

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E NATURAIS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS**

**ATTILA DE OLIVEIRA PIOVESAN**

**MEMÓRIA, INTERTEXTUALIDADE, LITERATURA E SEMIÓTICA: A  
TRAGÉDIA E O TRÁGICO EM *SANDMAN***

**VITÓRIA**

**2010**

ATTILA DE OLIVEIRA PIOVESAN

**MEMÓRIA, INTERTEXTUALIDADE, LITERATURA E SEMIÓTICA: A  
TRAGÉDIA E O TRÁGICO EM SANDMAN**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito para a obtenção do título de Mestre em Letras.

Orientador: Prof. Dr. Lino Machado.

VITÓRIA

2010

Dados Internacionais de Catalogação-na-publicação (CIP)  
(Biblioteca Central da Universidade Federal do Espírito Santo, ES, Brasil)

---

P662m Piovesan, Attila de Oliveira, 1979-  
Memória, intertextualidade, literatura e semiótica: a tragédia e o trágico em Sandman / Attila de Oliveira Piovesan. – 2010.  
281 f. : il.

Orientador: Lino Machado.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Espírito Santo, Centro de Ciências Humanas e Naturais.

1. Histórias em quadrinhos. 2. Literatura. 3. Intertextualidade. 4. Semiótica. 5. Tragédia. 6. Memória. I. Machado, Lino. II. Universidade Federal do Espírito Santo. Centro de Ciências Humanas e Naturais. III. Título.

CDU: 82

---

## **DEFESA DE DISSERTAÇÃO**

PIOVESAN, Attila de Oliveira. *Intertextualidade, literatura e semiótica: a tragédia e o trágico em Sandman*.

Dissertação aprovada em \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2010.

### **BANCA EXAMINADORA:**

---

Prof. Dr. Lino Machado  
Universidade Federal do Espírito Santo  
(Orientador)

---

Prof. Dr. Raimundo Nonato Barbosa de Carvalho  
Universidade Federal do Espírito Santo  
(Membro Titular)

---

Profa. Dra. Maria Amélia Dalvi Salgueiro  
Universidade Federal do Espírito Santo  
(Membro Titular)

---

Prof. Dr. Wilberth Claython Ferreira Salgueiro  
Universidade Federal do Espírito Santo  
(Membro Suplente)

---

Prof. Dr. Flávio Martins Carneiro  
Universidade do Estado do Rio de Janeiro  
(Membro Suplente)

Para Franca,

Aquela que me soprou a vida e, como Penélope, esperou  
pacientemente, tecendo dia após dia o nosso futuro, sempre  
com muito amor.

## **AGRADECIMENTOS**

Várias pessoas me ajudaram e encorajaram ao longo dos últimos três anos. O início da jornada seria impossível sem o apoio de minha família. Agradecimentos adicionais devem ser dados a Ivana Esteves, que sugeriu o autor de quadrinhos a ser tratado e de boa vontade aceitou que eu me desligasse do estágio para me dedicar ao mestrado; Darcília Moisés, que revisou o texto do projeto original, e Adilson Vilaça, que o avaliou; Vitor Cei, por pacientemente me ensinar os meandros de um projeto acadêmico; Laiz Ariana, que me emprestou o material do qual germinou a ideia de tratar da tragédia; aos meus amigos, que sempre estão aí quando se precisa; ao pessoal do grupo de estudo, por proporcionar um rico diálogo com os mais variados campos do saber humanístico; à minha turma do curso de jornalismo, que sempre acreditou que eu seria capaz; ao meu orientador, Lino Machado, pela revisão, paciência e liberdade concedida para que eu tratasse o tema da forma que julguei adequada; aos professores e colegas do mestrado, pelas conversas, mesmo os rápidos papos de corredor; à CAPES, pela bolsa de estudos; e, por fim, à família Bruno e tia Eva, pelo carinho em todos esses anos.

É verdade que a questão, para os fisiólogos, consiste em saber quais são os antecedentes físicos das ações do homem, isto é, que espécie de autômato é o homem; portanto, é assumido como condição do problema que o homem é um autômato [...]. Todavia, para muitos esse automatismo parece conflitar com a noção do homem como sendo uma alma RESPONSÁVEL e IMORTAL. Mas, neste caso, deveríamos lembrar-nos que, em nossas mentes, as concepções essenciais de responsabilidade e imortalidade estão guardadas sob uma massa de reflexões parasitas derivadas de todas as filosofias e de todas as religiões dos tempos passados; de forma que se *nós* não podemos conciliar as doutrinas da responsabilidade e da imortalidade com os próprios postulados do pensamento, isto se explica, suficientemente, pela obscuridade e confusão de nossas noções sobre este assunto, e de modo algum somos forçados a adotar aquela que é a única outra alternativa e dizer que estas doutrinas são essencialmente falsas. Estas doutrinas são parte de nossa religião; e uma delas – senão ambas – figuram entre suas mais preciosas consolações, que seria realmente difícil de extirpar do seio de um povo que as alimentou durante mil anos. Digam o que disserem do enfado dos dias ininterruptos, do bálsamo do sono eterno, da nobreza que se atribui à humanidade ao considerá-la como capaz de lutar e sofrer por aquilo que transcende sua própria responsabilidade e seu próprio tempo de vida; ainda assim nos apegamos, em virtude de uma natureza original ou adquirida, às apreciadas esperanças de nossa antiga religião.

Charles S. Peirce

Podemos afirmar que todo herói trágico nasce inocente: ele torna-se culpado para salvar a Deus.

Roland Barthes

A tragédia é o estado natural do homem.

Lúcio Cardoso

## RESUMO

Este trabalho investiga as relações entre a literatura e a história em quadrinhos *Sandman*, escrita por Neil Gaiman. Para estabelecer o liame entre essas artes, descrevemos os primórdios da indústria dos quadrinhos de super-heróis, o seu desenvolvimento e as raízes dos gêneros literários populares de crime e horror, assim como as críticas que conduziram à censura e à subsequente superação desta – que lentamente tornou possível um novo tipo de discurso na área dos quadrinhos, permitindo um diálogo aberto com o mundo literário. Entendendo que as noções de intertextualidade, intermedialidade e semiótica atuam como transmissores da memória da literatura e da cultura, adotamos a semiótica de Charles S. Peirce, para estabelecer o encadeamento semiótico do mito órfico, além de traçar a transformação da tragédia (conceito literário) em trágico (concepção filosófica) e as suas funções na narrativa de *Sandman* e no percurso de Morpheus, o herói condenado.

Palavras-chave: Quadrinhos. Memória. Literatura. Tragédia. Intertextualidade. Semiótica.



## ABSTRACT

This work investigates the relationship between literature and Neil Gaiman's *The Sandman* comic book. To link these arts, we describe the beginning of the superhero comics industry, its development, the roots of both crime and horror as popular literary genres and the criticism that lead to comics censorship and its subsequent overcoming – slowly making possible a new kind of discourse in comic books, an open dialogue with the literary world. Understanding that the concepts of semiosis, intertextuality and intermediality can act as literary – and cultural – memory transmitters, we adopt Charles S. Peirce's semiotics to establish the semiotic chaining of the orphic myth. Furthermore, we follow the transformation of tragedy (literary concept) into tragic (a philosophical notion) and its function in *The Sandman*'s narrative and the path of Morpheus, the doomed hero.

Keywords: Comics. Memory. Literature. Tragedy. Intertextuality. Semiotics.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	<b>11</b>
<b>2. HISTÓRIA DOS QUADRINHOS</b> .....	<b>17</b>
2.1. Antecedentes .....	17
2.2. Os quadrinhos no mundo .....	19
2.2.1. Europa .....	19
2.2.2. Japão .....	21
2.2.3. Brasil .....	22
2.3. Origens comerciais e sociais dos super-heróis .....	24
2.3.1. Imigração .....	25
2.3.2. Harry Donenfeld .....	26
2.3.3. Músculos, ficção científica, emancipação social e erotismo .....	29
2.3.4. Tornando-se editor .....	34
2.3.5. Jack Liebowitz .....	37
2.3.6. Histórias extraordinárias .....	41
2.3.6.1. Jerry Siegel e a ficção científica .....	42
2.3.6.2. Joe Shuster: quadrinhos e paixão pelo corpo perfeito .....	48
2.3.6.3. O reino do Super-Homem .....	51
2.3.7. Novas companhias .....	55
2.3.8. Sexo e crime .....	57
2.3.9. Malcolm Wheeler-Nicholson .....	59
2.3.10. Tentativa, erro e acerto .....	61
<b>3. DO HORROR AO UNDERGROUND</b> .....	<b>66</b>
3.1. Crime e horror: o gótico e a cultura popular .....	66
3.2. Ascensão e queda do horror nos quadrinhos .....	70
3.2.1. Ressurgem: crime e horror .....	73
3.2.2. Delinquência e censura: a primeira onda .....	74
3.2.3. Fredric Wertham .....	80

3.2.4. A sedução do inocente.....	85
3.2.5. Delinquência e censura: o comitê.....	88
3.3. Quadrinhos <i>underground</i> .....	96
4. SANDMAN.....	107
4.1. Neil Gaiman.....	107
4.2. Sobre o horror nos anos 1980.....	112
4.3. Os antecedentes nos quadrinhos.....	115
4.4. Antecedentes literários de <i>Sandman</i> .....	118
4.5. A transformação de sonhos em histórias.....	120
4.6. A série.....	123
5. MEMÓRIA, INTERTEXTUALIDADE E SEMIÓTICA.....	131
5.1. Intertextualidade.....	132
5.2. <i>Palimpsestos</i> .....	134
5.3. Intertextualidade e hipertextualidade.....	135
5.4. Tipologias.....	136
5.5. Memória da literatura.....	139
5.6. Ecfrase, iconotexto e intermídia.....	142
5.7. Práticas intertextuais e intermídiais em <i>Sandman</i> .....	145
5.7.1. Tradução e colaboração.....	145
5.7.2. Semiótica.....	149
5.8. Semiose, intertextualidade e intermedialidade em <i>Sandman</i> : um estudo de caso.....	158
5.8.1. <i>As metamorfoses</i> – temas e estrutura.....	159
5.8.2. Virgílio e o IV Canto de <i>As geórgicas</i> .....	162
5.8.3. Orfeu.....	164
5.8.4. Orfismo.....	166
5.8.5. Várias versões.....	169
5.8.6. Procedimentos tradutórios.....	173
5.8.7. Semiose e intersemiose.....	178

<b>6. TRAGÉDIA E TRÁGICO</b> .....	<b>188</b>
<b>6.1. A origem da tragédia</b> .....	<b>189</b>
<b>6.2. A Poética</b> .....	<b>191</b>
<b>6.3. <i>Sandman</i> e a Poética</b> .....	<b>197</b>
<b>6.4. As transformações da tragédia: da Idade Média à Renascença</b> .....	<b>203</b>
<b>6.5. O drama burguês</b> .....	<b>212</b>
<b>6.6. A retomada grega da cultura alemã</b> .....	<b>222</b>
<b>6.7. A filosofia do trágico</b> .....	<b>226</b>
<b>6.7.1. Kant</b> .....	<b>226</b>
<b>6.7.2. Schiller</b> .....	<b>230</b>
<b>6.7.3. Schelling</b> .....	<b>233</b>
<b>6.7.4. Hegel</b> .....	<b>236</b>
<b>6.7.5. Schopenhauer</b> .....	<b>240</b>
<b>6.7.6. Nietzsche</b> .....	<b>244</b>
<b>6.8. <i>Sandman</i> e o trágico</b> .....	<b>248</b>
<b>7. CONCLUSÃO</b> .....	<b>267</b>
<b>8. REFERÊNCIAS</b> .....	<b>270</b>
<b>ANEXO</b>	
<b>Personagens de <i>Sandman</i></b> .....	<b>277</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Estudar a Tragédia e o Trágico na história em quadrinhos *Sandman* suscita vários problemas, não necessariamente pelo tema, debatido à exaustão por filósofos e estudiosos da literatura. A maior dificuldade, na verdade, se dá pela natureza do meio que é o objeto de análise deste trabalho: narrativas criadas em páginas onde texto e imagem se fundem em algo além da mera soma das partes, tornando-se o que Julia Round denomina de “significantes híbridos” (ROUND, 2006, p. 191).

Em *Comics: ideology, power and the critics*, Martin Barker afirma que, enquanto pesquisava as críticas aos quadrinhos, percebeu quão ignorante era sobre a trajetória histórica do veículo, assim como a maioria dos teóricos que examinavam o meio (BARKER, 1989, p. 5). Analisando a revista britânica *Action*, ele notou que para alguém efetuar um estudo adequado, deveria buscar um conhecimento particular da sua história, de quem as publica, além de uma série de outros fatores políticos e sociais (BARKER, 1989, p. 61). Endossamos essa proposição para o caso de *Sandman*.

Uma vez que concordamos com esse tipo de pesquisa, inevitavelmente nos confrontamos com a emergência da chamada cultura de massas e com as críticas de muitos estudiosos, sendo Adorno e Horkheimer os mais emblemáticos, sobre a Indústria Cultural. Ao mesmo tempo, também devemos levar em conta que as mídias massificadas são verdadeiros campos de batalhas entre forças libertárias e reacionárias (KELLNER, 2001, p. 64), o que indica a existência de potência criativa dentro desses meios, que está longe de ser acrítica ou de não ter algum valor estético que possamos classificar, se não como inteiramente artístico, como representativo de uma forma de produção cultural.

