

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL  
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

JAMES MACHADO DOS SANTOS

# **O IMAGINÁRIO NAS IMAGENS DE SANDMAN**

Porto Alegre

2011

JAMES MACHADO DOS SANTOS

# **O IMAGINÁRIO NAS IMAGENS DE SANDMAN**

Dissertação de Mestrado em Comunicação Social para obtenção do título de Mestre, pelo programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Professora Doutora Maria Beatriz Furtado Rahde

Porto Alegre

2011

JAMES MACHADO DOS SANTOS

**O IMAGINÁRIO NAS IMAGENS DE SANDMAN**

Dissertação de Mestrado em Comunicação Social para obtenção do título de Mestre, pelo programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Aprovado em \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

**BANCA EXAMINADORA**

\_\_\_\_\_  
Professora Doutora Maria Beatriz Furtado Rahde (Orientadora)  
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS)

\_\_\_\_\_  
Professora Doutora Helena Sporleder Cortes  
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS)

\_\_\_\_\_  
Professor Doutor Eduardo Campos Pellanda  
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS)

## Dados Internacionais de Catalogação na Publicação ( CIP )

S237i Santos, James Machado dos

**O imaginário nas imagens de Sandman / James Machado dos Santos. – Porto Alegre, 2011.**

**122 f. : il.**

Diss. (Mestrado em Comunicação Social) – Fac. de  
Comunicação Social, PUCRS.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Maria Beatriz Furtado Rahde

1. Comunicação. 2. História em Quadrinhos – Análise  
Crítica. 3. Imaginário. 4. Modernidade. 5. Pós-  
Modernidade. 6. Tribalismo. I. Rahde, Maria Beatriz  
Furtado. II. Título.

**CDD 741.5**

**Bibliotecária Responsável: Salete Maria Sartori, CRB 10/1363**

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço aos meus pais, Renato e Loiva, por me apontarem o caminho da educação como norteador em minha personalidade, bem com o apoio e incentivo para a realização do mestrado;

À minha amada esposa Andréia, por sua paciência e constante ajuda – sempre me incentivando e afirmando, com todas as letras, que eu era capaz;

Aos meus irmãos Diego e Renata, pela amizade, companheirismo e cuidado;

Aos meus sogros Chico e Vena, e também aos cunhados Marcelo e Diego, *gracias* por tudo;

Aos meus colegas de trabalho Rosane, Paulo, Sérgio, Salvatore, Miriam, Soeni, Nadir, Márcia, Alexandre (Xepa), Andréa, Marcos, Sérgio, Juliano, Dayse, Michele, Alexandre (batata), Michele, Osvaldo, Solange, Marilene, Nilo e Valmir – que de alguma maneira me ajudaram;

Aos amigos Cláudio (nor), Deise, Clésio e Márcia – muito obrigado!

A todos os meus colegas de aulas, pelo companheirismo e pelas trocas realizadas nesses dois anos;

À minha querida orientadora, a quem chamo carinhosamente de professora Bea, por seus sábios conselhos e prodigiosa paciência;

E finalmente a Deus, por manter meu coração pulsando até a entrega desta dissertação;

*Meu mundo não vai além das minhas  
palavras.*

*Ludwing Wittgenstein*

## **RESUMO**

A presente pesquisa tem por objetivo estudar o imaginário de uma história em quadrinhos específica: Sandman. Para encontrar os motivos que fazem tal gibi tão singular no meio quadrinhístico, investigamos as características intrínsecas presentes na obra. Esta pesquisa norteia-se pela Hermenêutica de Profundidade de John B. Thompson (1995). Segundo essa metodologia, é possível chegar a uma reinterpretação através da análise do contexto sócio-histórico e da estrutura discursiva das formas simbólicas estudadas. Deste modo, verifica-se que a pós-modernidade permite um imaginário plural e híbrido, na qual técnicas como a colagem, bem como discursos irônicos, compõem as formas simbólicas, ou seja, Sandman.

Palavras-chave: Comunicação, histórias em quadrinhos, imaginário, Sandman, Modernidade, Pós-modernidade, tribalismo.

## **ABSTRACT**

The present research has for objective to study the imaginary one of a specific history in comics: Sandman. To find the reasons that make such so singular comics in the half of the comic people, we investigate the intrinsic characteristics gifts in the workmanship. This research is guided for the Hermeneutics of Depth of John B. Thompson (1995). According to this methodology, it is possible to arrive at to interpret again through the analysis of the context partner-description and the talkative person structure of the studied symbolic forms. In this way, which is verified that the postmodernity allows imaginary plural and a hybrid one, in techniques as the glue, as well as ironic speeches, composes the symbolic forms, that is, Sandman.

Keywords: Communication, comics, imaginary, Sandman, Modernity, Postmodernity, tribalism.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 01- Sandman.....	14
Figura 02- Coleção Sandman da editora Conrad.....	15
Figura 03- Sandman escapa do cativoiro.....	16
Figura 04- Sandman fala com seu algoz.....	24
Figura 05- Swan Song.....	26
Figura 06- Estátua de Lúcifer.....	30
Figura 07- Mayana Moura e seu corte à la Chanel.....	33
Figura 08- A Rainha-Borg.....	34
Figura 09- Jesus Cristo.....	35
Figura 10- O imaginário.....	37
Figura 11- Fãs.....	38
Figura 12- Star Wars IV: Uma Nova Esperança.....	41
Figura 13- Tira de Winsor McCay.....	42
Figura 14- Wesley Dodds.....	44
Figura 15- O Sandman de Jack Kirby.....	45
Figura 16- Monstro do Pântano.....	46
Figura 17- Morpheus.....	47
Figura 18- Bono Vox.....	49
Figura 19- Os Perpétuos.....	50
Figura 20- Siouxsie.....	53
Figura 21- Morpheus e Morte.....	54

Figura 22- Estrela-da-Manhã.....	56
Figura 23- Asas de Morcego.....	57
Figura 24- David Bowie.....	58
Figura 25- Yellow Kid.....	63
Figura 26- Superman.....	64
Figura 27- Eugen Sandow.....	65
Figura 28- Fred MacMurray e o Capitão Marvel.....	66
Figura 29- O casamento do Superman e Lois Lane.....	67
Figura 30- Batman.....	69
Figura 31- O Fantasma.....	70
Figura 32- Flash Gordon.....	72
Figura 33- Mulher-Maravilha.....	74
Figura 34- Pogo.....	77
Figura 35- Quarteto Fantástico.....	78
Figura 36- Surfista Prateado.....	80
Figura 37- Capitão América.....	81
Figura 38- Crise nas Infinitas Terras.....	83
Figura 39- Batman X Superman.....	84
Figura 40- Batman com a nova Robin.....	85
Figura 41- Watchmen.....	86
Figura 42- Fábulas.....	88
Figura 43- 06 de junho de 1916 .....	94
Figura 44- Alex Burgess .....	95
Figura 45- Sandman de posse de suas vestes.....	97
Figura 46- O Despertar Eterno.....	99

Figura 47- Sonhos sexuais .....	100
Figura 48- O rastejante.....	102
Figura 49- Dis.....	103
Figura 50- Triunvirato Infernal.....	104
Figura 51- John Dee.....	106
Figura 52- Mágico de Oz.....	108
Figura 53- Sandman e Morte.....	109
Figura 54- Os Perpétuos e o recém-nascido.....	110
Figura 55- Sandmen.....	114

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>12</b>
<b>1 METODOLOGIA .....</b>	<b>21</b>
<b>2 IMAGEM E IMAGINÁRIO....</b>	<b>32</b>
2.1 IMAGINÁRIO NAS HISTÓRIA EM QUADRINHOS DE SANDMAN .....	44
<b>3 IMAGINÁRIO MODERNO.....</b>	<b>60</b>
3.1 INÍCIO DO IMAGINÁRIO PÓS-MODERNO.....	76
<b>4 IMAGINÁRIO PÓS-MODERNO EM SANDMAN .....</b>	<b>90</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>112</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>117</b>
<b>SITES CONSULTADOS.....</b>	<b>122</b>

## INTRODUÇÃO

Imagine-se num passeio no Central Park de Nova York, numa manhã ensolarada de setembro, com uma pequena filmadora para registrar os momentos com a família. De repente, um avião ganha tamanho nos céus, indo em direção ao centro da cidade. Instintivamente, sua câmera é fixada de tal modo que por ela se registra o exato momento em que acontece a colisão. Atônito, você presencia a queda das Torres Gêmeas e – através da transmissão dessas imagens – o mundo todo pode estar presente no momento em que os Estados Unidos sentiram-se vítimas do terrorismo internacional.

Este relato ilustra o fato de que na pós-modernidade – período em que vivemos - a imagem alcançou um grau de importância nunca antes visto. Tudo o que acontece de real valor necessita ser mostrado, para que a massa sinta-se participando das situações – mesmo que de forma passiva – como espectador. Maffesoli (1995) explica isso ao dizer que a imagem é um fator de agregação, permitindo perceber o mundo ao invés de representá-lo. Durand (1999) vai além ao afirmar que a imagem está presente no despertar pedagógico da criança, ditando escolhas econômicas e profissionais no adolescente, na aparência dos adultos, bem como nos usos e costumes públicos e privados.

Segundo Debray (1992) o termo imagem tem origem no latim *imago*. Numa antiga prática funerária romana, era colocada uma máscara de cera sobre o rosto do morto, para guardar as suas formas antes da putrefação. Assim sendo, o *imago* representava um ritual de perpetuação, indo ao oposto do que aquela situação – de morte – significava. Contudo, seria um erro atribuir à imagem um sentido único, no qual exista um receptor que a aceita de forma passiva. Sendo uma forma de comunicação, a imagem nunca está pronta. Ela interage com as diferentes formas de observação e interpretação do seu leitor. Há, portanto, um processo de construção que é efetuado pelo observador.

A representação renova o sentido do mundo; desse modo ela resulta sempre inovadora de práxis e transformadora da realidade instruída. Nunca poderemos fixar de modo definitivo o sentido de uma representação, porque ela sempre projeta as coisas, os fatos, as instituições para um leque indefinido de possibilidades de ser (RUIZ, 2003, p. 85).

Conforme afirma Aumont (1993), a imagem pode destinar-se aos sentidos do leitor, noutras vezes dirige-se ao seu intelecto. O autor categoriza que três valores podem ser atribuídos à imagem: o de representação, quando representam coisas concretas; de simbolismo, quando representam coisas abstratas; e de signo, quando remetem a um conteúdo cuja representação pode ser atribuída a esses valores – como no caso do conceito de fé associado à cruz cristã. Não é desprezível afirmar que a própria escrita deriva da imagem, afinal os símbolos utilizados para a grafia são padrões de imagens.

Admitindo-se então que a imagem comunica, surgiu o interesse pelo objeto empírico deste trabalho: o lançamento da coleção *Sandman* em dez volumes, iniciada em maio de 2005 e concluída em julho de 2008, pela editora Conrad. Em se tratando de uma história em quadrinhos<sup>1</sup>, nunca antes um personagem advindo dos gibis e sem nenhuma veiculação em mídias mais populares – como o cinema e a televisão – recebeu tratamento tão refinado, superior até mesmo aos encadernados publicados em sua terra natal, os Estados Unidos. São páginas com alto tratamento gráfico, capa dura, extras, prefácios assinados por autores famosos (tais como Stephen King, Clive Barker, Peter Straub, etc.) além de uma carta – no primeiro volume – do seu criador, o roteirista Neil Gaiman, exclusiva aos leitores brasileiros.

Muito já se falou sobre a série. Mas o Brasil, sem dúvida, é o país fora dos Estados Unidos em que o personagem alcançou um maior grau de culto. Certamente, esse é um dos motivos pelos quais a editora Conrad decidiu lançar o Mestre dos Sonhos. Evidente que a qualidade inegável da obra, tanto em roteiro como em arte; as numerosas referências quadrinhísticas e outras tantas escondidas em quadros isolados, sua cultura geral; e o grande número de jovens leitores que não teve o prazer de ler a série, também impulsionaram a Conrad nesta empreitada e o resultado é a mais bela edição de *Sandman* já vista no mundo. Papel de altíssima qualidade, capa dura, imagens extras, formato maior que o convencional americano e por conta disso, um trabalho impecável de tratamento de imagens. Está excelente, mas ainda há o apelo nada desprezível do prefácio, exclusivo a esta edição nacional, assinado pelo próprio Neil Gaiman. Uma bela carta de amor ao Brasil (UNIVERSO HQ, 2010).

---

<sup>1</sup> Segundo Cagnin (1975), nos EUA, elas são chamadas de *comics*, porque as primeiras histórias procuravam ser apenas engraçadas, cômicas. Em seguida, apareceram as publicações em livros, os *comic books*. Já na França, ficaram conhecidas como *bandes dessinées*, ou seja, tiras publicadas em jornais. Na Itália, deu-se o nome de *fumetti*, devido aos balões ou fumacinhas que indicam a fala dos personagens. E no Brasil, as *histórias em quadrinhos*, e finalmente *gibi* para as revistas em quadrinhos. Isto devido ao nome de uma popular publicação em quadrinhos mensal, lançada pela editora carioca Globo nos anos quarenta e relançada pela Rio Gráfica Editora S. A. em outubro de 1974.

Cada encadernado custava, à época, cerca de R\$ 70,00 e tinha como periodicidade quatro meses em média, sendo vendido em livrarias. Chama também a atenção que, apesar do acabamento primoroso, as histórias publicadas não eram inéditas. Elas já haviam aportado em bancas brasileiras pela editora Globo, que demorou quase uma década para publicar a saga.

Originalmente, *Sandman* foi publicado a partir de janeiro de 1989 nos Estados Unidos, pela editora DC<sup>2</sup>, a mesma detentora de personagens como *Superman*, *Lanterna Verde*, *Mulher-Maravilha* e *Liga da Justiça*. Porém, junto com outro gibi<sup>3</sup> famoso, *Sandman* foi o responsável por um novo estilo de história em quadrinhos dentro de uma grande editora comercial que era voltada - quase que exclusivamente - para o gênero super-heróis. Para começar, *Sandman* foi proposto como uma série fechada, contendo ao todo setenta e cinco capítulos. Ao contrário dos personagens símbolos da DC que são publicados *ad infinitum*, ou seja, suas histórias se perpetuam ao longo dos anos – como no caso de *Batman*, por exemplo, que mantém a promessa de vingar a morte dos pais e combater o crime nas ruas de *Gotham City* há mais de setenta anos.



Figura 1. *Sandman*, também chamado de *Morpheus* ou *Sonho*, semeando sonhos e pesadelos.  
Fonte: [www.myfreewallpapers.net/.../sandman.jpg](http://www.myfreewallpapers.net/.../sandman.jpg).

<sup>2</sup> Hoje, a *Detective Comics* – ou simplesmente DC – divide com a *Marvel Comics* o posto de maior editora de quadrinhos dos Estados Unidos. Por ser uma subsidiária do grupo de comunicação *Warner Bros.*, tem seus super-heróis presentes em diversas mídias pertencentes ao conglomerado, tais como desenhos animados e filmes para cinema e televisão.

<sup>3</sup> O gibi em questão trata-se de *Monstro do Pântano*, escrito em 1985 por Alan Moore com diversos ilustradores, destacando-se Steve Bissete e John Totleben. Com tramas recheadas de sexo, política, misticismo e drogas, as aventuras da personagem foram um marco nos quadrinhos americanos, mantendo a equipe de criadores por três anos no título. A partir do gibi, diversos artistas – roteiristas e desenhistas – britânicos invadiram o mercado de quadrinhos nos EUA, incluindo Neil Gaiman, criador de *Sandman*.

Nos Estados Unidos, o número dezenove da série é – até hoje – a única história em quadrinhos a ganhar um *World Fantasy Award*<sup>4</sup>, pelo conto intitulado “Sonho de uma noite de verão”<sup>5</sup>, nela o personagem título cobra uma antiga barganha de William Shakespeare. Estimulados pelo sucesso de público e crítica, a DC criou um novo selo – na verdade, uma subdivisão da editora – destinada a temas e leitores adultos, a *Vertigo*. Alguns dos personagens da *Vertigo* migraram para o cinema, ganhando um público que muitas vezes desconhecia os quadrinhos. Entre eles, temos: *V de Vingança*, estrelado por Natalie Portman e *Hellblazer*<sup>6</sup>, com Keanu Reeves no papel principal.

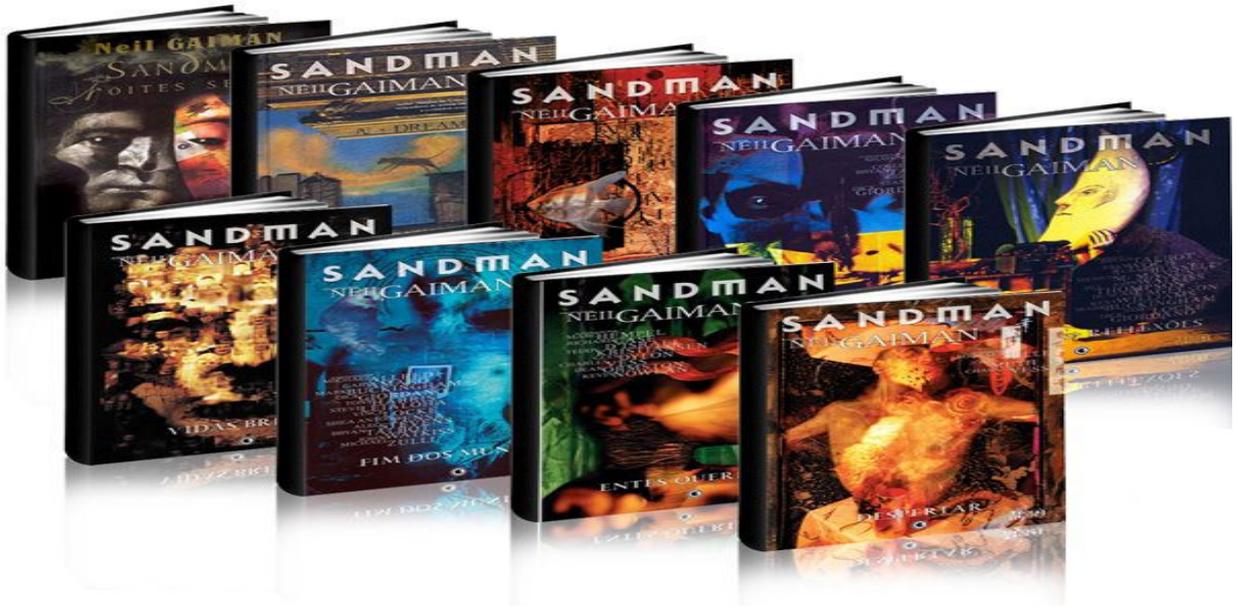


Figura 2. A coleção de *Sandman* da editora Conrad, contendo as setenta e cinco histórias da série Sandman, subdivididas em dez encadernados. Cada um deles contém um arco de histórias do personagem, intituladas: 1) *Prelúdios e Noturnos*; 2) *A Casa das Bonecas*; 3) *Terra dos Sonhos*; 4) *Estação das Brumas*; 5) *Um Jogo de Você*; 6) *Fábulas e Reflexões*; 7) *Vidas Breves*; 8) *Fim dos Mundos*; 9) *Entes Queridos*; 10) *Despertar*;

Fonte: [img441.imageshack.us/img441/2913/coleo.jpg](http://img441.imageshack.us/img441/2913/coleo.jpg).

<sup>4</sup> Concurso destinado às melhores obras de literatura de fantasia publicadas nos EUA, não sendo uma premiação específica de quadrinhos.

<sup>5</sup> Publicada no terceiro encadernado da editora Conrad, intitulado *Sandman: Terra dos Sonhos*.

<sup>6</sup> Nas telas, o filme foi rebatizado de *Constantine* – sobrenome do personagem título, *John Constantine* – e lançado em 2005.

Na primeira história da série, denominada “O sono dos justos”, somos apresentados a *Morpheus* – um dos nomes de *Sandman*. Em 1916, um culto ocultista inglês pretendia capturar a própria morte e, assim sendo, ter o controle total sobre a vida. Na madrugada de 10 para 11 de junho daquele ano - sob os cuidados de *Magus*, proclamado grão-mestre da ordem - o ritual foi executado e encerrado quando algo foi capturado. Não era a morte, mas alguém tão poderoso quanto ela. Quando pequenas disfunções relativas ao sono – ao redor do mundo - são percebidas compreende-se quem foi aprisionado: *Sandman*, o mestre dos sonhos. O planeta atravessava um período pessoal de pesadelos, guerras e incertezas. Até que em 1988, o filho de *Magus*, que continuou o trabalho árduo de tentar um pacto com a criatura aprisionada, cometeu um erro banal e quebrou o círculo mágico que prendia *Sandman*. Aos poucos, pessoas adormecidas quando *Morpheus* havia sido preso – há setenta e dois anos – começaram a despertar. É a partir desta libertação que acompanhamos a busca do personagem por suas ferramentas de poder, perdidas durante o cativeiro (a algibeira de areia, o elmo e o rubi), bem como a reconstituição de seu reino – o *Sonhar* – antes fabuloso e agora aos frangalhos.



Figura 3. *Sandman* escapa do cativeiro e retorna aos seus domínios;  
Fonte: *Sandman: Prelúdios & Noturnos* (Ed. Conrad, 2005)

Segundo Eisner (2001), a leitura da palavra junto à imagem torna as histórias em quadrinhos uma linguagem comunicativa própria, que se vale da experiência visual comum ao artista e o público, agregando imagens e textos numa leitura ampliada do termo.

A história em quadrinhos lida com dois dos mais importantes dispositivos de comunicação, palavras e imagens. Decerto trata-se de uma separação arbitrária. Mas parece válida, já que no moderno mundo da comunicação esses dispositivos são tratados separadamente. Na verdade, eles derivam de uma mesma origem, e no emprego habilidoso de palavras e imagens encontra-se o potencial expressivo do veículo (EISNER, 2001, p.13).

A forma como elas são conhecidas hoje – no suporte papel – deve-se ao aprimoramento das técnicas de impressão, oriundas do fim do século XIX. Luyten (1985) relata que pesquisadores convencionaram tomar como marco inicial para uma história das histórias em quadrinhos o aparecimento – em 1894 – do *Yellow Kid* para o periódico New York World. A partir daí, eles começaram a ser divulgados por um veículo de comunicação de massa, sendo acessíveis a um número bem maior de pessoas.

Em suma, os quadrinhos são a forma de comunicação mais instantânea e internacional de todas as formas modernas de contato entre os homens de nosso século. Mesmo o momento grandioso da história da humanidade, em que o pé do homem pisou na Lua e foi televisionado direta e imediatamente, para o mundo todo, já era uma imagem gasta e prevista pelos quadrinhos (MOYA, 1977, p.23).

Diferentemente das tiras em quadrinhos publicadas nos jornais ou dos gibis impressos em papel jornal com preço baixo oferecido em bancas, a série *Sandman* se enquadra numa terceira categoria de história em quadrinhos: a *graphic novel*. O termo, cunhado por Eisner (1999) se refere a uma história em quadrinhos cujo acabamento gráfico prima pela qualidade, papel idem e formato diferenciado. Além disso, possuem temas refinados com narrativas mais sutis e complexas. Ou seja, a *graphic novel* representa para os quadrinhos o *crème de la crème* da indústria. O que não deixa de ser irônico, pois nessas publicações é dado mais destaque para o artista que cria a obra do que a personagem que a protagoniza. A editora – leia-se indústria – fica muitas vezes fragilizada perante a criatividade do roteirista/desenhista.

Maffesoli (1987) afirma que tribalismo são agrupamentos tipicamente urbanos, os quais constroem uma identidade própria, identificando-se uns com os outros. Falar em tribo é como falar em pacto. Silva (2003) acredita que diante da impessoalidade e do anonimato tão enraizados na sociedade atual, as tribos permitem a criação de códigos de comunicação e de comportamentos particulares, priorizando o contato, o simples 'colocar em relação'.

Sendo assim, através do gibi *Sandman* podemos delinear uma tribo em específico: a dos leitores de histórias em quadrinhos, que não se restringe apenas a esse personagem. Apesar de nosso enfoque, é pertinente dizer que esse universo vai desde produções infanto-juvenis até narrativas mais adultas, sendo um meio de comunicação visual rico para ser analisado em sua perspectiva do imaginário.

Por importância, este trabalho começa investigando o que é o imaginário; cujo significado preliminar - segundo Maffesoli (2001. p. 75) é "o estado de espírito de um povo. Não se trata de algo simplesmente racional, sociológico ou psicológico, pois carrega também algo de imponderável, um 'certo mistério' da criação ou da transformação." Segundo o autor, o imaginário é uma construção coletiva. O indivíduo pode pensar que possui o seu próprio, mas na verdade está conectando-se a um imaginário coletivo, afinal, ele representa a soma do que é aprendido na interação da vida social. Influímos e somos influenciados por essa consciência imaginal coletiva. Através deste olhar sobre o imaginário, detalharemos um pouco mais sobre o gibi *Sandman*, seus personagens e conflitos principais.

Para falar das imagens pós-modernas que acreditamos compor a história em quadrinhos *Sandman*, é preciso primeiro falar de modernidade, ou melhor, do que são imagens modernas. Esse será o foco do capítulo seguinte. Teixeira Coelho (1995) afirma que na modernidade existe "a representação neurótica do novo". Em se tratando de quadrinhos, seus criadores expressavam um pensamento: os heróis almejavam o bom e o correto, além de punir os maus exemplos. Assim, eles tornavam-se homens daquela época, sem deixarem de manter as qualidades fundamentais do deus olímpico, vencedor, oriundo da Antiguidade Clássica.

As imagens da modernidade mantinham estilos próprios, às vezes mais racionais, outras vezes mais emocionais, mas quase sempre seguiam os cânones da construção imagística postulados pelos seus respectivos manifestos modernistas. Alguns estilos eram registrados por regras severas que chegavam a influenciar a construção da própria identidade do artista frente aos valores morais e sociais urgentes. Na modernidade, manifestações importantes, expressas por imagens plásticas, gráficas e também das mídias quadrinizadas, influenciavam a construção de estéticas que visavam a descoberta de posições exclusivas de representação (RAHDE. CAUDURO, 2004 p. 100).

Com a compreensão da modernidade, o capítulo final poderá – alicerçado pelos capítulos anteriores – analisar as imagens pós-modernas na história em quadrinhos *Sandman*. A fim de focar a pesquisa, tendo em mente a extensão do objeto empírico a ser pesquisado, a análise feita será concentrada no primeiro encadernado da série *Sandman*, intitulado “*Prelúdios & Noturnos*”. Ele compreende os oito primeiros capítulos do gibi e mostra, além de *Sandman*, sua irmã *Morte*, o inimigo *Lúcifer*, entre outros.

Estes capítulos serão investigados através da Hermenêutica de Profundidade (THOMPSON, 1995), afinal é necessário executar o trabalho científico de forma orientada por uma metodologia, para não incorrer em erros de julgamento propiciado pela falta de um elemento norteador. Segundo o autor, a imagem deve ser concebida como formas simbólicas sendo elas “construções significativas que exigem uma interpretação; elas são ações, falas, textos que, por serem construções significativas, podem ser compreendidas” (THOMPSON, 1995, P.357). Melhor dizendo, as formas simbólicas são o próprio objeto e podem ser interpretadas e compreendidas de diversas formas. Detalharemos melhor a metodologia no item a seguir.

Porém, é primeiramente necessário expor os objetivos que esta dissertação pretende cumprir:

- Conceituar imaginário;
- Conceituar o que são imagens modernas;
- Conceituar o que são imagens pós-modernas;
- Analisar a história em quadrinhos de *Sandman* no que se refere a sua imagem e seus valores culturais;

- Verificar os valores imagéticos modernos presentes na obra;
- Verificar os valores imagéticos pós-modernos presentes na obra;

Após refletir tais ponderações, e para que os objetivos antes propostos sejam alcançados, faz-se a seguinte questão-problema:

**Como se constitui o imaginário na história em quadrinhos Sandman?**

Outras questões-problema pertinentes:

- Quais as características modernas presentes na obra?
- Quais as características pós-modernas presentes na obra?

## 1 METODOLOGIA

Para alcançar os objetivos propostos, bem como responder a questão-problema sugerida, este estudo deverá se nortear como uma pesquisa de caráter descritivo, qualitativo e interpretativo, ancorada no método de John B. Thompson, denominado de Hermenêutica de Profundidade (HP).

O termo “hermenêutica” deriva do deus grego Hermes, tido como menos olímpico dos deuses por sua amizade com a humanidade. Conforme Bleicher (1992) *Hermes* – o mensageiro de *Zeus* - relatava os desígnios divinos aos homens não se limitando a apenas transmiti-los, mas também interagindo como intérprete. Ele era responsável por tornar a mensagem o mais clara possível ou – mais que isso – acrescentar comentários adicionais. Naturalmente, a tarefa da hermenêutica é dividida em duas: num primeiro momento, determinar o conteúdo do exato significado de uma palavra, frase ou texto; posteriormente, ela permite descobrir as instruções contidas em formas simbólicas.

Mora (1998) chama também de hermenêutica a interpretação do que está expresso em símbolos, cuja realidade é preciso penetrar por intermédio da exegese. Embora houvesse uma pré-história da hermenêutica - praticada por Platão e Aristóteles, cujo termo era empregado mais no sentido de explicação do que propriamente de interpretação – foi na aplicação das Sagradas Escrituras que ela mais floresceu. O luterano Mathias Flacius Illyricus, no século XVI, iniciou esse processo, passando por Benetictus de Spinoza até culminar na disciplina “hermenêutica e crítica com referência especial ao Novo Testamento”, elaborada por Schleiermacher - no século XVII – da qual a interpretação não é algo externo ao interpretado. A partir do século XX, temos os estudos de Dilthey, buscando trabalhos hermenêuticos sobre personalidades, obras literárias ou épocas históricas. Segundo o autor<sup>7</sup>, a hermenêutica não é apenas uma mera técnica auxiliar para o estudo da história da literatura e das ciências do espírito. Pelo contrário, ela é concebida como uma interpretação baseada em um prévio conhecimento de dados sejam esses históricos, filológicos, entre outros.

---

<sup>7</sup> Dilthey teceu o problema geral da hermenêutica no escrito *Die Entstehung der Hermeneutik*, publicado em 1909, numa coletânea de trabalhos em homenagem a *Ch. Sigwart* e recolhido no tomo V dos *Gesammelte Schriften*.