Porém, como veremos, a origem dos quadrinhos focada inicialmente nos super-heróis e como indústria autônoma, isto é, desvinculada dos jornais e dos trustes de distribuição conhecidos como *syndicates*, mostra-se um emaranhado complexo de associações que vão além da mera ideologia. De fato, existe um substrato ideológico em muitas histórias em quadrinhos (como,

podemos acrescentar, em toda manifestação cultural e artística), mas enxergar o meio apenas nestes termos, além de muitas vezes limitar, nem sempre corresponde à verdade, cegando o estudioso para outros aspectos importantes dos *comics*. Umberto Eco, no artigo “Quattro modi di parlare di fumetti” (“Quatro modos de falar de quadrinhos”) estipula quatro tipos de pesquisas possíveis para os quadrinhos: 1) quadrinhos como meio em geral, onde se estudam as características que os constituem, desvinculadas do seu conteúdo. Análises históricas, a linguagem da mídia, estruturas linguísticas, etc., tendem a se acomodar aqui; 2) quadrinhos como indicadores sociológicos (ver citação abaixo); 3) quadrinhos como se apresentassem a importância da *Iliada*; ou seja, a “adoração” incontestada de qualquer produção quadrinística, por pior que seja a sua qualidade; 4) quadrinhos sobre uma história em particular, sabendo-se que alguns gêneros e temáticas são (re)aproveitados neste meio – mas “esquecendo” que faz parte de uma mídia chamada “quadrinhos”, da mesma forma que escritores e leitores estão familiarizados com uma mídia chamada “escrita” sem a necessidade de discutir suas virtudes ou defeitos –, o que, de acordo com Eco, também permite que se estudem os quadrinhos como se estuda a literatura. Para a problemática da ideologia, o segundo tipo sintetiza bem a questão. A citação a seguir é longa, mas instrutiva:

*Tipo 2: Quadrinhos como indicador sociológico.* O quadrinho é um produto, quase sempre pensado e distribuído tendo em mente um certo público [...]. Como todo produto dependente da circulação dos meios de massa, pode ser analisado como indicação dos gostos de um público, ou da ideologia de seus criadores e/ou distribuidores. Justamente são analisadas as premissas pré-maccarthistas de *Little Orphan Annie*, o poujadismo<sup>1</sup> de *Ferdinando*, o colonialismo latente de *O Fantasma* e assim vai. Como sempre, nestes casos, existem pesquisas contraditórias (*O Fantasma* antecipa a revolta do Terceiro Mundo, por exemplo, mas foi difícil achar a ideologia negativa ou positiva de *Mandrake*), e também aconteceram leituras ingênuas: por exemplo, alguém analisou a ideologia capitalista de *Tio Patinhas* (que na Itália se chama *Paperone*), trabalhando em histórias que não eram então mais produzidas na América e sim na Itália, escritas pelos veteranos de 68 que brincavam de criar um Tio Patinhas como caricatura do capitalista clássico. Não diremos que esta tradição esteja finada: teoricamente pode continuar enquanto existirem novos quadrinhos. Na prática está em crise, pois os novos criadores de quadrinhos leram as críticas sociais dos quadrinhos. Como analisar, em termo de indicador ideológico, Crepax, Pratt, Moebius, Druillet ou o *Comix* de Crumb? É fácil escrever uma análise brilhante sobre

---

<sup>1</sup> Poujadismo é o nome de um movimento político francês surgido em 1953, baseado nas ideias de Pierre Poujade, que era a favor de uma França livre das influências da urbanização, industrialização e da modernização aos moldes americanos, propagando também certo grau de anti-intelectualismo e xenofobia. Atualmente é usado para definir pejorativamente tipos populistas, corporativistas e demagógicos.

a “mistificação” estética de Puvis de Chavannes, mas como fazer isso com Picasso? (ECO, acesso em 18 nov. 2009. Tradução nossa)

Em certos momentos do texto teremos em mente ora o primeiro tipo, ora o quarto. Entretanto, não nos eximiremos do segundo tipo: apenas o foco será diferente. Investigaremos quem são e em que contexto os fomentadores da indústria cultural quadrinística criaram os seus produtos. Por isso, ao abordar aspectos ideológicos, serão privilegiadas as críticas dirigidas ao meio principalmente pela ótica daqueles que se preocuparam diretamente com os quadrinhos – principalmente o psiquiatra Fredric Wertham.

Outro ponto importante: o que parecia ser uma diversão alienante voltada na melhor das hipóteses para crianças – e na pior, para desajustados e depravados – não impediu que de um encontro entre o cineasta Alain Resnais e o escritor Francis Lacassin surgisse na França, em 1962, o *Club des Bandes Dessinées*, uma das primeiras tentativas de entender e apreciar os quadrinhos seriamente. O clube, que se tornaria o CELEG (*Centre d'Etudes des Litteratures d'Expression Graphique*), cunhou a expressão *nona arte* para designar as histórias em quadrinhos, aproveitando a classificação das sete artes proposta por Ricciotto Canudo (que, por sua vez, se baseou nas cinco artes descritas na *Estética* de Hegel).

Se, conforme se tornou aceito para muitos, os quadrinhos são uma arte, por outro lado o próprio nome do CELEG alimenta a confusão que permeia a relação entre quadrinhos e literatura. Afinal, o que é uma literatura de expressão gráfica? O casamento entre imagens e palavras permite que os quadrinhos sejam chamados de literatura?

Existem dois campos antagônicos: um afirma que os quadrinhos são literatura, outro diz que não são – estes últimos, ou acreditam que pensar em quadrinhos como literatura é restritivo, dada as potencialidades e características do meio, ou que a literatura é uma arte essencialmente da escrita verbal. Não apresentaremos uma resposta à questão, pois as complexidades ontológicas envolvendo tanto a literatura quanto os quadrinhos, a própria dificuldade de definir de forma exata tanto um quanto outro merece um tipo de estudo detalhado que está além do escopo deste trabalho.

A dificuldade em definir exatamente os quadrinhos em parte se deve ao rico diálogo que eles mantêm com outras artes. De acordo com Daniele Barbieri, a linguagem quadrinística é composta por elementos da ilustração, da caricatura, da pintura, da fotografia, da gráfica (diagramação das páginas), da narrativa, do teatro, do cinema, da música e poesia. O autor perfilha uma postura na qual a linguagem é um grande “ecossistema”, com nichos específicos dotados de características distintas o suficiente para serem autônomos, mas, ainda assim, compartilhando elementos comuns (BARBIERI, 1998, p. 12-17). Esta visão encontra eco em um ponto de vista semiótico, para o qual as linguagens, em sua maioria, são híbridas, ainda que possam ser distintas (SANTAELLA, 2005a, p. 379).

No tocante à literatura, lembramos que segundo Roberto Acízelo de Souza, a noção de teoria literária convencional está sob questionamento, o que inclui a proposta de que o âmbito de estudo da literatura pode seguir para além do estritamente verbal (SOUZA, 2007, p. 40). Na visão de Moacyr Cirne, o problema pode ser assim resumido:

A crise literária, que se prolonga desde James Joyce, nasce no interior da própria literatura, impulsionada não só pelos quadrinhos, mas também pelo cinema, pelas artes opcinéticas, pelo poema de vanguarda, pelos novos valores culturais e sociais etc. (CIRNE, 1975, p. 89).

Ainda que pensemos a literatura de forma mais convencional, existem algumas ferramentas que permitem o usufruto dos quadrinhos no âmbito literário. Na verdade, a própria linha de pesquisa seguida por esta dissertação – Literatura e outros sistemas de significação – torna possível, se não dar respostas às questões abordadas anteriormente, escrutinar os vínculos entre meios sígnicos diversos.

Dentre os instrumentos empregados pelos estudos literários para as relações inter-sígnicas, um dos mais adequados é a semiótica<sup>2</sup>, concebida por Charles S. Peirce. Portanto ela será útil para planarmos de um sistema de signos a outro, pois o que para Peirce fundamenta um signo não

---

<sup>2</sup> A Associação Internacional de Semiótica, por iniciativa de Roman Jakobson, eliminou, em 1969, a disputa terminológica entre semiótica e semiologia, utilizando apenas o termo semiótica para descrever os estudos de ambas as disciplinas (NOTH, 2003, p. 24). No entanto, para maior clareza, iremos distingui-los. Semiótica será usada, de agora em diante, para se referir ao método desenvolvido por Charles S. Peirce para estudar os signos, enquanto a semiologia será utilizada no tocante aos estudos derivados da linguística saussurreana (como os empreendidos por Hjelmslev, Greimas e Barthes).



é necessariamente a sua natureza verbal, imagética ou sonora, mas sim os pressupostos lógicos da sua proposta fenomenológica.

No mais, outro importante conceito aqui é o de intertextualidade e uma de suas derivações, a chamada intermedialidade (uma relação parecida com a intertextualidade convencional entre dois livros, mas envolvendo, no caso, sistemas sígnicos distintos). A nossa proposta é indicar que tanto a semiótica, através de um processo chamado semiose, quanto a intertextualidade e a intermedialidade são instrumentos para tratar da memória literária, e esta memória se expande muito além do escopo convencional da literatura, adentrando o mundo dos quadrinhos.

Não é, porém, apenas a memória da literatura que pode ser transmitida pela dança sígnica no decorrer histórico. É por isso que, mesmo sem referências diretas, as relações da tragédia (conceito teatral, religioso e literário) e do trágico (conceito filosófico) com *Sandman* merecem ser tratadas analiticamente – e, espera-se, com o rigor e respeito devidos aos temas abordados.

Além do mais, se aceitarmos as palavras de Laurent Jenny, que serão detalhadas em outro momento, a intertextualidade dialoga não apenas com a obra da qual absorve elementos, mas também com o gênero dela. Por exemplo, uma paródia se liga não só diretamente à obra inspiradora, mas a todo o gênero parodístico. Em particular, isso é interessante no caso dos quadrinhos, onde o gênero e o veículo são confundidos com facilidade: afinal, não são poucos que ainda pensam, quando se fala de quadrinhos, que seja um tipo de literatura puramente infantil e/ou de super-heróis.

É por esta razão, mais as colocações de Barker indicadas no início, que os primeiros capítulos serão de natureza histórica e descritiva, uma tendência que também será seguida na definição dos conceitos esmiuçados em outros momentos, pois em um trabalho cujo tema central envolve a transmissão da memória, seja literária ou cultural, uma carga historicista é necessária. Abordaremos os temas diretamente relacionados ao nascimento dos quadrinhos, e a atuação dos indivíduos envolvidos – e algumas das influências sociais da América, nas

primeiras décadas do século XX, ajudaram a construir o modelo dos super-heróis. Isso é importante porque influenciou o desenvolvimento posterior dos quadrinhos.

Com base no panorama traçado, veremos a origem dos quadrinhos de terror e, conseqüentemente, a censura do *Comis Code Authority* e o surgimento dos quadrinhos *underground*. Logo após isso discutiremos *Sandman*, em maiores detalhes: as influências que levaram ao seu surgimento, seus antecedentes literários e quadrinísticos e um resumo da saga.

Concluída a parte histórica dos quadrinhos, faremos um percurso pelos conceitos de tradução intersemiótica, intertextualidade e intermedialidade, para entender como se operam as transformações sígnicas em *Sandman* em relação à literatura e mesmo as outras artes. Analisaremos, sob os pressupostos da semiótica de Peirce, os signos em questão: o verbal (escrita), o visual e, em menor grau, o sonoro (oral). Para demonstrar de forma prática como *Sandman* requer a utilização desses conceitos, realizaremos um estudo de caso sobre a utilização do mito órfico na série.

Por fim, examinaremos os fundamentos da tragédia segundo os pressupostos da *Poética* de Aristóteles, como o formalismo aristotélico, no decorrer da história, cedeu ao idealismo germânico que criou filosofia do trágico, e de que forma eles foram absorvidos pelo escritor Neil Gaiman para estabelecer a trajetória de Morpheus, o protagonista de *Sandman* e a manifestação antropomórfica do conceito de sonho.

Na conclusão será feita uma ponderação sobre a trajetória até então realizada e o que isso significa tanto para literatura como para os quadrinhos, cada um com sua forma particular de carregar sentidos no ambiente multisígnico da sociedade contemporânea.

## 2. HISTÓRIA DOS QUADRINHOS

Antes de iniciarmos o tema, é importante frisar que a maior parte do estudo e dos comentários sobre os quadrinhos neste trabalho refere-se a um ambiente específico: o dos Estados Unidos. E mais precisamente focado no gênero de super-heróis. A onipresença deles na cultura americana é enorme (atualmente, apenas a DC Comics e a Marvel, cujos produtos principais são super-heróis, respondem por quase 80% das vendas de gibis nos EUA). Embora tenha fascinado leitores no mundo inteiro, a importância de *Sandman* é melhor compreendida dentro desse contexto.

O poderio norte-americano se faz sentir plenamente no Brasil. *A guerra dos gibis*, de Gonçalo Junior, mostra como os *comics* importados foram decisivos para a indústria brasileira, desde as primeiras iniciativas nacionais de fazer dos quadrinhos um negócio autônomo – ou seja, editoras específicas ou divisões de grandes conglomerados focadas exclusivamente nesta mídia. A tendência ainda hoje se mantém (embora nos últimos anos o mangá venha conquistando uma parcela significativa de leitores, mas isto é um fenômeno que acontece em vários países, inclusive nos Estados Unidos). Com as ressalvas devidamente registradas, principiemos.

### 2.1. Antecedentes

Desde que surgiu, em 1988, *Sandman* impactou consideravelmente a forma de trabalhar com as histórias em quadrinhos. Obviamente, não chegou a esse patamar sozinha<sup>3</sup>. *Maus* deu um prêmio Pulitzer a Art Spiegelman, e histórias como *Batman: o cavaleiro das trevas*, de Frank Miller e *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons – para ficar nas mais famosas – alcançaram um nível de excelência desconhecido mesmo nas grandes editoras norte-americanas.

---

<sup>3</sup> Embora não citado no parágrafo, cabe um menção honrosa a Will Eisner, cuja obra influenciou profundamente os criadores de histórias em quadrinhos que buscavam expandir os limites da nona arte, popularizando a expressão *graphic novel*, que passou a designar histórias mais sofisticadas para um público adulto.

As três últimas obras citadas surgiram antes de *Sandman*, e todas são herdeiras de uma longa lista de escritores e desenhistas que trabalharam com quadrinhos durante o século XX. Mas, para compreender esse grau de excelência, notado tanto pelos leitores como pelos críticos, o estabelecimento de alguns parâmetros se faz necessário, assim como um passeio histórico pelas origens dos quadrinhos.

Embora as histórias em quadrinhos não tenham um criador reconhecido – na verdade são frutos de séculos de combinações entre palavras e imagens, aliadas às novas formas de reprodução tecnológica originadas da prensa de tipos móveis de Gutenberg –, a industrialização dos meios de comunicação impressos nos Estados Unidos, no final do século XIX e início do XX, nos deu a forma conhecida do veículo. O *Yellow Kid*, de Richard Outcault, publicado pelo *New York World*, de Joseph Pulitzer, em 1895, é considerado por alguns estudiosos como o início dos quadrinhos modernos.

Para nossos propósitos, deixaremos de lado os precursores da Antiguidade e Idade Média citados por diversos teóricos, para focarmos os antecedentes que surgiram na Europa a partir do século XVII. Álvaro de Moya aponta vários exemplos de histórias ilustradas que prefiguram os quadrinhos: em 1820, surge *Images d'Épinal*, de Pellerin, em 1827, *Les amours de monsieur Vieux-bois*, de Rodolphe Töpffer. Em 1845 é a vez de *Der struwwelpeter*, de Heinrich Hoffmann, e em 1865, *Max und Moritz*, de Wilhelm Busch (MOYA, 1977, p. 35). Podemos incluir o ítalo-brasileiro Angelo Agostini com *As aventuras de Nhô Quim*, de 1869 (JUNIOR, 2004, p. 47). Como Moya e vários outros, Scott McCloud inclui os trabalhos de William Hogarth entre os antecedentes dos quadrinhos (McCLOUD, 2005, p. 16).

Outro fator importante foi a influência da caricatura, nascida no século XVII na Itália e popularizada na Inglaterra no século seguinte, graças aos trabalhos de Thomas Rowlandson e do supracitado Hogarth. As caricaturas eram publicadas em folhetins, revistas e jornais, como o *The Comick Magazine*, surgido em 1796, na Grã-Bretanha (que, embora fosse composto de texto, incluía uma ilustração de Hogarth em todas as edições). Veículos como *The Caricature Magazine* e a famosa *Punch* (na qual o termo *cartum* apareceu em 1843) desenvolveram a verve da sátira política e social, que passou a caracterizar, desde então, este tipo de ilustração,

até se espalhar, no século XIX, pelos Estados Unidos, em revistas de humor ilustradas, como *Puck*, *Life* e *Judge* (ROUND, 2005, p. 4).

## 2.2. Os quadrinhos no mundo

Nos EUA e na Inglaterra, os quadrinhos normalmente são chamados de *comic books*, ou *comics*. Na França, *bande dessinée*. Em Portugal, *banda desenhada*. Na Espanha, *tebeo*. Na Itália, *fumetti*. No Japão, *mangá*. Em vários países da América Latina, *historieta*.

Existem diversos polos produtores de quadrinhos no mundo, mas os três maiores e mais influentes são o norte-americano, o europeu (principalmente Bélgica e França) e o japonês. Cada um deles tem sistemas de produção e relações culturais com as histórias em quadrinhos que variam muito. Em todos os casos os quadrinhos americanos, de alguma forma, provocaram impacto. No ocidente, os Estados Unidos exerceram enorme influência na produção quadrinística, sem grandes percalços, até a época da II Guerra Mundial.

### 2.2.1. Europa

O germe dos quadrinhos é europeu, mas a linguagem e a forma como os conhecemos desenvolveram-se como uma manobra para incrementar as vendas dos jornais de William R. Hearst e Joseph Pulitzer. Obviamente, isso não significa que não se fizessem trabalhos em quadrinhos no Velho Mundo. O sucesso de *Pieds Nickelés*, de Forton, começa em 1908, na França, e em 1925, Saint Organ produz *Zig et Puce*. E também em 1908, aparece na Itália, o longevo periódico *Corrieri dei Piccoli*. Na Bélgica, Hergé cria *Tintin* em 1929, e em 1938, surge a revista *Spirou*. Na Inglaterra Pett lança *Jane* em 1932, uma das primeiras histórias em quadrinhos a explorar abertamente o erotismo. Mas é importante ter em mente que o mundo dos quadrinhos, na Europa, não pode ser tratado de forma monolítica.

Do ponto de vista político, a maré no continente começou a mudar nos anos 1930, fomentando o que se tornaria o maior conflito da História. Além disso, os governos autoritários emergentes começaram a censurar vários bens culturais estrangeiros. No caso dos quadrinhos, por exemplo, os trabalhos americanos foram censurados e proibidos na Itália, por Mussolini (MOYA 1977, p. 24).

Se não devemos ver a Europa como um bloco único na criação de quadrinhos, não se pode negar a existência de um núcleo de produção bastante ativo e cuja influência se fez sentir em todo o continente: os criadores franco-belgas.

Isso em parte se explica porque, até os anos 1930, a supremacia dos *comics* americanos era incontestável na cena europeia, com grande impacto sobre os autores locais. Porém, passada a turbulência da guerra, para evitar a “dominação cultural” americana, em 1949, uma lei francesa a propósito de publicações voltadas para jovens, incentiva a produção autônoma de quadrinhos, impulsionando os criadores franco-belgas e tornando famosos nomes como Hergé (*Tintin*), Goscinny e Uderzo (*Asterix*), o cineasta chileno Alejandro Jodorowsky e Moebius (*O Incal*), Jean-Michel Charlier e Moebius (*Tenente Blueberry*). A influência de Hergé é notória, ao ponto de se afirmar que “toda a Europa é, no momento, ‘um pouco’ hergeiana” (QUELLA-GUYOT, 1994, p. 51).

A Itália deu contribuições importantes para a nona arte a partir dos anos 1960. Hugo Pratt (*Corto Maltese*), Milo Manara (*Click!*) e Guido Crepax (*Valentina*) talvez sejam os mais famosos criadores italianos. O país também produz os *fumetti neri*, histórias voltadas para o público adulto, notórias pela sua carga de erotismo e sadomasoquismo.

Na Espanha surge, em 1917, a TBO (de onde vem a expressão *tebeo*, para designar os quadrinhos neste país). A ditadura franquista exilou diversos autores, que em sua maioria foram para a França ou os Estados Unidos, mas desde o fim do regime houve uma retomada da criação (QUELLA-GUYOT, 1994, p. 52).

A Inglaterra é conhecida, em particular, por sua relativamente baixa produção quadrinística, e muitos criadores britânicos optaram por trabalhar no mercado norte-americano. Nesse caso

incluimos Neil Gaiman, Alan Moore, Grant Morrison e alguns outros (embora eles também produzam quadrinhos em seu país de origem).

### 2.2.2. Japão

De todos os polos quadrinísticos, o japonês é o que menos se relaciona com o nosso objeto de estudo. No Japão, existe a tradição do mangá, cuja venda semanal chega à casa dos milhões de exemplares, revelando-se um dos maiores mercados produtores e consumidores do planeta. Embora a palavra seja antiga e os quadrinhos nipônicos fossem feitos antes, o mangá moderno surgiu nos anos de ocupação no pós-guerra (1945–1952), absorvendo muito dos quadrinhos, filmes, televisão, cartuns e desenhos americanos (especialmente da Disney). Porém, alguns agentes como estudantes de esquerda, ativistas políticos proletários – além daqueles que julgavam o mangá insatisfatório de um ponto de vista estético – originaram, nos anos 1950, o estilo *gekiga*:

Enquanto mangá tem sido entendido como uma forma limpa e saudável de entretenimento infantil, *gekiga* tem sido associado com pobres jovens trabalhadores urbanos e visões políticas *anti-establishment*. Não é de surpreender que artistas do movimento *gekiga* e artistas do mangá ocupem diferentes territórios políticos (KINSELA, 2000, apud CAMPOS, 2005, [s.p.]).

O mercado *mainstream* do mangá acabou por absorver muito do *gekiga*. Entretanto, mesmo dentro do *gekiga* existem ramos marginais, como os quadrinhos de terror erótico (com alta dose de violência) e uma vanguarda experimental e combativa.

Note-se que além do Japão, em vários dos lugares citados neste tópico também existiram alguns “revolucionários”, quadrinistas ou apreciadores insatisfeitos com a forma de uso do meio. Em outro momento discutiremos tais movimentos nos Estados Unidos durante a emergência dos quadrinhos *underground*.

### 2.2.3. Brasil

No Brasil um dos precursores nos quadrinhos foi Angelo Agostini, com *As aventuras de Nhô Quim*, no jornal *Vida Fluminense*. O seu primeiro capítulo foi publicado em 30 de Janeiro de 1869, data que se tornou a referência para o Dia do Quadrinho Nacional, e Agostini dá seu nome à mais importante premiação dos quadrinhos brasileiros.

O país apresenta um cenário de produção quadrinística desde o início do século XX, com as revistas *Juquinha*, *Guri* e *Comico*. Em 1905 surge a famosa *Tico-Tico*, publicando *Buster Brown*, de Richard Outcault, com o título de *Chiquinho*, além de histórias francesas. Embora ao longo dos anos vários jornais tivessem criado espaço para os quadrinhos, e editoras especializadas como EBAL surgissem, a presença de material estrangeiro era avassaladora. Muitas vezes artistas nacionais faziam histórias desses personagens (por exemplo, quando *Buster Brown* acabou, as histórias foram continuadas por desenhistas brasileiros).

A presença maciça de quadrinhos estrangeiros no Brasil, principalmente norte-americano, é constante. O que não significa a ausência de uma produção local rica e criativa<sup>4</sup>. Os brasileiros se faziam mais presentes nessas publicações do que muitos supõem – embora tal produção seja, muitas vezes, vilipendiada ou de acesso restrito aos mais aficionados desse tipo de arte.

Inicialmente, *Sandman* era uma típica história de horror. Portanto, nos próximos parágrafos, é importante fazer um breve comentário deste gênero no Brasil. Como nos EUA, aqui também houve grande produção de revistas voltadas por inteiro para o terror (a primeira surgiu em 1951, mas alguns estudiosos consideram *A Garra Cinzenta*, publicada num fascículo juvenil, em 1937, a primeira história em quadrinho de horror nacional, embora ela apresente mais características do gênero policial), principalmente como reflexo do aumento da publicação deste tipo de história nos Estados Unidos.

---

<sup>4</sup> Como vemos em “A história (dos quadrinhos) no Brasil”, de Álvaro de Moya e Reinaldo de Oliveira, publicado em *Shazam!*, Ed. Perspectiva, 1977, p. 201-202.



No entanto, houve um período de condenação dos quadrinhos como influência negativa, principalmente por causa das histórias de crime e horror. O comitê governamental dos EUA que investigava a influência desse meio rejeitou a censura e recomendou a criação de um código autorregulador, sugestão acatada por muitas editoras. A decisão de censura se tornou responsabilidade das próprias empresas, que elaboraram o *Comics Code Authority*.

Os editores brasileiros temiam a ameaça da censura (JUNIOR, 2004, p. 245). Diferentemente do que se passou nos Estados Unidos, leis regionais e federais de censura focadas especificamente aos quadrinhos foram consideradas a sério, mas não foram levadas a termo por diversas razões. Mesmo assim, como suas contrapartes norte-americanas, as grandes editoras nacionais criaram suas variações baseadas no *Comics Code Authority*. Porém, tais códigos não foram adotados por muitas pequenas e médias editoras, que, com a escassez de material estrangeiro, contrataram argumentistas e desenhistas locais para continuar as histórias. O terror se tornou a espinha dorsal de diversas companhias.