Heidegger elaborou uma nova tendência na hermenêutica, menos interessada nas dimensões epistemológicas e metodológicas e mais voltada para a Ontologia. Segundo ele, existe, na própria estrutura do ser humano, denominada de *Dasein*, o elemento de compreensão. Gadamer levou isso adiante e continuou o caminho da hermenêutica ontológica, com efeito, não sendo ela apenas um simples método das ciências do espírito, mas que se converte em um modo de compreensão dessas ciências e da História graças à possibilidade que oferece de interpretações dentro das tradições. Segundo Stein,

A hermenêutica é esta incômoda verdade que se assenta entre as duas cadeiras, quer dizer, não é nem uma verdade empírica, nem uma verdade absoluta – é uma verdade que se estabelece dentro das condições humanas do discurso e da linguagem. É por isso que a hermenêutica é, de alguma maneira, a consagração da finitude (STEIN, 1996, p. 45).

Stein (1996) conclui afirmando que somos incapazes de expor todos os pressupostos e chegar ao elemento último, não ultrapassável, numa análise hermenêutica, visto que esse universo é flutuante. De acordo com ele,

A compreensão – já que faz parte do modo no ser-no-mundo – antecipa qualquer tipo de explicação lógico-semântica, não no sentido temporal, cronológico. Não sabemos, ou melhor, não saberíamos entender o que é um axioma, o que é uma lei física, se desde sempre, já não tivéssemos certo modo de compreender o nosso ser-no-mundo. Há uma compreensão que se antecipa a qualquer tipo de explicação (STEIN, 1996, p. 46).

Na versão de Thompson (1995), ao termo “hermenêutica” foi acrescentado o conceito de “profundidade”, assim, o autor parte da reflexão que a hermenêutica pode oferecer tanto uma reflexão de cunho filosófico quanto uma ferramenta metodológica para compreender situações sociais. Se o processo de interpretação é combinado com métodos explanatórios ou objetivantes, os resultados podem ser ainda mais proveitosos, uma vez que compreensão e explanação não são tomadas como contrárias, mas sim complementares, formando “um único arco hermenêutico”.

Na realidade, a Hermenêutica de Profundidade (HP) é uma teoria de produção de sentido atuando como metodologia para análise e interpretação das formas simbólicas (FS). Como já explicado anteriormente, as formas simbólicas são construções significativas que possam ser compreendidas. Percebemos então que qualquer produto cultural pode ser entendido como FS, incluindo assim as imagens

nas histórias em quadrinhos de *Sandman*, sendo passíveis de interpretação, ou melhor, de interpretações.

Assim, quando os analistas procuram interpretar um objeto que pode ser, ele mesmo, uma interpretação, e que pode já ter sido interpretado pelos sujeitos que constroem o campo-objeto, do qual a forma simbólica é parte (THOMPSON, 1995, p. 359).

A possibilidade de interpretação, ou melhor, de reinterpretação do objeto estudado, torna a utilização da HP muito atrativa. Isto porque ela não limita as análises, nem as possíveis conclusões, como as únicas possíveis. Elas são um registro das opiniões e interpretações do próprio pesquisador.

Aceitando as imagens no gibi *Sandman* como forma simbólica, nos propomos a seguir a metodologia estipulada por Thompson. A HP é composta por três etapas que devem ser feitas na sequência:

- Análise sócio-histórica;
- Análise discursiva ou formal;
- Interpretação/reinterpretação;

Como primeiro passo, temos a análise sócio-histórica. É nesse momento em que devemos levantar as condições sociais e históricas de produção visualizando as condições históricas em que o objeto encontra-se inserido. Thompson (1995) argumenta que as formas simbólicas não existem num vazio, elas são produzidas, transmitidas e recebidas em condições específicas. O gibi *Sandman* foi criado num contexto eminentemente pós-moderno, onde o personagem principal não obedece às regras estipuladas para um herói moderno. Por exemplo, na primeira edição do gibi, *Morpheus* não perdoa seu algoz e condena-o ao tormento eterno. Essa atitude certamente não existiria nos anos quarenta. É importante rever que elementos levaram ao surgimento de uma história em quadrinhos que quebra regras antigas, criando um novo paradigma para os gibis a partir desse ponto. Segundo Thompson,

As formas simbólicas são produzidas (faladas, narradas, inscritas) e recebidas (vistas, ouvidas, lidas) por pessoas situadas em locais específicos, agindo e reagindo a tempos particulares e locais especiais, e a reconstrução desses ambientes é uma parte importante da análise sócio-histórica (THOMPSON, 1995, p. 366).

Logo após, seguiremos para o segundo passo da HP, a análise formal ou discursiva. Thompson (1995) afirma que as formas simbólicas são produtos de ações situadas, baseadas em regras, mas são também mais que isso. Afinal, elas são construções simbólicas complexas, por meio do qual algo é expresso ou dito. As FS são produtos que, por suas características estruturais, têm capacidade e objetivam dizer alguma coisa sobre algo. De acordo com Thompson,

É esse aspecto adicional e irreduzível das formas simbólicas que exige um tipo diferente de análise, uma maneira diferente de olhar as formas simbólicas. Ele estabelece as bases para um tipo de análise que está interessada primeiramente com a organização interna das formas simbólicas, com suas características estruturais, seus padrões e relações (THOMPSON, 1995, p. 369).



Figura 4. *Sandman* fala com seu algoz pela primeira vez;  
Fonte: *Sandman: Prelúdios & Noturnos* (Ed. Conrad, 2008)

A partir da análise formal ou discursiva, é possível desmembrar os elementos de uma página do gibi *Sandman*. Observemos a imagem acima, referente à página 37 da primeira história do personagem. *Sandman* está liberto e aplica a punição ao filho do homem que o aprisionou sete décadas atrás. Repare na quantidade de tinta preta usada na composição da página, fazendo alusão ao fato do homem estar diante de seu pior pesadelo. Repare também nos balões de fala que expressam os

diálogos de *Sandman*: eles são negros com letras brancas, o inverso do habitual dos gibis. Essa técnica reforça a aura sobre humana, quase divinatória, do personagem. A própria compleição física, com tez alva e cabelos desgrenhados escuros, envolto numa única túnica, contribuiu para elaboração de um imaginário fantasmagórico.

Ressaltamos, por fim, a última parte da tríplice análise proposta por Thompson, a reinterpretação. Fica claro que falamos aqui de um objeto já interpretado por outros pesquisadores, em análises as mais variadas. Incluindo aí o próprio espectador de *Sandman*, seja ele um leitor ocasional – que está tendo seu primeiro contato através desta dissertação – ou um fã. É necessário crer que essas interpretações, por mais díspares que sejam, ao invés de se excluírem – pelo contrário – se complementam. Afinal, talvez apenas o criador do personagem, o roteirista inglês Neil Gaiman, possa afirmar com certeza o que quis dizer em determinada imagem que compõe certa cena do personagem.

Ao desenvolver uma interpretação que é a medida pelos métodos do enfoque da HP, estamos reinterpretando um campo pré-interpretado; estamos projetando um significado possível que pode divergir do significado constituído pelos sujeitos que constituem o campo histórico. (THOMPSON, 1995, p. 376).

É preciso reforçar que a reinterpretação contida nesta pesquisa não será absoluta, mas aberta a discussões. É sadio ter em mente que a possibilidade de um conflito de interpretação é intrínseca ao próprio processo de interpretação. Afinal, esse é um embate que pode haver não apenas entre técnicas de análises diferentes sobre um mesmo objeto, mas também entre uma interpretação a lá HP e as maneiras que as formas simbólicas são lidas pelos sujeitos que compõe o mundo sócio-histórico.

Embora a tríplice análise seja norteadora para toda essa dissertação, interferindo na composição da obra, ela não será usada nos dois capítulos seguintes. Visto que o imaginário (capítulo 02) e os quadrinhos modernos (capítulo 03) servem como suporte para buscarmos as imagens pós-modernas dissecadas na quarta parte do trabalho, eles não serão submetidos a HP, embora sejam construídos levando em conta a interpretação de suas formas simbólicas. Outro delineamento apresentado é o fato de não haver um capítulo dedicado à imagem, visto que o tema “imagem” foi já abordado nesta introdução e continuará presente de forma associada nos três capítulos a seguir.



Figura 5. Swan Song ou o retrato do anjo, símbolo da banda Led Zeppelin;  
Fonte: g1.globo.com/.../foto/0,,1132568-EX,00.jpg

Antes de falarmos sobre o imaginário, porém, é necessário fazer uma pequena amostra do que será a interpretação de imagens sobre a ótica da Hermenêutica de Profundidade (HP). A imagem acima (fig.05) refere-se ao símbolo da banda de rock britânica *Led Zeppelin*, sendo usada para marcar a fundação do selo musical próprio do grupo - em meados dos anos setenta - chamado de *Swan Song*, ou “canto do cisne”. O leitor desprezado que vê pela primeira vez essa imagem – seja ela numa camiseta de um adolescente, ou mesmo num pôster qualquer – afirma estar visualizando um anjo. Afinal, não se podem negar as imensas asas brancas que a figura mantém envergadas ocupando quase que toda a largura do quadro.

Segundo Manguel (2001), sabemos que aquilo que lemos em uma imagem varia conforme a pessoa que somos e também sobre o que aprendemos. Seguindo o modelo da HP, numa análise sócio-histórica (ASH) temos o conhecimento que essa imagem foi inspirada num quadro pintado em 1851 por William Rimer, que o intitulou “Evening Fall of Day”, algo como “o dia da queda”. Porém, a imagem só

ficou famosa quando utilizada pelo Led Zeppelin (LZ). O grupo usou-a em 1974, e atribui à figura nela estampada como sendo a imagem do deus grego do Sol, *Apolo*.

Descartados os exageros, é fato que Jimmy Page – guitarrista do LZ – foi discípulo do maior mago do século XX, Aleister Crowley<sup>8</sup>. O bruxo reconhecia nos deuses egípcios *Ísis*, *Osíris* e *Hórus* (mãe, pai e filho) as fórmulas mágicas características dos três últimos *Aeons*<sup>9</sup>. O primeiro teria começado em 2.400 a.C. data que marcaria o começo da era astrológica de *Áries*, dando destaque ao matriarcalismo. O *aeon* de *Osíris* marcou o início de uma era patriarcal, onde a *Grande Deusa* – venerada no período anterior – cede lugar à esposa do *Deus Pai*. Essa fórmula patriarcal *osiriana* tomou forma em incontáveis civilizações, dominando a vida espiritual e sociocultural da maior parte da humanidade. Porém, devido às duas guerras mundiais – com a barbárie de *Auschwitz* e o genocídio de *Hiroshima* e *Nagasaki* – o velho *aeon*, que pela razão pretendia abolir o irracional, foi posto em cheque. No período pós-guerra, surgiu a influência de *Hórus*, o filho de *Ísis* e *Osíris*, simbolizando a criança que reconcilia e transcende as duas eras que o precederam. Isso resultou nas reações sentidas na sociedade, principalmente nas artes, ciências e religiões, posicionando-as contra os velhos valores. *Crowley* acreditava que o surgimento de um novo *aeon* não acarretava o fim do antigo, e sim a perda de sua influência, o que provocaria um embate entre *Osíris*, o pai autoritário, e *Hórus*, o filho rebelde.

Fundamentados por essa crença, surgiram os movimentos da contracultura dos anos 60/70, visando a extirpar os velhos valores. Anunciava-se a *Era de Aquário*, com duração de – mais ou menos – 2.166 anos. Esse novo *aeon* é sucessor da *Era de Peixes*, onde podemos retroceder até o signo de *Áries*. Ancorada na astrologia, a *Nova Era* negava qualquer autoridade, reconhecendo apenas a soberania espiritual de sua própria experiência interior, além de buscar o elemento único no qual cada indivíduo ficava em harmonia com os outros seres humanos e o cosmos. Para tanto, *Crowley*, defendia o uso do sexo e das drogas com fins mágicos. Sua doutrina foi reduzida na máxima: “Faze o que tu queres

---

<sup>8</sup> Tamanha foi a admiração de Jimmy Page por Alesteir Crowley que, após a morte do mago, o guitarrista do Led Zeppelin comprou sua casa às margens do Lago Ness, na Escócia.

<sup>9</sup> *Aeon* é uma palavra latina que apresenta os sentidos de era, tempo, geração ou eternidade.

deverá ser o todo da Lei”. Portanto, esse mandamento simplesmente exclui a idéia do pecado. Esse pensamento em si não é novo, pois era praticado pelos povos da Antiguidade. Segundo Lopez (1993), as religiões hebraica e greco-romanas eram monistas, ou seja, a divindade se permitia fazer o bem e o mal e necessitava sempre ser aplacada. Para os pagãos, era estranha a noção do pecado, sendo que o máximo admitido por esses povos era a *hybris* – a transgressão da ordem, o desafio aos deuses.

A filosofia de Crowley não se limitou aos séquitos europeus e também ganhou adeptos no Brasil. Dentre os mais famosos, temos o cantor Raul Seixas e o compositor – e futuro escritor de sucesso – Paulo Coelho. Eles são as responsáveis pela música *Sociedade Alternativa*, composta em 1974:

Viva! Viva!  
 Viva a Sociedade Alternativa  
 (Viva!Viva!)  
 Viva!Viva!  
 Viva a Sociedade Alternativa  
 (Viva O Novo Aeon)  
 Viva! Viva!  
 Viva a Sociedade Alternativa  
 (Viva!Viva!Viva!)  
 Viva! Viva!  
 Viva a Sociedade Alternativa  
 Se eu quero e você quer  
 Tomar banho de chapéu  
 Ou esperar Papai Noel  
 Ou discutir Carlos Gardel  
 Então vá!  
 Faz o que tu queres  
 Pois é tudo  
 Da Lei! Da Lei!  
 Viva! Viva!  
 Viva a Sociedade Alternativa...

Na canção, fica evidente o apreço dos dois artistas pelos ensinamentos de Crowley, bem como por seu principal mandamento. Outra parte da canção também chama a atenção. Quase ao seu final, entre “vivas” entusiasmados do refrão, Raul Seixas fala: “o número 666 chama-se Aleister Crowley”. Não podemos esquecer a simbologia atrelada a esse número em particular.

Segundo a Bíblia, Deus abençoou o sétimo dia da semana e o reservou como sagrado, inteiramente pertencente ao Senhor. Sete é o número perfeito e simboliza o ideal divino. Por outro lado, as Escrituras contam que o homem foi criado no sexto dia e – a partir deste momento – o número seis foi atrelado ao homem, relacionando-se com sua natureza, ou seja, sua imperfeição. Seis é símbolo daquilo que não alcança a divindade, aproxima-se do número sete, mas nunca poderá alcançá-lo. Fica estabelecido um abismo entre o Homem e Deus. Portanto, o número seis, repetido três vezes, pode ser identificado como a completa imperfeição, numa tentativa de Satanás de imitar a Trindade Divina – o Pai, o Filho e o Espírito Santo. Segundo São João:

Aqui está a sabedoria. Aquele que tem entendimento calcule o número da besta, pois é o número de um homem; ora esse número é seiscentos e sessenta e seis. (APOCALIPSE, capítulo 13, versículo 18).

Com um caráter extremamente provocativo, Crowley se auto-intitulava como sendo a própria “Besta do Apocalipse”, além de admitir que sua filosofia era ancorada pelo tripé drogas, auto-conhecimento e hedonismo. Com todas essas declarações não faltou quem o chamasse de satanista, o que nos remete à figura do anjo – símbolo do Led Zeppelin.

Juntando a análise discursiva (AD) ao processo de reinterpretação, vemos a figura do anjo com os braços elevados, como se estivesse caindo, com a luz do sol atrás de sua cabeça. O primeiro fato desabonador em função de a figura ser *Apolo* é bem simples: nunca o deus grego foi retratado com asas. A figura também não possui gênero, o que condiz com o fato dos anjos serem servos de Deus e de não poderem procriar. Já *Apolo* era um deus masculino, sendo pai de *Asclépio* – o deus da medicina. A ligação entre a imagem de Rimer e o deus grego deve-se – provavelmente – ao fato da figura estar voltado em direção ao astro-rei. No mundo

helênico, a mais importante caracterização do deus grego era associada ao ciclo das estações do ano. Já os romanos tinham Lúcifer, o portador da luz, como uma divindade mitológica afiliada ao planeta Vênus – o qual parecia cair no horizonte. Conforme o cristianismo avançava pelo mundo antigo, numa tentativa de se impor indiretamente, houve certo mimetismo na religião ao incorporar divindades pagãs aos seus santos.

À medida que o paganismo era banido, logicamente suas divindades não incorporadas pelo cristianismo passaram a ser associadas a diferentes entidades infernais (LOPEZ, 1993, p. 45).

Foi nesse momento que Lúcifer tornou-se o anjo caído, expulso do céu e culpado de rebelião e orgulho. A figura de Rimer parece querer alcançar o céu enquanto esse lhe é negado, tendo como maior castigo o afastamento de Deus. O quadro também apresenta semelhança com a estátua do Parque Buen Retiro (fig.06), em Madrid, essa sim atribuída a Lúcifer, simbolizando a queda do anjo à escuridão, esculpida por Ricardo Bellver em 1877.



Figura 6. Estátua de Lúcifer, localizado no parque Buen Retiro, em Madrid;  
Disponível em: [g1.globo.com/.../foto/0,,1132568-EX,00.jpg](http://g1.globo.com/.../foto/0,,1132568-EX,00.jpg)

Por fim, é necessário ter em mente que a dita “Era de Aquário” simboliza tempos de contestação. Não se pode afirmar que a filosofia de Crowley seja satanista<sup>10</sup>, mas – pra dizer o mínimo – ela é anti-Cristã. Assim, o Led Zeppelin resolveu estampar uma gravura de Lúcifer, numa tentativa de resgatar antigas deidades transformadas pelo cristianismo, mostrando que havia novas formas de pensar a religião, além de associá-lo ao caráter eminentemente rebelde dos grupos de rock. Ou então, a banda pode ter usado a figura com o objetivo de chamar a atenção e propiciar – entre outras coisas – esse debate.

---

<sup>10</sup> Fato que na maioria das vezes é associado por Cristãos em referência à obra de Crowley, não admitido pelo mago.

## 2 IMAGEM E IMAGINÁRIO

Neste capítulo procuramos – num primeiro momento – apresentar alguns conceitos sobre o que é imaginário, visando um melhor entendimento. Para tanto, teremos como norteadores alguns autores-chave, tais como o filósofo Castor Bartolomé Ruiz e os sociólogos Michel Maffesoli e Juremir Machado da Silva. Além disso, pela pesquisa priorizar o estudo da imagem, nada mais justo do que a seleção de diversas imagens intencionalmente escolhidas presentes na mídia. Para elucidar o conceito de imaginário – e também dos arquétipos, do imaginário coletivo, do tribalismo, do imaginário tecnológico, do mito – recorreremos a figuras diversas, tais como o visual a lá *Chanel*, a *Rainha-Borg* de *Star Trek*, *Jesus Cristo*, fãs na *Comic Com* e *Star Wars*.

Posteriormente, procuramos explicar quem são os personagens da série *Sandman*, quais suas características físicas e psicológicas, bem como suas motivações nas histórias. Antes disso, há um pequeno resgate de como surgiu *Sandman* na literatura – fato que precede sua aparição nas histórias em quadrinhos – e qual a possível semelhança entre as versões.

Segundo Salomão (2005), Chanel – a famosa estilista francesa – se preparava para uma noite na ópera parisiense quando o aquecedor do seu banheiro estourou e queimou-lhe as pontas dos cabelos. Como estava atrasada, ela não teve alternativa senão encurtar as madeixas. Resultado: o corte foi um sucesso imediato e duradouro. O interessante é que – quase cem anos após o “acidente” da estilista – continuamos a ver o seu penteado refletido em atrizes de cinema e em novelas nacionais. Um exemplo disto são as celebridades que se apropriam deste visual na atualidade, como Mayana Moura (fig.07) – atriz da novela global *Passione* (2010) – que perpetua o mesmo corte de *Chanel*, ou seja, usa fios retos, que não ultrapassam o limite do queixo.



Figura 7. A atriz Mayana Moura em *Passione*, novela da Rede Globo, com seu cabelo à la Chanel;

Fonte:<http://gnt.globo.com/Estilo/Noticias/Corte-Chanel--personagem-de-Passione-inova-no-corte-classico.shtml>

Assim sendo, o penteado eternizado por *mademoiselle* foi incorporado a um imaginário. No entanto, o que seria esse imaginário? Bem, é necessário afirmar que o conceito de imaginário é derivado do termo imagem, mas não somente a sua representação visual. Vejamos: o imaginário pode ser conceituado, por aproximação, como um grande banco de dados universal. Como um receptáculo de ideias coletivas, estipuladas através do convívio entre a espécie humana aliada ao contexto histórico e local. A partir disso, o imaginário “cria” imagens comuns a um mesmo grupo, comunidade ou sociedade, estabelecendo uma sintonia fina entre essas pessoas.

Maffesoli (2001), um teórico que não gosta de conceitos categóricos, afirma que o imaginário não cabe em conceitos lógicos, tendo um quê de imponderável, um mistério intrínseco a ele próprio. Silva, utilizando uma figura de linguagem, acrescenta:

Todo imaginário é um desafio, uma narrativa inacabada, um processo, uma teia, um hipertexto, uma construção coletiva, anônima e sem intenção. O imaginário é um rio cujas águas passam muitas vezes no mesmo lugar. Sempre iguais e sempre diferentes (SILVA, 2003, p. 08).

E são essas águas que – tal qual um motor – atuam na humanidade, catalisando e estimulando os limites das práticas. Por estar mergulhado nela, o homem é empurrado contra ou a favor dos ventos. Fica clara a capacidade de absorção e de transformação, elementos-chave do imaginário.

O imaginário é, por natureza, uma indeterminação radical. Ele flui como a força incontrolada e incontrolável dentro do ser humano e da sociedade. O imaginário não está definido por nenhum tipo de determinação, por isso se constitui como força criadora e emerge do sem-fundo humano e da sociedade, a fim de fazer possível a novidade sócio-histórica. Ele se manifesta como fluir criador que constrói permanentemente imagens com sentido de um mundo que por princípio natural, é insignificante para o resto das espécies animais (RUIZ, 2003, p. 49).

Num dos episódios da série de televisão *Jornada nas Estrelas, A Nova Geração*, a tripulação da nave *Enterprise* entra em confronto com uma nova raça alienígena: os *borgs*; cujo conceito era – para a época – deveras original: tratava-se de uma civilização que compartilhava uma única consciência coletiva, comandada por sua rainha. Numa das cenas do filme *Star Trek: Primeiro Contato* (fig. 08), de 1996, a *Rainha-Borg* tenta convencer o capitão *Picard* a se unir à consciência coletiva alienígena.



Figura 8. A Rainha-Borg e seu amado Capitão Picard, devidamente assimilado pela consciência coletiva borg;

Fonte: [www.trekbrasilis.org/.../coluna/coluna16-1.jpg](http://www.trekbrasilis.org/.../coluna/coluna16-1.jpg).

Guardadas as devidas proporções, podemos estabelecer analogicamente uma relação entre a consciência *borg* e o imaginário. Maffesoli (2001), explica que o imaginário é uma construção coletiva. O indivíduo pode pensar que possui o seu próprio, mas na verdade está conectando-se a um imaginário maior, afinal ele representa a soma de tudo que é aprendido na interação da vida social. Como faz a *rainha-borg*, influímos e somos influenciados por essa consciência coletiva imaginal.

Para Silva (2003), a construção do imaginário individual nada mais é do que o reflexo do grupo, como um contágio. E ele se constrói através de três processos: identificação (reconhecimento de si no outro), apropriação (desejo de ter o outro em si) e distorção (reelaboração do outro em si).

Na maior parte do tempo, o imaginário dito individual reflete, no plano sexual, musical, esportivo, o imaginário de um grupo. O imaginário é determinado pela idéia de fazer parte de algo. Partilha-se uma filosofia de vida, uma linguagem, uma atmosfera, uma idéia de mundo, uma visão das coisas, na encruzilhada do racional e do não-racional (MAFFESOLI, 2001, p.80).

É interessante pensar como certas imagens – ou arquétipos – nos acompanham durante a vida inteira. Podemos demonstrar, por exemplo, através da imagem de Jesus Cristo. Se pegarmos um estrangeiro não influenciado pela fé cristã e lhe contarmos a história de Cristo, ele imaginará a sua representação de Jesus. Porém, ao exibirmos a imagem tradicional de Jesus – com cabelos claros, barba e traços europeus – está imagem será incorporada ao imaginário do indivíduo. Não interessando que esse estrangeiro possa ser oriundo do Oriente Médio e – portanto – saiba o quanto é improvável que um habitante da Judeia tenha tez branca e cabelos castanhos.

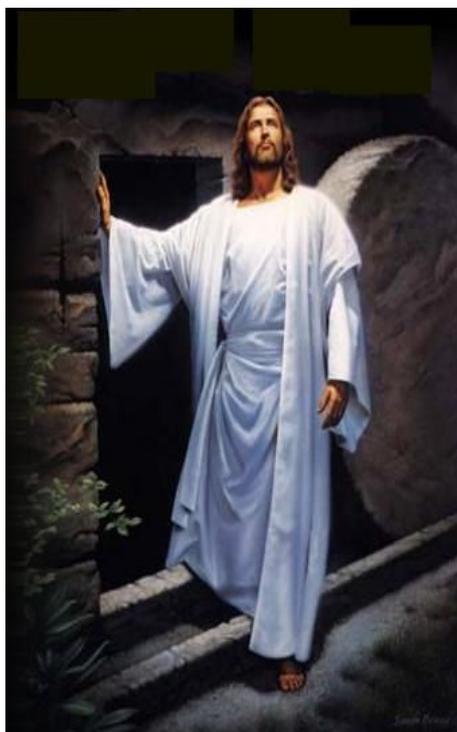


Figura 9. Jesus Cristo deixa o sepulcro ressuscitado;

Fonte: [c7.quickcachr.fotos.sapo.pt/i/b9402fb30/61032..](http://c7.quickcachr.fotos.sapo.pt/i/b9402fb30/61032..)

O mesmo ocorre nos sonhos de massa, atravessados por imagens arquetipais. Estas são como tantas interrupções no fluxo contínuo da história, servem de pedra de toque na construção intemporal da memória coletiva (MAFFESOLI, 2003, p. 61).

Parece um tanto quanto óbvio, mas é salutar afirmar que apenas a espécie humana sintoniza-se ao imaginário (fig.10). Isto porque, quando o ser humano emergiu da natureza para a consciência, intuiu-se entre ele e o mundo algo inédito para as outras criaturas: a alteridade.

O animal está vinculado ao mundo de forma natural e não tem consciência de si porque não percebe o mundo como algo distante. O mundo e ele formam uma única realidade; ambos estão unidos de forma absoluta. Entre eles não há alteridade, não existe distanciamento. O outro simplesmente não existe. A animalidade não faz distinção entre sujeito e objeto, entre eu e mundo. O eu se dilui na naturalidade do mundo, e o mundo da natureza sufoca qualquer sinal de identidade. A consciência animal não identifica o mundo como algo diferente do eu. Isto é, não existe o eu porque não há subjetividade nem sujeito, por este motivo para o animal não existe o outro. Sem alteridade não é possível a subjetividade. Não há lugar nem para o sujeito, tampouco para o objeto. Simplesmente não é possível a distinção entre o eu e o mundo (RUIZ, 2003, p. 55).

Em função desta distancia, desse certo estranhamento com o mundo, o homem interage com o ambiente criando representações para tudo com o que entra em contato. Ele as recria por meio dos sentidos, transformando-as de elementos insignificantes em objetos carregados de significação cultural. Para Ruiz (2003), o mundo do ser humano é sempre um sentido no mundo. Ele não conhece as coisas de forma imediata, para concordar com elas precisa sempre de uma mediação que, por sua vez, é constituída pelo sentido que a pessoa cria para tudo que a rodeia. Através da imaginação o homem não apenas fantasia a realidade, mas tem a capacidade de agregar sentido às sensações. Por meio dela, o mundo deixa de ser uma mera apresentação, como no caso dos animais, para tornar-se uma representação. Um animal se alimenta apenas quando está com fome, diferente do ser humano que - mesmo estando satisfeito – aceita um petisco na comemoração do aniversário do chefe na firma. Noutro extremo, a mulher – mesmo faminta – abre mão de suas refeições em prol de uma silhueta condizente ao imaginário do que é ser atraente para nossos dias. O sexo – outro instinto básico – também é tolhido pela representação que a ele se dá: por mais atraído que esteja por uma bela jovem,

o homem não satisfaz seus desejos em locais inadequados; Reforçando então: nossa espécie reinterpreta o mundo, adequando-o conforme as morais, os deveres e os costumes correntes.

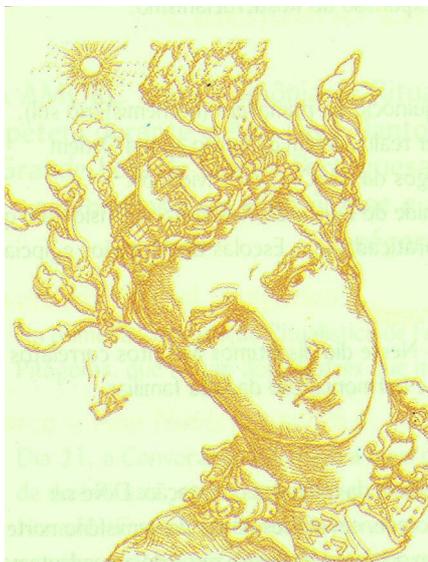


Figura 10. O imaginário;  
Fonte:Revista AMORC GLP

Na edição de 04/11/2009 da revista *Veja* temos a seguinte matéria de capa: *“O fim do mundo em 2012. Os planetas, as estrelas, o calendário maia e, é claro, uma superprodução de Hollywood reavivam a ideia aterrorizante do apocalipse e levantam uma questão: por que continuamos a acreditar em profecias finalistas apesar de todas elas terem fracassado redondamente?”* Segundo a reportagem, ao longo da História já foram previstos quatorze fins de mundo, além do vindouro 2012. Mas, aqui cabe uma pergunta: no dia em que a humanidade for extinta, ainda haverá um imaginário? Sabemos que desde a Pré-História – como comprovam as descobertas na gruta em Lascaux há 15.000 a.C. – nossos antepassados faziam uso de um imaginário. Ele perpassa nossa espécie, permeando o ser humano, porém não o integrando. Afinal, ele não é físico, mas sim metafísico. Sendo assim, desde que as construções simbólicas criadas pela humanidade pudessem ser novamente acessadas – tais como esculturas, livros, gibis, filmes, etc. – a nova civilização que surgisse ou que por aqui aportasse manteria vínculo com o imaginal.

O conceito de Silva (2003) de que o imaginário é um reservatório/motor em constante transformação vem a calhar com nossa atual condição. Segundo Teixeira Coelho (1995), na Pós-modernidade há um pensamento novo, na qual as ideias se chocam, misturam-se, sendo acrescentadas ou divididas, não tendo assim, início, meio e fim. Não existe mais o “isso ou aquilo”, como era comum na modernidade,

mas sim o “isso e aquilo”. Ou seja, existe um pensamento inclusivista. É um mundo múltiplo, com inúmeras possibilidades de conexão. Maffesoli (2001) crê que, ao partilhar um imaginário, o ser humano é coletivista. Não vivemos num tempo individualista, como dizem alguns, mas tribal. E esse tribalismo se dá em ambientes tipicamente urbanos, os quais constroem uma identidade própria, identificando-se uns com os outros. Falar em tribo é falar em pacto. Diante da impessoalidade e do anonimato tão enraizados na sociedade atual, as tribos permitem a criação de códigos de comunicação e comportamentos particulares. Priorizando assim o contato, o simples “colocar em relação”. Onde mais encontraríamos diversos adultos travestidos de super-heróis? A *San Diego Comic Com* (fig.11) constitui para alguns indivíduos a oportunidade de estarem entre iguais, ou seja, de compartilhar gostos específicos como fãs de histórias em quadrinhos que são.



Figura 11. Diversos fãs travestidos de membros da Liga da Justiça fazem pose para foto na *San Diego Comic Com*, nos Estados Unidos;

Fonte: [www.universohq.com/.../imagens/ComicCon.jla.jpg](http://www.universohq.com/.../imagens/ComicCon.jla.jpg)

Na Pós-modernidade o imaginário é eminentemente tecnológico. Essas tecnologias são dispositivos de produção de mitos, de visões de mundo, de estilos de vida. Porém, não são impostos. Silva (2003) nos diz que na dita “sociedade do espetáculo”, em que tudo é mediado por instrumentos de aproximação massiva, as

tecnologias do imaginário trabalham pela povoação do universo mental como sendo um território de sensações fundamentais. Elas são dispositivos epidérmicos, que envolvem o indivíduo, cabendo a cada um aceitá-las ou as repelir. A pintura é uma tecnologia do imaginário? E a fotografia? O cinema? As histórias em quadrinhos? A televisão? Para Maffesoli (2001), toda imagem é originária de uma técnica, ou seja, o autor considera como tecnologia do imaginário tudo aquilo que agrega informações, imagens, ideias e sensações. Rahde (2002) atesta que essas tecnologias estimulam a imaginação mesmo na aparente racionalidade destes meios de comunicação partilhados pela cultura.

Os mitos, então, poderiam ser chamados de uma cosmologia destas culturas, assim como o sonho, a fantasia e a imaginação que residem no imaginário (RAHDE, 2002, p. 24).

Ruiz (2003) afirma que o imaginário não consegue manifestar-se senão por formas simbólicas. Esse simbolismo perpassa a racionalidade, mas também esta é carregada do simbolismo. Para o autor, o ser humano é um ser “simbólico”, ou numa acepção mais abrangente “mito-lógico”. Porém, faz-se necessária uma distinção entre mítico e mágico. Graças a um pensamento rasteiro, associando um caráter sobrenatural ao mito, o conceito mitológico foi diluído no mágico, ou seja, na percepção de que o mito pertencia a uma fase pré-racional da humanidade, na qual a sociedade não dispunha de mecanismos lógicos para interpretar a natureza. Com o advento do Iluminismo, tentou-se extirpar as formas mítico-mágicas da sociedade racionalista. Ruiz (2003) garante que ainda hoje esse pensamento paradoxal está vivo em nosso dia a dia. Vide os esoterismos da já falada *Nova Era*, bem como os horóscopos nos jornais.

Com a evolução humana, através de erros e acertos, a dimensão simbólica foi alargando a consciência bem como a identidade dos indivíduos. Aos poucos, algo novo foi surgindo. Para Ruiz (2003), o longo amanhecer da consciência simbólica, onde o mito deixava de ser associado a uma compreensão mágica do mundo, enfim estruturava-se em algo mais racional. O homem migrava o cosmo mito-mágico para conceber um universo mito-lógico. Mas, mesmo desconectado o caráter mágico do símbolo, isto não implica a anulação da dimensão simbólica do humano.

O *logos* mostrou que o mito-mágico possui um caráter alucinatório, que está marcado pela falsidade e denota uma irrealidade ou falácia inexistente. Porém isso não significa que conseguiu apagar a dimensão mítica do ser humano, já que esta faz parte constitutiva da dimensão explicação racional (RUIZ, 2003, p.118).

Ruiz (2003) evoca dois períodos na história para caracterizar a confrontação entre a visão mítico-mágica e a mito-lógica. O primeiro evento remete ao processo de constituição da filosofia grega. Segundo o autor, a palavra *mythos* é um termo que Homero usava como sinônimo de discurso, proclamação, não tendo sentido falso ou fictício. Já na Grécia clássica do século VI, os significados dos conceitos modificam-se. Enquanto o *logos* detém o sentido do discurso explicativo da realidade, o *mythos* caracteriza-se por um discurso herdado, sem comprovação e abstrato, baseado na crença. Neste sentido, há um complemento entre as duas acepções.

O *mythos* é colocado frente ao *logos*, mas não oposto a ele. *Mythos* não é sinônimo de mentira ou ficção, mas de verdade que não necessita de demonstração ou de história que não se pode comprovar. No entanto, já se realiza uma importante distinção na qual o *logos* manifesta um sentido verdadeiro, pois o que ele afirma pode ser demonstrado pela argumentação lógica ou pelas provas empíricas, enquanto o *mythos* é algo indemonstrável que nos deixa na incerteza de sua verdade. De forma paulatina, o conceito de *logos* vai sendo associado à verdade e o *mythos*, à falsidade (RUIZ, 2003, p.119).

Pode-se pensar então que houve uma falência do mito em detrimento do *logos* em nossa sociedade. Como sabemos, isso não é verdade. Apesar da desconstrução daquele pensamento de cunho sobrenatural, nunca houve uma anulação da dimensão simbólica do ser humano. Pois, é por meio do simbólico que o humano relaciona-se com o mundo e transforma-o. Assim, o mito está inserido na estrutura de sentido que as pessoas e as sociedades constroem para o real. Quem realmente entende a teoria da relatividade de Einstein? Bem, provavelmente os físicos em nossas escolas e universidades. Mas, e além deles?  $E = mc^2$  foi uma fórmula popularizada pelos meios de comunicação e gravada no imaginário para nos mostrar a velocidade da luz – como visto na série *Star Wars* (fig.12). Porém, o leigo não sabe realmente se a fórmula é verdadeira ou não. Simplesmente acredita nela.



Figura 12. Cena de *Star Wars IV: Uma Nova Esperança*. Han Solo e Chewbacca entram em “velocidade da luz”, a bordo da nave *Millenium Falcon* (1977);

Fonte: [www.jedisaber.com/SW/wallpaper/light%20speed.jpg](http://www.jedisaber.com/SW/wallpaper/light%20speed.jpg)

O que vem ao encontro do pensamento de Lyotard (2002), um dos primeiros intelectuais a pensar a Pós-modernidade. Para ele, a necessidade de afirmações perdeu o sentido. Isto porque se o que é verdadeiro é apenas aquilo que pode ser provado, como ter certeza que a prova apresentada é válida? Ruiz (2003) também fala do princípio da falsibilidade implícito em qualquer explicação. Somente assim, é possível que outra formulação – melhor ou mais verdadeira – possa superá-la. Além disso, qualquer formulação teórica é sempre uma forma mítica de significar o mundo.

Através do simbolismo e das alegorias, vamos tecendo nossas redes explicativas da realidade, moldando uma estrutura mítica de mundo, sempre associada a uma tentativa de esclarecer o mundo, mas aberta a novos significados. Explicando, porém nunca o esgotando. E mesmo quando superado, o mito não é levado a uma razão unívoca, mas sim a uma nova explicação mítica para aquilo que o rodeia. Assim, pode-se afirmar que “o ser humano é essencialmente mitológico” (Ruiz, 2003, p.131).

Nesse verdadeiro caleidoscópio de interpretações, em que o homem a todo o momento interage com o mundo via imaginário, há um campo onde desde muito se procura obter algum significado: o universo dos sonhos. Em 1919, Sigmund Freud escreveu “O Sinistro” (Das Unheimliche), um estudo baseado no conto “O Homem da Areia” de Ernst Theodor Amadeus Hoffmann. Nele, o médico vienense utilizou uma série de conceitos presentes na literatura de Hoffmann para articular sua teoria

psicanalítica, tais como: a angústia, a superstição, o narcisismo, os desdobramentos da personalidade, conceitos desenvolvidos ao infinito no romance.

Constata-se que o leque de questões aberto por Freud é tão vasto que compreende muito de suas fantasmagorias, mesmo que sua produção, somado à sua personalidade ímpar, ofereçam uma porção de elementos singulares que excedam a imaginação freudiana (CESAROTTO, 1996, p.12).

Numa feliz coincidência, Freud utiliza uma tira de quadrinhos como exemplo para uma abordagem onírica, representando o simbolismo urinário. A tira sem autor creditado – embora possa pertencer a Winsor McCay – é exposta no capítulo VI de “Interpretação dos Sonhos”. A descrição feita é a de uma babá passeando com a criança. De repente, o bebê quer fazer xixi. Isso acontece e, ao urinar, a cada quadro, um rio vai se formando de forma surreal na tira. Por ele passam uma gôndola, um veleiro e, por fim, um transatlântico. No último quadrinho, o leitor vê a babá se levantando para atender a criança molhada, cujo choro a acordou. Segundo Freud, o autor retratou nesta seqüência a luta entre o desejo de dormir e o estímulo de despertar (fig.13).

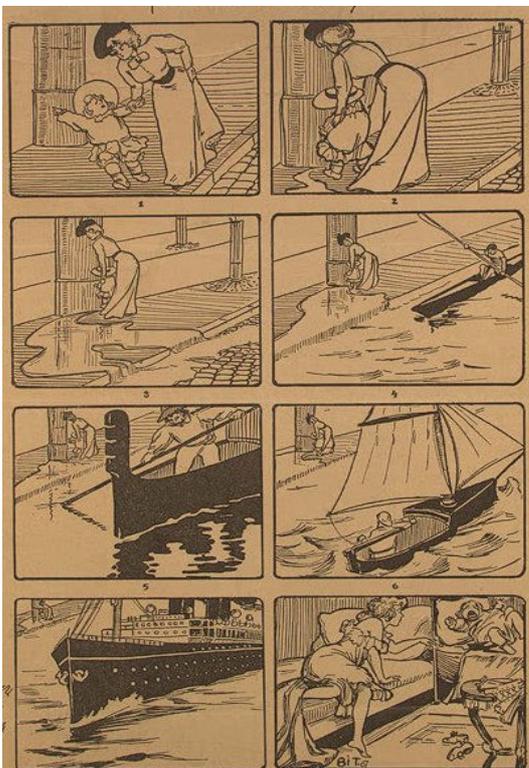


Figura 13. Tira supostamente feita por Winsor McCay;  
Fonte: <http://phobos.ramapo.edu/~eshannon/comicsCourse/JewishComicsImages.htm>

Winsor McCay é também o pai de *Little Nemo in Slumberland*, quadrinho que seguia uma fórmula rígida a cada aventura: a personagem-título era submersa por um delírio alucinatório, rodeado de coadjuvantes bizarros e objetos estranhos multiplicados ao infinito, que mudavam de proporção ou fragmentavam-se, sempre ameaçadores. Isso seguia até o último quadrinho, quando a aflita criança abria os olhos ou caía do berço, saindo da “terra dos sonhos”.

Logo após Freud falar do *Homem de Areia* em seu artigo, foi a vez do dinamarquês Hans Christian Andersen também escrever sobre *Sandman* no conto *Ole Lukoeje*, ou “Olavo fecha-olhos”, no qual a personagem soprava areia nos olhos das crianças para fazê-las dormir e assim oferecer sonhos ou pesadelos.

No original alemão, assim como em inglês, seu nome é Sandman. Na origem, tratar-se-ia de uma fabulação que se conta às crianças que teimam em não ir pra cama, mesmo quando já está mais do que na hora. Quando as pálpebras caem pelo próprio peso, na impossibilidade de se manter na vigília, parece que os olhos ficam cheios de areia. Daí sua fama; sua personalidade, no entanto, ganha aspectos terríficos ao ser afirmado que as crianças ficariam cegas e seriam carregadas dentro de um saco até a Lua, onde o “Homem da Areia” mora junto com seus filhos, monstros de olhos esbugalhados e bicos de coruja, que as comeriam sem compaixão (CESAROTTO, 1996, p.171).

Em Portugal, e posteriormente no Brasil, *Sandman* obteve a nomenclatura de *João Pestana*, uma entidade mitológica infantil. A personagem folclórica caracteriza-se como um ser muito tímido e assustado que chega vagarosamente quando tudo está em silêncio, mas que, ao menor barulho, foge amedrontado. Quando chega ao quarto, os olhos fecham-se e as pestanas juntam-se – por isso nenhuma criança jamais a viu. Neste sentido, *João Pestana* é uma parábola para o próprio ato de dormir e – por ser o sono algo tão importante no desenvolvimento dos infantes – é sempre aguardado com ansiedade, contrariando o aspecto terrífico que outras culturas fazem da personagem.

## 2.1 IMAGINÁRIO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SANDMAN

Foi em julho de 1939 que as histórias em quadrinhos encontraram *Sandman*. O personagem estreou na revista *Adventure Comics* número 40, criado por Gardner Fox (roteiro) e Bert Christman (desenhos). Filho abastado da sociedade americana, *Wesley Dodds* tinha sonhos premonitórios sobre crimes e passou a se fantasiar com costume, capa e máscara de gás para combatê-los. O herói não possuía nenhum poder em especial, mas era excelente no combate corpo a corpo e usava como arma uma pistola de gás que fazia seus inimigos dormir. Ele foi um dos fundadores da *Sociedade da Justiça da América* e do *Esquadrão All-Star*, mas pouco mais de uma década depois, o herói foi esquecido, sendo novamente introduzido no universo *DC* em meados da década de noventa, isto devido ao sucesso do *Sandman/Morpheus* de Gaiman.



Figura 14. *Wesley Dodds*, o primeiro *Sandman*, criado em 1939;  
Fonte: [www.adherents.com/lit/comics/img/s/Sandman.jpg&imgrefur](http://www.adherents.com/lit/comics/img/s/Sandman.jpg&imgrefur)

No início da década de setenta, o roteirista e desenhista Jack Kirby – criador do *Incrível Hulk*, *Thor*, *Quarteto Fantástico* – desentendeu-se com sua editora, a *Marvel Comics* – e decidiu transferir seus esforços para a rival *DC*. Kirby teve carta

branca para trabalhar em diversas revistas, tais como *Jimmy Olsen* – o fiel amigo do *Superman*. O artista também criou títulos inéditos como *Demônio*, *Kamandi*, *Povo do Amanhã* e *Novos Deuses*. Porém, seu maior sucesso foi reciclar – bem ao estilo *Marvel* – *Sandman*. O uso de cores vibrantes destoou muito da versão anterior do herói, sendo que este novo personagem possuía o poder de adentrar o sonho das pessoas. Desta vez quem incorporou a alcunha do paladino foi o *Dr. Garret Sanford*, professor de psicologia da Universidade da Califórnia. *Sandman* possuía a ajuda de dois pesadelos vivos – chamados de *Brute* e *Glob* – que eram controlados pelo herói graças a um apito mágico. No entanto, muitos fãs reclamaram – via sessão de cartas – do clima excessivamente juvenil dado ao personagem. Com a volta de Jack Kirby para desenhar as páginas dos gibis da *Marvel*, *Sandman* teve suas aventuras descontinuadas uma segunda vez.

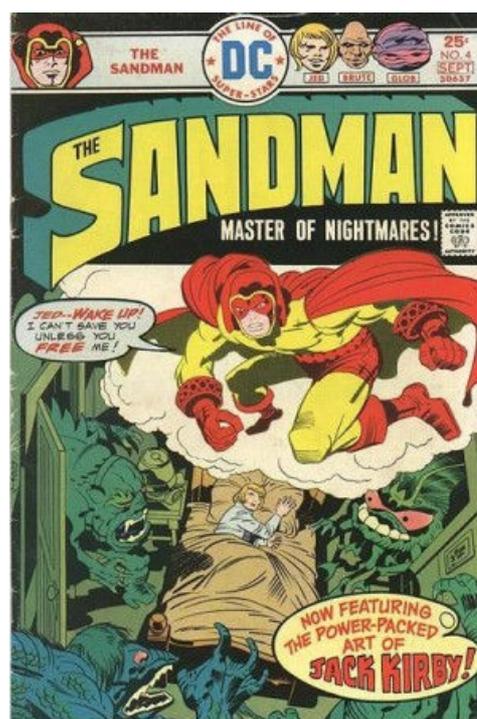


Figura 15. O *Sandman* de Jack Kirby, criado em 1974;  
Fonte: //images1.wikia.nocookie.net

A criação do *Sandman* atual tem a ver com o surgimento de uma nova mentalidade em contar histórias em quadrinhos nos Estados Unidos. Nos idos de 1984, o roteirista Alan Moore fazia sucesso com alguns gibis no Reino Unido. Após ler a obra do autor, o editor Len Wein – da norte-americana DC – decidiu convidá-lo para escrever algumas histórias, numa fase experimental. Para não por seu cargo em risco, o editor ofereceu a Moore uma revista chamada *Monstro do Pântano*

(fig.16) – personagem que fora criada por Wein uma década antes – e que vinha sofrendo com baixas vendas estando às portas do cancelamento. Numa abordagem inédita para a época, Moore juntou misticismo, terror, política, sexo e drogas às histórias do cientista *Alec Holland*, cujo acidente o transformou num elemental dos pântanos. O autor ficou à frente do título por três anos e contou com vários desenhistas, sendo que nenhum deles obtivera fama antes de trabalhar na revista. Sem saber, Alan Moore inaugurou em terras americanas um novo estilo de contar histórias em quadrinhos, onde a presença do roteirista era tão ou mais importante que a do desenhista.



Figura 16. Monstro do Pântano, de Alan Moore;  
Fonte: [www.gbiihouse.xpg.com.br/abril/vertigo/monstro/monstro.html](http://www.gbiihouse.xpg.com.br/abril/vertigo/monstro/monstro.html)

Animada com o sucesso do escritor inglês, Karen Berger - editora sênior da DC – decidiu aportar em Londres com o objetivo de descobrir novos talentos para serem usados pelo conglomerado. Berger já conhecia Neil Gaiman através de um trabalho enviado por ele via correio, justamente uma história curta do *Monstro do Pântano* – o título que fez a fama de Alan Moore. Ela sabia que Gaiman possuía formação em jornalismo, porém, após ouvir diversas propostas do jovem, não se sentiu imediatamente à vontade com seus projetos. Como primeira incursão do

inglês nos Estados Unidos, ela decidiu publicar uma minissérie da esquecida heroína *Orquídea Negra*. Sabendo então do que o roteirista era capaz, Berger resolveu dar crédito a um projeto que – se a revista anterior mostrou uma faísca – poderia resultar numa verdadeira chama criativa. Assim surgiu um personagem totalmente novo, chamado *Sandman*.

Só que, a partir daí, o Sandman mudou e como! Ele é agora, de fato e de direito, o “mestre dos sonhos”, aquele que não só faz dormir, como também quem propicia as viagens oníricas para a “outra cena”, lá onde o sujeito do inconsciente obedece à lógica do fantasma, onde o gozo extrapola o princípio do prazer, de onde se sai, efemeramente, para descansar na realidade, e depois voltar e continuar sonhando. Seu verdadeiro nome é Morpheus, ou melhor, Lorde Morpheus, mas também é conhecido como ‘Sonho’ (Dream) (CESAROTTO, 1996, p.172).



Figura 17. *Morpheus*, o *Sandman* atual, criado em 1989 por Neil Gaiman, Sam Kieth, Mike Dringenberg e Malcom Jones III;

Fonte: gambiarrablog.wordpress.com

No arco de estréia de *Sandman*, intitulado *Prelúdios & Noturnos*, que durou as oito primeiras edições, somos apresentados a *Morpheus*<sup>11</sup>, que foi aprisionado na Terra pelo mago *Roderick Burgess*<sup>12</sup> – o Rei Demônio da Ordem dos Mistérios Antigos – e mantido em cativeiro por 72 anos. Quando consegue escapar do cárcere, *Sandman* vinga-se do filho de *Roderick*, *Alex Burgess*, e dá início à recuperação de suas ferramentas de poder, roubadas durante o período em que foi feito prisioneiro: a algibeira, o elmo e o rubi. Durante a busca, o *Rei dos Sonhos* encontra vários personagens do *Universo DC* – *John Constantine*, *Senhor Milagre*, *Caçador de Marte* – até o confronto final com o antigo inimigo da *Liga da Justiça*, *John Dee*, o *Doutor Destino* – cujos poderes incluem a manipulação dos sonhos, que eram derivados do rubi roubado. Para recuperar seu elmo – negociado no passado por um demônio – *Morpheus* precisa descer ao inferno e confrontar *Lúcifer*, com diversas consequências.

Segundo Maffesoli (2000), os jovens urbanos unem-se em tribos, partilhando linguagens, sentimentos, vestuários, pensamentos e costumes. Assim agregam características por interesses comuns inseridos na estrutura cotidiana. Mesmo com instabilidade dos sentimentos e dos interesses de cada um, as tribos consistem em laços sociais sólidos, elevados na experiência ética de cada tribo, resultado dos sentimentos vividos em comum. Tomando por conceito de cultura o conjunto de pequenas coisas, pode-se afirmar que o tribalismo destila cultura. E foi mirando numa destas tribos, as dos cantores de *punk rock*, que Neil Gaiman e os desenhistas Dave McKean, Sam Kieth e Mike Dringenberg buscaram inspiração para compor o visual de *Sandman*. O roteirista confessou em entrevista à revista *Wizard* brasileira:

Eu queria um personagem que parecesse um astro do rock, mas ninguém especificamente. O visual precisava ser muito legal. Fiz os esboços iniciais e Dave McKean fez outros. Eles lembravam um pouco o Bono, do U2, mas não era o tipo de coisa que eu queria. Tinha de ser mais estranho. Então, Sam Kieth assumiu os desenhos, e o Sandman ficou com um visual de roqueiro dos anos 70. Com Mike Dringenberg ele ficou mais gótico (BARROSO, 1997, p.37).

<sup>11</sup> *Morpheus*, deus grego do sono e dos sonhos, tem como origem do seu nome a palavra grega *morphe*, que significa “aquele que dá forma”.

<sup>12</sup> Numa clara referência a Aleister Crowley e sua *Ordo Templi Orientis*, ou Ordem dos Templários Orientais.



Figura 18. Bono Vox, vocalista do U2, em início de carreira;

Fonte: Revista Wizard nº 09.

Sandman pertence a uma família, os *Perpétuos*, num total de sete irmãos. Por serem eternos e universais, os *Perpétuos* são representados por cada raça, povo ou civilização de acordo com sua tradição cultural. Ao longo da série, *Morpheus* é chamado por muitos nomes. Os habitantes da cidade de vidro – o primeiro povo da Terra – o chamam de *Kai'ckul*; os marcianos deram a ele o nome de *Lorde L'Zoril* e o vêem como um ser de fogo. Já para o povo das fadas, ele é o *Lorde Moldador*. Os orientais chamam-no de *Senhor do Sono*. Na Grécia, assumiu a alcunha de *Oneiros*, o Deus do Sono, pai de *Orpheus*<sup>13</sup>.

<sup>13</sup> Numa edição especial foi contada a história de *Orpheus*, sendo ele filho de *Morpheus* com a musa *Calíope*. Na aventura, *Eurydice* – noiva de *Orpheus* – morre acidentalmente no dia do seu casamento. Depois que o *Rei dos Sonhos* se recusa a ajudá-lo, o jovem *Orpheus* recorre a sua tia *Morte* para descer ao *Tártaro* – o inferno grego – e resgatar a amada. *Hades*, o soberano das profundezas, permite que a mulher vá embora, desde que *Orpheus* não olhe para trás enquanto deixa o lugar. Incrédulo, ele se volta durante o percurso e vê sua amada sumir para sempre. Por fim, *Orpheus* entra em depressão e é devorado pelas *Bacantes*, que lançam sua cabeça num rio. *Morpheus* a resgata e, ainda com vida, induz alguns sacerdotes gregos a preservá-la.

Cada *Perpétuo* vive em seu próprio reino astral, que não são locais físicos, mas sim realidades criadas pela própria consciência humana. Cada um deles possui um emblema e uma galeria, na qual existem retratos dos sete. Os mortais vêem cada *Sem-Fim* - outra designação para *Morpheus* e seus irmãos – de acordo com sua própria concepção cultural, ou espécie. Porém, a condição do gênero transparece em todas as representações. Sendo *Sandman* representado como macho, *Morte* como fêmea e assim por diante. A exceção é *Desejo*, que é retratada como um ser andrógino.

No inglês, os *Perpétuos* são chamados de *Destiny* (*Destino*), *Death* (*Morte*), *Destruction* (*Destruição*), *Desire* (*Desejo*), *Despair* (*Desespero*), *Delirious* (*Delírio*) e *Dream* (*Sonho* - *Sandman*). No entanto, “Perpétuos” é uma denominação errada para esses seres, visto que todos se originaram há muito tempo, mas seis da família serão removidos deste plano dimensional pelo sétimo, a *Morte*.

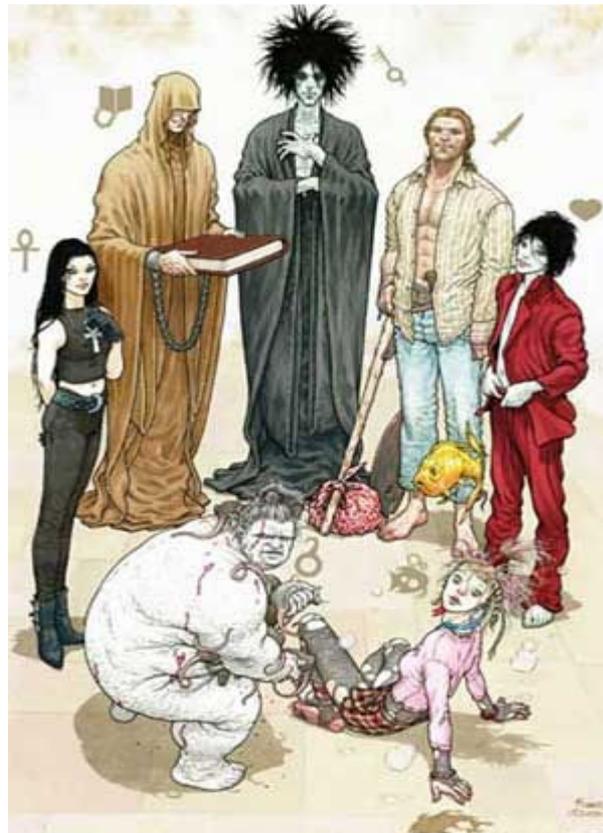


Figura 19. Os *Perpétuos*: em pé aparecem – em sentido horário - *Morte*, *Destino*, *Sonho*, *Destruição* e *Desejo* e – agachados – *Delírio* e *Desespero*;

O mais velho dos irmãos é *Destino*. Ele veio a existir pouco depois da criação do universo e está acorrentado ao seu símbolo, um grande livro, no qual tudo o que acontece é registrado. O *Perpétuo* pode entrever o futuro simplesmente folheando algumas páginas do seu tomo, porém, ele não prefere fazê-lo. O livro funciona como um guia para percorrer pelo jardim de *Destino*. Nesse jardim, as trilhas se dividem infinitamente, e os mortais andam por elas no decorrer de suas vidas, fazendo com que escolham constantemente seus caminhos. Porém, se um mortal caminhar pelo jardim de *Destino*, ao olhar para trás verá apenas um caminho, como se cada escolha “teoricamente livre” feita estivesse predestinada. Apesar de ser o único a entender perfeitamente a natureza do jardim, nem mesmo *Destino* sabe onde cada trilha vai dar, mas compreende que se há um caminho para si, ele já foi definido. *Destino* será o último dos *Perpétuos* a ser levado pela *Morte*, e assim fechar definitivamente o seu livro.

Por ordem de nascimento, *Destruição* é o irmão do meio dos *Perpétuos*. É um dos mais poderosos, pelo fato de ser imune a qualquer tipo de poder e também por possui a capacidade de destruir qualquer ser. Refere-se a si mesmo como a “ovelha negra” da família. Afinal, há trezentos anos ele abandonou seu posto e partiu para o auto-exílio. Em sua vida com os mortais, *Destruição* assumiu a alcunha de construtor e de artista, sempre tentando fazer algo ao invés de destruí-lo – diferente do esperado. Segundo ele, os “Perpétuos” não têm o direito de interferir na vida dos mortais e, talvez por isso, *Destruição* não fale mais com sua família, vivendo sempre de mudança.

*Desejo* possui estrutura média, aparecendo sempre como uma figura andrógina, onde não se sabe se o personagem é homem ou mulher. Essa condição é totalmente assumida e aceita por todos, tanto que *Sandman* o chama de irmão-irmã. Contudo, é improvável que qualquer retrato consiga fazer jus a sua pessoa. Pois vê-lo (vê-la), seria o mesmo que amá-lo (amá-la) com dor e paixão. Ele (ela) incorpora o objeto de desejo de cada um, junto com o próprio desejar, vivendo numa gigantesca estátua de si mesmo, sendo o único habitante de seu reino.

Desejo exala um perfume quase subliminar de pêssegos no verão, e projeta duas sombras: uma negra e de nítidos contornos; a outra sempre ondulante, como neblina no calor.

Desejo sorri em breves lampejos, da mesma forma que o brilho do Sol reluz no gume de uma faca. E há muito, bastante mais do gume de uma faca na essência de Desejo.

Jamais o (a) possuído (a), sempre o (a) possuidor (a), com pele tão pálida como fumaça e olhos aguçados como vinho, Desejo é tudo que você sempre quis. Quem quer que seja você. O que quer que seja você.

Tudo (CESAROTTO, 1996, p.174).