As histórias de terror publicadas no Brasil sofreram um baque no início dos anos 1970, com a ditadura militar, com leis moralistas voltadas às publicações em geral, e principalmente quando os censores passaram a examinar as publicações antes de serem veiculadas. Isso retraiu o que era, até então, o filão mais lucrativo dos quadrinhos nacionais: embora não tenha extinguido o gênero, vários criadores tiveram de continuar com outros trabalhos em diferentes linhas ou mudar de profissão (RAMONE, acesso em 24 nov. 2009). No final da mesma década, uma nova onda surgiu, mantendo-se com alguma força até meados dos anos 1990.

*Sandman* chegou ao país em 1989, pela Editora Globo. O lema promocional, tanto nos EUA quanto aqui, foi baseado no poema *The Waste Land*, de T. S. Eliot: “Com um punhado de areia, eu mostrarei o terror a vocês” (no original, *I will show you fear in a handful of dust*). De fato, um executivo do alto escalão da Globo, perturbado com o que lera na história *24 Horas* – originariamente publicada no sexto número da revista –, quase cancelou a série no Brasil, embora a sua repulsa em grande parte fosse guiada pelo sentimento dos quadrinhos serem exclusivamente infantis (DEL MANTO, 2008, [s.p.]).

Por fim, posto que *Sandman* surgiu nos Estados Unidos, faz-se necessário discutir as especificidades mercadológicas, culturais e sociais pertinentes ao ambiente norte-americano, o que será o tema da próxima seção.

### 2.3. Origens comerciais e sociais dos super-heróis

*Batman: o cavaleiro das trevas* e *Watchmen* são frutos de uma desilusão quanto às formas de se contarem histórias de super-heróis. Embora os fãs e os críticos da área considerem as duas obras como imprescindíveis, e mesmo alguém menos interessado por histórias em quadrinhos possa ser seduzido por elas, muito do seu poder se faz sentir apenas quando o leitor está familiarizado com os clichês do gênero super-heroístico, que ambas as histórias desarticulam. *Sandman* também se manifesta como um contraponto aos quadrinhos de super-heróis, cuja trajetória discutiremos agora.

A partir dos anos 20 do século XX, um novo gênero literário “estoura” no seio da incipiente cultura de massas americana: as histórias publicadas nas *pulp magazines* e em revistas de ficção científica – que, embora trouxessem ilustrações, não eram histórias em quadrinhos. Contos de personagens como O Sombra, Zorro, Doc Savage, Tarzan e Buck Rogers, assim como histórias de policiais durões – escritas por autores dentre os quais podemos incluir Dashiell Hammett e Raymond Chandler – se popularizaram e ocuparam o mesmo nicho mercadológico e cultural, atraindo uma nova geração que crescia em uma América fervilhante e cheia de imigrantes italianos, russos, alemães, irlandeses e judeus. É importante falar dos imigrantes, pois eles foram responsáveis por muitos produtos da indústria de massa nos Estados Unidos nas primeiras décadas do século XX<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> Deve-se notar que as figuras que serão discutidas nas próximas subseções são imigrantes ou filhos de imigrantes judeus: Harry Donenfeld, Jack Liebowitz, Jerry Siegel e Joe Shuster. Gerard Jones oferece a seguinte explicação: “Para os judeus do início do século XX, a rota mais curta para a fama era através do entretenimento para as massas, áreas nas quais os americanos tradicionais não estavam interessados em trabalhar, seja por preconceito, esnobismo ou provincianismo” (JONES, 2006, p. 75). No Brasil, o fenômeno se repete: Adolfo Aizen, o responsável pelo surgimento da indústria de quadrinhos no país, era imigrante judeu russo. Adorno e Horkheimer (2005, p. 171) apontam, com pouca condescendência, o envolvimento judaico na cultura de massas.

### 2.3.1. Imigração

A penúltima década do século XIX foi decisiva para o fluxo imigratório europeu. O grande número de viagens marítimas, a substituição da vela pelo vapor nos navios de passageiros, a instalação do primeiro cabo telegráfico transatlântico em 1866, a crescente malha ferroviária da Europa e das Américas: tudo isto serviu para consolidar uma era em que os meios de transporte e comunicação se tornavam cada vez mais ágeis e as notícias sobre empregos do Novo Mundo chegavam aos centros de emigração europeus em poucas semanas.

De acordo com Klein (1999, p. 23-25), entre 1881 e 1915, cerca de 31 milhões de imigrantes do Velho Mundo aportaram no continente americano, e 70% deles escolheram os Estados Unidos como destino. Essa onda de imigrantes era composta principalmente por homens jovens desejosos de fazer poupança e retornar depois de algum tempo para viver melhor. Para tanto, aceitavam qualquer trabalho, mesmo que fosse considerado de baixo *status*, pois ainda assim recebiam melhores salários que em seus países de origem. Italianos, poloneses, romenos, russos, ingleses, irlandeses, alemães, escandinavos, súditos do Império Austro-Húngaro, espanhóis, portugueses, gregos e mesmo grupos cristãos do Império Otomano faziam parte dessa leva, e dentre essas nacionalidades obviamente existiam vários judeus. Metade dos 31 milhões optou por viver nas Américas, constituindo um fator decisivo no desenvolvimento das várias nações que escolhiam como novo lar.

Uma onda imigratória é particularmente importante para o futuro da indústria dos quadrinhos: a dos judeus fugindo da Romênia<sup>6</sup>. Entre 1899 e 1904, cerca de um terço dos judeus romenos saíram do país (JONES, 2006, p. 23). Isso aconteceu porque, *apenas a princípio*, a Romênia parecia tornar-se um bom lugar para se refugiarem – e de fato, eles ocupavam posições políticas privilegiadas, dominavam a indústria têxtil e eram donos de grandes empresas, além de ter proeminência em profissões liberais, atuando como médicos e advogados.

---

<sup>6</sup> Praticamente todas as informações desta seção e das subseções restantes deste capítulo são retiradas do livro *Homens do amanhã: geeks, gângsteres e o nascimento dos gibis*, de Gerard Jones, que é a única referência profunda acessível em português – e uma das mais completas até o momento, em qualquer idioma – sobre a vida e o ambiente dos responsáveis diretos pelo surgimento dos quadrinhos de super-heróis, de forma ricamente contextualizada. Dos dados por ele apurados, podemos extrair diversos elementos que impregnam a simbólica dos quadrinhos. Por isso, a onipresença de suas citações nesta parte e nas demais.

Quando os romenos começaram a articular a sua independência, para conseguir o apoio da Inglaterra e Alemanha, promessas foram feitas pelo futuro governo de respeitar os direitos civis de todos os cidadãos. As ruas de Bucareste logo ficaram abarrotadas de falantes de iídiche, originários de lugares como Rússia, Polônia e Ucrânia, que se estabeleceram entre as comunidades judias locais. No final do séc. XIX, um terço da população da cidade e de outros grandes centros da Romênia era composto por judeus.

Entretanto, depois que o governo romeno assentou suas bases, tudo mudou. A promessa de direitos iguais para todos os cidadãos foi mantida, mas o conceito de “cidadão” era aplicado somente aos cristãos. Os judeus foram proibidos de fazer comércio nas ruas. Finalmente, em 1896, os romenos mostraram, ao expulsar judeus de bairros inteiros e mobilizar jovens desempregados para promover o primeiro *pogrom* no país, que seu orgulho nacional poderia ser tão odioso quanto o dos russos (JONES, 2006, p. 23).

Dentre os imigrantes desta leva veio, ainda criança, Harry Donenfeld, futuramente um dos proprietários da National Allied Publications, editora que publicou as primeiras histórias do Super-Homem e do Batman e que, depois de anos, se tornou a DC Comics.

### **2.3.2. Harry Donenfeld**

Donenfeld cresceu no Lower East Side, um bairro de Nova York que então era o mais populoso da cidade. Sua data de nascimento é controversa, dada a ausência de documentos, algo comum entre os refugiados da Europa – que mentiam, adulteravam ou sumiam com documentos e subornavam oficiais para serem aceitos pelo departamento de imigração americano. Também existia a crença de que, em situação de conflito, os primeiros convocados para o *front* seriam jovens judeus: garotos de 12 anos ficavam com 14 para trabalhar, e anos depois tinham 16 para escapar da convocação.

A falta de documentos, nomes fixos e ascendência definida, de fatos concretos a respeito das vidas deixadas para trás no Velho Continente, fazia com que fosse mais fácil e mais importante reinventar a si mesmo no Novo Mundo [...]. Esta foi a tarefa assumida por uma nova geração inteira de jovens imigrantes: criar um novo “eu”, um novo tipo de jovem judeu, a partir do que estava disponível no Lower East Side (JONES, 2006, p. 24-25).

Como geralmente tinham origem humilde, a maioria dos imigrantes não poderia escolher algo muito diferente para morar do que o Lower East Side: a cidade de Nova York possuía trens, carros e bondes, mas, neste bairro, o barulho nas ruas era feito por cascos de cavalos e carroças puxadas à mão, uma profusão de idiomas dos quais os mais destacados eram o iídiche e o russo – o inglês era falado apenas na sala de aula. Os judeus escaparam dos *pogroms* europeus, mas ainda precisavam sobreviver em um ambiente fedorento, violento e pobre, enquanto mantinham uma fé messiânica no futuro.

Donenfeld passou a infância nesse cenário, participando de gangues de ruas. Tinha uma retórica sedutora, persuasiva, e sempre se envolveu em pequenos trambiques. Ainda pequeno, foi vendedor ambulante. Mais tarde, tornou-se um jogador inveterado, frequentava bares diariamente, conhecendo muitas pessoas – tanto em boas oportunidades de negócios quanto em conquistas sexuais.

Depois de se casar – quando tentou parecer respeitável – abriu uma loja de roupas, que era então um negócio rentável, no qual muitos judeus conseguiam ganhar algum dinheiro. Entretanto, com a retração econômica após a Primeira Guerra, por volta de 1921, Donenfeld, longe de ser um administrador sensato, faliu.

Procurando uma nova forma de sobreviver, Harry Donenfeld se juntou aos irmãos Charlie, Irving e Mike, que tinham uma gráfica chamada Martin Press. A gráfica se destacava por imprimir material com caracteres hebraicos usados no iídiche, o que poucos impressores americanos faziam – algo muito importante em um ambiente como o Lower East Side. Eles atendiam a muitos clientes interessados em impressão barata, incluindo os panfletos do Sindicato Internacional dos Trabalhadores da Indústria de Roupas Femininas (SITIRF), mas careciam de um bom vendedor. Donenfeld levou uma nova dinâmica aos negócios, buscou trabalhar com papel de mais qualidade e aumentar a sofisticação dos serviços oferecidos. Porém, ele ambicionava mais. A Lei Seca, vigorando desde 1919, abriu novas oportunidades:

A geração dos marginais e jogadores que cresceu com Harry sofreu uma grande transformação, graças à quantidade assombrosa de dinheiro que estava disponível a qualquer um que fornecesse álcool ilegal aos americanos. Jovens que até pouco tempo antes se davam por satisfeitos tirando algum

lucro com cassinos ilegais, fazendo dinheiro com cavalos de corrida e arranjando lutas de boxe uma vez ou outra viram-se de repente nadando em milhões de dólares, comprando juízes e a polícia e organizando gangues bagunçadas, transformando-as em exércitos de contrabandistas de álcool, sequestradores e conquistadores de novos territórios. Um desses jovens, Francesco Castiglia<sup>7</sup>, arranhou um lugar para Harry Donenfeld no mercado negro. (JONES, 2006, p. 65)

Não se sabe como Donenfeld e Frank Costello se conheceram, mas o primeiro tinha muitos contatos entre apostadores e, antes da Lei Seca, o segundo lidava com jogos e apostas. Logo, por intermédio da gráfica dos irmãos Donenfeld, estavam realizando contrabando de bebidas, aproveitando-se do fato de que os impressores compravam frequentemente papel do Canadá. Com a pressão ou o suborno adequado, os agentes da Receita não inspecionavam os carregamentos cheios de cerveja e uísque.

O depósito da Martin Press era usado para guardar essas mercadorias, e os tipógrafos negociavam diretamente com os distribuidores de revistas, levando assim a mercadoria às bancas, tabacarias, farmácias e lojas de doce – os pontos de venda das bebidas contrabandeadas. Como a distribuição de revistas estava sob o controle das quadrilhas, o processo era seguro. A gráfica dos Donenfeld teve aumento súbito de capital e boa expansão da rede de contato com os distribuidores.

Em algum momento do processo, a Martin Press se viu às voltas com Moe Annenberg<sup>8</sup>, nomeado pelo magnata da imprensa William R. Hearst, como responsável pela distribuição de todas as revistas e jornais do seu conglomerado em Nova York. Em 1923, a gráfica conseguiu um contrato bastante lucrativo e imprimiu seis milhões de cupons de assinatura para todas as revistas de Hearst. A gráfica mudou de endereço, de maquinário, de dono e de nome: Harry Donenfeld tirou Charlie e Mike, dois de seus irmãos, da sociedade, mas manteve Irving como tipógrafo. A empresa passou a chamar-se Donny Press.

---

<sup>7</sup> Mais conhecido como Frank Costello, entrou para o imaginário norte-americano como um dos maiores gângsteres da história.

<sup>8</sup> Costello era amigo de Lucky Luciano, que foi contratado por Moe Annenberg para resolver alguns “problemas” (JONES, 2006, p. 68). Nesse emaranhado de pilantras e criminosos, não era difícil que Harry Donenfeld fosse conhecido e conhecesse vários deles, conseguindo alguma negociata aqui e acolá.