*Desespero* é a irmã gêmea de *Desejo* e – ao mesmo tempo – seu oposto. É baixa, horrenda, de pele pegajosa e voz gutural. Ela não usa roupas, mas possui um anel com gancho na mão esquerda – que usa para se mutilar. Ela vive num reino cheio de janela penduradas no nada, as quais a permitem observar o mundo dos mortais por trás dos espelhos. *Desespero* fala pouco, mas é paciente.

*Delírio* é a caçula da família. Sua aparência é variável, seus pensamentos são desconexos. Ela possui um olho azul e outro verde, salpicado de estrelas e, desta forma, vê o mundo através de sua própria e única visão. Seu reino é caótico, um amontoado de cores e formas estranhas que mudam o tempo todo. Os mortais podem, com alguma facilidade, visitar seu templo, mas não lhes é possível compreender ou relatar totalmente o que lá encontram. Talvez a maior frustração de *Delírio* seja o fato de saber que – mesmo sendo mais velha que as estrelas – ela continua eternamente sendo a mais jovem dos *Perpétuos*. Um dia, “*Delírio*” também foi chamada de “*Deleite*”, mas não se sabe onde, como ou quando isso aconteceu, somente ela sabe porque mudou.

Por último, temos *Morte*. Antes do primeiro ser vivo existir, a *Morte* já estava lá aguardando seu fim; quando o universo se extinguir, ela será a última a sair e fechar a porta. *Morte* se encontra com cada mortal duas vezes na vida: no nascimento e na morte. Diferentemente do que se espera, ela não foi concebida por Neil Gaiman como uma figura fria e sombria, retratada num esqueleto e portando uma foice. Pelo contrário, *Morte* é uma mulher jovem e a única dos *Sem-fim* que não possui um reino astral próprio, optando por morar numa casa na Terra. Segundo Neil Gaiman,

Eu sabia que os leitores esperavam que sua irmã fosse exatamente como Sandman, apenas maior, mas obscura, bastante masculina. Então eu resolvi virar suas expectativas de ponta-cabeça, e colocar também um pouco de contraste, fazendo Morte pequena, engraçada, legal e gentil (Ambrosia. 2010).

A ceifadora parece estar sempre otimista e bem humorada, vestindo roupas góticas, com cabelos negros e pele alva. Seu visual é claramente inspirado na cantora *Siouxsie*, da banda *Siouxsie and the Banshees*. Além de irmã mais velha, ela é a melhor amiga de *Sandman* e sua conselheira nas horas difíceis. Ela carrega consigo um colar na forma de um *Ankh*<sup>14</sup>, ironicamente o símbolo egípcio da vida.



Figura 20. Siouxsie, líder e vocalista da banda Siouxsie and the Banshees;

Fonte: fórum.rekordsrekords.com

Seguramente, depois de *Sandman*, *Morte* foi a personagem da série que mais fãs conquistou. Sua primeira aparição ocorreu no número 8, de agosto de 1989. Ela chegou a estrelar três séries próprias: *Morte: O Preço da Vida*; *Morte: O Grande Momento da Vida* – ambas escritas por Neil Gaiman e desenhadas pelo canadense Chris Bachalo – e *Morte: A Festa* – escrita e desenhada por Jill Thompson no estilo

<sup>14</sup> O *Ankh* era encontrado sempre nos hieróglifos, sendo empunhado pelas divindades egípcias como se fosse uma chave, remetendo-nos ao seu significado “a chave dos portões que separam a vida e a morte”.

mangá<sup>15</sup>. Além disso, protagonizou um encarte sobre a AIDS: *A Morte Fala Sobre a Vida*.

Na minissérie *Morte: O Preço da Vida* é narrado o encontro da *Perpétua* e um adolescente suicida. Todavia, o rapaz abandona seus planos para acompanhar a ceifadora. Ambos parecem possuir a mesma idade, e ele a vê como uma garota de idéias extravagantes – em parte por ela não negar em nenhum momento quem é. A história é narrada num período de vinte e quatro horas, especificamente o dia que – a cada cem anos – a *Morte* deve passar como uma mortal.

Quando a primeira coisa viva existiu, eu estava lá esperando... Quando a última coisa morrer, meu trabalho estará terminado... Então, eu colocarei as cadeiras sobre as mesas, apagarei as luzes, e fecharei as portas do universo, enquanto o deixo para trás (Ambrosia. 2010).

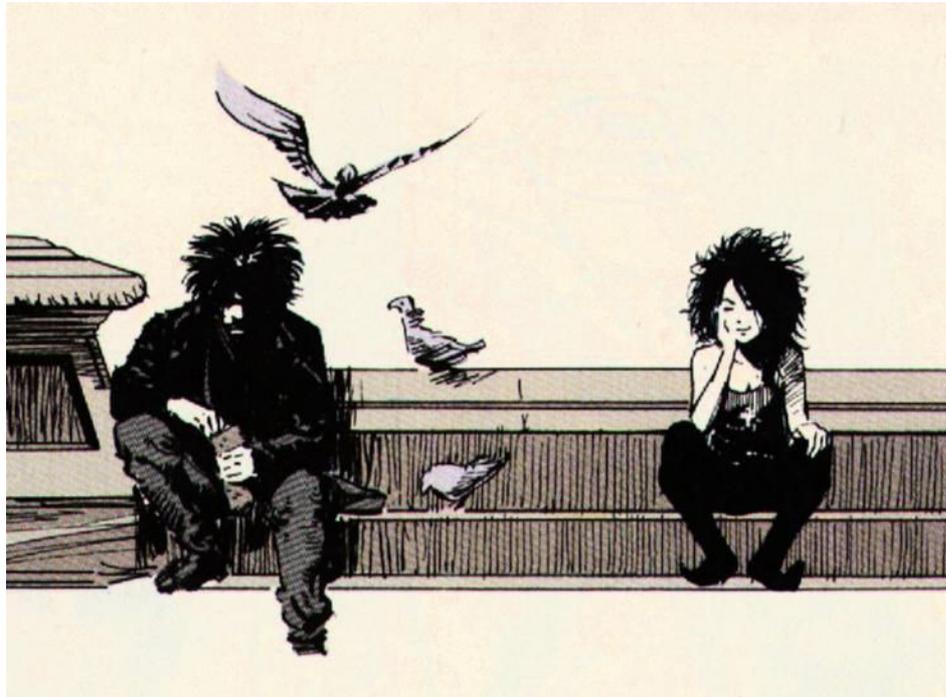


Figura 21. *Morpheus e Morte* batem papo na história “O Som de suas Asas”;

Fonte: [passodotempo.wordpress.com](http://passodotempo.wordpress.com)

<sup>15</sup> *Mangá* são histórias em quadrinhos produzidas no Japão, ou que utilizam os mesmos métodos estéticos japoneses. Suas principais características são as personagens estilizadas, retratadas com olhos grandes e desproporcionais, além de seu sentido de leitura ser o inverso do convencional no ocidente.

Numa tentativa de unir todas as versões da personagem, o roteirista Neil Gaiman incorporou alguns elementos de outras aparições da personagem-título na série atual. Por exemplo, quando *Morpheus* é mantido no cativeiro na Terra – e, portanto, não pode exercer sua função – mostra-se que o milionário *Wesley Dodds* começa a ter pesadelos recorrentes, com um homem de capacete esquisito e olhos ardentes. No entanto, ao começar a por bandidos para dormir, jogando areia sobre seus rostos, os sonhos ruins cessam. Curiosamente, a ideia surgiu a *Dodds* enquanto dormia. Temos também o fato de que *Brute* e *Glob*, os pesadelos auxiliares do segundo “Homem de Areia”, serem, na verdade, habitantes do *Sonhar* que escaparam enquanto *Morpheus* estava preso. No segundo arco da série, intitulado *Casa das Bonecas*, o *Sonhar* é reconstituído e os desertores capturados.

Logo após escapar do cativeiro e punir seu algoz, *Morpheus* vai atrás de seu outrora grandioso reino. Lá chegando encontra o *Sonhar* despedaçado. Tal qual seu reino, ele encontra-se esfacelado, enfraquecido. Para erguê-lo novamente, ele precisa recuperar as ferramentas há muito perdidas, mas não sabe onde procurar. Com a ajuda da *Hecateae* – um trio de bruxas chamadas também de “aquela que é três” – *Morpheus* fica sabendo que sua algibeira foi adquirida pelo mago inglês *John Constantine*, o elmo foi negociado com um demônio e há muito saiu do plano mortal e, por último, o rubi passou de mãe para filho que acabou usando a magia dos sonhos em benefício próprio até ser capturado por super-heróis.

Sentindo-se mais seguro por ter obtido sua algibeira das mãos de uma drogada moribunda no subúrbio de Londres, *Morpheus* decide adentrar os domínios de *Lúcifer* para recuperar seu elmo. A aventura, publicada no quarto número do gibi, chama-se “Uma Esperança no Inferno” e começa com a personagem num trapiche do *Sonhar*, mexendo na areia contida em sua algibeira. Ele reflete:

Salpico areia nas águas da noite. Os grãos queimam ao cair, lembrando-me de outra queda, ocorrida há muito tempo. Eu o observei enquanto caía. O rosto altivo, os olhos orgulhosos. Chegou a minha vez de percorrer o abismo. É hora de retomar o que é meu. Preciso falar com a Estrela-da-Manhã. Não espero muito deste encontro (GAIMAN, 2005, p. 94-95).

Enquanto cai em direção ao seu destino, *Sandman* é atormentado por pensamentos de dúvida e pelo fato de que, apesar de possuir esperança, estar

sozinho, amedrontado, diante dos portões do Inferno. Guiado por *Etrigan*<sup>16</sup>, *Sandman* constata que, desde sua última visita, a geografia do lugar havia mudado. Um exemplo disso seria o *Vale dos Suicidas* que, em sua visita anterior, era uma tímida mata e agora se configurava como uma verdadeira floresta.

E é no Vale que *Sandman* revê e tem um breve diálogo com sua antiga amada *Nada*<sup>17</sup>, e sabemos que ele ainda a ama, mas – apesar de terem se passados 10 mil anos – ainda não a perdoou. Seguindo caminho, *Morpheus* chega até *Dis*, a cidade do inferno.

O palácio de Lúcifer também mudou. Ele ecoa perda e dor. Em minha última visita eu era um convidado de honra, enviado de meu próprio reino. Agora, falta-me o poder, não trago os símbolos do meu cargo. Mas ainda sou o Sonho, e as portas do palácio se abrem quando nos aproximamos. Vamos até o topo, percorrendo vastos saguões que ecoam gritos, lamúrias, suspiros e pó. Da escada que subimos escorre sangue doce. No alto, ele nos espera, sozinho (GAIMAN, 2005, p. 101).



Figura 22. *Lúcifer Estrela-da-Manhã* se apresenta a *Morpheus*;

Fonte: *Sandman*, Prelúdios & Noturnos

<sup>16</sup> *Etrigan* foi criado em 1972 por Jack Kirby, no mesmo período que criou a segunda versão de *Sandman*. A personagem é um demônio do inferno, meio-irmão do mago *Merlin*. Ele foi trazido a Terra - pela primeira vez – para proteger o reino de *Camelot* da bruxa *Morgana Le Fey*. Quando o cerco acabou, *Merlin* aprisionou *Etrigan* no corpo de *Jason Blood*. O humano acabou involuntariamente carregando o demônio através dos séculos.

<sup>17</sup> A história de *Nada* é contada algumas edições a frente, no número 09 do gibi. Lá sabemos que *Nada* foi a rainha da cidade de vidro, a primeira tribo da Terra. Certo dia, *Morpheus* a visitou em seu castelo e ela se apaixonou perdidamente, a ponto de procurá-lo no *Sonhar*. Ao descobrir que o pretendente era um *Perpétuo*, *Nada* tentou fugir, mas acabou cedendo ao amor de *Morpheus*. Como punição por ter feito um ato proibido, uma bola de fogo caiu do céu e destruiu a cidade de vidro. *Nada* se suicidou, mas mesmo na morte, foi pedida em casamento por *Morpheus*. Ao se recusar, a mortal acabou condenada pelo *Rei dos Sonhos* ao suplício eterno.

Após zombar de *Sandman* pelo longo cativeiro, *Lúcifer Estrela-da-Manhã* indaga se o motivo da visita devia-se ao fato de o *Perpétuo* querer unir forças, ou então, do reconhecimento da soberania do Inferno frente aos outros reinos celestes. *Sandman* não se posiciona quanto a isso e, por fim, revela que veio em busca do seu elmo perdido. O leitor fica sabendo que *Lúcifer* não é mais o senhor absoluto daquele reino, mas divide a liderança com outros dois demônios: *Belzebu* e *Azazel*. O primeiro assume a forma de uma mosca gigante, inclusive falando como se zumbisse a cada final de palavra. Já o segundo lorde, pode ser descrito como uma massa disforme, lembrando o formato de um coração, cravejado de olhos, que flutua e fala sem possuir uma boca. O Inferno então responderia a um Triunvirato.

Numa ambiente grotesco, retratado numa página dupla, é mostrado que o local possui mais de um milhão de seres, todos grotescos. Fato que faz a figura de *Estrela-da-Manhã* sobressair-se no cenário. Talvez por ser chamado por *Sandman* como *Portador da Luz*, ele é retratado em vestes brancas, cabelos loiros, tez clara, tal qual um anjo. O único detalhe, que aponta para sua atual natureza maligna, está nas asas de morcego que brotam de suas costas. Provavelmente, por ter perdido suas asas angelicais ao se rebelar contra Deus.



Figura 23. *Estrela-da-Manhã* com suas asas de morcego e penteados lembrando chifres;  
Fonte: *Sandman, Prelúdios & Noturnos*.

Seguindo a concepção de agregar o tipo das personagens a figuras do mundo artístico, o outrora soberano absoluto do Inferno foi retratado tendo a imagem do cantor pop inglês David Bowie, conhecido também como o *Camaleão do Rock*.



Figura 24. David Bowie, o Camaleão do Rock;

Fonte: [lastbus2cool.blogspot.com](http://lastbus2cool.blogspot.com)

Quando Morpheus visita um inferno dantesco para recuperar seu elmo perdido, uma batalha discursiva é travada, como nos antigos campeonatos retóricos da Atenas clássica, num cenário que lembra um pub inglês. Morpheus sai vencedor, mas não sem antes desgostar um Lúcifer rafaélico com o rosto e a voz de David Bowie (TAVARES, 2008, p. 3).

Após avistar a horda de demônios, *Sandman* deixa a areia de sua algibeira passear pelo Inferno e descobre qual criatura está de posse do elmo. A criatura propõe um desafio para devolver o instrumento ao verdadeiro dono: num pub demoníaco, ambos fazem um combate retórico no qual o perdedor entregará o elmo ou a própria existência. Diferentemente dos combates à lá gíbi de super-heróis, onde os conflitos são resolvidos num combate corporal, no embate de *Sandman* o que importa é a capacidade de superar o oponente vai intelecto. Após vencer, *Morpheus* recobra o elmo e agradece aos reis do Inferno por serem tão honrados. Ao que *Lúcifer Estrela-da-Manhã* rebate afirmando que existe um milhão de seres do Inferno em formação de batalha, e que eles não pretendem deixá-lo partir. Caçoando,

*Lúcifer* pergunta qual força teria os sonhos naquele lugar. Ao que o *Perpétuo* responde:

Você diz que não tenho poder? Talvez seja verdade... Mas...dizer que os sonhos não têm força aqui? Diga-me, *Lúcifer Estrela-da-Manhã*...Indaguem a si mesmos, todos vocês...Que poder teria o Inferno se todos aqui presos não fossem capazes de sonhar com o Céu? (GAIMAN et all, 2005, p. 115-116).

E assim, *Morpheus* deixou em silêncio o Inferno, abrindo caminho por uma legião de hostis, a passo firme, segurando seu elmo.

Haja vista que o gibi *Sandman* se originou no final dos anos oitenta, podemos suspeitar de seu caráter pós-moderno. Mas, com eram as caracterizações dos protagonistas – entre outras – nos quadrinhos ditos modernos? Qual era o modelo para a compleição física de um protagonista na Modernidade? A conduta moral de um herói é a mesma tanto na Modernidade quanto na Pós-modernidade? Essas questões começam a ser detalhadas no capítulo a seguir, onde trataremos dos personagens modernos das histórias em quadrinhos.

### 3 IMAGINÁRIO MODERNO

Neste capítulo procuramos demonstrar como as histórias em quadrinhos surgiram atreladas ao período denominado como modernidade. Para focar a discussão, foram escolhidos autores que estudaram o modernismo, tais como Douglas Kellner, David Harvey, Edgar Morin, entre outros, sempre unindo os conceitos do período tais como originalidade e moralismo. Com exemplos oriundos dos gibis, procurou-se desenvolver uma linha imaginária que englobasse o nascimento dos quadrinhos do gênero de super-herói, como *Superman*, em 1938, até chegar ao período pós-moderno. Nessa nova fase, em acordo com conceitos de Teixeira Coelho, Beatriz Rahde e Juremir Machado da Silva, etc., buscamos características nos novos gibis que surgiram – como nas aventuras do *Homem-Aranha* – onde as alternâncias do caráter dos protagonistas e o hibridismo das narrativas se apresentam como constantes. Assim, concluímos com o expoente da pós-modernidade: *Sandman*, além de apontar algumas histórias em quadrinhos que seguem com seu legado.

Nessa retrospectiva pelas origens dos quadrinhos modernos e pós-modernos, não serão abordadas os quadrinhos cômicos, da *Disney*, por exemplo, ou os gibis de terror oriundos da editora *EC*. Isto porque nossa análise, feita no capítulo posterior, será em cima de *Sandman*, um gibi que, apesar de não se pretender uma aventura de super-heróis, foi concebido inicialmente com esse viés, além de publicado numa editora consagrada como a *DC*, lar de famosos paladinos, como veremos a seguir.

Antes de falarmos dos personagens modernos dos quadrinhos e suas características, é preciso delinear o que foi o período moderno – período este que ainda tem seu fim contestado por muitos pesquisadores. Numa linha histórica que nos remete ao século XIX, na Segunda Revolução Industrial originaram-se as condições propícias para o surgimento da eletricidade. A partir disso, numa espiral progressiva, foram inventadas – nas décadas seguintes – a fotografia, o cinema, o rádio e a televisão. Tais tecnologias revolucionaram a vida em sociedade, agregando ao ato de se comunicar uma ferramenta para a diversão em família.

Jogando com uma vasta gama de emoções, sentimentos e idéias. A cultura da mídia é industrial; organiza-se com base no modelo de produção de massa (KELLNER, 2001, p. 09).

Além do progresso em si, a revolução nos modos de produção industrial favoreceu o surgimento na sociedade de uma visão progressista, cujos valores estavam intimamente ligados à busca pela novidade, pelo moderno, o que cunhou tal período como a Modernidade.

Advinda das ideias apregoadas pelo Iluminismo – onde a religiosidade cega é minimizada e existe uma ascensão do racionalismo e do antropocentrismo – somadas às já mencionadas melhorias tecnológicas, houve uma mudança na infraestrutura da sociedade direcionando-a para a criação dos grandes centros urbanos. Conforme Harvey (1993), este período adotou o progresso caracterizando-se por desmitificar o conhecimento, saudando a criatividade do ser humano e a marcha para a ciência.

Na Modernidade, havia abundância de doutrinas pregando a igualdade, fraternidade, fé na inteligência humana e na razão universal. O que ocasionou o surgimento de grandes ídolos na política, no cinema, na música e – porque não – nos quadrinhos. Esses seres eram cultivados pelas mídias como heróis de comportamentos irretocáveis, com uma beleza perfeita. Claro que essas características divinas os ajudavam a tornarem-se ótimos produtos de consumo. Os catedráticos da Escola de Frankfurt estudaram essa questão, na qual a comunicação era distribuída para uma multidão sem rosto, influenciando a vontade do povo.

Apesar de discutível frente a sua influência – para quem vê a teoria com os olhos de hoje – é inegável que desde o princípio do século XX a informação e o entretenimento transformaram-se em objetos de consumo. Assim, cada vez mais a comunicação ganhou atributos tecnológicos para aumentar seu grau de alcance. No entanto, diferentemente de formas de expressão mais recentes – como o cinema – que necessitavam de aparelhagem tecnológica específica com alto custo, os gibis eram um meio acessível à população.

Resumidamente, as histórias em quadrinhos são uma narrativa em que as ilustrações e os textos relacionam-se numa simbiose eficaz, a qual deve ser lida em conjunto dentro de determinado enquadramento. O limite da visão é o quadrinho,

que deve ser decifrado da esquerda para a direita<sup>18</sup>, de cima para baixo. As revistas em quadrinhos utilizam uma sequência de imagens repetitivas, para formar um código de cumplicidade com o leitor. Cada página pode conter, em média, de três a nove quadrinhos, porém há páginas onde apenas um quadrinho é desenhado, ou ainda, a junção de duas páginas seguidas formando um único grande painel. A utilização desses recursos tem o objetivo de melhorar o *timing* narrativo da história, pois o tempo – quantidade de quadros usados para demonstrar uma ação – é essencial para desenvolver a emoção na leitura cadenciada.

Para Eisner (2001), é fundamental frisar a importância das imagens sobre as palavras nos quadrinhos, pois sem elas os gibis seriam apenas mais uma forma de narrativa em prosa, semelhante a outras já existentes. Essas ilustrações precisam remeter ao imaginário do leitor, para que ele possa assimilar o melhor possível daquilo que o artista quer lhe transmitir. Ou seja, se a personagem de tal cena no gibi tem um ataque de fúria, é necessário que o desenhista retrate exatamente esse sentimento, senão correrá o risco de ter a incompreensão do leitor e a sua possível desistência da leitura.

Outra singularidade desta forma de comunicação é a escrita nos balões de fala. No começo eles tiveram a função de separar o diálogo da personagem do próprio desenho que compunha o quadrinho. Com o passar do tempo foi acrescida a função de transmitir várias formas de expressão. Como o balão em formato de nuvem – o que evoca um pensamento da personagem – entre outros.

Primeiramente, os quadrinhos surgiram nos jornais – com o *Yellow Kid*<sup>19</sup> (fig. 25) – e depois migraram para as revistas específicas em quadrinhos. Como é impossível algo existir no vácuo – evocando o conceito de Thompson (1995) sobre as formas simbólicas – os gibis se apropriaram do discurso do período no qual estavam inseridos, ou seja, na Modernidade. Teixeira Coelho (1995) conceitua o que foi essa época como a “representação neurótica do novo”. Ou, ainda citando o autor, “o moderno, no limite, é o novo – e o novo é a consciência neurotizada da

---

<sup>18</sup> No Mangá, o quadrinho oriundo do Japão, o sentido de leitura é inverso ao ocidental.

<sup>19</sup> Ou o *Menino Amarelo*, estreou no jornal New York World com uma sequência de imagens em quadros nas quais as falas das personagens eram colocadas em balões ou nas roupas. Segundo Moya (1977), um dos técnicos gráficos decidiu provar a cor amarela no camisolão da personagem principal – isto devido à recente aquisição de uma impressora em cores pelo jornal. Deste incidente surgiram dois fatos importantes: 1) o início dos *comics* e 2) o surgimento do termo “jornalismo amarelo” – para designar uma imprensa sensacionalista;

Modernidade”. É consenso ver tal época como um tempo de necessidade de mudanças e de rupturas históricas, na qual os indivíduos buscavam uma nova realidade livre de mitos, religiões e crenças. Por isso, essa fase da humanidade foi terreno fértil para os artistas e os pensadores. Melhor dizendo, para aqueles que se propunham a explicar o mundo. Para os modernistas, tudo tem uma razão, uma definição.



Figura 25. *Yellow Kid*, criado em 1893 por Richard F. Outcault;

Fonte: [simaopessoa.blogspot.com](http://simaopessoa.blogspot.com)

Tendo a mudança como pauta principal, a modernidade buscou priorizar aquilo que tinha uma aura de original. Segundo Harvey (1993) o que já existia não deveria ser refeito, preferindo então a destruição criativa. Nas ideologias surgiram ideais sectários e intolerantes, tais como o nazismo, para citar apenas um. No campo das artes havia algo semelhante, com movimentos que brigavam entre si como o Cubismo – que pregava a rigidez formal – e o Dadaísmo – que queria a destruição das formas.

O pensamento moderno pregava também a supremacia, a exigência de uma liderança. É por isso que essa fase foi assolada por diversos conflitos, sendo coroada pelas duas guerras mundiais – sempre com o intuito de desenvolver, de modernizar, os povos e não estagnar no tempo.

Num mundo onde a moral era elevada ao extremo, os meios de entretenimento necessitavam agregar um discurso educativo em suas obras. A intenção era dizer como agir direito e de educar aqueles que desobedecessem. Nasceram os super-heróis dos gibis – com superpoderes e imbuídos de virtude – eles passavam mensagens de honestidade, honra e justiça.

Na ausência das certezas iluministas quanto à perfectibilidade do homem, a busca de um mito apropriado à modernidade tornou-se crucial (HARVEY, 1993, p.38).

Neste espírito foi criado o *Superman*. Concebido por uma dupla de jovens artistas americanos com ascendência judaica – Jerry Siegel e Joe Shuster – a personagem teve sua estreia no primeiro número do gibi *Action Comics*, em junho de 1938. Na aventura, contada em treze páginas, *Superman* (fig. 26) era oriundo do planeta *Krypton* e foi enviado à Terra quando bebê pelos pais biológicos, pois seu mundo natal estava prestes a desaparecer. Sendo assim, *Kal-El*<sup>20</sup> – o nome *kriptoniano* da personagem – é o último descendente de uma próspera raça alienígena. Ele é adotado por um casal de fazendeiros do Kansas, nos Estados Unidos, e recebe o nome de *Clark Kent*. Sob o nosso sol amarelo, a criança desenvolve poderes dignos de um semideus grego e, à medida que cresce, é instruído pelos pais a usar seus dons em benefício da humanidade. Quando faz sua primeira aparição em público, na cidade grande de *Metrópolis*, recebe da imprensa a alcunha de *Superman*, o homem de aço.

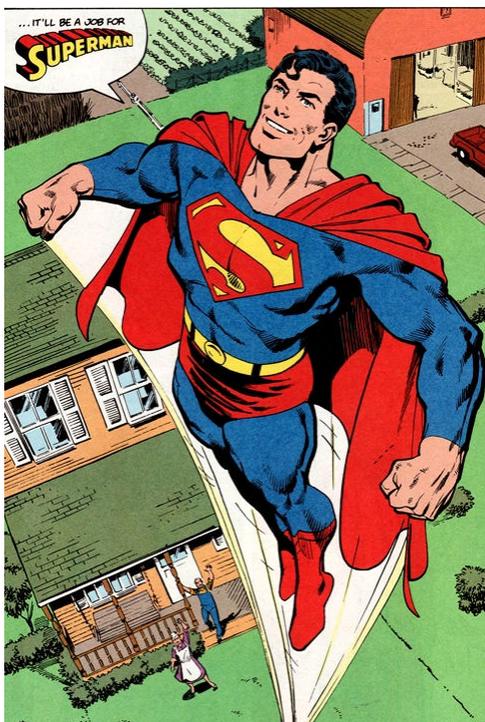


Figura 26. Superman, criado em 1938 por Siegel e Shuster;

Fonte: [alternatecover.com](http://alternatecover.com)

<sup>20</sup> De acordo com Rahde (2002) o prefixo *El* nas linguagens orientais é a denominação do nome de Deus. Ao cruzar essa informação com o fato de seus criadores serem judeus, podemos interpretar que *Superman* seja uma analogia com o Messias que vem à Terra para fazer justiça.

Segundo Rahde e Cauduro (2004) as imagens na Modernidade seguiam o cânone postulado pelos respectivos manifestos modernistas. Assim temos o visual estético dos super-heróis modernos espelhados nos deuses gregos da Antiguidade. E quem melhor caracterizava este viés estético foram os *Strongmen*, halterofilistas circenses que participavam de números com grandes demonstrações de força. Esses artistas usavam macacões justos, acompanhados de uma “cueca” para tornar as vestes apertadas menos escandalosas. No final do século XIX e começo do XX, três homens levaram o fisiculturismo ao status de celebridade – sendo Eugen Sandow (fig. 27) o maior deles. O artista foi considerado como o homem mais próximo do ideal de perfeição grego. Assim sendo, os *Strongmen* serviram de modelo para os super-heróis surgidos após a Grande Depressão americana.

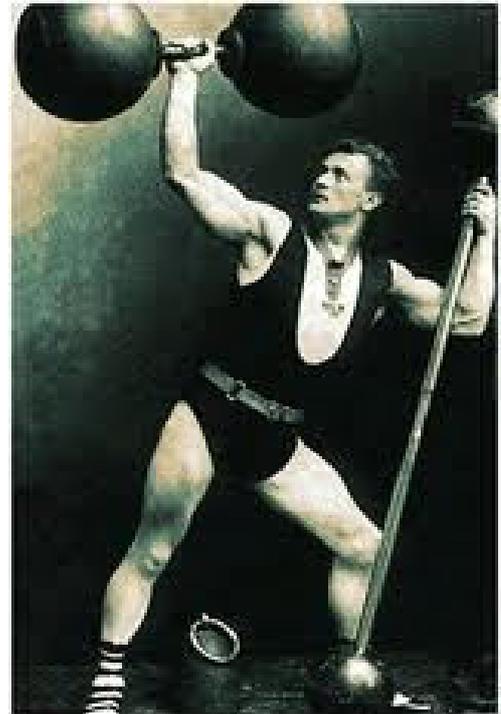


Figura 27. *Eugen Sandow*, um dos *Strongmen*;

Fonte: [www.liftfitness.com/eugen\\_sandow.htm](http://www.liftfitness.com/eugen_sandow.htm)

Noutro exemplo, podemos nos reportar para o *Capitão Marvel* (fig. 28) publicado pela *Fawcett Comics* em 1940. Tentando pegar carona no sucesso da *DC*, diversas editoras menores criaram seus próprios personagens esperando algum sucesso. Muitas falharam logo nas primeiras edições, mas o caso do adolescente *Billy Batson* foi diferente. Ele era um órfão jornaleiro que trabalhava à noite e, certa

vez, é conduzido a um encontro com um mago que procura alguém de bom coração para substituí-lo. O feiticeiro pede a Billy que pronuncie a palavra *Shazam*<sup>21</sup> e – ao fazê-lo – torna-se um adulto poderoso conhecido como *Capitão Marvel*<sup>22</sup>.

O mais importante aqui, pensando na estética moderna, era que o rosto da personagem foi baseado na figura do ator Fred MacMurray, fato que agradou o artista a ponto de prestar uma homenagem ao herói em um de seus filmes.

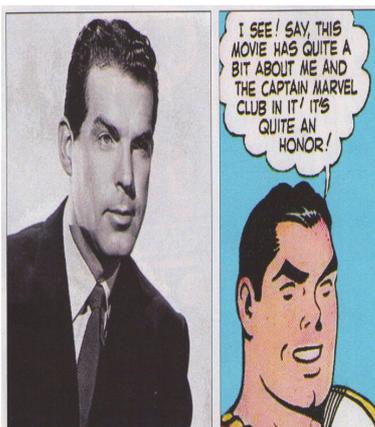


Figura 28. Fred MacMurray e o *Capitão Marvel*;

Fonte: Mundo dos Super-heróis nº 16;

Não deixa de ser irônico – para dizer o mínimo – que os super-heróis modernos atuavam na América evitando ferir seus inimigos, enquanto que a crueldade imperava nos palcos europeus devido a Segunda Guerra. Com a influência da ética do período, os protagonistas nunca se deixavam dominar pela raiva, resolvendo seus conflitos sempre na posse da razão. Na maioria das vezes, eles desconheciam a sexualidade e o amor, afinal nada poderia desviá-los do objetivo máximo de ajudar no bem estar da sociedade. Seguidamente tais personagens tinham amores ocultos, com namoradas postas em pedestais, ou então eles apenas não se envolviam.

<sup>21</sup> Os poderes do *Capitão Marvel* derivam de cinco deuses e de um personagem bíblico, cujas iniciais formam a palavra *Shazam*, são eles: *Salomão (sabedoria)*, *Hércules (força)*, *Atlas (vigor)*, *Zeus (poder)*, *Aquiles (coragem)* e *Mercúrio (velocidade)*.

<sup>22</sup> O *Capitão Marvel* foi, durante algum tempo, uma pedra no sapato da *DC comics*. Tanto que a dona do *Superman* entrou com um processo por plágio contra a editora do mago *Shazam*. O litígio tramitou por dez anos e, ao fim e ao cabo, acabou com a desistência da *Fawcett* em publicar o super-herói. Vinte anos depois – em 1973 – a própria *DC* comprou a personagem e publicou novas histórias do *Capitão Marvel*, porém, o herói já havia perdido o brilho e também seus leitores.

Os heróis atuam a meio caminho entre os deuses e os mortais; ambicionam tanto a condição de deuses, quanto aspiram a libertar os mortais de sua miséria infinita. Na vanguarda da humanidade, o herói é o mortal em processo de divinização. Parente dos homens e dos deuses, os heróis dos mitos são, muito justamente, denominados de semideuses (MORIN, 1989, p. 26).

Em se tratando de família, os super-heróis não tinham laços consanguíneos, quando muito, pais adotivos ou tutores. A figura do órfão é uma constante. Como no caso do *Superman*, órfão de *Krypton*, do *Batman*, que viu os pais serem assassinados, e do *Capitão Marvel*, um solitário menino de rua. Uma possível explicação para isso deve-se ao fato de descomprometer o protagonista. Sem vínculos afetivos, o herói pode focar ainda mais em sua missão.

Além disso, esses heróis tiveram suas vidas paralisadas ao longo das edições modernas de suas revistas. Como exemplo, temos o fato deles não casarem ou terem mudanças abruptas em suas vidas. A maior constante nesse período moderno era a condição de noivas, ou namoradas, dos heróis. *Lois Lane* – a intrépida repórter do *Planeta Diário* – é colega de trabalho de *Clark Kent* e sonha em casar com o *Superman*. Mas o herói, apesar de flertar com a moça, nunca deixava escapar nada mais que um beijo entre eles, nunca um relacionamento. Já a jornalista teimava em correr atrás do herói e desprezava o ingênuo e disponível senhor *Kent*. Tudo isso devido a uma boa dose de ingenuidade modernista, sem desconfiar que o jornalista e o super-herói eram a mesma pessoa. Somente 58 anos após o início do triângulo amoroso – *Superman*, *Lois Lane* e *Clark Kent* – é que foi realizado o casamento das personagens (fig. 29) – já na fase pós-moderna do super-herói. Algum tempo antes, ele também revelou sua identidade secreta à noiva.

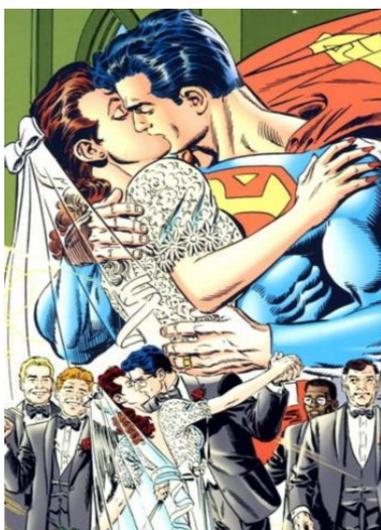


Figura 29. O casamento do *Superman* e *Lois Lane*, cuja edição saiu em dezembro de 1996, nos EUA, e em maio de 1998, no Brasil;

Fonte: [www.mundovirtualmyblog.blogspot.com](http://www.mundovirtualmyblog.blogspot.com);

A demora em se casar, ou mesmo o fato de não casar, pode também ser explicada pela ótica do envelhecimento. Pois ao casar existiria uma transição de tempo e o herói moderno envelheceria – o que vai contra a sua aura de deus do Olimpo.

É nesta visão estético/textual da modernidade que os criadores do personagem, Shuster e Siegel, imaginaram o Superman, o primeiro super-herói dos quadrinhos, com a tipologia do herói da mitologia greco/romana – belo, invulnerável e eternamente jovem – combinando o clássico com o moderno, unindo estilo aos imaginários tecnológicos e aos imaginários fantásticos (RAHDE, 2002, p. 12).

Conforme Teixeira Coelho (1995), em muitos casos o herói moderno era individualista, existindo apenas por si e para si mesmo. Numa segunda ocasião, ele também optou por uma causa social – em suma – o bem da humanidade. O autor frisa também que o status desse paladino alternava entre a condição de cidadão normal e da qualidade de milionário. Por nascer rico, *Bruce Wayne* apenas usava seus bens materiais para financiar sua cruzada contra o crime. Melhor falando, nos gibis modernos a vida social do paladino praticamente inexistia. O que importava eram as aventuras e a mensagem que elas passavam.

Contextualizando um pouco mais – e avançando até o ano de 1954 – os EUA estavam no auge da guerra fria e a paranoia anticomunista recebia destaque na mídia. Foi quando o psicólogo alemão naturalizado americano Frederic Werthan publicou “A Sedução do Inocente”. O livro descrevia os efeitos nefastos dos gibis sobre as crianças. A saber: fomentavam a delinquência juvenil, a discórdia entre irmãos, o mau hábito da garotada de não comer legumes e verduras e de estimular o homossexualismo. Werthan foi o responsável pelo boato do possível relacionamento afetivo entre *Batman e Robin*. Tudo porque – numa história – *Bruce Wayne* e *Dick Grayson* mudavam as roupas civis pelos uniformes, separados apenas por um biombo. Noutra aventura (fig.30), *Batman* está acompanhado de parte da *Liga da Justiça* e prestes a enfrentar um vilão. Quando ameaçados, cada herói pensa em sua amada. Já *Batman* preocupa-se com *Robin*. Como consequência dessas polêmicas<sup>23</sup>, a *DC* criou a figura paternal do mordomo inglês

---

<sup>23</sup> As editoras de quadrinhos – temendo uma regulamentação do governo – criaram o *Comics Code*, numa espécie de auto-censura. Entre 1954 e o início da década de 70, o código de ética exerceu seu poder na indústria. Apenas em 1971 – em uma história do *Homem-Aranha* da *Marvel Comics*, na qual um dos personagens usava LSD – a censura foi desafiada. E, a partir daí, perdeu sua força. Hoje, o *Comics Code* não é mais utilizado.

Alfred, tentando refrear a fama de *gay* da dupla, além de introduzir personagens femininos com *Batgirl* e *Batwoman*.



Figura 30. *Batman* “preocupado” com *Robin*;

Fonte: [homomento.wordpress.com](http://homomento.wordpress.com);

Havia também na modernidade uma dicotomia entre os conceitos de bem e mal. Ou seja, era fácil separar o herói do vilão. No caso do bem, esses personagens pareciam os únicos a possuírem sentimentos nas aventuras. Muitas vezes, quando estava prestes a liquidar com o malfeitor, o herói voltava atrás e o socorria. Era quando o vilão se mostrava mais ardiloso e, apesar da ajuda, desferia um novo golpe no oponente. Assim, o super-herói usava a força e encerrava a peleja. De certa forma, o mocinho era alguém puro, ou ingênuo. Ele acreditava que impregnava um ideal reto e de que sua maneira de agir era a certa. Neste sentido, a alcunha de “pureza” surgiu no imaginário moderno.

A pureza é uma visão das coisas colocadas em lugares diferentes dos que elas ocupariam se não fossem levadas a se mudar para outro, impulsionadas, arrastadas ou incitadas; e é uma visão da ordem – isto é, de uma situação em que cada coisa se acha em seu justo lugar e em nenhum outro. Não há nenhum meio de pensar sobre a pureza sem ter uma imagem da “ordem”, sem atribuir às coisas seus lugares “justos” e “convenientes” (BAUMAN, 1998, p. 14).

De acordo com Harvey (1993), outro conceito que prevaleceu no discurso moderno foi o da sabedoria da elite – masculina, branca e protestante. Essas características predominavam entre os protagonistas dos *comics*. Mesmo as mulheres, também sofriam com o mesmo estereótipo, porém eram dependentes dos parceiros. O pensamento ocidental é o dominante, no qual o colonizador impõe sua cultura aos demais povos sob a sua égide. Um bom exemplo disso é *Fantasma*

(fig.31) – criado em 1936 pelo roteirista Lee Falk <sup>24</sup>. Sua origem remonta há mais de 400 anos, quando a embarcação onde o jovem *Kit Walker* viajava acompanhado do pai, um navegador inglês, é atacada por piratas *Singh* na costa da Índia, tendo sua tripulação massacrada. Apenas *Walker* sobreviveu, acolhido por uma tribo de pigmeus da costa africana – os *Bandar*. Sob a caveira do algoz paterno, o herói fez um juramento de lutar contra a pirataria e todo tipo de crime pelo resto de seus dias. E, não satisfeito, *Walker* estendeu sua missão para seus descendentes. Assim, sempre que um *Fantasma* morre, o filho mais velho assume o uniforme roxo<sup>25</sup>. O mais interessante é que o paladino é inglês, portanto caucasiano e, provavelmente, anglicano, enquanto que os *Bandar* são negros. O que explica – olhando pela lente da modernidade – o fato de a tribo acreditar que o *Fantasma* é imortal, pois, por ser um povo colonizado, os africanos são supersticiosos e inferiores ao estrangeiro. Claro que esse discurso – nos dias de hoje – soaria como elitista e preconceituoso, para dizer o mínimo. Mas, em tempos modernos...



Figura 31. A origem do *Fantasma*, em fevereiro de 1936;

Fonte: goma.blogspot.com

<sup>24</sup> O *Fantasma* é considerado o primeiro herói mascarado dos quadrinhos. Sua primeira aparição se deu em tiras diárias publicadas pelo American Journal em 17 de fevereiro de 1936.

<sup>25</sup> Segundo Souza (2006), originalmente, a tira do *Fantasma* foi publicada em preto e branco até novembro de 1937. Com o surgimento dos cadernos dominicais coloridos, o uniforme da personagem adquiriu a cor roxa. No Brasil, graças ao sistema bicolor da Gazeta – Edição Infantil – foi adotada a cor vermelha. O rubro foi a coloração adotada pela França, Itália e Espanha. Já na península escandinava, a roupa do herói é azul, na Austrália, verde e na Nova Zelândia, marrom.

Observando o aspecto mítico desses quadrinhos, essas histórias transportavam seus leitores para locais e situações imaginárias e inóspitas. Através das páginas dos gibis, era possível visitar *Metrópolis* – a cidade grande e tecnológica do *Superman* – *Gotham City* – o soturno lar do *Batman* – ou mesmo as selvas distantes do *Fantasma*. Segundo Harvey (1993), essa atitude pode ser interpretada como a “destruição criativa” moderna, no qual é negado o conhecido e se aposta no inédito. Esses mundos imaginários eram utilizados como facilitadores para a aplicação da moral moderna. Explicando melhor, certas situações podiam ser feitas apenas naquele ambiente de ficção, não sendo toleradas na vida real. Se retratarmos o mundo daquele período, quebrado pelo *crack* da bolsa de valores de Nova York, certos atos como vandalismo e roubo, podiam ser admitidos. Porém, nas tramas dos quadrinhos existia uma bússola moral que impunha qual a forma ideal de se agir frente a essas situações. O super-herói era essa bússola. Se o leitor agisse como ele – incorporando esse imaginário de bondade e nobreza – poderia receber da sociedade as honras de ser um homem de seu tempo. Caso contrário, haveria a punição por infringir a lei. De acordo com Silva,

As sociedades modernas funcionam com base na vigilância e na punição; [...] A modernidade, período das democracias e das ditaduras convencionais, insuflou o imaginário resumido nesta equação: grande esforço = grande sacrifício = grande recompensa = fama e reconhecimento (SILVA, 2003, p. 25).

A tira e, posteriormente, a revista em quadrinhos *Flash Gordon* (fig.32) foi uma das pioneiras a focar um aspecto intrínseco à Modernidade, a tecnologia. Através das histórias, eram abordadas situações futuristas que vinham de encontro ao lema “progresso e ciência” modernista. Novamente, o leitor era deslocado daquela realidade pobre e ruim para um mundo fabuloso. Nas histórias de *Flash Gordon* foram antecipados alguns conceitos que serviriam de base aos futuros cientistas da NASA <sup>26</sup> – muitos deles leitores do gibi na infância. Observando o *design* dos foguetes mostrados na tira, a agência espacial resolveu o problema de aerodinâmica em suas naves espaciais. Segundo Franco (2007), o trem que liga as cidades japonesas de Osaka e Tóquio tem seu *design* inspirado nos quadrinhos do herói. Nas histórias surgiram conceitos inovadores também no campo da moda,

---

<sup>26</sup> Sigla para National Aeronautics and Space Administration.

como no caso das minissaias usadas pelas heroínas – fato que influenciou estilistas famosos como Paccò Rabane e Alexander McQueen.

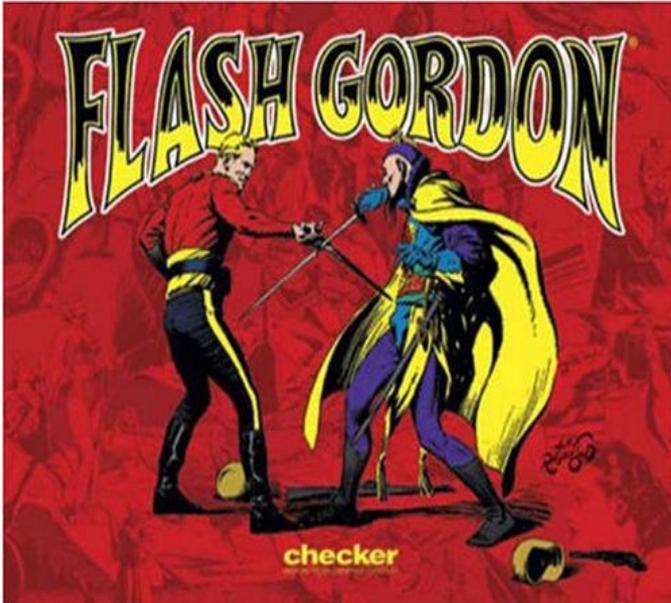


Figura 32. Flash Gordon, criação de Alex Raymond, publicado em 1934;

Fonte: tvcultura.com.br

De acordo com Moya (1993), o leitor médio dos gibis era descendente dos fãs do romance-folhetim<sup>27</sup> com seus mocinhos e bandidos, aventuras com final trágico, príncipes e princesas que viviam felizes para sempre. Esses consumidores buscavam textos sobre personagens elitizados e inteligentes, que se sobressaíssem na multidão<sup>28</sup>. Tal pensamento justifica a falta de um herói contestador, que indague o sistema e – principalmente – critique a vida daquela sociedade. Outro detalhe: aos pobres eram destinados papéis apenas nas comédias. Hohlfeldt (2001) elucida um pouco mais as principais características do formato que originou os quadrinhos, as quais resulta:

<sup>27</sup> O romance-folhetim surgiu no século XIX, no rodapé das páginas de jornal. Narrativas como *Madame Bovary* – de Flaubert – foram primeiro publicadas aos capítulos nos periódicos franceses para depois serem lançadas em livros. Na década de 1830, o modelo foi importado para o Brasil, primeiro traduzindo os franceses, depois publicando autores como José de Alencar e Machado de Assis, cujo romance *Quincas Borba* foi publicado nesse formato.

<sup>28</sup> A figura do super-herói falível, com problemas familiares, falta de dinheiro e relacionamentos amorosos mal-resolvidos só foi criada em 1962, com o *Homem-Aranha* – criação de Stan Lee e Steve Ditko – cuja identidade secreta era *Peter Parker*, um estudante do ensino médio, *nerd* e também leitor de história em quadrinhos.

Uma narrativa dinâmica, construída em partes que deviam atingir um suspense a cada momento em que terminasse o espaço da publicação, de modo a manter o leitor preso até a próxima edição. [...] Um diálogo fluente, curto, rápido, capaz de dar vivacidade à leitura e prender a atenção de um leitor, em princípio, não muito acostumado a ler em profundidade (HOHLFELDT; MARTINO; FRANÇA, 2001, p. 91-92).

Outra característica comum entre o romance-folhetim e os quadrinhos era o fato de existirem equipes de criadores para desenvolver as obras. Segundo Simões (2010) “O Conde de Monte Cristo”, romance célebre de Alexandre Dumas, foi escrito com o espírito colaborativo que caracterizou a produção do autor. Para erguer uma obra com mais de 600 títulos, Dumas era obrigado a contar com uma equipe de assistentes. Certamente ele deveria supervisionar o que seus ajudantes escreviam, algo que também acontece nos quadrinhos. Alex Raymond – logo após o sucesso de estréia de *Flash Gordon* – contratou o escritor e roteirista Don Moore que expandiu o universo do herói, foram suas criações o cientista *Zarkov* e a mocinha *Dale Arden*. Lee Falk – pai do *Fantasma* – desenhou apenas as duas primeiras semanas das tiras do paladino. Em seguida, passou o nanquim para Ray Moore<sup>29</sup>. Outra semelhança inerente aos dois gêneros foi a narrativa sequenciada, cuja principal marca é a frase: “continua no próximo número”. Ou na próxima edição, para os folhetins dos jornais. Geralmente, o último quadrinho do gibi deveria conter um “gancho narrativo” para ser resolvido na edição seguinte. O herói – ou alguém que lhe era caro – passava por uma situação de perigo que poderia trazer a morte do protagonista. Ou então, alguma revelação era apresentada que – por sua vez – repercutiria nas próximas sagas.

Todavia, não podemos deixar de focar um pouco mais sobre as heroínas dos quadrinhos. Infelizmente, no período moderno elas eram reduzidas a dois estereótipos distintos: o da mocinha indefesa, já comentado aqui, e o da heroína masculinizada. A *Mulher-Maravilha* (fig. 33) – criação do psicólogo William M. Marston<sup>30</sup> em 1941 – é o maior expoente desse período. A origem da personagem

<sup>29</sup> Cavalcanti (1977) afirma que Ray Moore sofreu um acidente automobilístico em 1942, o que fez Wilson McCay assumir a pena. Logo depois, temos o traço de Sy Barry – cujo irmão, Dan Barry, desenhava *Flash Gordon* – e assim novos desenhistas se sucederam até os dias de hoje.

<sup>30</sup> William Moulton Marston não era o mais tradicional dos psicólogos, mas um defensor ardoroso da liberdade sexual e da poligamia, tanto que vivia com duas mulheres: sua esposa Elisabeth Holloway Marston e sua ex-aluna Olive Byrne. Foram elas suas maiores inspirações para criar a *Mulher-Maravilha*.

remete à mitologia grega. *Diana* era uma amazona vinda de uma ilha perfeita, habitada apenas por mulheres, para ensinar aos homens o valor do amor e da paz. Ela foi criada a partir de uma estátua de barro que recebeu vida dos próprios deuses do *Olimpo* e que, ao crescer, tornou-se uma bela embaixatriz-guerreira, combatendo na América tanto com os punhos quanto com as palavras. Num pensamento modernista, a filosofia da amazona era de impor a paz universal, nem que para isso tivesse que brigar por ela.

Segundo Barcelos (2010), na Modernidade é estabelecida uma forte ligação paternalista entre os produtores e os consumidores de histórias em quadrinhos. Desse modo, temos o consumidor que prefere andar por estruturas habituais a ter que se confrontar com novidades, que colocam em xeque antigos posicionamentos aos quais está acostumado. O produtor – leia-se roteirista/desenhista/editor – preocupa-se em homogeneizar os conteúdos nos *comics* para ter assim uma maior aceitação do produto nos mais diferentes mercados. Ao atarmos o nó entre essas duas pontas – produtor e consumidor – temos a representação feminina nos quadrinhos.

Tal gênero, quando aparece em cena, alia idealizações ou caricaturas do que roteiristas e desenhistas, na maioria homens, imaginam das mulheres aos conceitos tradicionais do que é ser feminino (BARCELLOS, 2010).

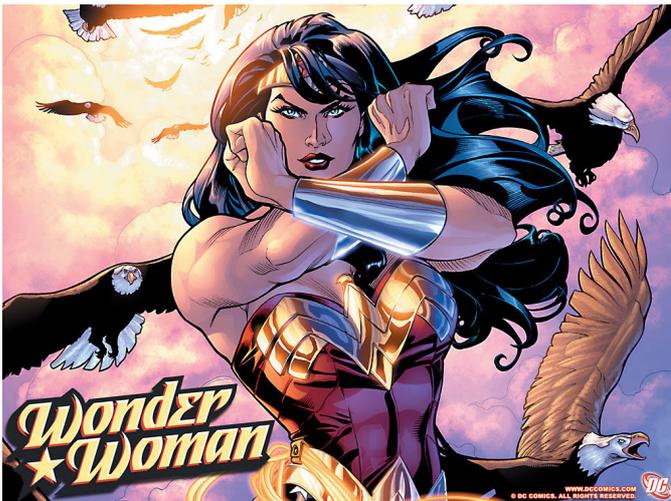


Figura 33. *Mulher-Maravilha*, criada pelo psicólogo William M. Marston, em 1941;

Fonte: [nerdialogando.blogspot.com](http://nerdialogando.blogspot.com)

Conforme Nogueira (2010), a personagem serviu para dois propósitos específicos: o primeiro deles se referia aos tempos de guerra, na qual a *Mulher-Maravilha* representava a força das mulheres norte-americanas, que deveriam trabalhar para que seu país se mantivesse firme e unido, enquanto os homens lutavam na guerra contra os nazistas pela liberdade. Tudo isso sem perder sua identidade feminina – sua beleza, atratividade e graça. E, num segundo momento:

Após a II Guerra, quando os homens voltaram para suas casas e seus trabalhos e as mulheres foram redirecionadas aos lares e ao cuidado com os filhos, a personagem foi redefinida passando a figurar em segundo plano, ficando menos inteligente e explorando mais seus dotes físicos. Nas aventuras da Liga da Justiça, por exemplo, até cafezinho foi obrigada a servir (NOGUEIRA, 2010).

Desta maneira, impregnadas por um contexto moderno – progressista, idealista, moralista e tecnológico – as histórias em quadrinhos foram uma forma de comunicação de extraordinário sucesso no começo do século XX. Nascidos primeiramente nas tiras de jornal – passando a posteriori para as revistas em quadrinhos – uma sequência de personagens heroicos foi criada. Nos dias atuais, o nome *Superman*<sup>31</sup> – por exemplo – está entre os dez mais conhecidos no mundo, segundo a revista Wizard Brasil. Vemos tanto nas calçadas de Porto Alegre, quanto em Tóquio, no Rio de Janeiro ou em Nova York, pessoas usando camisetas com o famoso “S” no peito. O que demonstra o caráter universal desses incríveis paladinos.

---

<sup>31</sup> Evidente que, muitas vezes, as marcas oriundas dos quadrinhos são usadas por pessoas que não tiveram contato direto com os *comics*. No entanto, graças as transposições feitas dos gibis para o cinema e a televisão, um público maior passou a gostar desses heróis. Publico esse que pode – ocasionalmente – despertar o interesse em ler os heróis no seu formato original.

### 3.1 INÍCIO DO IMAGINÁRIO PÓS- MODERNO

Com o término da II Guerra Mundial, ocorreram mudanças no pensamento vigente, devido a novos questionamentos e a quebra de cânones ideológicos que sustentavam o momento anterior. A Modernidade parecia ter preenchido todas as lacunas em se tratando de originalidade, nessa busca desenfreada pelo novo, característica do período. Deste modo, como a pós-modernidade iria impor seu estilo? Segundo Lyotard (2002), a pós-modernidade pode ser considerada como “a incredulidade diante dos metarrelatos”. Conforme sua obra seminal, “A Condição Pós-moderna”, ela seria exatamente isso: uma condição. Isto porque não existe um consenso, no qual o período se caracterize como um único estilo, um movimento ou, ainda, outra faceta do ideal moderno. Tal condição dá margem ao pós-moderno como algo que afeta um amplo espectro da sociedade, mas que não sabemos onde começa, nem onde termina. Outra característica da modernidade – a necessidade de afirmações – foi também questionada pelo filósofo. Lyotard (2002) acredita que essa necessidade perdeu todo o sentido, baseando-se na seguinte premissa: se a prova apresentada para sustentar determinada afirmação pode ser contestada com outras comprovações, percebe-se que nada é tão concreto quanto se possa parecer. Sem certezas absolutas, abre-se lugar para um pensamento inclusivista, na qual vários matizes são aceitos e discutidos. Deste modo, a pós-modernidade se apresenta como a reunião de várias tendências em conjunto. Há um quê de liberdade, hibridização e inclusão, antigas e novas experiências se fundem, para resultar em algo diferente.

De acordo com Harvey (1993), a principal condição da Pós-modernidade é sua ligação com o efêmero, com o transitório. A arte pronta não é mais um objetivo, mas fica priorizada a obra aberta. A Modernidade priorizava o “futuro perfeito”, em que a busca por algum ideal seria a chave. Na Pós-modernidade, que para o autor é apoiada na esquizofrenia, é focada no instante, no momento de prazer. Conforme Maffesoli (2003), nessa nova etapa é posto em dúvida o progresso infinito da humanidade. Segundo o autor, há uma inclinação a “morder-se o rabo”, ou seja, várias tendências que já existiam no princípio da humanidade voltam com força. Há um retorno ao ambíguo, ao múltiplo e ao irônico – algo que a modernidade havia

tolhido. Em suma, a Pós-modernidade remexe no passado antigo – anterior a Modernidade – para agregar ao pensamento existente, novas possibilidades de produção. Segundo Maffesoli (2008), a Pós-modernidade pode ser vista como a junção do arcaico com o novo, ao mesmo tempo. Desta forma:

O artista não se vê mais obrigado a procurar aquilo que ainda não foi feito e sente-se em liberdade para voltar-se na direção do que bem entender. Não há nem mesmo um empenho definitivo em relação a si mesmo ou sua obra: hoje faz isto, amanhã sente-se livre para fazer uma coisa bem diferente (TEIXEIRA COELHO, 1995, p. 122).

Nos quadrinhos, tal período representou uma descrença nos heróis redentores da humanidade. O mundo ocidental começou a passar por uma fase mais crítica e cínica, refletindo também na produção das histórias em quadrinhos. Houve queda de vendagem nos anos 50 – período da Guerra Fria – e várias revistas em quadrinhos foram canceladas, ficando apenas aqueles heróis mais populares, como *Batman*, *Superman* e *Mulher-Maravilha*, mesmo assim com tiragens muito baixas. Os leitores cansaram daquele maniqueísmo típico da Modernidade, e começaram a ver nuances entre o branco e o preto, enxergando enfim, o cinza. Criaram-se assim personagens mais comuns, com defeitos e alterações de comportamento, os chamados, anti-heróis. O primeiro personagem pós-moderno a surgir foi *Pogo* (fig.34) uma criação de *Walt Kelly*, antigo colaborador dos estúdios *Disney*.

Com crítica à política dos homens, animais moradores do Pântano de Okefenokee discutem questões racionalistas e questões humanísticas e, à maneira de Esopo, Pogo, Albert e os demais personagens do pântano se constituem em personagens de uma fábula, que aparentam ter como objetivo ensinar e instruir os homens nas suas irracionalidades. Essa foi a primeira grande ruptura da imagem quadrinizada e seu processo de comunicação visual repercutiu de forma positiva na mídia (RAHDE. PASE, 2005, P. 02).



Figura 34. *Pogo*, filosofando com seu amigo, no pântano de *Okefenokee*;

Fonte: [lambiek.net](http://lambiek.net)

Uma característica do leitor pós-moderno de quadrinhos está na procura por temáticas diversificadas, muitas vezes com personagens mais reflexivos. Noutra faceta, temos figuras sombrias, muitas vezes desonestas, cruéis ou fracassadas. Os super-heróis, por sua vez, foram incorporar o drama da Pós-modernidade com o surgimento da *Marvel Comics*. A editora se destaca como a maior concorrente da *DC comics*, ostentando, nos dias de hoje, a preferência dos leitores. Apesar de manter muitas das características modernas em seus personagens – busca pela justiça, respeito pela vida humana, etc. – os heróis da *Marvel* são repletos de imperfeições, com as quais os leitores se identificavam. O *Homem-Aranha*, por exemplo, era um *nerd* criado pelos tios, extremamente impopular na escola. Mesmo após ter ganhado os poderes, seus problemas apenas aumentaram. Ele vê o tio ser morto – fato que marca a carreira do herói e influi na sua conduta moral. Com o passar dos anos, quando avança para a faculdade, necessita fazer bicos como fotógrafo para ter algum dinheiro. Além disso, leva uma complicada vida amorosa, sendo *Gwen Stacy*, seu primeiro grande amor, morta por um de seus inimigos. Além do super-herói aracnídeo, temos o *Homem de Ferro*, um milionário que é alcoólatra. O *Coisa* – integrante do *Quarteto Fantástico* (fig. 35) que, apesar de possuir um bom coração, torna-se rancoroso por sua aparência e nutre, nos primeiros números do gibi, uma paixão secreta pela *Moça-Invisível*, noiva de seu melhor amigo, o *Senhor Fantástico*.