Donenfeld estabeleceu-se como uma figura proeminente no ramo de impressão e as coisas melhoravam cada vez mais. Os americanos, nos anos 1920, compravam revistas como nunca, a publicação era lucrativa e segura. Mesmo com a bonança por trabalhar com o contrabando de Frank Costello, Donenfeld levava a sério os serviços gráficos.

A Donny Press aceitou um trabalho que não parecia muita coisa além de um lucro fácil, mas sem muita expressão (comparado com o álcool ilegal), e que levaria, por mais sinuoso e, de certa forma, “lascivo” que pareça, aos quadrinhos. A gráfica fechara um acordo com uma distribuidora de revistas chamada Eastern News, fundada por Charles Dreyfus e Paul Sampliner, que lhe revelaria uma nova faceta do mercado editorial:

Graças à estranha variedade de títulos que eles publicavam, Harry descobriu um outro aspecto da América dos anos 1920: um mundo de fanáticos pela boa forma física e fotógrafos de mulheres nuas, de reformistas das leis de bons costumes e pornógrafos, de distribuidores de contrabando e visionários sociais (JONES, 2006, p. 71).

### **2.3.3. Músculos, ficção científica, emancipação social e erotismo**

Como afirmado anteriormente, no início dos anos 1920 as revistas eram um negócio rentável, atraindo a atenção de tipos visionários, excêntricos e, como não podia deixar de ser, oportunistas ávidos por dinheiro fácil.

Porém, como toda forma cultural, as revistas lidavam com anseios da população, como afirmação da autoimagem através de um físico perfeito, maravilhas e horrores de uma sociedade cada vez mais tecnológica e a falta de informações e insegurança sobre a sexualidade humana.

Cada uma dessas tendências criou um nicho cultural e/ou mercadológico expresso por três nomes que influenciariam o rumo do império, ainda por vir, de Harry Donenfeld e Jack Liebowitz, assim como a imaginação dos criadores do Super-Homem (Jerry Siegel e Joe Shuster): o fisiculturista que se tornou o rei das revistas baratas, Bernarr MacFadden (1868–

1955), o inventor, entusiasta da ciência e fundador da primeira revista de ficção científica Hugo Gernsback (1884–1967) e – de forma indireta – a feminista e ativista de controle da natalidade Margaret Sanger (1879-1966).

Bernarr MacFadden praticamente criou o fisiculturismo como ramo da cultura de massas. Desenvolveu um método próprio de exercícios, a cinesterapia, e saiu de uma fazenda do Missouri para Nova York, na última década do século XIX, para fundar o primeiro clube de cultura física. “Demonstrou ser um mestre em chamar a atenção. Mudou o nome de ‘Bernard’ para ‘Bernarr’, para que soasse como o rugido de um leão. Deixou o cabelo crescer, como Hércules, e aparecia em público com tanga de leopardo por cima de uma malha cor de pele” (JONES, 2006, p. 76). A influência desse visual foi tão grande que moldou a imagem do Tarzan: nas primeiras capas dos livros do herói das selvas, ele usava uma pele de leão inteira, mas depois esta se transformou em tanga por causa de MacFadden.

Em 1899 ele lançou *Physical Culture*, onde propagou seus métodos de se atingir a perfeição física. Sem apoio para a iniciativa, estabeleceu o próprio sistema de distribuição através dos contatos com clubes fisiculturistas e sanatórios. Foi condenado por obscenidade ao discutir doenças venéreas em um artigo da revista. Era atacado pela polícia e pela igreja por organizar mostras nas quais os corpos de seus seguidores eram vistos com roupas de natação e malhas colantes.

Com a queda do preço do papel, por causa da Primeira Guerra, ele lançou um outro tipo de revista, contando histórias inspiradoras dos leitores da *Physical Culture*. A publicação, *True Stories*, reunia casos de superação de doenças, problemas financeiros, amorosos e familiares, e MacFadden não deixou a oportunidade passar, oferecendo mais títulos baseados em histórias reais. Depois, resolveu explorar novos rumos:

Mês a mês ele se afastava cada vez mais da saúde e da inspiração, aprofundando-se em escândalos, emoções baratas e sexo mal disfarçado: *True Confessions*, *Photoplay*, *True Ghost Stories*. Em 1924, com a *True Crime* e [...] o *New York Graphic*, ele deu um giro de 180 graus em sua proposta inicial e passou a vender histórias de doença e degradação humana (JONES, 2006, p. 76-77) .



O corpo humano era a marca registrada das publicações de MacFadden, sempre com uma capa que trazia um corpo musculoso vestindo malha, ou de atrizes estreadas e vencedoras de concursos de beleza. Em 1926, ele afirmava com orgulho vender mais revistas do que Hearst. Seu trabalho era visto por críticos e moralistas como pornografia, mas ele sempre conseguia estar dentro da lei. A comunidade médica por vezes o acusava de charlatanismo. Apesar das críticas, estava muito rico – e isso se deveu, em grande parte, por ser um negociante astuto e predatório.

Os irmãos Fawcett, cuja companhia posteriormente criaria o Capitão Marvel e o mago Shazam, estiveram entre os muitos imitadores das publicações de MacFadden. No entanto, os que copiavam o estilo pouca coisa acrescentavam de original. Como afirmou Jones (2006, p. 77), gente como MacFadden, que tentava promover as suas paixões particulares e via as revistas como um meio para atingir esse fim, além de se preocupar com negócios, era responsável em expandir os horizontes das publicações. E no quesito de ter uma paixão e buscar propagá-la, podemos incluir Hugo Gernsback. A influência dele pode ser sentida nos primeiros parágrafos do artigo “Hugo Gernsback: the man who invented the future”:

Quem era Hugo Gernsback?

A resposta para a questão varia, dependendo a quem se pergunta.

“Gernsback publicou a primeira revista de ficção científica”, um leitor dirá. Pergunte a um engenheiro, e você pode ouvir “Gernsback... ele não estava envolvido em alguns dos primeiros experimentos com a transmissão de televisão?”

Outro engenheiro lembrará ter lido, na juventude, um livro ou revista de Gernsback sobre rádio. Um historiador do rádio dirá que ele foi dono da estação WRNY, introduziu um radiotelégrafo de preço acessível [...] e incentivou a causa dos radioamadores.

Na superfície, Gernsback parece ter levado uma vida irregular. Mas tudo o que fez tinha o mesmo foco: o futuro. Hugo Gernsback foi o primeiro futurista moderno do mundo, um que não especulou sobre o futuro, mas trabalhou para fazê-lo acontecer e guiar os outros a atingi-lo. (BANKS, acesso em 02 jan. 2010. Tradução e adaptação nossas)

Gernsback foi um judeu nascido em Luxemburgo, mas criado em uma tradição intelectual e com traços aristocráticos. Apaixonado pela tecnologia, principalmente a eletricidade, inventou

um tipo de bateria cuja patente foi negada pelo sistema europeu. Mudou-se para os Estados Unidos em 1904, registrando com sucesso a patente, mas quando percebeu que não conseguiria patrocínio para suas invenções, começou a vender equipamentos elétricos por catálogos postais.

Sentia que em uma era de profundas descobertas científicas e de potenciais tecnológicos e criativos inimagináveis, devia compartilhar o seu entusiasmo com o mundo: o seu catálogo passou a contar com editoriais e descrições de novos produtos. Agradou tanto os seus clientes que, em 1908, lançou a *Modern Electrics*, a primeira revista sobre eletrônica do mundo. Em pouco tempo surgiu *The Electrical Experimenter*, que se tornaria *Science and Invention*. Começou a publicar, juntamente com os artigos, histórias de ficção científica: em 1911, no romance *Ralph 124C41*<sup>9</sup>, descreveu alguns instrumentos que mais tarde se tornariam realidade, como televisão, radar, luz fluorescente, fita cassete e a *jukebox*.

Com o mercado aquecido em 1926, saiu a primeira edição de *Amazing Stories* – que em pouco tempo povoaria a imaginação de Jerry Siegel e Joe Shuster –, uma revista voltada inteiramente para a ficção científica, que viria a tornar-se uma das mais influentes do gênero, mesmo após Gernsback tê-la perdido por razões que ainda hoje não são muito claras<sup>10</sup>. Expandiu duas publicações para outros ramos, como saúde (*Your Body*), e até revistas de humor. No fim da década, era um cliente importante da distribuidora Eastern News, de Charles Dreyfus e Paul Sampliner (que tinham Harry Donenfeld como um dos seus impressores favoritos).

Para o jornalista, editor e radialista Michael Feldman (apud JONES, 2006, p. 79), a Eastern News era “o núcleo de uma cultura alternativa importante e não documentada na América do início do século XX”. Distribuía jornais feministas, revistas esotéricas e periódicos voltados para psicologia e sexualidade. Porém, não se limitava a publicações.

---

<sup>9</sup> *124C41* pode ser lido como *one to foresee for one*. Em tradução literal, significa um para prever para um, ou seja, aquele que vê o futuro para o outro.

<sup>10</sup> *Amazing Stories* durou até 2005. Porém, Gernsback perdeu seus direitos em 1929, por causa de uma ação judicial de bancarrota. Para Jones (2006), Bernarr MacFadden foi o responsável pela manobra.

Feldman acha provável que Gernsback continuasse a vender produtos elétricos e outros bens de consumo mesmo depois do sucesso com *magazines*, e ele possivelmente usou a Eastern News para chegar às farmácias e tabacarias. E nesse ponto da história surge Margaret Sanger e seu amante, aspirante a poeta e futuro editor, Harold Hersey.

Na segunda década do século XX, Sanger tinha se tornado uma líder política radical do Greenwich Village. Foi o trabalho como enfermeira no Lower East Side, cuidando das mulheres [...] que tiveram a vida destrocada pela ignorância e falta de métodos anticoncepcionais [...] que a levou a promover o controle de natalidade. Precisaria de um editor e um escritor para ajudá-la a lançar seu jornal, *The Woman Rebel*, e contratou Harold Hersey [...]. (JONES, 2006, p. 79-80)

*The Woman Rebel* surgiu em 1914. Sanger lançaria *Birth Control Review* em 1917, contando com Hersey nas duas publicações. A primeira teve vida curta, mas a segunda sobreviveu até 1940. Mas o que interessa aqui é que (mais do que a crença de Feldman que Gernsback pudesse usar a Eastern News para distribuir produtos e que Donenfeld tivesse impresso algumas edições de *Birth Control Review*) Sanger vendia – de forma ilegal – métodos contraceptivos pelo correio e tinha a sua própria linha de preservativos, diafragmas e duchas vaginais. Por isso, ela foi acusada, entre muitas coisas, de pornógrafa e teve problemas com a justiça americana por violar as regras de envio postal, remetendo material considerado obsceno. Ela fugiu do país e ficou cerca de um ano fora, retornando em 1915.

Normalmente, as distribuidoras dependiam do sistema postal para escoar os seus produtos, mas Harry Donenfeld tinha outro meio: o mesmo que transportava bebidas ilegais pelos Estados Unidos. Segundo Feldman, a Eastern News distribuía as publicações e os contraceptivos de Sanger. Logo, “os preservativos de Margaret Sanger, a ficção científica de Hugo Gernsback e o uísque de Frank Costello podiam andar juntos em caminhões e trens e passar por agências de correio em que inspetores estivessem na jogada” (JONES, 2006, p. 80).

Entretanto, seria Harold Hersey que deixaria a sua marca no mercado de revistas. Depois de trabalhar com Sanger, Hersey decidiu continuar a carreira como editor. Criou a *Ranch Romances*, uma revista *pulp* de romance no velho oeste, que fez enorme sucesso, além de uma

precursora de *Weird Tales* e *Amazing Stories*, chamada *The Thrill Books* (lançada em 1919). Trabalhou para publicações de Bernarr MacFadden como o *New York Graphic* e atuou como consultor para diversos editores, sendo bem popular na *Eastern News* – e uma influência importante para Frank Armer.

### 2.3.4. Tornando-se editor

Agora, algumas observações devem ser feitas. Na seção anterior tivemos uma visão das pessoas que estabeleceram, através do mercado, algumas das bases simbólicas do que iria tornar-se o super-herói: a perfeição física (uma ideia que atraía particularmente o jovem Joe Shuster), a ficção científica (que também fascinaria Shuster, mas seria uma verdadeira obsessão para o idealizador do Super-Homem, Jerry Siegel) e a contraditória posição feminina entre a liberação e submissão. As incursões na sexualidade permitiram, em certa medida, o advento de publicações marginais que lidariam com sexo, seja como entretenimento ou como educação, embora em muitos casos, incluindo os quadrinhos, servisse para transformar o incipiente processo de libertação sexual da mulher em objeto de fetiche e dominação masculina.

Veremos também, em outro tópico, como o major Malcolm Wheeler-Nicholson, que publicou os primeiros trabalhos de Shuster e Siegel com quadrinhos, acabará ligando-os à Harry Donenfeld e Jack Liebowitz. Entretanto, ainda continuaremos o nosso enfoque nas relações mercadológicas e sociais, para posteriormente deslindar os símbolos que elas ofereciam na forma de cultura de massa e o impacto que estas relações tiveram na mente dos jovens criadores do Homem de Aço. Afinal, é dessa junção que surge a fórmula do super-herói, que permanece e até hoje define os rumos da maior parte da cultura dos quadrinhos norte-americanos – e que *Sandman*, ao seu modo, por assim dizer, desconstrói.