Figura 35. O *Quarteto Fantástico*, criado em 1961 por Stan Lee e Jack Kirby. Em primeiro plano estão *Coisa* e *Tocha Humana*. Atrás, o *Senhor Fantástico* e a *Mulher Invisível*;  
Fonte: interney.net

De acordo com Rahde (2001), o herói pós-moderno nega sua invulnerabilidade e mergulha numa espiral de angústia e solidão. Contrastando com o paladino idealizado do período anterior – que sabia qual era sua função no mundo – o novo super-herói impregna a alcunha de herói por acaso. São personagens que vivem suas vidas rotineiramente e, de repente, se vêem agraciados, ou amaldiçoados, diriam alguns, com dons extraordinários. Não podemos esquecer-nos de mencionar o contexto em que esses quadrinhos estão inseridos, ou seja, em meados da década de 60 do século XX. Na América, a Guerra do Vietnã dividia a opinião pública, deixando um sabor amargo nos cidadãos ao saberem, ao final do conflito, que mais de 50.000 soldados morreram no combate. A ideologia *hippie*, embalada pelas famosas bandas de rock – como esboçado na análise da imagem do anjo do Led Zeppelin – bem como o lema de “paz e amor” influenciavam milhares de pessoas. Tudo isso refletindo nos gibis.

O herói passa a questionar o que anteriormente lhe era natural: – Por que lutar sempre? Qual o sentido da existência de tamanhos poderes? Por que levar uma vida sempre oculta, ao contrário do homem comum?

(RAHDE, 2001, P. 40).

O *Surfista Prateado* (fig.36) talvez possa ser considerado o personagem-símbolo pós-moderno. Ele estreou nos quadrinhos em 1966<sup>32</sup>. O *Surfista* é um alienígena que se oferece como arauto de *Galactus* para salvar seu planeta natal, *Zenn-La*. *Galactus*, por sua vez, é um quase deus que extrai a energia dos planetas para se alimentar, não sem antes destruí-los. Renascido como novo oficial de seu mestre, o arauto sai em busca de novos planetas para alimentar seu senhor. É aí que o *Surfista* encontra a Terra, e pretende entregá-la como nova refeição de *Galactus*. No entanto, ele é convencido a recuperar sua compaixão e a voltar-se em favor da humanidade. Após a derrota, *Galactus*, que deu os poderes ao *Surfista*, condena-o a viver exilado em nosso planeta, não podendo nunca mais surfar pelo espaço.

---

<sup>32</sup> Na revista do *Quarteto Fantástico*, números 48 a 50, cuja saga intitulava-se “A Trilogia de Galactus”, criado por Stan Lee (roteiro) e Jack Kirby (desenhos).

O gênio de [ Stan ] Lee foi fundamental para contar novamente, por meio do Surfista Prateado, uma lenda da mitologia cristã. Semelhante a Lúcifer, o anjo que ousou enfrentar Deus, ele é o servo de um semideus, Galactus, o devorador de planetas, que se rebela contra o seu senhor para defender a Terra. O Surfista vence, mas paga um alto preço por sua ousadia: sua queda é a prisão na Terra, o planeta dos passionais humanos (VITI. 2010).

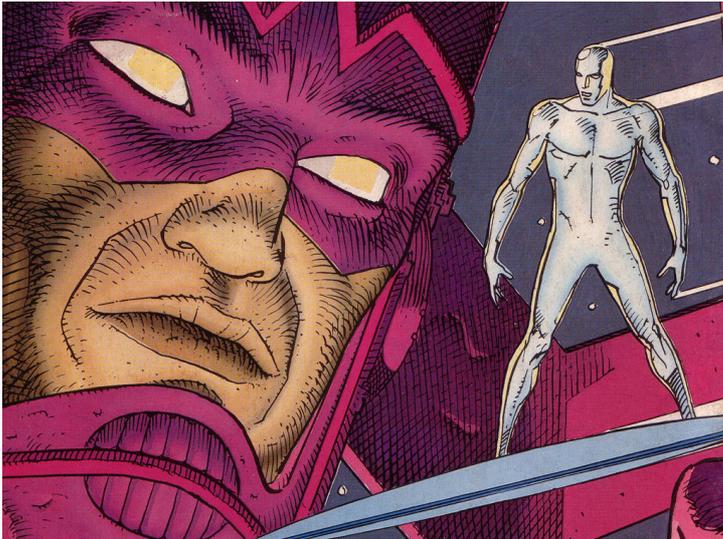


Figura 36. O Surfista Prateado – a direita – e Galactus;

Fonte: [meupapeldeparedegratis.net](http://meupapeldeparedegratis.net)

No entanto, apesar de sua renúncia, o *Surfista* não é visto com bons olhos pela humanidade. Seguidamente é mal interpretado quanto a suas ações, principalmente devido a sua índole pacifista. Arrependido, em razão da violência e insensatez presentes na humanidade, a personagem se pergunta se seu sacrifício valeu a pena.

Outro super-herói, considerado como ícone da modernidade, que foi virado de ponta-cabeça no Pós-modernismo foi o *Capitão América* (fig.37). A personagem surgiu em 1940, criação<sup>33</sup> feita sob encomenda para aqueles tempos de guerra. Tamanho era seu engajamento que, no número 01 do gibi, o *Capitão* aparecia socando Hitler. O herói fez sucesso enquanto o conflito durou, mas as vendas começaram a cair em seguida, junto com quase toda a indústria dos *comics*. A última aventura do paladino foi publicada em *Capitain America Comics 75*, em 1950.

<sup>33</sup> Joe Simon (roteiros) e Jack Kirby (desenhos) criaram o *Capitão América*. Na primeira aventura da personagem é contada a história de *Steve Rogers*, recusado pelo exército por ser franzino. Mas o rapaz se oferece para participar de um projeto secreto e ganha o físico de um super-homem. Porém, um espião da Gestapo – presente no local – mata o inventor do soro e assim apenas *Rogers* se beneficia do experimento. A partir daí, ele adota a alcunha de *Capitão América* e adentra os sombrios e conflituosos palcos europeus durante a II Grande Guerra.

Houve algumas tentativas de reviver a personagem, ao longo da década de cinquenta, sem maior sucesso. Foi quando, em março de 1964, a *Marvel Comics* incorporou o herói ao seu universo em expansão. Stan Lee, principal artífice da editora, fez com que o *Capitão* fosse descoberto pelos *Vingadores*<sup>34</sup>. Na nova origem contada por Lee, no final da Segunda Guerra Mundial, o *Capitão* caiu nas águas geladas do Ártico e permaneceu congelado por décadas, em animação suspensa. Encontrado por uma tribo de esquimós, passou a ser adorado como um deus até ser encontrado por um enfurecido *Namor*<sup>35</sup>, que jogou o ídolo de volta ao oceano, onde foi encontrado pelos *Vingadores*. Com uma boa dose de saudosismo, as aventuras iniciais do *Capitão* foram bem aceitas pelos leitores.



Figura 37. *Capitão América, o Sentinela da Liberdade;*

Fonte:

vidauniversitaria.com.br

Mas a Pós-modernidade não tardaria a entrar em definitivo nas aventuras do *Sentinela da Liberdade*. Foi em 08 de agosto de 1974, que Richard Nixon renunciou ao cargo de presidente dos Estados Unidos após as denúncias do caso *Watergate*<sup>36</sup>. Segundo Guedes (2008), o então roteirista do *Capitão*, Steve Englehart, raciocinou

<sup>34</sup> Equipe de super-heróis composta por *Thor, Homem de Ferro, Hulk, Vespa e Homem-Formiga*. O *Capitão* logo se tornou o líder da equipe, cujo lema “Avante Vingadores” é geralmente proferido pela personagem.

<sup>35</sup> Outro personagem moderno incorporado pela *Marvel Comics*, *Namor – o Príncipe Submarino* – foi criado em 1939 por Bill Everett. Em 1962, o herói retornou como um desmemoriado mendigo nas ruas de Nova York. Ao ser jogado no mar pelo *Tocha Humana* – membro do *Quarteto Fantástico* – ele recupera a memória. Porém, ao retornar para *Atlântida* – sua morada subaquática destruída por testes nucleares – ele volta-se contra os habitantes da superfície. Derrotado pelo *Quarteto*, *Namor* vagou pelos mares. Até hoje, a personagem ocupa a alcunha de errante, muitas vezes lutando pela humanidade, noutras rebelando-se contra os homens.

<sup>36</sup> Trata-se de um episódio de escuta ilegal ocorrido no edifício *Watergate*, em Washington, sede do partido democrata, opositor ao governo Nixon. O caso foi denunciado pelos repórteres Bob Woodward e Carl Bernstein – ambos do periódico *Washington Post*.

que um herói tão emblemático não poderia ficar à parte daquele contexto político. O escritor criou uma saga mirabolante onde o *Sentinel* é perseguido e desacreditado por um comitê governamental que se dizia responsável pela “recuperação dos princípios americanos”, mas que, em verdade, agia em conjunto com a organização criminosa *Império Secreto*, cujo objetivo era dominar o mundo. A aventura durou sete edições do gibi e, ao final, mostrou o *Capitão* cara a cara com o líder da organização, conhecido como *Número Um*, no gabinete presidencial. O choque maior foi quando, logo após o vilão se suicidar, o *Capitão* retirou o capuz que cobria o rosto do malfeitor e perceber que se tratava do próprio presidente da nação. No entanto, como afirma o roteirista, essa revelação se deu no gibi de forma subjetiva:

Se eu dissesse que era o Nixon, poderia ter problemas, então eu optei por censurar-me. Eu sabia que a história não ia derrubar a república, mas, naquele tempo, não era tão fácil assim esculhambar o presidente e sair na boa como hoje em dia (GUEDES, 2008, p.42).

Como resultado da revelação, o super-herói chegou a deixar seu uniforme de lado e assumir uma nova identidade, cada vez mais crítico de seu papel na sociedade. O maior herói moderno tinha se tornado pós-moderno, com seu pacote de dúvidas e incertezas. Como é da natureza dos *comics*, o *Capitão* voltou a empunhar seu emblemático escudo tempos depois, somente para ser perseguido novamente em outras sagas. Apesar de ser usado em outras épocas, como quando o herói apareceu lutando na Guerra do Golfo, depois da saga do *Império Secreto*, a personagem sempre incorporou um viés questionador a suas ações – tanto que, mesmo ostentando a alcunha de “capitão”, ele afirma não pertencer às Forças Armadas e, muito menos, ao governo.

Diante do avassalador sucesso dos novos heróis publicados pela *Marvel Comics*, a concorrente *DC* teve de tomar uma atitude. Apesar de alguns avanços em seus personagens, como nos *Novos Titãs*<sup>37</sup>, em sua maioria, os quadrinhos produzidos pela editora ainda continham o caráter moderno, com histórias lineares e

---

<sup>37</sup> Os *Novos Titãs* eram os parceiros-irmãos dos super-heróis *DC*, que se reúnem para combater o mal aos fins de semana. São eles: *Robin*, *Kid Flash* e *Moça-Maravilha* (membros originais, cuja primeira formação remete a 1964) com *Ciborgue*, *Ravena*, *Mutano* e *Estelar*. Recheada de dramas pessoais e ação vertiginosa, o gibi dos *Titãs* foi o maior sucesso da editora por muito tempo.

maniqueístas. Foi necessário criar um evento para encerrar aquelas aventuras que começaram lá no final da década de 30 – com o surgimento do *Superman* – e que prejudicavam a aquisição de novos leitores, motivo refletido nas vendas. Como pedra angular de uma nova cronologia a *DC* criou *Crise nas Infinitas Terras*<sup>38</sup> (fig. 38) uma série em doze partes que reiniciu suas histórias em quadrinhos. Como consequência, a revista do *Superman* foi zerada, para ressurgir na minissérie *O Homem de Aço*, de junho de 1986, e depois voltar a ser publicado a partir do primeiro número. *Batman Ano I*, foi publicada em fevereiro de 1987 – por Frank Miller e David Mazzucchelli – com as primeiras aparições do *Vigilante de Gotham*, cuja história foi adaptada para a película em *Batman Begins*, de 2005. A *Mulher-Maravilha* teve sua nova estreia também em 1987 onde se explorou mais o aspecto mitológico da *Princesa Amazona*.



Figura 38. *Crise nas Infinitas Terras*, minissérie em doze partes que reiniciu a cronologia *DC* e, além disso, comemorou os 50 anos da editora;

Fonte: f1bc.com;

<sup>38</sup> Uma misteriosa força da natureza, chamada de “anti-matéria” avançava pelas várias realidades existentes que formavam o *multiverso* – que são infinitos universos, com suas próprias versões do planeta Terra, ocupando o mesmo espaço, porém, vibrando num ritmo diferente – destruindo tudo que encontra pela frente. Mesmo estando acostumados a lidar com grandes perigos e salvar o mundo várias vezes, nada poderia preparar os super-heróis *DC* para esse desafio. Perdas, mortes, renascimentos e mudanças acontecem em suas vidas – sem que eles conseguissem impedi-las.

Assim, no decorrer dos anos, principalmente na década de noventa, vimos mudanças significativas ocorrerem nas personagens DC. *Superman* é morto em 1993 pelo alienígena *Apocalypse*, para depois retornar com novo visual, ostentando cabelos cumpridos. Ele também revela sua identidade secreta à noiva *Lois Lane* e acabam no altar.

Em homenagem aos 50 anos de criação do Homem-Morcego, Frank Miller, expoente criador dos *comics*, cria a minissérie em quatro partes *Batman: O Cavaleiro das Trevas*. Publicada no Brasil em março de 1987, o artista mostra ao mundo sua visão de *Gotham City* dez anos depois da aposentadoria do paladino, cujo afastamento deve-se a morte de *Jason Todd*, o segundo *Robin*. Porém, a criminalidade apenas aumentou na cidade com o passar dos anos e *Bruce Wayne*, já cinquentão, decide voltar à ativa e impor ordem ao caos. A personagem combate a crescente onda de delitos gerada principalmente pelas gangues. No entanto, o herói não pode viver apenas nas sombras, como num pesadelo. A televisão acompanha todo o desenrolar do seu ressurgimento, discutindo o que está acontecendo. Com isso, o *Coringa*, que havia sumido de cena, desperta para uma nova onda de crimes. Sem medo de repercussão, *Batman* usa armas, agride violentamente seus opositores, chegando a surrar e chamar de “escoteiro” o *Superman* (fig. 39), cujo chefe é o presidente Ronald Reagan.



Figura 39. *Batman* esmurra o *Superman* – na minissérie *Batman, o Cavaleiro das Trevas*;

Fonte: [torretitan.blogspot.com](http://torretitan.blogspot.com)

Em relação à narrativa de *Cavaleiro das Trevas*, o artista se influenciou pelos *mangás* japoneses, abusando das onomatopeias e com um traço simplista. Ademais, para representar seu mundo midiático, *Miller* se vale de uma narrativa visual entrecortada, que forma uma série de interessantes mosaicos. Um dos destaques é a sequência em que *Batman* enfrenta *Duas-Caras*, sendo que a grande cena de luta é retratada num quadro em preto-e-branco, que mostra apenas as sombras da luta. Outra passagem emblemática, sem a utilização de diálogos, é a reconstituição da morte dos pais de *Bruce*, onde *Batman* verdadeiramente nasce. Noutro destaque, é mostrada a primeira mulher a usar o uniforme de *Robin* (fig. 40), a adolescente *Carrie Kelley*.



Figura 40. O *Batman* cinquentão com a adolescente *Carrie Kelley*, a nova *Robin*;

Fonte: [hqmaniacs.uol.com.br](http://hqmaniacs.uol.com.br)

Uma continuação da série foi publicada em 2002, também por *Frank Miller*. Apesar de muito badalada nos meios de comunicação, em função do sucesso da minissérie original, a trama deixou a desejar em relação ao gosto dos leitores. Aliado a isso, temos um traço caricato demais auxiliado por uma coloração feita por computador excessivamente berrante. O que une as duas séries é o fato da mídia, a televisão, basicamente, conduzir a narrativa, sempre estabelecendo um paralelo entre o que *Batman* faz, e o que a opinião pública vê em seus atos.

Outra obra seminal que agraciou os quadrinhos pós-modernos foi a minissérie em 12 partes *Watchmen* (fig.41) de Alan Moore e Dave Gibbons. A trama se passa num fictício 1985, num mundo em que os Estados Unidos e a União Soviética vivem à beira de uma guerra nuclear, e o assassinato do *Comediante*, um ex-combatente do crime, poderia soar quase como algo corriqueiro. Entretanto, o paranoico *Rorschach* quer saber quem o matou e por qual motivo. Mesmo com a lei que proíbe os vigilantes, ele aprofunda sua investigação e se vê envolvido numa conspiração que engloba outros combatentes do crime.



Figura 41. Da esquerda pra direita, temos: *Rorschach*, *Ozymandias*, *Dr. Manhattan*, *Coruja*, *Espectro Prateado* e o *Comediante*. A adaptação de *Watchmen* para o cinema ocorreu em 2009, com grande sucesso;

Fonte: cinenews.com.br

Segundo Salem (2009), *Watchmen* é considerada a obra máxima dos quadrinhos, ao lado de *Batman, o Cavaleiro das Trevas*, provando que uma história de super-heróis pode ser adulta. Na trama são utilizados conceitos diversos como política mundial dos anos oitenta, teoria de fractais, da relatividade, sistemas caóticos e viagens no tempo. Tudo convergindo para um final propício, no qual o leitor se vê obrigado a concordar com o ponto de vista de *Ozymandias*, um *Watchman*. Goida (1990), autor da Enciclopédia dos Quadrinhos, afirmou que *Watchmen* está para os quadrinhos como *Ulisses*, de James Joyce, – está para a literatura. A revista *Time* elegeu a minissérie uma das 100 melhores obras em língua

inglesa de todos os tempos. Sua influência foi tão grande que sem ela não existiria um seriado como *Heroes*, por exemplo, ou um desenho animado como *Os Incríveis*, da *Disney*.

Desta forma, a Pós-modernidade vai influenciando as histórias em quadrinhos de várias maneiras. Aos poucos, ela modifica aspectos existentes, como o caráter dos super-heróis, não destruindo de uma vez o que foi feito, mas aos poucos vai agregando outras formas, como o *mangá* japonês, com o intuito de “repaginar” as concepções modernas.

Imaginando um fio condutor que começa em 1938, com a criação do *Superman*, num contexto eminentemente moderno para, posteriormente, passarmos para a *Marvel Comics* e seus personagens angustiados, tal qual o *Homem-Aranha*; e ainda ligando-os a obras magnas como *Batman: o Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen*, temos o terreno criativo propício para a publicação de *Sandman*, editado pela primeira vez em 1989. O escritor Norman Mailer – agraciado com dois prêmios *Pulitzer* e um dos pais do *New Journalism* americano – descreveu o gibi como “uma história em quadrinhos para intelectuais”. Conforme falado, o amadurecimento do gênero super-herói vem sendo tratado ao longo dos anos, bem como o leitor evoluindo ao longo de seus gostos pessoais. Como afirma Stephen King, no prefácio da oitava edição de *Sandman, Fim dos Mundos*:

Na capa de todas as edições de *Sandman* aparece a frase “Sugerido para Leitores Adultos”. Isso não significa que estão repletas de sangue, sexo e palavrões (embora todas essas coisas apareçam, graças aos céus); significa que se você não tem idade suficiente para digerir sozinho essas coisas, melhor voltar a ler *Homem-Aranha*, *X-Men* e *Quarteto Fantástico* por mais algum tempo. Caso contrário, ficará bem confuso (GAIMAN, 2007, p. 14).

Graças a *Sandman*, a *DC* criou o selo *Vertigo* dirigido a leitores adultos – muitos deles leitores dos tradicionais super-heróis, mas alguns sem nunca terem contato com os *comics*. Alguns exemplos de sucesso da linha são “*Os Invisíveis*”, de 1994, no qual um grupo anarquista<sup>39</sup> eclético – tanto que um dos seus integrantes é uma travesti carioca – luta contra forças ocultas para melhorar o mundo;

<sup>39</sup> Repleto de conspirações malucas e ideias estranhas sobre realidades paralelas, *Os Invisíveis* foi comparado ao filme *Matrix* – inclusive pelo próprio autor, Grant Morrison, que cogitou acusar os diretores do filme por plágio.

“100 Balas”, série que durou exatamente cem edições, criada em 1999, com a seguinte premissa: o que você faria se recebesse uma arma, uma maleta com cem balas e a promessa de poder atirar em quem quiser sem qualquer consequência?. Temos ainda *Preacher*, no qual o protagonista do gibi é um pastor – último descendente de Jesus Cristo – que passa seu tempo procurando Deus que, por sua vez, fugiu do paraíso e se escondeu na Terra; “*Fábulas*” (fig.42) *comic* surgido em 2002, narra como os seres dos contos de fadas foram parar na Nova York atual, onde se escondem do misterioso “Inimigo”. Assim, *Branca de Neve*, *Lobo Mau*, *Bela e a Fera*, entre outros, vivem numa vila secreta tentando evitar os olhares curiosos dos vizinhos. Outro exemplo é “*Y: O Último Homem*”, no qual a personagem principal é a única portadora do cromossomo *Y* do planeta. O herói – *Yorick Brown*, um artista de fugas, começa uma jornada por um mundo assustador e devastado, na tentativa de achar sua namorada. Há planos de transpor a série para a tela, mas ainda não foi decidido se para o cinema ou para a televisão.

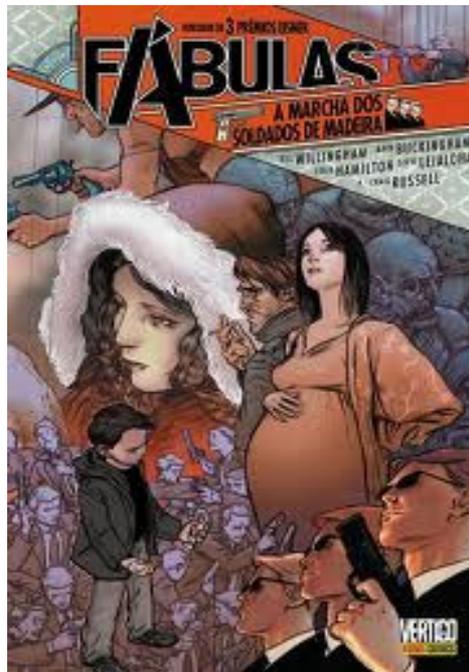


Figura 42. Na capa do gibi *Fábulas* temos, em sentido horário: *Pinóquio*; *Chapeuzinho Vermelho*, de capuz, ao fundo; *Lobo Mau*, fumando; e *Branca de Neve*, grávida. Essas são algumas fábulas reformuladas para a Pós-modernidade;

Fonte: emule.com.br

No capítulo a seguir, mergulharemos numa análise das características pós-modernas do gibi *Sandman*. Desta maneira, contando com o aporte da Hermenêutica de Profundidade de Thompson (1995), poderemos dissecar os aspectos híbridos que compõem essa aclamada narrativa em palavras e imagens.

#### 4 IMAGINÁRIO PÓS-MODERNO EM SANDMAN

Nos capítulos anteriores apresentamos, categorizações do que é imagem e imaginário e de como esses conceitos são apropriados e comunicados pela mídia. Através de uma série de figuras intencionalmente selecionadas, demonstramos como o homem relaciona-se com o mundo via imaginário, visto que entre ele e o mundo há sempre certo estranhamento, no qual é necessário ao ser humano criar interpretações para tudo o que lhe toca.

Em seguida, ajustamos o foco da pesquisa sobre as imagens das histórias em quadrinhos, particularmente do gênero de super-heróis. Assim, com a evolução da indústria editorial, demonstramos que os gibis, como formas simbólicas que são, estão atrelados ao contexto histórico vigente. Em seu surgimento, quase ao final da Modernidade, os quadrinhos assumiram um aspecto moralista e buscavam a originalidade acima de tudo. Como nos diz Harvey (1993), a Modernidade pregava também a ideia de supremacia, despertando movimentos elitistas por todo o período. Já na Pós-modernidade, o que temos é um tempo eminentemente questionador e inclusivista, na qual várias tendências atuam em conjunto, ou melhor, de forma híbrida. Harvey (1993), para continuarmos com o mesmo teórico, afirma ser a época pós-moderna um tempo esquizofrênico.

Desta forma, por meio de exemplos oriundos dos quadrinhos, buscou-se evidenciar as particularidades de cada período contidas nos gibis, sempre se valendo das imagens desses personagens. Destarte, fica claro o deslocamento progressivo dentro das publicações da indústria dos quadrinhos, que começam modernas e tornam-se pós-moderna. Essa evolução tem como ponto alto *Sandman*. Ganhador de vários prêmios dentro e fora do meio quadrinhístico, o *comic* certamente não foi o primeiro a demonstrar, através das imagens em suas páginas, os ares da Pós-modernidade, afinal, a *Marvel Comics* já apresentava seus super-heróis angustiados no início dos anos 60. No entanto, *Sandman* ampliou essas características apenas esboçadas anteriormente para, desse modo, elevar a forma de contar uma história em quadrinhos pós-moderna. São essas características, presentes no primeiro encadernado da editora Conrad que iremos demonstrar. Para tanto, reafirmamos a escolha da Hermenêutica de Profundidade (HP) de Thompson (1995), que nos permitirá, por intermédio da tríplice análise, dissecar essas imagens

para melhor amarrar esta análise com os capítulos anteriores desta dissertação. Para fins de desenvolver o capítulo, vamos utilizar a análise sócio-histórica (ASH), análise discursiva (AD) e re-interpretação (RI) ao longo do texto, ao mesmo tempo em que se vai contando e decompondo as imagens do gibi. Além disso, uniremos a análise discursiva com a etapa da re-interpretação a fim de tornar o exame mais fluido.

Adotando o modelo da HP, numa abordagem sócio-histórica, sabemos que o Instituto Pró-Livro (IPL) lançou a pesquisa Retratos da Leitura no Brasil, 2ª edição, em 2008. Através dela pode-se delinear quem é o leitor no país, sendo que também foi identificado o leitor de quadrinhos. De acordo com o IPL – numa população estudada de 172.731.959 pessoas, formadas por habitantes a partir dos cinco anos de idade – 73 milhões de brasileiros consideraram a leitura como “uma fonte de conhecimento para a vida” (2010). Contudo, quando perguntados sobre o que gostam de fazer em seu tempo livre, 77% deles preferem ver televisão – ficando a leitura como quinta opção. Logo, verificou-se que 22% dos pesquisados lêem histórias em quadrinhos, porém, a assiduidade da leitura dos *comics* vai diminuindo conforme aumentam os anos de estudo. Até a quarta série do ensino fundamental, 36% da população lêem gibi, diminuindo para 27% ao chegarem à oitava. No ensino médio, cerca de 23% continuam a acompanhar os quadrinhos, e no ensino superior, restringirem-se a meros 16%. Também outras formas de entretenimento mais interativas, não relacionadas na pesquisa, brigam pela atenção dos indivíduos, como os *vídeo games*, e disputam um espaço antes ocupado pelos gibis nas décadas de 70 e 80, resultando em tiragens menores nas bancas.

Em detrimento desta diminuição dos exemplares, as editoras precisam aumentar o preço de capa para manter a margem de lucro em seu produto. Assim, devido ao custo<sup>40</sup>, menos leitores compram histórias em quadrinhos, o que, num efeito cíclico, resulta num mercado em recessão. Uma maneira encontrada pelas editoras para sanar essa chaga, é apostar naqueles 16% da pesquisa que continuam a ler quadrinhos mesmo possuindo um diploma universitário. Esse público, estima-se, detém uma melhor renda e pode consumir produtos

---

<sup>40</sup> Um gibi do *Batman*, por exemplo, com periodicidade mensal, 76 páginas, no formato americano (17x 26 cm), colorido, com miolo em papel Pisa Brite e capa em papel Couché, custa R\$ 6,50. No entanto, para acompanhar a totalidade das tramas, muitas vezes é necessário adquirir outras publicações – o que pode tornar o hábito de ler quadrinhos de super-heróis algo caro.

diferenciados, com melhor aprimoramento gráfico, além de conteúdo adulto, de forma que o gibi, agora transformado em Graphic Novel, ocupe um lugar de destaque na estante do colecionador. Como reitera Oliveira (1997) o leitor de *comics* inicia lendo *Mônica, Cebolinha e Disney*, depois passa aos super-heróis na pré-adolescência para, em seguida, encontrar as histórias mais elaboradas e começa a ler títulos como *Sandman* e as *Graphic Novels* em geral. Desta maneira, a editora Conrad lançou na Bienal do Livro do Rio de Janeiro, em maio de 2005, o primeiro encadernado, de uma série de dez, denominado “Sandman: Prelúdios & Noturnos”.

Segundo Thompson (1995) a análise formal ou discursiva estuda objetos e representações que se movimentam nos campos sociais, que nesta análise terá maior enfoque o caráter narrativo e argumentativo. Somado à AD, será feita uma re-interpretação sobre essa análise, auferindo um significado, uma das possíveis interpretações, sobre a situação da forma simbólica. Com essa metodologia em mente, prosseguimos com o texto a seguir.

“O Sono dos Justos”, primeira história de *Sandman*, começa em 1916, onde temos *Roderick Burgess*, um homem mau, vazio e presunçoso. Ele não estava satisfeito com a liderança da *Ordem dos Antigos Mistérios*, e desejava notoriedade entre seus pares e, além disso, ansiava pela imortalidade do corpo. Foi assim que o bruxo concebeu um plano: capturar a *Morte*, aprisionar a ceifadora. Com a ajuda de um *grimoire*<sup>41</sup> roubado, o bruxo executou um rito de chamamento. Porém, *Burgess* ficou surpreso quando a evocação deu frutos e viu que uma figura tomou forma dentro do círculo no porão de mansão.

Definitivamente, não era a *Morte*. O homem no círculo usava preto, com a cabeça oculta por um elmo esculpido em osso, vidro e metal. O pescoço ostentava uma pedra preciosa, um rubi; e ao seu lado havia uma algibeira de couro, cheia de areia. *Burgess* despiu a entidade de suas roupas e acessórios e aprisionou seu visitante involuntário num círculo místico. Assim, *Sadman* foi capturado e isolado.

---

<sup>41</sup> Um *grimoire* é um livro de magia usado pelos magos da Idade Média, com anotações e práticas pessoais – um diário do bruxo. Tais escritos contêm orientações sobre como realizar feitiços e conjurações diversas. Um dos mais famosos é o livro de *São Cipriano*, sendo comercializado até hoje.

O impacto disto foi sentido em todo o mundo, afinal, crianças dormiam e não mais acordavam. A “enfermidade do sono”<sup>42</sup>, como a doença foi chamada, trouxe morte a milhares de vítimas indefesas. Apenas quatro pessoas sabiam a verdade sobre o homem no cárcere: o líder *Roderick Burgess*, seu filho *Alexander*, *Ruthven Sykes*, o ajudante do bruxo; e *Ethel Cripps*, a jovem amante do grão-mestre.

O maior desejo de *Burgess* era viver para sempre. No entanto, em novembro de 1930, as coisas começaram a degradingolar para ele. Um escarcéu ocorreu quando ele foi processado pelos filhos de uma mulher idosa – antiga integrante da *Ordem*, que deixou todos os seus bens para a seita. O litígio trouxe o caos à *Ordem dos Antigos Mistérios*. Aproveitando o mau momento, *Ethel Cripps* e *Ruthven Sykes*, respectivamente, a amante de *Burgess* e o segundo em comando na *Ordem*, fugiram juntos, em segredo, levando com eles mais de 200 mil libras. Além disso, levaram também um elmo, um rubi e uma algibeira. Os amantes escaparam para San Francisco, EUA, onde o elmo foi dado a um demônio em troca de proteção, na forma de um amuleto, pois *Sykes* precisava se precaver da ira de *Burgess*. O amuleto o manteve a salvo por seis anos. Se *Ethel Cripps* não o tivesse deixado – levando com ela o rubi e o amuleto – ele estaria vivo nos anos seguintes. *Burgess* viveu por mais onze anos e depois morreu – em 1947 – sempre bradando contra o *Sandman* aprisionado, ainda pleiteando a vida eterna. O bruxo foi substituído pelo filho, *Alexander*. Nos porões da *Ordem*, em uma prisão de vidro cercada por um círculo místico, o prisioneiro, com sua pele pálida e olhos brilhantes, aguardava.

*Alexander Burgess* não era o homem que seu progenitor fora. Através dele, a *Ordem* minguou, sendo crível apenas a alguns pobres *hippies*. Mais de 70 anos depois que o círculo foi feito no porão da seita, ele foi quebrado. Num erro banal, *Alexander*, já velho, raspou com sua cadeira de rodas o giz que segurava *Sandman* àquele plano. Assim, em 1988 – após 72 anos de cativo – o *Perpétuo* escapou e foi imediatamente se alimentar nos sonhos alheios. No momento em que ficou livre, várias pessoas que haviam adormecido por aqueles anos acordaram novamente, pessoas que cresceram, tiveram filhos e envelheceram, sem deixar de dormir.

---

<sup>42</sup> Usando uma nova droga, o neurologista Oliver Sacks conseguiu – entre os anos de 1969 e 1972 – despertar vários pacientes de encefalite letárgica do estado em que viviam desde o fim da I Guerra Mundial, quando ocorreu um surto da chamada “doença do sono”. Essa história real – citada em *Sandman* – é relatada pelo médico no livro *Tempo de Despertar* que, em 1990, foi transferida para película com Robin Williams e Robert de Niro nos papéis principais.

Devidamente paramentado, mas ainda sem suas ferramentas de poder, *Sandman* convoca *Alexander Burgess* em sonho e o condena ao “despertar eterno”. Assim, cada vez que *Alexander* acorda de um pesadelo, com o coração saindo pela boca, logo entra em outro, ainda pior que o anterior. Desta maneira, o *Grão-Mestre* da *Ordem dos Mistérios Antigos* está, até então, perdido dentro de sua mente, orando para que alguém venha acordá-lo. Detalhe: em seus sonhos, cada segundo dura uma eternidade.



Figura 43. Primeiro quadrinho da aventura de estreia de *Sandman*. Detalhe: a data, 06 de junho de 1916, Wych Cross, Inglaterra;

Fonte: *Sandman, Prelúdios & Noturnos*;

*Sandman* transcende a Modernidade logo no primeiro quadrinho (fig.43) de sua aventura de estreia. Nela vemos a imagem da mansão de *Burgess*, na qual um carro atravessa seus portões, cujo passageiro, pelo balão de fala, deduzimos que está dormindo. No recordatório<sup>43</sup>, lemos: 06 de junho de 1916, Wych Cross, Inglaterra. Toda a narrativa, ao longo de suas quarenta páginas, é permeada pelo tempo, ou pelo fato de o tempo afetar a todos os personagens, menos a *Sandman*. *Roderick Burgess*, que queria subjugar a *Morte*, acabou envelhecendo e morrendo sem conseguir um acordo com *Sonho*. Depois, seu filho *Alexander*, também envelhece sem obter barganha com o *Perpétuo*. Numa cena emblemática, vemos *Alex* (fig. 44) em três quadrinhos na sequência. Os recordatórios, neste caso, são usados como reforço para denunciar a sucessão dos anos, pois vemos no primeiro deles escrito 1972, no segundo, 1978 e no último, 1982. No entanto, não era necessário tal recurso, pois assistimos ao transcorrer do tempo de um quadro para o

<sup>43</sup> Recordatórios são painéis dentro dos quadrinhos usados pelo narrador. Muitas vezes, utilizam-se cores diferentes para destacá-los.

outro sem segredo algum. No primeiro quadrinho, *Alex* está velho, mas ostenta ainda uma vasta cabeleira. Em seguida, seu rosto exhibe umas rugas e – no último quadro, está totalmente calvo e enrugado, além de o visualizarmos menor, ou seja, conforme envelhece a personagem fica corcunda, outra marca da velhice. Além disso, agora analisando os personagens vistos em tons de azul – em segundo plano – vemos primeiramente, um negro com visual *black power*, e é impossível não lembrar de *Michael Jackson e os Jackson Five*. Em seguida, ele é substituído por um punk e, no último quadrinho, vemos um personagem não categorizado. Noutra detalhe, o homem que se posiciona atrás de *Burgess*, é o mesmo nos três quadrinhos. No da esquerda, ele possui viçosos cabelos e longas suíças. Em seguida, ele é retratado com menos cabelos ao passo que – no quadrinho à direita – já está calvo. Através deste mesmo personagem, podemos notar a mudança nos estilos de vestir ao longo desses dez anos – de 1972 a 1982 – como o terno listrado com gravata usado no primeiro quadrinho, seguido pela blusa com gola role para, ao final, usar camisa desabotoada mostrando o “peito cabeludo”.



Figura 44. *Alex Burgess* envelhece ao longo de dez anos e três quadrinhos;

Fonte: *Sandman, Prelúdios & Noturnos*;

Esses exemplos vão de encontro ao que era apregoado pelos artistas da Modernidade. Às personagens que estrelavam as aventuras do período anterior, era vetada a opção de envelhecer. Isso se baseava em duas premissas: o herói necessitava ser um homem de seu tempo, ao mesmo tempo em que evocava a

aparência de um deus do *Olimpo*. E como deuses não envelhecem, foi encontrada uma solução para o problema: o tempo, ou sua transição, não são tocados nas aventuras. Como num autêntico nó gordio, o *Superman* (Rahde, 2002) é eficazmente retratado como belo, invulnerável e eternamente jovem. Mas, não precisamos recorrer apenas ao *kriptoniano* – afinal, pelo menos ele é alienígena, o que em tese pode ajudá-lo a não envelhecer, porém *Lois Lane*, seu grande amor, é humana e continua bela e juvenil faz muitos anos<sup>44</sup>.

Não podemos esquecer que a Pós-modernidade é designada por Harvey (1993) como um período de inclusão. Teixeira Coelho (1995) faz questão de afirmar que não há uma obrigatoriedade em se tratando de Pós-modernismo, e de que a época dos senões é deixada para a Modernidade. Portanto, podemos ter quadrinhos pós-modernos no qual a transição do tempo é também quase nula. O *Homem-Aranha*, por exemplo, é um típico super-herói pós-moderno, porém suas peripécias estão sempre presas ao fato da personagem ser um eterno adolescente. É certo que, ao longo de sua trajetória, vemos sua vida progredir, com a formatura no ensino médio, sua ida para a faculdade e o desenrolar de seus amores. Em 1987, ocorreu o momento decisivo<sup>45</sup> de sua passagem à vida adulta: casou-se com *Mary Jane* – seu grande amor. Assim, *Peter Parker* continuou suas aventuras heroicas com o diferencial de agora ter uma esposa para dividir alegrias e tristezas. No entanto, os editores da *Marvel Comics* notaram uma relativa queda nas vendas do gibi do aracnídeo ao longo dos anos. Tal baixa foi atribuída ao envelhecimento da personagem – que deixava de ser um jovem que morava com a tia viúva – para alguém preocupado com a hipoteca da casa própria. Assim, numa trama mirabolante, o herói voltou a ser solteiro, sendo a pobre *Mary Jane* posta para escanteio pelos atuais roteiristas da personagem, fato que ainda vai ser explicado nos gibis.

Podemos imaginar então um claro contorno entre as aventuras de *Superman* moderno e do *Homem-Aranha* pós-moderno. Já *Sandman* vai um pouco mais além, visto que suas histórias estão permeadas por um elemento constante na Pós-

---

<sup>44</sup> *Lois Lane* esteve presente na primeira aventura do *Superman*, em 1938. Com a reformulação da personagem, em 1988, junto com todos os super-heróis da DC, a jornalista ressurgiu na minissérie *Superman: O Homem de Aço* – pelo artista John Byrne. No entanto, mesmo com o passar das décadas, a repórter continua ostentando sua beleza, na casa dos trinta anos.

<sup>45</sup> A história foi publicada nos EUA em *Amazing Spider-Man Annual 21*, em 1987. No Brasil, a aventura saiu em *Homem-Aranha 100*, pela editora Abril, em 1991.

modernidade: a ironia (Harvey, 1993). O martelar dos anos é exposto no gibi simplesmente porque ele não afeta seu protagonista. *Sandman* não proferiu palavra durante seu cativeiro porque podia esperar. Ele aguardaria até que cada pedra da mansão de seu algoz virasse pó, para então se libertar. Se pensarmos que os deuses necessitam de adoradores para viver, o *Perpétuo* estaria acima deles, pois no momento que esses fiéis deixassem de existir, seus deuses também morreriam. E quando novas crenças surgissem, novos deuses seriam criados, somente para serem deixados de lado novamente. Já *Sandman* continuaria a existir, visto que todos os seres humanos, crentes ou não, necessitam sonhar.



Figura 45. *Sandman* de posse das suas vestes;  
Fonte: *Sandman, Prelúdios & Noturnos*;

Outra ironia que salta aos olhos na narrativa é o visual de *Sandman* (fig. 45). Como visto em capítulo anterior, ele foi baseado na figura do músico Bono Vox, vocalista e líder do U2. Porém, existe uma forte estilização da personagem, pois sua pele é branca tal qual papel e suas vestes não remetem a um astro de rock. Aliás, a única roupa de *Sandman* é uma túnica negra. Se evocarmos a figura dos *strongmen*, no qual o super-herói moderno foi baseado, vemos corpos esculpidos, com

músculos definidos, ombros largos e barriga tipo “tanquinho”. A grande maioria dos paladinos pós-modernos – como o *Capitão América* – também esboçam a mesma beleza física. E o que dizer de *Sandman*? Por mais soturna que sua imagem possa ser, ela não necessariamente exprime uma ideia de força. Pelo contrário, devido a seu corpo esguio, certa fragilidade é transmitida. E por que *Sandman* é tão poderoso, mesmo tendo um aspecto quase esquelético? A resposta é que *Morpheus* é um deus anterior aos deuses gregos, aos quais se assemelham os *strongmen* e, por sua vez, os super-heróis, não se enquadrando neste estereótipo. Ironicamente, *Sandman* pode ser visto como fraco, ou bizarro, mas é detentor de poderes ilimitados, sendo rei do sonhar.

Segundo Maffesoli (2004) na Pós-modernidade, o herói não dá mais prova de honestidade como no período anterior. Se o *Capitão Marvel*, um super-herói moderno, travasse uma batalha com o seu arqu-inimigo *Dr. Silvana*, jamais o paladino iria matá-lo. Afinal, esse é o comportamento do bandido. Mesmo em se tratando de punição, a tarefa do super-herói era a de neutralizar o vilão, não importando se ele havia roubado um banco ou assassinado crianças numa creche, e entregá-lo à Justiça, para que cumprisse uma pena de reabilitação. O super-herói moderno tinha a certeza de ser correto e justo, e de estar acima das maldades praticadas por outros.

Por outro lado, na Pós-modernidade esse ideal de perfeição, tanto moral como física, não é mais inteiramente aceito. Os protagonistas dos gibis atuais continuam almejando o bom e o correto, mas a linha divisória entre o bem e o mal é tênue. Ele pratica o bem, mas deixa-se levar pelos impulsos de raiva e rancor ao longo de suas aventuras. “Ninguém é de ferro”, é o que diz o dito popular. Para Maffesoli (2004) ao consentirmos ao herói esse lado sombrio, estamos tornando-o menos divino e mais semelhante a nós, humanos. Esse rebaixamento da condição do herói, humilde frente a seus defeitos, provoca um efeito inverso e a imperfeição cativa ainda mais os leitores. É o caso da punição final que *Sandman* aplica ao filho de seu algoz. *Roderick Burgess*, o bruxo que o capturou, havia morrido 41 anos antes da fuga de *Morpheus*, e nem ele conseguiria adentrar os domínios de sua irmã *Morte* para castigar o mago. Assim, a ira do *Perpétuo* recaiu sobre *Alex* – filho e herdeiro místico de *Burgess*. No “despertar eterno” (fig. 46), punição empregada ao humano, a pessoa vê-se dentro de uma montanha russa onírica, tomando sustos a

todo o momento, porém, quando pensa que finalmente vai chegar ao fim e livrar-se daquele tormento, inicia mais uma volta no brinquedo. O que mais chama a atenção nesta atitude de *Morpheus* é o fato de ele estar mais bravo consigo mesmo do que com qualquer outro. Isto porque não é admissível, para um *Perpétuo*, cair em uma armadilha engendrada por humanos. Como afirma Rahde (2001) o herói pós-moderno imerge numa espiral de angústia e solidão.



Figura 46. *Alex Burgess* experimenta o “despertar eterno”;

Fonte: *Sandman, Prelúdios & Noturnos*;

Voltando à narrativa, em sua segunda aventura – “Anfitriões Imperfeitos” – *Morpheus* viaja de volta a seu reino, enfraquecido, sem seus apetrechos. Seu castelo, no reino do *Sonhar*, está destruído e seus servos espalhados. Ele iniciou o processo de restauração, mas para isso necessitava das ferramentas roubadas por seus antigos captadores. Desta maneira, ele invocou as *Moiras* – a *Deusa Tripla* – e

perguntou-lhes o que havia acontecido com a algibeira, o elmo e o rubi. Assim, as deusas responderam que a algibeira perdera-se por anos, mas finalmente fora adquirida por um inglês, *John Constantine*. O elmo estava no Inferno, levado por um demônio. O rubi havia passado de *Ethel Cripps*, amante de *Roderick Burgess* e de *Ruthven Sykes*, para seu filho, *John Dee*.

Na história seguinte – “...Dream a little dream of me”<sup>46</sup> – sabemos que a algibeira de *Sandman* havia sido tirada de *Constantine* por uma antiga amante, *Rachael*. Ela abriu e descobriu as alegrias e deleites da areia dos sonhos, que nunca se esgota. Assim, a mulher viciou-se no poder que aquele instrumento fornecia, conduzindo-a por sonhos perfeitos. Com a ajuda de *Constantine*, *Morpheus* encontrou a mulher e a algibeira. E, pela súplica do mago, *Sandman* concedeu à mulher em frangalhos um sonho para conduzi-la a morte.

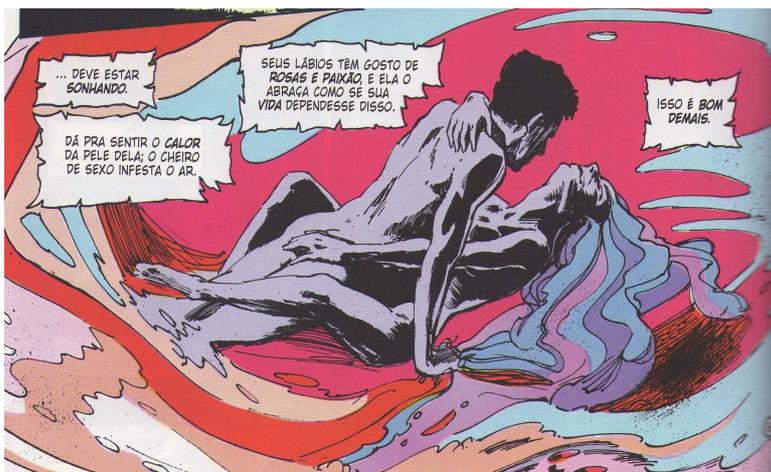


Figura 47. Sonhos sexuais lisérgicos;

Fonte: *Sandman, Prelúdios & Noturnos*;

Para Maffesoli (2003) na Pós-modernidade há um reencantamento do mundo, perdido no período anterior. É o fim da razão cartesiana, do individualismo, do monoteísmo, do drama, da Lei do Pai. Ou seja, sai *Apolo* – deus da razão – e volta *Dionísio*. O deus hedonista não é escolhido à toa para simbolizar esses novos tempos, afinal, na Pós-modernidade, são bem-vindas a emoção e a intuição, as *personas* e suas máscaras, o politeísmo, as tribos. Destarte, *Dionísio*, para os

<sup>46</sup> Ou “Tenha um sonho breve comigo”, é uma popular canção de língua inglesa criada em 1931 e regravaada inúmeras vezes – sendo a versão do grupo Mamas and The Papas a mais famosa. Por tratar-se do nome de uma música, o título da história foi mantido no original.

romanos, *Baco* – deus do vinho e das orgias, ou bacanais, é o que rege os tempos libidinosos. E essa libido é retratada nas formas simbólicas pós-modernas. É importante levar em conta que, de acordo com Ruiz (2003), o imaginário não consegue se exprimir senão sobre essas formas simbólicas, como nesta cena (fig. 47) de “...Dream a little dream of me”. Na aventura, antes de *Sonho* encontrar *John Constantine* e partir para sua busca, é mostrada uma personagem que ilustra apenas duas páginas da história. Ela é um rastejador <sup>47</sup> anônimo, que invade a sala de estar de *Rachel*, a viciada detentora da algibeira, sem saber do perigo que corre. Acontece que a algibeira é um ser místico e, devido ao mau uso, sua areia se espalhou por toda a estrutura da casa. Assim, quando o ladrão adentra o local, imediatamente é satisfeito com seus melhores desejos, através dos sonhos.

O uso de cenas de sexo sempre foi um tabu nos meios de comunicação, e a respectiva exposição é acompanhada de comentários acalorados. Porém, nos quadrinhos modernos, a única sexualidade presente está nas minissaias de *Lois Lane* ou de *Dale Arlen* – namorada de *Flash Gordon*. Aos super-heróis não era permitido casar – vide as eternas namoradas e noivas – nem relacionar-se sexualmente. Em *Sandman*, entre os devaneios de um ladrão, é mostrado o ato sexual explicitamente, isto numa mídia que muitas vezes foi considerada como “coisa de criança”. Para Maffesoli (2003), no pós-moderno há um estímulo à embriaguez dos sentidos e um convite ao desfrute da vida – de certa forma, é o que essa figura simboliza.

---

<sup>47</sup> No contexto da aventura, rastejadores são indivíduos bem empregados – neste caso, um consultor financeiro – que invadem a casa dos outros com os moradores dentro – por pura diversão. Assim, roubam cartões de crédito, CDs, talões de cheque, etc., para “contribuir com a economia do livre mercado”.



Figura 48. O rastejante tem sonhos de prazer e glória;  
 Fonte: *Sandman, Prelúdios & Noturnos*;

Segundo Kellner (2001) uma das características presentes no discurso pós-modernos é o ecletismo e a bricolagem, junto com a colagem e a montagem, ou seja, a condição multiforme de compor uma obra. Teixeira Coelho (1995) complementa esse pensamento enfatizando a total liberdade do artista frente a sua obra, inclusive agregando técnicas diversas para contar uma história. Nesta página de *Sandman* (fig. 48) o ladrão continua em devaneios, imaginando-se dirigindo uma Lamborghini a 240 km/h. Há um predomínio do preto para compor a página, numa atmosfera de sonho, enquanto que ele se vê como um Cristo na cruz – desenhado de maneira infantil. Na sequência, visualiza-se como o último filho de um planeta morto, ou seja, o *Superman*. Porém sua representação é feita através de cores vibrantes – imitando a pintura dos lápis de cera, tipicamente associado aos trabalhos escolares dos infantes – o que destoa do todo. Talvez essa figura desenhada de forma cartunesca personifique o sonho coletivo da humanidade em querer voar. No último quadrinho, há apenas o contraste do rosto do sonhador e o fecho de luz de sua lanterna, com seu semblante extasiado, ainda em transe<sup>48</sup>.

<sup>48</sup> Sete páginas a frente, sabemos do destino do rastejador: *Sandman e Constantine* encontram-no no porão da casa, com os olhos arregalados. Ele está vivo, porém continua consumido pelos sonhos.

Com a algibeira recuperada, o próximo passo de *Morpheus* é descer ao Inferno e recuperar seu elmo. Isso é relatado em sua quarta aventura – “Uma Esperança no Inferno” – e ao chegar a *Dis*, capital do local, *Sandman* encontra *Lúcifer*, outrora o mais belo e orgulhoso dos anjos, agora o *Senhor das Mentiras*, comandante do Triunvirato do Inferno. O demônio que estava com o elmo era *Chorozon*, uma das crias de *Belzebu* que, junto a *Azazel*, comanda o reino – e o *Mestre dos Sonhos* teve que desafiá-lo pela posse da ferramenta. A batalha foi vencida, o elmo foi recuperado, e a inimizade de *Lúcifer* veio a reboque com a vitória.

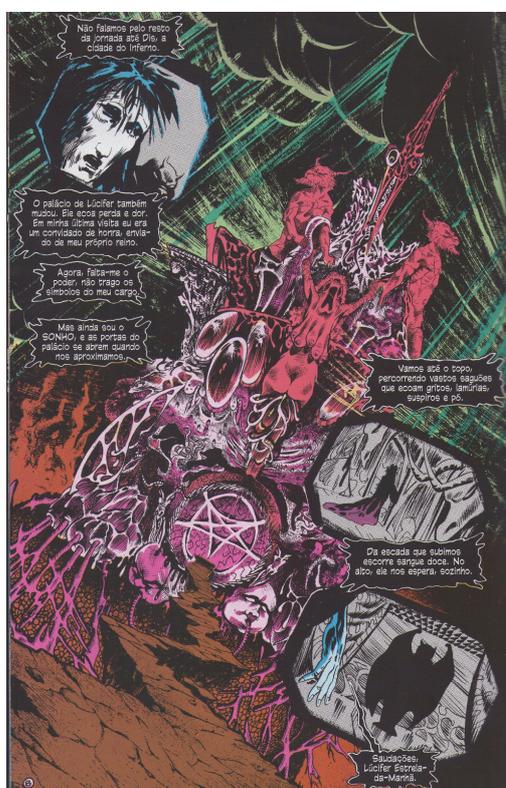


Figura 49. *Dis*, a capital do Inferno;

Fonte: *Sandman*, *Prelúdios & Noturnos*;

No inferno pós-moderno retratado em *Sandman*, o lugar ainda é um local a se temer. Ou, quem sabe, sentir nojo. *Dis* (fig. 49) é retratado como algo sujo e feio. Há uma predominância do vermelho, enfocando a dor presente no local. Além disso, o palácio infernal é ornado com figuras ambíguas, como a estátua de uma mulher com cabeça de águia e múltiplos seios, com os braços elevados, como que torturada por dois *minotauros* bravos. A atmosfera evoca dor e o cenário é grotesco.

Para Sodré e Paiva (2002) o grotesco é uma categoria estética que vai contra a corrente de evolução da civilização original, a qual procurava distanciar o homem do animal – seja na arte ou no comportamento – e focar o sentido do gosto da cintura para cima, ou seja, para o sublime. Em contraponto, o grotesco busca aproximar o homem do animal, mirando na estética da cintura para baixo, de tudo que se refere a terra, aos dejetos, aos animais.

[...] operado por uma combinação insólita e exasperada de elementos heterogêneos, com referência frequente a deslocamentos escandalosos de sentido, situações absurdas, animalidade, partes baixas do corpo, fezes e dejetos [...] que atravessa as épocas e as diversas conformações culturais, suscitando um mesmo padrão de reações: riso, horror, espanto e repulsa (SODRE. PAIVA, 2002, p. 17).

Outra demonstração do grotesco está na representação do Triunvirato Infernal (fig. 50), no qual temos os três líderes do lugar. Tanto a forma de *Azazel* como a de *Belzebu* evocam um misto de escárnio e náusea em figuras caricatas. De acordo com Sodré e Paiva (2002), o grotesco serve também para caracterizar uma distorção, o escândalo da forma que produz uma risada – mesmo que seja uma gargalhada nervosa e crítica. É o que percebemos ao visualizar uma mosca gigante que a cada palavra proferida pronuncia um zumbido irritante. Ou então, uma massa vermelha, em formato de coração, com chifres e uma dúzia de olhos, pairando no ar.

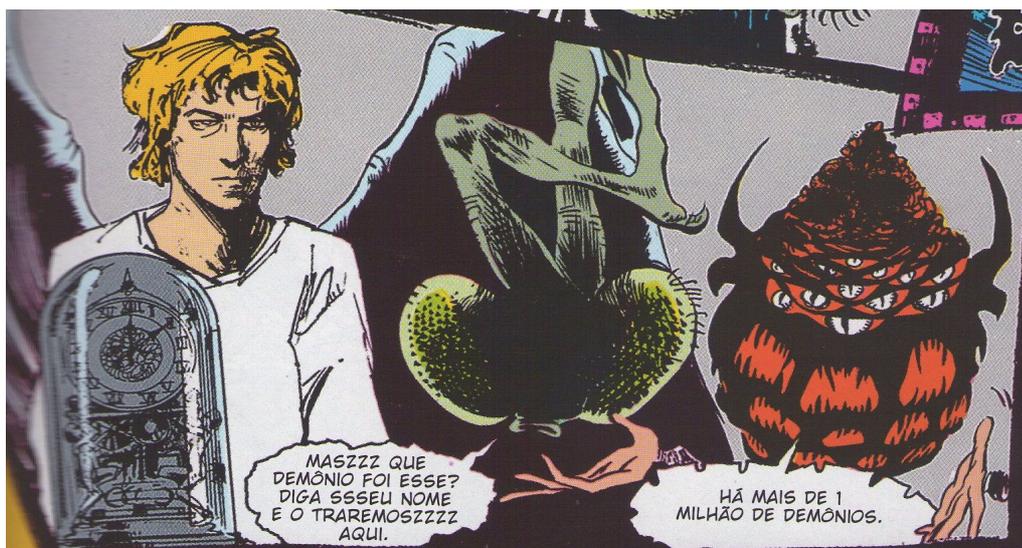


Figura 50. *Lúcifer, Belzebu e Azazel, os senhores do Inferno;*

Fonte: *Sandman, Prelúdios & Noturnos;*

Tais seres e ambientes fazem a figura de *Lúcifer* se destacar ainda mais naquele cenário. Como dito por Harvey (1993) a ironia talvez seja a marca pós-moderna mais marcante. Portanto, o *Mestre das Mentiras* é apresentado como um verdadeiro anjo, com vestes brancas, loiro e caucasiano. Em seus diálogos não utiliza palavras de baixo calão, como é praxe aos demais habitantes. Ele ainda se mostra cordial e solícito com *Morpheus* em sua busca. O único lembrete de sua queda são as asas de morcego que enverga, substituindo suas penas angelicais. Além disso, sua fisionomia, baseada em David Bowie, evoca certa androginia, pois anjos não possuem sexo, e reafirma o seu caráter pós-moderno. Conforme Durand (1997) a mescla do masculino e do feminino na mesma figura – o andrógono – é uma oposição ao dualismo homem e mulher, os quais – conforme Rahde (2004) – representavam o maniqueísmo da modernidade. Todavia, ao fim da aventura – quando *Morpheus* recupera sua ferramenta – *Lúcifer* mostra-se sorrateiro e pergunta ao visitante como pretende deixar o local – sendo que milhões de demônios estão em formação de batalha, prontos para agarrá-lo. Assim, o *Primeiro dos Caídos* mostra sua verdadeira face, traiçoeira e mentirosa, honrando sua patente e, como um vilão moderno, tenta desferir um último golpe no mocinho bondoso. Isso porque a Pós-modernidade não se propõe apenas a apresentar novas maneiras de enxergar a visualidade nos gibis, mas também agrega técnicas do período anterior em suas tramas. Resumindo: o diabo pode parecer sensato, ter traços angelicais e falar manso, mas ainda é a personificação do mal na Pós-modernidade.

Nas três histórias seguintes – “Passageiros”, “24 horas” e “Som e Fúria” – vemos a busca final, agora com um *Sandman* mais poderoso, pela última de suas ferramentas perdidas: o rubi. Na trama, somos apresentados a *John Dee*, filho de *Ethel Cripps*, agora falecida e, outrora, amante de *Roderick Burgess*, que escapou da prisão onde esteve encarcerado por muitos anos. *Dee* rastejou pela noite em busca do rubi mágico, ao mesmo tempo em que *Sonho* também o procurava. Porém, *Sandman* não sabia que o homem havia alterado a estrutura da joia. Então, num armazém abandonado, num baú lotado de artefatos místicos, *Morpheus* achou seu rubi. Entretanto, ele o encontrou distorcido e modificado: ao invés de ampliar sua força, a gema começou a sugá-la. Isso deixou *Sonho* fraco e semiconsciente. *Dee* roubou o rubi de suas mãos e o preparou para destruir a mente dos fracos e

dos adormecidos. Com o rosto no chão do armazém, *Morpheus* podia sentir, à distância, *Dee* usar seu utensílio de maneira equivocada. Demorando um dia inteiro para se recompor, o *Perpétuo* foi ao encontro de *Dee* e o confrontou numa lanchonete 24 horas. Assim, eles lutaram, mas a joia ainda extraia a força do *Senhor dos Sonhos*. Intuitivamente, *Dee* pensou que, ao destruir o rubi, estaria aplicando o golpe de misericórdia. Porém, *Sandman* era um dos *Perpétuos* e o esfregar da joia não extinguiu seu criador. Ao invés disso, libertou-o. Assim, *Morpheus* derrotou *John Dee* e levou-o de volta ao seu local de confinamento e o deixou lá.