No mundo das revistas, embora saúde e ficção científica fossem tendências que significassem lucro, o que um dia resultaria na fundação da DC Comics se dá pela mudança de carreira de Donenfeld: de impressor trambiqueiro do Lower East Side a editor de histórias eróticas. É

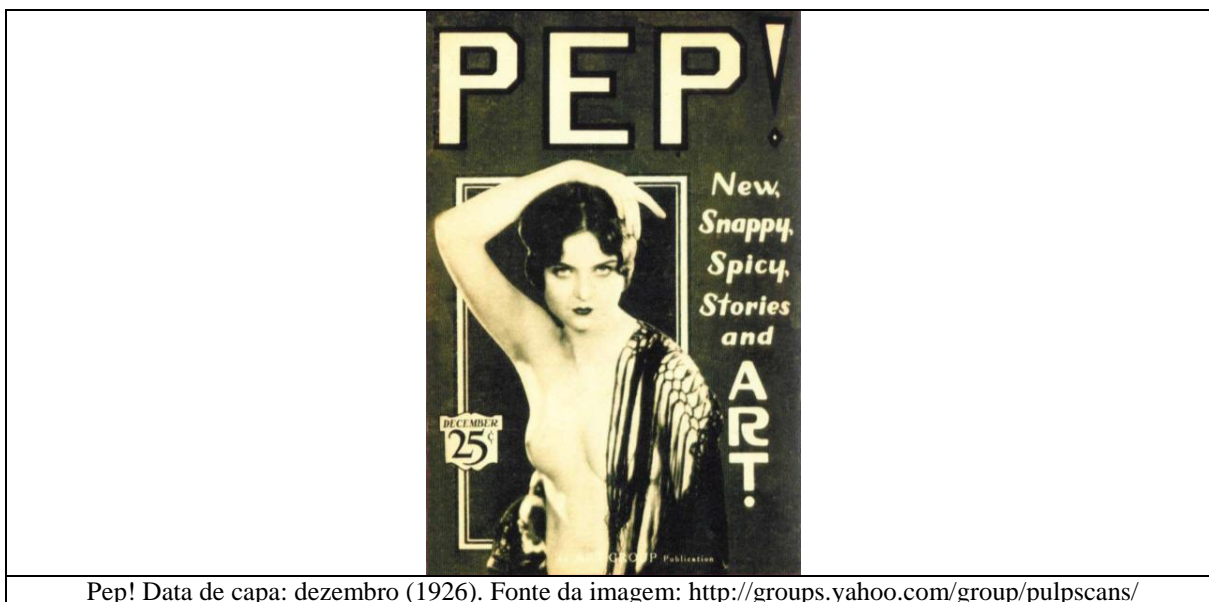
justo então que façamos um panorama sobre como ele se envolveu com a produção de pornografia *light* misturada com histórias *pulps*.

Neste ponto da história, um personagem contribuiu decisivamente: Frank Armer, que influenciaria Donenfeld a tornar-se dono de editora. Armer havia lançado em 1922, juntamente com Paul Sampliner (antes de este fundar a Eastern News, com Charles Dreyfus), uma revista chamada *Screenland*, que era dedicada ao cinema – não muito diferente da *Photoplay* de MacFadden. Donenfeld era o impressor das capas. Em 1925, Armer produziu *Artists and Models*, com fotos de atrizes, modelos e garotas do *Ziegfeld Follies* – um show de variedades da Broadway.

Entretanto, Armer apreciava arte refinada e podia-se encontrar na revista um artigo sobre a pintura de Goya ou um poema de Dante Gabriel Rosseti misturado com colunas de fofoca e ficção levemente erótica.

Cada edição continha o perfil de algum artista contemporâneo que Armer julgava merecer atenção – e que sempre fotografava ou pintava nus femininos [...]. A *Artists and Models* era sofisticada, pretensiosa, um tanto grosseira e dissimulada. Acima de tudo, era uma maneira esperta de fazer com que fotos de mulheres nuas passassem pelos censores e autoridades postais e chegassem [...] nas tabacarias e bancas. (JONES, 2006, p. 81)

Porém, em 1925, Sampliner rompeu com Armer para fundar a Eastern News com Dreyfus. Armer precisava de um alguém para arcar com os custos. Donenfeld, que imprimia as capas e as fotografias, aceitou bancar parte dos gastos de produção, iniciando uma parceria duradoura. O sucesso de revistas de humor com pitadas eróticas era inegável. A maioria das publicações era insinuante, porém discreta. Mas como não existia muita vigilância por parte da lei, a ousadia foi aos poucos crescendo. Fotos de mulheres com roupas íntimas deram lugar aos nus. Armer decide seguir essa trilha e em 1926 lançou a *Pep!*, com “histórias novas, elegantes, picantes e ARTE”, segundo a promessa da edição de dezembro do mesmo ano, que chegou ao ponto de colocar uma mulher com seios à mostra na capa.



Pep! Data de capa: dezembro (1926). Fonte da imagem: <http://groups.yahoo.com/group/pulpscans/>

Mas algo inusitado fez os responsáveis pela revista mudarem de foco: a descoberta de que as histórias faziam tanto sucesso quanto a “arte”, o que era uma grande vantagem: textos eram mais baratos de imprimir do que fotos, e reduziam as chances de atritos com a lei ou algum outro guardião da moral e dos bons costumes.

Eliminando as fotos e retomando as capas pintadas – no geral menos explícitas, mas muitas vezes mais provocantes do que as fotos –, Armer, sempre com a ajuda de Donenfeld, inundou o mercado: *Artists and Models Stories*, *Broadway Nights*, *Real Story*, *Ginger Stories* e *Spicy Stories*. Finalmente, em 1929, Harry e Irving Donenfeld formaram a Irwin Publishing para divulgar as suas próprias imitações: *Juicy Tales* e *Hot Tales*, ainda mantendo a parceria com Armer. Desbravaram um novo gênero, as revistas *pulps* de sexo ou, como eram chamadas, *smooshes*. Gerard Jones resume o cenário que então cercava Donenfeld:

Os contornos daquela “cultura alternativa não documentada” se definem a partir desses negócios e dessas relações sociais. Bebida, jogatina e prostituição num extremo; no outro, feminismo, direito ao controle de natalidade e utopias científicas. Entre os dois, fotografias, nus, humor pornográfico, dançarinas e atrizes estreadas, homens de negócios, camelôs e políticos que se opunham à Lei Seca e defendiam os métodos contraceptivos, mas sem poder admitir isso publicamente. (JONES, 2006, p. 83-84)

A estreia de Donenfeld como editor se deu no mesmo mês do *crack* da Bolsa de Nova York, em 1929. A Eastern News não faliu, mas os piores anos da Grande Depressão ainda viriam. Nesse momento, surge um contador de sindicato com educação socialista que “seguraria o tranco” e daria uma nova dinâmica à vida financeira dos negócios de Harry Donenfeld, até se tornar seu sócio e o ajudar a ficar milionário: Jack Liebowitz.

### **2.3.5. Jack Liebowitz**

Da mesma forma que Harry Donenfeld, Liebowitz foi um imigrante. Os dois tinham em comum o fato de mudarem de país ainda crianças pela mesma razão – a insegurança de ser judeu na Europa – e de passarem uma infância pobre no Lower East Side.

Todavia, o caminho seguido por Jack Liebowitz seria radicalmente diferente. Nasceu como Yacov, em 1900, na Ucrânia, em Proskurov (hoje Khmelnytskyi). Seu pai abandonou a família pouco tempo depois. A mãe, Mindl, ao perceber que o marido não retornaria, voltou à casa dos pais, divorciou-se na sinagoga e procurou um novo marido. Liebowitz jamais soube o nome do próprio pai, pois sua mãe se recusava a dizer. Quando Yacov tinha três anos, Mindl se casou novamente, desta vez com Yulius Lebovitz, um socialista ardoroso.

Lebovitz prometeu que cuidaria de Mindl e seu filho. Era considerado honesto, gentil e defensor dos direitos femininos. Mas os *pogroms*, assassinatos e expulsões faziam do país um lugar perigoso para alguém ser judeu ou socialista. Yulius achou prudente ir para a América, e assim o fez, em 1910. Chegando a Nova York, Yulius mudou o nome para Julius Liebowitz. Mindl se tornou Minnie e Yacov, Jacob (e depois Jack).

Julius dedicava-se ao Sindicato Internacional dos Trabalhadores da Indústria de Roupas Femininas (SITIRF) e às vezes trabalhava na indústria de roupas. Para Julius, as ruas do Lower East Side eram lugares de distribuir panfletos políticos, encontrar trabalhadores e organizar manifestações. Seu filho adotivo, atuando como jornalista, conheceria o ambiente sob outro ponto de vista:

As lojas de roupas no cortiço não eram a única forma encontrada pelos empregadores para burlar a lei e explorar o trabalho infantil no novo século: outro modo mais evidente dessa exploração eram os garotos que vendiam jornais gritando as manchetes e correndo para cima e para baixo nas ruas da cidade. A indústria de jornais dependia muito de meninos de 9, 10 ou 11 anos que estivessem dispostos a abrir caminho pela cidade, anunciando, jornais e ganhando 1 dólar por dia. O apelo emocional dos jovens jornalheiros alegres e destemidos que apareciam nas tiras de quadrinhos da época era um esforço para manter o sentimento público do lado da indústria quando os reformadores propuseram que as leis contra o trabalho infantil incluíssem também a venda de jornais. A vida de um jornalheiro não era feliz. O expediente era longo, o dinheiro era incerto, o risco de ser assaltado era alto e as brigas por território e vendas eram constantes (JONES, 2006, p. 34-35).

Apesar do cenário desolador, Jack conseguiu viver nele relativamente bem. Aprendeu inglês rápido. Ao contrário de Donenfeld, que escolheu como modelos os bandidos e cafetões, Jack se inspirava – paradoxalmente – tanto nos homens de negócio arrumados, para os quais vendia jornais, quanto nos militantes socialistas. Demonstrava grande lealdade a Julius, seu padastro, discutindo com ele sobre organização dos jornalheiros, brigas com garotos que criticavam o sindicato e sua futura filiação ao *Socialist Labor Party*.

Mas sua infância foi de grande penúria. Os ideais de Julius Liebowitz não o levaram a ter o tipo de ocupação que permitisse uma renda familiar adequada. O sindicato não pagava bem e a família se via obrigada a contrair empréstimos. Os filhos passavam roupas do mais velho para o mais novo. Como milhares de jovens, Jack guardava o dinheiro para ajudar nas despesas de casa e, quando não estava trabalhando, se dedicava aos estudos.

Em março de 1911, um incêndio na fábrica de blusas Triangle deixou 146 mulheres mortas – muitas das quais na verdade eram meninas de 13 e 14 anos. Algumas morreram pulando das janelas, de uma altura de nove ou dez andares. Poucos dias depois, descobriu-se a motivo dos saltos desesperados: os donos acorrentaram as portas para evitar que as trabalhadoras fizessem intervalos. Para Julius e o SITIRF, foi a oportunidade de denunciar os maus tratos e lutar pela reforma das condições de trabalho – com resultados satisfatórios. Isso também evidenciava, para muitos imigrantes, como as relações entre poder e dinheiro se davam no Novo Mundo:



Na Ucrânia ainda se acreditava que o mundo estava dividido entre o povo escolhido e os *goyim*, que sempre era melhor para os judeus permanecer juntos. Mas Julius Liebowitz teve que explicar para os imigrantes que formavam o baixo escalão do sindicato que os donos da fábrica Triangle, Isaac Harris e Max Blanck, também eram judeus, como aliás 90% dos donos da indústria de roupas nova-iorquina. Era fácil odiar os policiais irlandeses lançados contra eles em meio a uma greve, mas quem os chamava eram judeus austríacos e alemães que moravam em meio às famílias gentias do Upper East Side, e foram bombeiros irlandeses que choraram sobre os corpos das meninas [...]. Os periódicos que Jack Liebowitz vendia na rua, especialmente o *Journal*, de William Randolph Hearst, se aproveitaram do incêndio para posar de amigos dos trabalhadores, mas ele sabia que, longe do público, os editores lutavam contra o movimento sindical e as leis de trabalho infantil (JONES, 2006, p. 37).

Além disso, outras situações tornavam as coisas ainda mais complexas: a máquina política do partido democrata, conhecida como Tammany Hall, um antro de corrupção, dominava o Lower East Side. Se a polícia estava ao lado dos patrões, os sindicalistas só contavam com o apoio de criminosos, e mesmo isso não era garantido, pois os fabricantes de roupas contratavam gângsteres para acabar com as greves. Por vezes o sindicato tinha que desembolsar uma boa quantia para contratar a proteção de elementos ainda mais perigosos para garantir a segurança dos trabalhadores. As quadrilhas por vezes se infiltravam nos piquetes e na própria estrutura organizacional dos sindicatos.

Jack Liebowitz testemunhava tudo isso, enquanto era educado nos ideais socialistas. Pensou em estudar direito e contabilidade, sabendo que o movimento socialista precisava de gente com esses conhecimentos. Pendeu para o mundo dos números e dos livros-caixa.