Figura 51. *John Dee* comemora a vitória;  
Fonte: *Sandman*, *Prelúdios & Noturnos*;

Para Rahde e Cauduro (2007) o herói pós-moderno é repleto de incertezas, não sendo mais representado como o paladino invicto, campeão do bem, da verdade e da justiça. Assim, sua imagem é desconstruída tanto visual quanto textualmente. Em *Sandman*, esse conceito é aplicado também para um dos vilões da aventura, *John Dee*, o *Doutor Destino*. Na trama, o vilão está abusando do poder desprendido pela joia mágica roubada. Através dela, ele consegue adentrar os sonhos de milhões de pessoas, manipulando a energia do *Sonhar* para tornar-se

seu novo senhor. Ao destruir a gema mística, *Dee* acredita ter matado *Sandman* e consolidado seu triunfo. No entanto, ao comemorar a vitória (fig. 51) o malfeitor sente-se decadente e infeliz. Em suas próprias palavras:

Consegui. Eu... Eu o matei. Seja ele quem ou o que fosse. Morreu. O rubi... O rubi também se foi. Eu me sinto tão estranho... Diferente. Bem... Agora mando no mundo dos sonhos. Vou me esconder nos sonhos. Nunca mais vou voltar para o mundo real, onde as pessoas machucam você e nem se importam... Onde elas morrem quando você ainda precisa delas. Serei um monarca sábio e tolerante, distribuirei justiça e só mandarei pesadelos para dilacerar a mente dos maus e dos pérfidos! Ou de quem eu não goste. Sou o Rei dos Sonhos! De tudo! Mas é engraçado. Sempre achei que, quando virasse Rei... Ouviria aplausos. Achei que alguém diria algo (GAIMAN, 2005, p. 213).

Diferentemente dos bandidos dos comics modernos, nos quais o meliante sabia que seria punido e, como a criança que aguarda a palmada do pai pela traquinagem feita, esperava a reprimenda do herói, *John Dee* pensa ter realmente liquidado Morpheus. No entanto, ele não almeja conquistar o mundo ou causar um genocídio com sua vitória. Em última análise, *Dee* quer aceitação e afeto – fato catalisado pela morte de sua mãe, o que o levou a fugir do hospício.

Após derrotá-lo, *Sandman* fica em dúvida do que fazer com *John Dee*. O *Perpétuo* não sente rancor pelos atos do inimigo, visto que *Dee* não havia planejado destruir a gema, o que liberou todo o poder nela armazenado. Assim, fica decidido que *Dee* deve retornar para sua casa, ou seja, o *Asilo Arkham* para criminosos insanos. Ao dirigir-se para sua cela, *Dee* encontrara *Jonathan Crane*, o *Espantalho*<sup>49</sup>, perambulando pelos corredores. Ao vê-lo, o *Espantalho* – citando Marlowe<sup>50</sup> – o cumprimenta, além de comparar o hospício com o inferno. Desta maneira, os três caminham pelos corredores do sanatório, rumo ao cárcere dos malfeitores.

---

<sup>49</sup> O *Espantalho* – um dos mais perigosos vilões do *Batman* – é a identidade criminosa do psiquiatra *Dr. Jonathan Crane*. Sua especialização é a natureza do medo, por isso, ele se utiliza de técnicas especiais com o objetivo de aterrorizar os oponentes. Sua principal arma é o gás do medo – que quando inalado por suas vítimas, suscita nelas os piores pesadelos. A personagem surgiu nos gibis em 1941 – por Bill Finger e Bob Kane – e foi um dos vilões do filme *Batman Begins*, de 2005.

<sup>50</sup> “É confortável ter companheiros de infortúnio na desgraça.” Fausto.

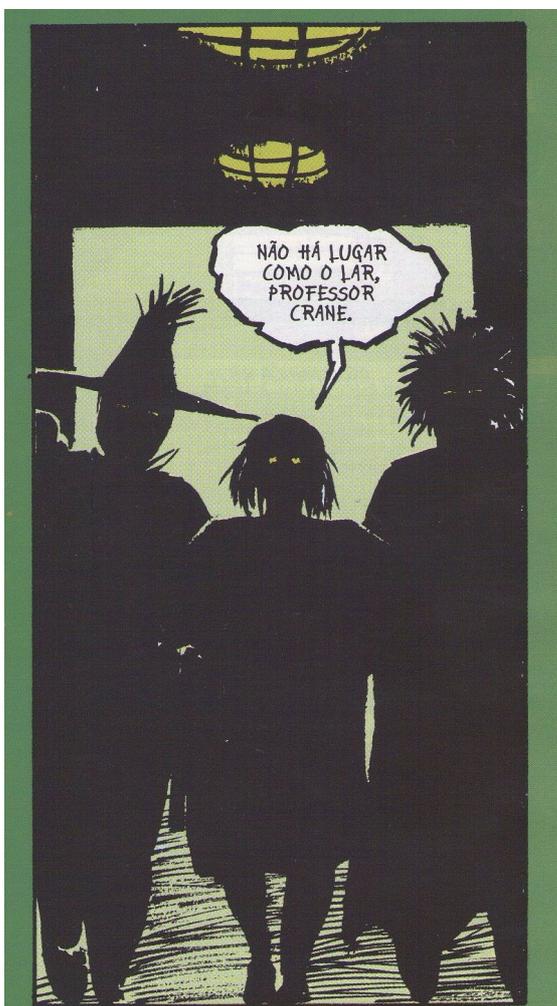


Figura 52. *Espantalho, John Dee e Sandman* representando as personagens do *Mágico de Oz*;

Fonte: *Sandman, Prelúdios & Noturnos*;

Novamente detectamos a montagem e a colagem pós-modernas (Harvey, 1993) compondo um quadrinho do gibi (fig. 52), pois nessa cena existe uma referência ao filme “O Mágico de Oz”<sup>51</sup>. No quadrinho, *Dee* menciona a frase eternizada no clássico, dita por Dorothy: “não há lugar como o lar”. Concomitantemente, visualizamos a silhueta de *Jontathan Crane, John Dee* e *Sonho* reproduzindo as figuras do *Espantalho, Dorothy* e o *Leão*, respectivamente.

<sup>51</sup> Apesar de “O Mágico de Oz” ter se eternizado com a adaptação cinematográfica da MGM, com Judy Garland como Dorothy – em 1939 – o livro de Lyman Frank Baum foi lançado em maio de 1900.

A última aventura de “Prelúdios & Noturnos”, chamada de “O Som de suas Asas”, funciona como um epílogo. Nela, *Sandman* não sabe o que fazer depois dos recentes acontecimentos. Ele está sentado num banco de praça, pensativo, alimentando os pombos. É quando encontra sua irmã, *Morte*, somente para reclamar da vida. A perpétua lhe passa um sermão, acusando-o de ser egoísta, e o convida a acompanhá-la em seu trabalho. Os dois começam a andar pelo mundo, indo a lugares onde *Morte* tinha almas para levar. Entre os recolhidos, temos pessoas alegres, solitárias, brincalhonas, depressivas... Alguns aliviados por sua hora chegar, enquanto outros ainda não aceitam a realidade. Casos de suicídios, assassinatos, acidentes... Sejam adultos ou crianças. Em cada lugar, *Sonho* aprende algo e reflete sobre o que está acontecendo. Desta maneira, ele reconquista sua liberdade e propósito.



Figura 53. *Sandman* e sua irmã, *Morte*;

Fonte: *Sandman, Prelúdios & Noturnos*;

Esta história final funciona como um conto intimista, no qual não há um grande evento ocorrendo. Pelo contrário, ela se pauta pelos dramas da condição e

da própria existência do homem, simbolizado aqui por *Sandman*. Conforme Karen Berger, editora do gibi nos EUA, é o elemento condutor humano, e suas respectivas interações, que faz a narrativa ser cativante. O irônico é que nos tempos pós-modernos, quem vai realçar a grandeza dessas interações é uma personagem que representa – em última análise – a antítese disto: a *Morte*. Diferente do irmão, a *Ceifadora* tem alma jovem e se mantém conectada com os dias atuais – inclusive citando o filme *Mary Poppins* durante sua conversa com *Sonho* (fig.53). Desta forma, *Morpheus* encarna o típico herói pós-modernista, pleno de incertezas, receios e frustrações, o que leva o leitor (Rahde, 2007) a identificações, reflexões e projeções instáveis do próprio eu. Por outro lado, a *Morte* personifica a heroína moderna, pela sua conduta frente ao papel que cumpre, bem como pela importância que ela lhe dá. Ao passearem pelo mundo, *Morpheus* lembra que tem responsabilidades e que precisa seguir seu rumo, esquecer as agruras passadas e crescer. No entanto, *Morte* faz questão de lembrar, numa de suas paradas (fig. 54), que nem sempre o trabalho costuma ser agradável – como no caso da mãe que põe o filho no berço e, ao voltar com a mamadeira, encontra a criança sem vida – mas precisa ser feito.



Figura 54. *Os Perpétuos* levam um recém-nascido;  
Fonte: *Sandman, Prelúdios & Noturnos*;

Mesmo elegendo alguns momentos para elucidar o caráter pós-moderno impregnados no gibi *Sandman*, e assim vislumbrar o imaginário, outras imagens e situações chamam a atenção no decorrer da leitura, tais como: o balão de fala com fundo preto e letras brancas, usado para os diálogos de *Morpheus*; o uso de canções populares que evocam o sonho durante uma narrativa, suscitando e desencadeando ações – na história “...Dream a little dream of me”; e ainda o uso de uma personagem comum, uma balconista e pretensa escritora, como narradora do conto “24 horas”, no qual *Sandman* não aparece, cuja lanchonete está sitiada.

Desta maneira, concluímos a análise da forma simbólica, ou gibi, *Sandman*, utilizando a Hermenêutica de Profundidade de Thompson (1995). Primeiramente, através da análise sócio-histórica, discorremos sobre o consumidor em potencial de *Sandman*, ou seja, o colecionador que ostenta bom poder aquisitivo e é interessado em cultura, bem como em tramas de cunho elaborado. Logo após, numa análise discursiva com maior aporte argumentativo e narrativo, foi exibida uma série de imagens sequenciais, páginas inteiras do gibi ou apenas um único quadrinho para – com a ajuda de teóricos como Maffesoli, Teixeira Coelho, Harvey, Rahde, e outros – ilustrar situações e falas que, devido à reinterpretação deste pesquisador, se apresentam como eminentemente pós-modernas. Desse modo, encerramos este capítulo e passamos às considerações finais.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste momento, faz-se pertinente uma retomada do que foi apresentado ao longo desta pesquisa, visando a responder a seguinte questão-problema: como se constitui o imaginário na história em quadrinhos *Sandman*? Tal pergunta – não exatamente esta, mas seu embrião – se originou da curiosidade em folhear o gibi e nele constatar uma pluralidade de visualizações, bem como uma narrativa atraente que necessitava ser explicada à luz de uma teoria, de um conceito. O que representavam as imagens ali expostas? Ou melhor, o que elas comunicavam? Assim, através dos trabalhos de Rahde (2000), a idéia de imaginário foi cercando e encampando o objeto desta pesquisa, bem como prenunciava que ele – o objeto – repassava certos conteúdos e sentidos não por acaso, mas sim por estar inserido num determinado contexto sócio-histórico, ou seja, na Pós-modernidade. E, antes dele, havia outro período que influía de forma diferente na indústria dos quadrinhos, esboçando outras características, tidas como originais. Claro que, empiricamente falando, sabia-se da diferença entre o *Sandman* original, criado na década de trinta do século XX, com a concepção do *Sandman* atual, ou *Morpheus*, *Sonho*, etc., mas ficava a necessidade de se atribuir um sentido para essas formas simbólicas (Thompson, 1995) e assim revelar o imaginário pós-moderno.

Desta maneira, no primeiro capítulo desta dissertação, por tratarmos de um tema subjetivo como o imaginário, se optou por discorrer sobre a metodologia a ser aplicada ao objeto, ou seja, a Hermenêutica de Profundidade (HP) de John B. Thompson (1995) – a fim de não incorrer em erros de exame por falta de um elemento norteador. Em síntese, a HP é uma teoria de produção de sentido agindo como metodologia para análise e interpretação das formas simbólicas que, por sua vez, são construções significativas que podem ser compreendidas. Com isso fica entendido que qualquer produto cultural – como o gibi *Sandman* – pode ser percebido como uma forma simbólica. Elas, por sua vez, carecem de interpretação, ou melhor, de interpretações. Para tanto, a HP é composta pela tríplice análise, a saber: análise sócio-histórica, análise formal ou discursiva e a reinterpretção – formando um único arco hermenêutico.

Em seguida, observando um cadenciar lógico da pesquisa, se apresentou alguns conceitos do que é o imaginário, baseados em autores como Maffesoli, Ruiz, Silva, entre outros, fazendo uso de diversas imagens midiáticas para categorizar analogamente o que é esse imaginário. Para Ruiz (2003), o ser humano não conhece as coisas de forma imediata, sendo necessária uma mediação, ou seja, um sentido que o homem cria para tudo que lhe rodeia. É com o uso do imaginário que ele agrega sentido as suas percepções e deixa de ver o mundo como uma apresentação – caso dos animais – para convertê-lo numa representação. Ao final do capítulo, se detalhou um pouco mais sobre *Sandman* – sua primeira aparição moderna – e também sobre *Morpheus* – o *Sandman* atual – com suas características, sua família, seus inimigos e o contexto em que foram criados.

Ruiz (2003) também afirma que o imaginário não consegue se manifestar a não ser sob as formas simbólicas. E para estudar o imaginário pós-moderno nas imagens do gibi *Sandman*, foi necessário, antes, decifrar como era o imaginário moderno nas histórias em quadrinhos. Com enfoque específico sobre o gênero dos super-heróis – e aporte teórico de Harvey, Kellner, Rahde, Silva, e outros – mostrou-se como diversas características presentes no período moderno se refletiram nos *comics* publicados. É o caso do conceito da sabedoria da elite – branca, masculina e protestante – que se reproduziu nas aventuras do *Fantasma*, cujos protegidos – por serem um povo colonizado – atribuíam-lhe dons mágicos. Ou de *Flash Gordon*, um dos gibis que abriram caminho para retratar a tecnologia – aspecto intrínseco à Modernidade.

Na segunda parte do mesmo capítulo, traçou-se o que foi o início da Pós-modernidade e de como o período aflorou nas imagens dos quadrinhos. Com a inserção do ambíguo, do irônico e do múltiplo, os super-heróis transformaram-se e uma nova figura surgiu: o anti-herói. Questionador, esse novo herói discute sua atual condição (Rahde, 2001) e pergunta qual o sentido de ser agraciado com tamanhos poderes. Um dos principais anti-heróis do período é o *Homem-Aranha*, um adolescente com poderes aracnídeos que, além de enfrentar o crime, precisa batalhar por dinheiro e resolver sua complicada vida amorosa, ou ainda o *Surfista Prateado*, herói que põe em dúvida sua opção de ajudar a humanidade. Ao longo dos anos, a Pós-modernidade foi influenciando cada vez mais os protagonistas dos gibis, o que resultou em obras como “Batman, o Cavaleiro das Trevas” e

“Watchmen”. Nelas, narrativas entrecortadas com alto teor de violência e sexo, enfocando temas como mídia, política e morte, surgiram “repaginando” as histórias em quadrinhos. Tal contexto propiciou o surgimento de um gibi com temática adulta, chamado *Sandman*.

É importante frisar que *Sandman* foi originalmente concebido como um personagem moderno, em 1939. Suas características em nada diferiam dos demais paladinos publicados no período, ou seja, um cidadão rico, sem laços afetivos que, ao ser atormentado por pesadelos premonitórios, faz justiça nas ruas da metrópole empunhando uma máscara e pistola de gás. Agindo como uma autêntica bússola moral, o super-herói moderno fazia o que acreditava ser correto, além de punir os malfeitores. Simbolizado por *Apolo* – deus da razão – a Modernidade é a época da lógica cartesiana, do individualismo e do monoteísmo. Na Pós-modernidade são valorizadas a emoção e a intuição, o politeísmo e as tribos. Para Maffesoli (2003) é a despedida de *Apolo* e a volta de *Dionísio* – deus dos prazeres – como representante da nova época. Diz-se volta, porque o ser humano já considerava tais valores antes da modernidade, havendo um resgate dessas ideias somadas a tecnologia adquirida.



Figura 55. *Os Sandmen*;

Fonte: [hqquadrinhos.blogspot.com](http://hqquadrinhos.blogspot.com);

Esta característica de regresso as origens, que Maffesoli (2003) chama de “eterno retorno” é retratada analogamente no gibi *Sandman*. Dentro da cronologia estabelecida pelo roteirista Neil Gaiman, *Morpheus*, um personagem pós-moderno, é anterior a *Wesley Dodds* (fig.55). Explica-se: o encarceramento do *Perpétuo*

ocasionou o surgimento do super-herói moderno nos anos da Grande Depressão americana. Assim, há uma transição na personagem, nascendo moderno e tornando-se pós-moderno. Para depois – narrativamente – fazer o movimento inverso. Ou, ainda nas palavras pós-modernas de Maffesoli (2003) inclinar-se para “morder-se o rabo” ou “urobórica”.

Conforme observado pela leitura de Harvey (1993), Teixeira Coelho (1995), Rahde (2000), entre outros, o pós-moderno é uma época de inclusão, em que o velho e o novo – em concomitância – convivem e misturam-se, admitindo-se uma estética divergente da modernidade. No último capítulo desta pesquisa, optou-se por levantar essas características intrínsecas no gibi. Foi assim que se evidenciou a transição do tempo em “O Sono dos Justos”, bem como a mesma ocorria numa aventura moderna. O uso de colagens e hibridizações fez-se presente em “...Dream a little dream of me”, como a aplicação de desenhos infantis – pintados com lápis de cera – para representar o sonho de voar, ou ainda, a composição de um quadrinho baseado num filme de sucesso – em “Som e Fúria”. Noutra faceta pós-moderna, temos “Uma Esperança no Inferno” no qual é mostrado um Inferno grotesco e a possível interpretação do que denota tal conceito para os tempos atuais. Por fim, em “O Som de suas Asas” é mostrado *Sandman* como um herói pleno de incertezas, atormentado, com receios e frustrações, numa psique nitidamente pós-moderna (Rahde, 2007). Sua irmã *Morte*, pelo contrário, é otimista e tem pleno saber do papel que ocupa no universo, além da importância do seu dever. Ela incorpora uma ótica moderna – com sua presunção de verdade – e leva *Sandman* a redescobrir seu lugar no mundo. Assim, comprovamos que, nas obras pós-modernas, há um cunho inclusivista, em que tendências modernas ou não, atuam hibridamente.

Em nossa análise, através do imaginário pós-moderno presente na história em quadrinhos *Sandman*, temos a ciência de que tal pesquisa muitas vezes é cerceada pela visão do pesquisador. Afinal, é ele quem seleciona imagens, aponta teóricos e costura conceitos diversos, para construir uma obra coesa e interessante. No entanto, Ruiz (2003) justifica o significado atribuído às formas simbólicas pelos sujeitos de seu tempo:

Os significados socialmente constituídos não são uma segunda realidade, mas a realidade mesma tal como a percebemos. A distinção entre ser e representação resulta, por sua vez, em uma distinção. A realidade só emerge para nós à medida que a conjugamos, interpretamos ou representamos. Não existe um terreno neutro, nem uma essência verdadeira ou única do real; pelo contrário, persiste sempre o modo plural, indefinido e aberto em que a realidade se mostra para nós (RUIZ, 2003, p.166).

Dessa maneira, alinhado com pensamento de Ruiz (2003) julgamos ter respondido à questão-problema, bem como aos objetivos apresentados nesta pesquisa, além de salientar que a tríplice análise de Thompson (1995) foi satisfatória para elucidá-la. No entanto, é pertinente recordar que as constatações aqui esboçadas não são definitivas, visto que novas reinterpretações podem surgir a cerca do mesmo objeto e, assim, ampliar o campo teórico para uma melhor compreensão do imaginário pós-moderno.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBUQUERQUE, Leila Marrach Basto de. *Oriente: fonte de uma geografia imaginária*. Revista de Estudos da Religião. São Paulo: nº 03, 2001, p. 114-125.

AUMONT, Jacques. *A Imagem*. Campinas: Papirus, 1993.

APOCALIPSE. In: NOVO TESTAMENTO: tradução da CNBB. São Paulo: Paulinas, 1997.

BARCELLOS, Janice Primo. *O Feminino nas histórias em quadrinhos: A mulher pelos olhos dos homens*. Revista Eletrônica Agaquê. Disponível em: [www.eca.usp.br/agaque/agaque/ano2/numero4\\_1v2.htm](http://www.eca.usp.br/agaque/agaque/ano2/numero4_1v2.htm). Acesso em: 10.11. 2010.

BARROSO, Mário Luiz C. *O Som de suas Asas*. Revista Wizard. Rio de Janeiro: Globo, nº 09, abril 1997, p. 34-39.

BAUMAN, Zygmunt. *O mal-estar na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

BLEICHER, Josef. *Hermenêutica Contemporânea*. Lisboa: Edições 70, 1992.

CAGNIN, Antônio Luiz. *Os Quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.

CAPPELARI, Márcia S. Veronezi. *As Representações do Mal na Comunicação: Imaginário Moderno e Pós-moderno em Imagens de A Divina Comédia e do filme Constantine*. Porto Alegre: PUCRS, 2007. Tese (doutorado em comunicação), Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do RGS, 2007.

CAVALCANTI, Ionaldo de Andrade. *O Mundo dos quadrinhos*. São Paulo: Símbolo, 1977.

CESAROTTO, Oscar. *No Olho do Outro: "O Homem de Areia" segundo Hoffmann, Freud e Gaiman*. São Paulo: Iluminuras, 1996.

DEBRAY, Régis. *El Nacimiento por la Muerte*. In; DEBRAY, Régis. *Vida e muerte de la imagem*: Paidós, 1992.

DURAND, Gilbert. *O Imaginário*. Rio de Janeiro: Difel, 1999.

\_\_\_\_\_. *As Estruturas Antropológicas do Imaginário: introdução à arquetipologia*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FRANCO, Gabriela. *Clássico: Flash Gordon*. Revista Mundo dos Super-heróis. São Paulo: Europa, nº04, abril/maio de 2007, p. 58-61.

GAIMAN, Neil. *Sandman, Prelúdios & Noturnos*. São Paulo: Conrad, 2005.

GOIDA [Hiron Cardoso Goidanich]. *Enciclopédia dos quadrinhos*. Porto Alegre: L&PM, 1990.

GUEDES, Roberto. *A Era de Bronze dos Super-heróis*. São Paulo: HQM, 2008.

HARVEY, David. *A Condição Pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. São Paulo: Loyola, 1993.

HOHLFELDT, Antonio; MARTINO, Luiz C.; FRANÇA, Vera Veiga. *Teorias da comunicação: conceitos, escolas e tendências*. Petrópolis: Vozes, 2001.

KELLNER, Douglas. *A Cultura da mídia. Estudos culturais: identidade e política entre moderno e pós-moderno*. Bauru: EDUSC, 2001.

LYOTARD, Jean-François. *A Condição Pós-Moderna*. Rio de Janeiro: José Olympio, 2002.

LOPEZ, Luiz Roberto. *História da Inquisição*. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1993.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. *O que é história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

MAFFESOLI, Michel. *O Imaginário é uma Realidade*. Revista FAMECOS. Porto Alegre: nº 15, agosto 2001, p. 74-81.

\_\_\_\_\_. *A Terra fértil do cotidiano*. Revista FAMECOS. Porto Alegre: nº 36, agosto 2008, p. 05-09.

\_\_\_\_\_. *O Conhecimento Comum. Introdução à Sociologia Compreensiva*. Porto Alegre: Sulina, 2007.

\_\_\_\_\_. *A Contemplação do Mundo*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1995.

\_\_\_\_\_. *O Tempo das Tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1987.

\_\_\_\_\_. *O Instante Eterno: o retorno do trágico nas sociedades pós-modernas*. São Paulo: Zouk, 2003.

\_\_\_\_\_. *A Parte do Diabo*. Rio de Janeiro: Record, 2004.

MANGUEL, Alberto. *Lendo Imagens: uma história de amor e ódio*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2005.

MOYA, Álvaro de. *Shazam!*. São Paulo: Perspectiva, 1977.

\_\_\_\_\_. *História da história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1993.

MORA, José Ferrater. *Dicionário de Filosofia*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

MORIN, Edgar. *As Estrelas: mito e sedução no cinema*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1989.

NOGUEIRA, Natania A. Silva. *Representações femininas nas histórias em quadrinhos da Ebal*. Revista História: Imagem e Narrativas. Disponível em: [www.historiaimagem.com.br/edicao10abril2010/reprfeminquadrinhosebal.pdf](http://www.historiaimagem.com.br/edicao10abril2010/reprfeminquadrinhosebal.pdf). Acesso em: 10.11.2010.

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade. *A Divulgação Científica nos Quadrinhos: análise do caso Watchmen*. São Paulo: UMESP, 1997. Dissertação (mestrado em comunicação), Universidade Metodista de São Paulo, 1997.

PETRY, André. *O fim do mundo em 2012*. Revista Veja. Disponível em: <http://veja.abril.com.br/041109/fim-do-mundo-2012-p-090.shtml>. Acesso em: 10.11.2010.

SILVESTRE, Jota. *Mestre dos Sonhos*. Revista Mundo dos Super-heróis. São Paulo: Europa, nº 16, maio/junho 2009, p. 16-22.

RAHDE, Maria Beatriz Furtado. *Imagem, Estética Moderna e Pós-moderna*. Porto Alegre: Edipucrs, 2000.

\_\_\_\_\_. *A Solidão do herói*. Revista Sessões do Imaginário. Porto Alegre: nº 07, dezembro de 2001, p. 40-41.

\_\_\_\_\_. *Iconografia e comunicação: a construção de imagens míticas*. Revista Logos. Rio de Janeiro: nº 17, 2º semestre 2002, p. 19-29.

RAHDE, Maria Beatriz Furtado. CAUDURO, Flávio Vinicius. *Phillipe Druillet e a Pós-modernidade*. Revista FAMECOS. Porto Alegre: Edipucrs, julho de 2004, p. 100-109.

RAHDE, Maria Beatriz Furtado. PASE, André. *O Imaginário em Mafalda numa prospeção Pós-moderna*. Rio de Janeiro: Intercom, 2005.

RUIZ, Castor Bartolomé. *Os Paradoxos do Imaginário*. São Leopoldo: Unisinos, 2003.

SACKS, Oliver. *Tempo de Despertar*. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

SALEM, Rodrigo. *Sob as Máscaras*. Revista Set. São Paulo: Peixes, nº 261, março de 2009, p. 24-43.

SALOMÃO, Graziela. *Simplicidade é a verdadeira chave da elegância*. Revista Época. Disponível em: <http://revistaepoca.globo.com/Epoca/0,6993,ept957505-1655,00.html>. Acesso em: 10.11.2010.

SANTOS, Vitor Cei. *Aleister Crowley e a contracultura*. Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação. Disponível em: [www.bocc.ubi.pt/.../santos-vitor-aleister-crowley-e-a-contracultura.pdf](http://www.bocc.ubi.pt/.../santos-vitor-aleister-crowley-e-a-contracultura.pdf). Acesso em: 30.07.2010

SCHUH, Cátia Inês. *A Prospecção Pós-moderna da Comunicação Visual no Imaginário de Frida Kahlo*. Porto Alegre: PUCRS, 2006. Tese (doutorado em comunicação), Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do RGS, 2006.

SIMÕES, Eduardo. *A Roupa Nova do Conde*. Folha. com. Disponível em: [www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq1001200907.htm](http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq1001200907.htm). Acesso em: 05.11.2010

SILVA, Juremir Machado. *As Tecnologias do Imaginário*. Porto Alegre: Sulina, 2003.

\_\_\_\_\_. *Interfaces: Michel Maffesoli, teórico da Comunicação*. Revista Famecos. Porto Alegre: nº 25, dezembro 2004, p. 43.

SODRÉ, Muniz. PAIVA, Raquel. *O Império do Grotesco*. Rio de Janeiro: Mauad, 2002.

SOUZA, Valéria de. *O Espírito-que-anda*. Revista Mundo dos Super-heróis. São Paulo: Europa, nº 02, outubro de 2006, p. 44-47.

STEIN, Ernildo. *Aproximações sobre Hermenêutica*. Porto Alegre: Edipucrs, 1996.

TAVARES, Enéas Farias. *Sonhos e Pesadelos Pós-modernos: Shakespeare, mitologia e psicanálise em Sandman – Prelúdios e Noturnos, de Neil Gaiman*. Revista Eletrônica Temática. Disponível em: [www.insite.pro.br/2008/29.pdf](http://www.insite.pro.br/2008/29.pdf). Acesso em: 30.07.2010

TEIXEIRA COELHO Netto, José. *Moderno Pós Moderno*. São Paulo: Iluminuras, 1995.

THOMPSON, John B. *A Ideologia e Cultura Moderna*. Rio de Janeiro: Vozes, 1995.

VITI, Fernando. *Surfista Prateado: Edição Histórica*. Universo HQ. Disponível em: [www.universohq.com/quadrinhos/2003/review\\_surfista\\_historica.cfm](http://www.universohq.com/quadrinhos/2003/review_surfista_historica.cfm). Acesso em: 11.11. 2010.

## SITES CONSULTADOS

AMBROSIA. Disponível em:

[www.ambrosia.com.br/2009/01/19/morte-dos-perpetuos](http://www.ambrosia.com.br/2009/01/19/morte-dos-perpetuos). Acesso em: 01.09.2010.

INSTITUTO PRÓ-LIVRO. Disponível em:

[www.prolivro.org/ipl/publier4.0/dados/anexos/48.pdf](http://www.prolivro.org/ipl/publier4.0/dados/anexos/48.pdf). Acesso em: 31.10.2010.

UNIVERSO HQ. Disponível em:

[www.universohq.com/quadrinhos/2005/review\\_sandmanPN.cfm](http://www.universohq.com/quadrinhos/2005/review_sandmanPN.cfm). Acesso: em 15.05.2010.