Por volta de 1914, no entanto, a situação começou a mudar. A onda de imigração diminuiu com o início da Primeira Guerra Mundial. Famílias prosperavam e o Lower East Side começou a ficar menos populoso. A melhoria econômica beneficiou bastante a indústria de roupas. A polícia desbaratou diversas gangues, libertando os sindicatos das quadrilhas. O movimento sindical estava forte e unido, e Julius se mantinha no SITIRF, que parecia ter um bom futuro. Uma das responsabilidades de Julius era produzir e distribuir panfletos; nesta ocupação, contratou os serviços da Martin Press, a editora dos irmãos Charlie, Mike e Irving, que posteriormente seria dominada por Harry Donenfeld. No final dos anos 1920, Jack

Liebowitz entrou para a New York University. Seu objetivo era, ao formar-se, ser o contador do SITIRF.

Entretanto, após a guerra, a Revolução Russa e o período da Lei Seca, os sindicatos se viram em uma situação delicada. Milhares de esquerdistas foram colocados na prisão sem julgamento, e centenas deles deportados.

Em toda parte, o controle do SITIRF estava nas mãos de socialistas moderados que desejavam manter os acordos fechados durante a guerra. Mas em Nova York uma falange de comunistas beligerantes acusou esses mesmos acordos de terem prejudicado os sindicatos. Assim, romperam com o conselho executivo e incitaram o confronto com os donos de fábricas. Os socialistas de Nova York, liderados pelo jovem David Dubinsky e que incluíam Julius Liebowitz, tentavam ajudar o sindicato nacional a se livrar dos comunistas, mas os fabricantes se aproveitaram da ruptura para pressionar o sindicato a ceder. Os sindicalistas passaram a apoiar a greve. O sindicato enfrentava, ao mesmo tempo, os fabricantes e suas brigas internas (JONES, 2006, p. 71-72).

Foi neste momento que Jack Liebowitz começou a trabalhar no SITIRF. Recebeu o diploma aos 24 anos, abriu um escritório próximo ao sindicato, tendo este como único cliente. Tornou-se responsável pelo fundo de greve, e logo depois, em 1926, 50 mil trabalhadores paralisaram as suas atividades durante seis meses. O sindicato gastou 4 milhões de dólares com a moradia e alimentação dos grevistas. Quando a greve terminou, o fundo não estava no vermelho. Alcançar esse resultado certamente exigiu muito esforço da parte de Jack – que, por causa disso, caiu nas boas graças da liderança sindical.

Mas velhos hábitos voltariam: a contratação de criminosos, tanto por empresários quanto por sindicalistas. Os primeiros desejavam acabar com piquetes com a ajuda do assassino Jack “Legs” Diamond, e os segundos decidiram retrucar chamando o chefe das ruas do Lower East Side, “Little Augie” Orgen. A disputa exacerbava-se, ameaçando descambar em uma guerra particular entre Legs e Augie. Para os grevistas as coisas iam mal, pois a opinião pública era, no geral, a favor dos empregadores. Por fim, os comunistas aceitaram negociar, mas o diálogo não prosseguia – até a intervenção de Arnold Rothstein, conselheiro de vários criminosos da cidade, que intermediou a trégua entre Legs e Augie. Desse ponto em diante, as quadrilhas voltaram a fazer parte tanto do SITIRF quanto da Associação dos Fabricantes. Vários

comunistas precisaram se afastar do sindicato, que acabou ficando extremamente comprometido. Julius Liebowitz ainda acreditava que o ideal valia a pena, mas a fé de Jack no socialismo esmoreceu.

Ao mesmo tempo, Jack assumia outras responsabilidades. Casara-se com uma moça chamada Rose, pretendendo começar uma família. Com a execução de Sacco e Vanzetti, deu-se um ponto de ruptura simbólico para os adeptos das causas revolucionárias. Os mais ferrenhos se uniram e os menos, como Jack, se afastaram (JONES, 2006, p. 84-85).

Nos últimos anos da década de 1920, Jack Liebowitz trabalhava com outros clientes, além do SITIRF. Começou a estudar o mercado acionário. Investiu o fundo de greve do sindicato em ações com bons resultados, mas, com o *crack* de 1929, a manobra se mostrou desastrosa. Não se sabe se Jack foi dispensado pelos líderes sindicais ou se pediu demissão, mas o fato é que estava procurando um novo cliente.

Na mesma época, Harry Donenfeld buscava um gerente de finanças para a sua editora. Julius Liebowitz perguntou-lhe se ele tinha um emprego para Jack. Donenfeld revelava um estilo de camaradagem generoso para com amigos, vizinhos e conhecidos. Jack ficou com a vaga, embora não pensasse em ocupá-la por muito tempo: não se sentia bem em trabalhar para um pornógrafo. Porém, a parceria de Harry e Jack se mostrou essencial para encarar as dificuldades e tirar proveito das oportunidades vindouras.

### **2.3.6. Histórias extraordinárias**

O segundo capítulo de *Homens do amanhã*, no qual Gerard Jones discute os primeiros anos de Jerry Siegel, tem o sugestivo título de “O outro mundo”. De fato, essa escolha revela muito: o quão diferente era o universo de Siegel, e também de Shuster, do mundo de Harry Donenfeld e Jack Liebowitz.

Os criadores do Super-Homem nasceram em 1914. Embora ambos fossem filhos de imigrantes judeus, a sua sorte os levou a uma vida bastante diferente do ambiente do Lower East Side. Ambos moravam em Cleveland, Ohio. O crescimento da cidade impressiona:

De 1890 aos anos 1920, sua população cresceu de 250 mil para quase 1 milhão de habitantes, e passou de décima à quinta maior cidade americana. Era uma meca para os imigrantes: 40% da população era estrangeira ou de pais estrangeiros. Era a cidade que mais produzia gasolina e aparelhos elétricos no país, a segunda na produção de aço e automóveis e a terceira em roupas. Durante a crise industrial de 1921, Cleveland foi uma das grandes cidades que menos teve problemas [...]. Era uma cidade de olho no futuro, e sabia disso – foi a primeira cidade no país com eletricidade e iluminação pública, bondes elétricos e centro comercial coberto. Cleveland estabeleceu o padrão de planejamento urbano e da construção de “fábricas modelos” cientificamente desenhadas (JONES, 2006, p. 46).

O cenário próspero mais a comunidade judaica de 70 mil pessoas proporcionavam boas chances de trabalho. Em Glenville High, na época considerada uma escola-modelo, ocorreria o encontro entre Jerry e Joe, que acabariam tornando-se amigos para o resto da vida. Se antes observamos como alguns dos responsáveis pela cultura popular se estabeleceram como negociantes, agora é hora de ver que eles influenciaram a geração de leitores que nascia quando as primeiras formas de entretenimento em massa de uma sociedade de consumo se consolidavam, e o impacto que isso teve na vida de Jerry Siegel e Joe Shuster.

### **2.3.6.1. Jerry Siegel e a ficção científica**

Os pais de Jerry Siegel, Mitchell e Sarah, oriundos da Lituânia, ao chegar à América estabeleceram-se em Cleveland. Mitchell Siegel chegou sozinho. Atuando como desenhista publicitário, não tardou a juntar dinheiro e trazer não só os membros nucleares da sua família (mulher e filhos), mas também os irmãos da esposa. Por influência dela, Mitchell largou o ramo de desenhos para abrir a sua loja de trajes masculinos, o que instalou a família na classe média judia emergente que iria ocupar o distrito de Glenville (quando Jerry Siegel nasceu, cerca de 20% da população do distrito era judia; assim que ele fez 10 anos, passava de 70%).

Dentre os outros cinco filhos de Mitchell e Sarah, Jerry era o que mais destoava. À medida que os seus irmãos e as suas irmãs cresciam, procuravam empregos e se casavam, ele era incentivado a ficar em casa. Fora o primeiro a nascer no conforto de classe média. Por ser o caçula, possivelmente teria a chance que ninguém da família antes tivera: a de ocupar-se, na ausência de preocupações mais imediatas voltadas para a sobrevivência, com atividades que incentivassem a criatividade. Os pais não censuravam as opções de diversão, entretenimento e fantasia escolhidas pelo filho e até as encorajavam.

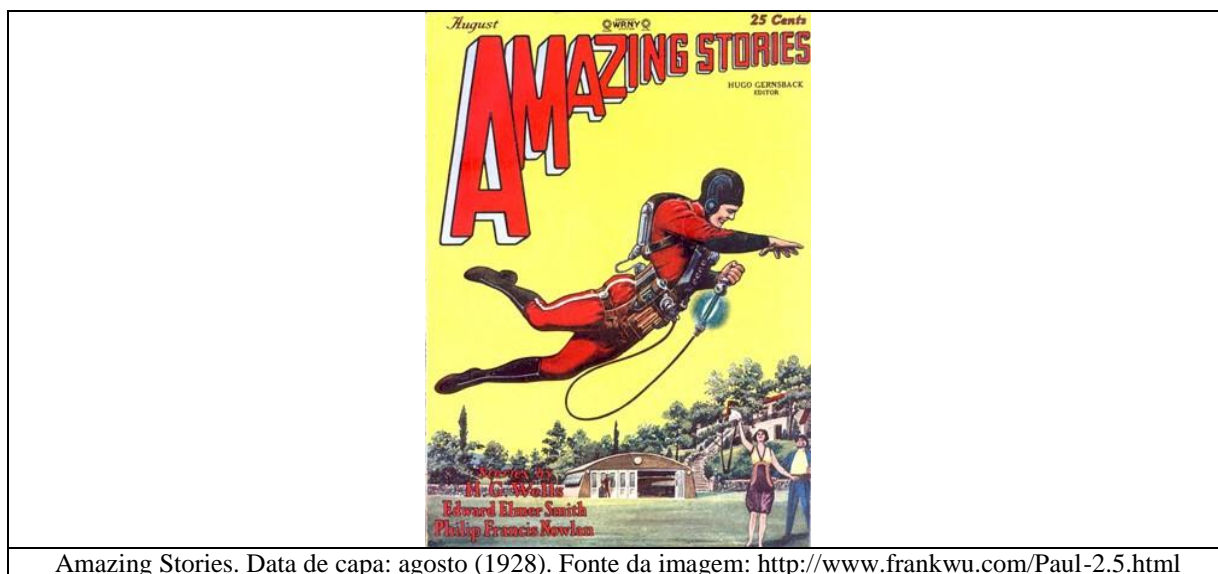
A fascinação com os produtos culturais da era do consumo se revelou cedo: aos 6 anos, um dos irmãos o levou ao cinema para assistir *A marca do Zorro*, com Douglas Fairbanks. Ele tornou-se frequentador assíduo das salas de projeção, o que se refletiria na criação do Super-Homem (Clark Kent é uma referência aos atores Clark Gable e Kent Taylor, além de ser visualmente modelado em Harold Lloyd; o Super-Homem uniformizado foi baseado em Douglas Fairbanks; a cidade Metrópolis é homenagem ao filme homônimo de Fritz Lang).

Jerry gostava de desenhar cenas dos filmes ou imitar cartuns, via artística que era apoiada pelo pai. A mãe não se importava com o isolamento do filho, apenas o queria próximo. Entretanto, na adolescência, a vida de Siegel se tornou mais problemática. Não conseguia concentrar-se nas aulas e repetiu um ano. Não tinha amigos, era distante dos colegas e não sabia lidar com meninas, preferindo enterrar-se nas fantasias proporcionadas pelos *pulps*:

As capas eram coloridas, pintadas para inspirar terror, excitação, desejo e curiosidade. Os enredos eram cheios de brutamontes, orientais sinistros e namoradas seminuas de gângsteres, mas as histórias favoritas de Jerry giravam em torno de algum machão: *goyim* de rosto quadrado que lutava com feras e venciam pistoleiros com o poder do olhar. Havia revistas de guerra, westerns, histórias passadas no mundo do crime e na selva. Algumas eram destinadas ao público adulto, mas a maioria visava garotos de 8 a 14 anos – a “idade dos heróis”, como um editor a chamou. Não era possível encontrar essas revistas em bibliotecas escolares e poucos pais as compravam (JONES, 2006, p. 51).

As crianças e os jovens dos anos da época adoravam essas revistas: eram baratas e frequentemente formavam-se grupos para comprá-las. Siegel não passou por isso, pois, ao contrário da maioria dos pais, os seus nunca controlavam as suas leituras. Ele gostava de

histórias de detetives, do Tarzan, da *Weird Tales*. Todavia, foi a edição de agosto de 1928 da *Amazing Stories*, de Gernsback – essencial para cineastas, escritores de ficção científica e mesmo engenheiros espaciais –, que mudou a vida de Siegel (e também a de Shuster). A capa trazia uma visão que marcaria sua pulsão imaginativa de forma irreversível: o homem voador.

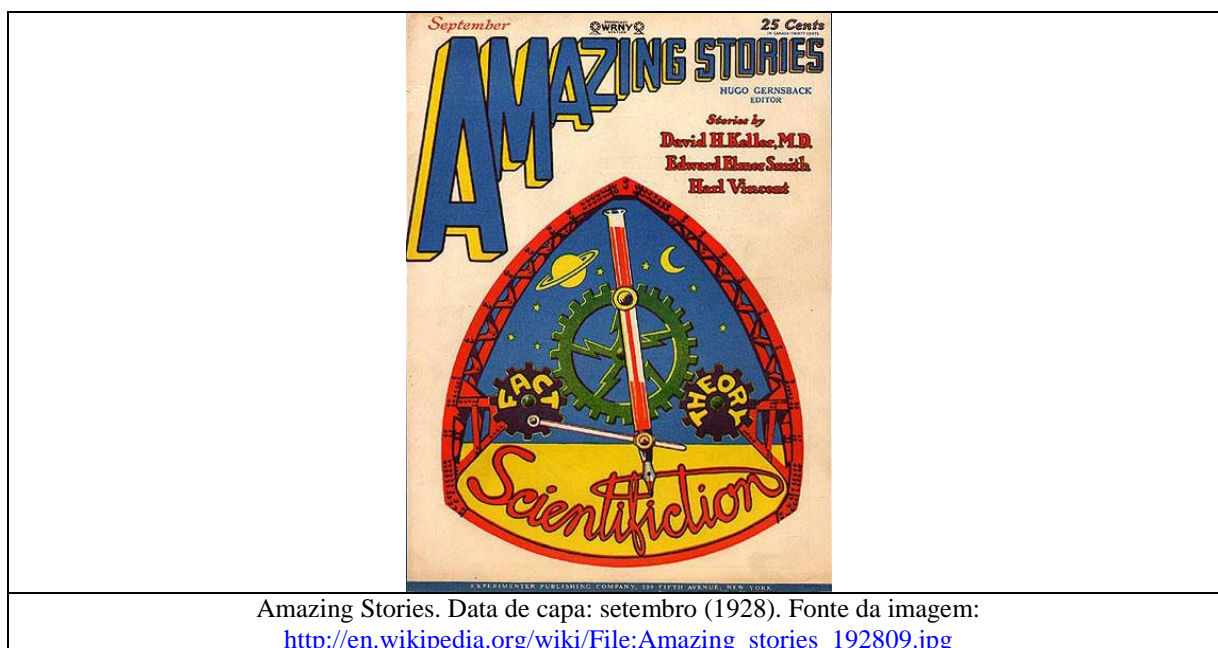


Amazing Stories. Data de capa: agosto (1928). Fonte da imagem: <http://www.frankwu.com/Paul-2.5.html>

A capa, desenhada por Frank R. Paul, remete à primeira parte de *The skylark of space*, de Edward Elmer Smith, mas esta edição é notória pela história *Armageddon 2491*, de Philip Francis Nowlan, com a primeira aparição de Buck Rogers.

O trabalho de Nowlan era mais sombrio que o de Smith, mas as duas histórias ficavam bem uma ao lado da outra por trazerem um mundo em que a violência podia ser contida graças às engenhocas e ao *know-how* americano. Esses autores deixavam para trás a nostalgia bárbara de Edgar Rice Burroughs e os temores apocalípticos de H. G. Wells e asseguravam aos garotos americanos que eles teriam um futuro maravilhoso (JONES, 2006, p. 52-53).

Hugo Gernsback usava as suas publicações para propagar as benesses da ciência e da razão a um grande número de pessoas. Foi o que Jerry Siegel encontrou na edição de setembro da revista, cuja capa não ostentava imagem de humanos, monstros ou naves espaciais, mas foi a primeira tentativa de Gernsback em estabelecer um nome para o gênero:



Amazing Stories. Data de capa: setembro (1928). Fonte da imagem:  
[http://en.wikipedia.org/wiki/File:Amazing\\_stories\\_192809.jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/File:Amazing_stories_192809.jpg)

Entre a “teoria” e o “fato”, as engrenagens movem uma espécie de caneta tinteiro que termina de escrever a palavra *scientifiction*, que podemos traduzir por “cientificção”. No interior da revista, Gernsback desejava promover um novo tipo de literatura, que rejeitasse a superstição e a ignorância, para seguir o caminho do paraíso tecnológico que aguardava a humanidade. Siegel aderiu à proposta, tornando-se fã da científicção.

A *Amazing Stories* foi uma das revistas pioneiras ao publicar, na seção de cartas, o endereço dos leitores para que estes entrassem em contato entre si. Embora grupos de fãs já tivessem estabelecido laços antes – como o caso dos admiradores da *Weird Tales* –, não se podia dizer que tal era comparável ao que Gernsback proporcionava. Essa versão da ficção científica começou a desenvolver-se em uma coletividade de leitores entusiasmados que se comunicavam, aprendiam sobre a científicção uns com os outros e logo passaram a estabelecer parâmetros críticos sobre o gênero e a escrever as suas próprias histórias.

Quando Gernsback perdeu a *Amazing Stories*, em 1929, os fãs o seguiram para a nova revista, *Science Wonder Stories*. Para diferenciar as publicações, ele adotou a expressão “ficção

científica<sup>11</sup>”, que, aprovada pelos entusiastas, se tornou o nome de um tipo de produção cultural que ia além das revistas, invadindo o cinema, os quadrinhos e a literatura. Jerry Siegel começou a comunicar-se com outros leitores da seção de cartas, encontrando o seu lugar dentro do que mais tarde seria batizado de *fandom* – uma junção de *fan* (fã) com o sufixo -*dom*, como em *kingdom* (reino).

A ficção científica era uma invenção perfeita para a América no final da década de 1920. Os horrores do [sic] industrialização e o inferno tecnológico da Primeira Guerra já se apagavam da memória. Rádios, carros e correio aéreo facilitavam a comunicação de forma inédita e davam ao desenvolvimento industrial um rosto novo e humano. Uma economia de produção, que valorizava a parcimônia e a acumulação de capital, era pouco a pouco substituída por uma economia de consumo, baseada em gastos, crédito, autogratificação e culto às novidades [...]. Políticos, publicitários, e contadores de histórias populares louvavam o mundo dos negócios, a invenção, a América, o indivíduo sem culpa e o futuro. Pela primeira vez os americanos passaram a ver a busca do novo como dever social e prova de heroísmo individual.

Ao mesmo tempo, a ficção científica estava na contracorrente do caráter pragmático da América burguesa, que desconfiava de imaginações muito férteis e ridicularizava tudo o que remetesse abertamente à infância [...]. Assim, a ficção científica permaneceu à margem, e a pouca atenção que recebeu foi o menosprezo daqueles imunes a seu encanto – especialmente garotos atléticos, sociáveis e realistas que viam seus colegas excêntricos lendo sozinhos, na hora do almoço, essas revistinhas de reluzentes heróis interplanetários (JONES, 2006, p. 55).

Existia um perfil bem claro desse tipo de leitor: a maioria homens, geralmente de classe média, de origem anglo-saxônica ou judaica, que tendiam ao isolamento social e, muitas vezes, familiar, que só passavam a se interessar por garotas no segundo grau. A figura feminina muitas vezes não aparecia nas histórias de que eles gostavam ou que escreviam, e quando se manifestava, costumava ser assexuada e submissa, surgindo pela via dos clichês típicos, como a donzela em apuros. Eles também classificavam, rotulavam e discutiam em minúcias sobre o que poderia ser incluído na ficção científica ou dela excluído (JONES, 2006, p. 57).

---

<sup>11</sup> O gênero existia antes da palavra. Lembremos que uma expressão parecida, o *scientific romance* (romance científico), era usada no século XIX, principalmente na Inglaterra, para definir o que posteriormente seria englobado pela ficção científica, como as obras de H. G. Wells, Júlio Verne, Camille Flammarion e outros.



Jerry Siegel não era exceção e, quando descobriu que alguns fãs estavam tornando-se escritores das revistas que idolatrava, decidiu seguir o mesmo caminho. Ainda gostava das tiras em quadrinhos, mas deixou de lado o desenho, aprendeu a datilografar e enviou as suas histórias para os colegas de *fandom* (os protótipos dos *nerds* e *geeks* atuais). Siegel era um perfeito exemplo da primeira geração, cujas experiências de vida também se formavam através do universo proporcionado pelo entretenimento comercial, por vezes proporcionando um escapismo que soava mais reconfortante do que a vivência diária calcada na realidade. Mas isso não significa que os primeiros fãs de ficção científica defendessem uma visão radicalmente diferente do mundo. Estavam interessados mais no progresso científico do que em iconoclastia, vivendo a experiência de fazer parte de alguma coisa, uma rede de interesses mútuos, mesmo que geograficamente fragmentada.

Em 1929, Siegel juntou todas as histórias que escrevera e que foram rejeitadas pela *Amazing Stories* e decidiu fundar sua própria revista, a *Cosmic Stories*. Embora feita por amor ao gênero, o seu objetivo maior era comercial. Economizando a mesada, pagou pequenos anúncios na contracapa de *Science Wonder Stories*. O sucesso foi píffio, mas Siegel possivelmente fez a primeira revista de fã de ficção científica, um tipo de publicação que, a partir de 1940, seria conhecida como fanzine.

Em 1932, o pai de Jerry Siegel morreu de ataque cardíaco durante um assalto em sua loja. Embora para os estudiosos do Super-Homem seja popular a história de que ele fora baleado (Gerard Jones cita o ataque do coração, mas se inclina para a versão do tiro), isto não parece condizer com os fatos: o relatório do legista não aponta a existência de ferimentos. Possivelmente esta versão surgiu porque o relatório policial registrou que algumas pessoas ouviram sons de armas de fogo (COLTON, acesso em 15 dez. 2009). Todavia, a despeito da *causa mortis*, alguns pesquisadores acreditam que a morte do pai de Siegel, de alguma forma, influenciou na criação do Homem de Aço (ele se preocupa em proteger os inocentes, impedir crimes, é imune a balas, etc.)<sup>12</sup>.

---

<sup>12</sup> Extrapolando, isso reforça, em um aspecto, a afirmação de Umberto Eco no artigo “O mito do Superman”: o fato de que um ser com capacidades tão extraordinárias, cuja mera presença poderia mudar indelevelmente o mundo, se preocupe com situações prosaicas nas quais “a única forma visível que assume o mal é o de atentado à propriedade privada”. (ECO, 2008, p. 276. Destaques do autor)

Após a morte do pai, a família sofreu um abalo financeiro, e vários membros se esforçaram em ajudar na sobrevivência, mas Sarah, a mãe de Siegel, não quis que o filho saísse para trabalhar. Enquanto os irmãos ficavam cada vez mais tempo fora de casa, Jerry permanecia cada vez mais no lar, junto à mãe.

### **2.3.6.2. Joe Shuster: quadrinhos e paixão pelo corpo perfeito**

O pai de Joe Shuster, Julius, era alfaiate de Roterdã (Holanda), enquanto a sua mãe, Ida, nasceu em Kiev (Ucrânia). Ao imigrarem, moraram primeiramente no Canadá, onde Shuster nasceu e viveu até a sua família mudar para Cleveland, quando o artista tinha 10 anos de idade. Seu pai não era uma pessoa abastada. Enquanto morava no Canadá, Joe vendia jornal nas ruas de Toronto, atividade que também repetiria nos EUA. Mas isso não o impedia de se dedicar ao desenho. Shuster nunca teve um aprendizado artístico formal: suas referências estéticas eram baseadas principalmente no mundo das imagens proporcionado pela cultura de massas, como cinema, *pulps* e quadrinhos (que na época eram maiores que os atuais, permitindo maior apreciação dos desenhos). Com o tempo, a situação financeira melhorou, e a família se mudou para Glenville, mas a Grande Depressão acabou com a bonança, fazendo com que Joe pegasse o emprego que surgisse. Porém, mesmo sem papel disponível, por não ter dinheiro para comprá-lo, a paixão pelo desenho era seguida, seja rabiscando embrulho de açougue, tiras de papel de parede achadas no lixo ou qualquer outra coisa que ele tivesse à mão.

Joe tinha o dom de desenhar rostos engraçados, e gostava de desenhar *cartoons* para fazer rir seus irmãos. No entanto, ao entrar na adolescência, passou a gostar mais de sonhos heróicos, movimento, vôo e liberdade. Tinha acabado de completar 14 anos quando viu o homem voador – a mesma capa de *Amazing Stories* que estava mudando a vida de Jerry Siegel apenas alguns quilômetros ao norte. Adorava as elegantes figuras masculinas, as bugigangas maravilhosas e as resplandcentes cidades futurísticas que Frank R. Paul desenhava nas capas [...]. Na maioria das vezes não tinha dinheiro para comprar as revistas; então tentava memorizar as imagens nas bancas e ia para casa desenhar suas próprias versões (JONES, 2006, p. 91-92).

Shuster, como Siegel, não era um tipo popular no colégio, mas seus desenhos o livraram do anonimato completo. Quando o editor do jornal da escola, Jerry Fine, ao ver uma amostra, lhe deu atenção, Shuster ficou agradecido ao ponto de desenhar uma tira em sua homenagem: *Jerry the journalist*. Ao saber que Shuster planejava estudar em Glennville High, Fine, que era primo de Jerry Siegel, recomendou ao aspirante a desenhista procurar o aspirante a escritor, já que ambos gostavam de quadrinhos.

Em Glennville High, Shuster participava do clube de ginástica, desenhava cenários para peças teatrais escolares e presidiu o clube de arte por um tempo. Existia um jornal semanal da escola chamado *The Torch*, onde Jerry Siegel contribuía com algumas histórias (como *Goober the mighty*, uma paródia do Tarzan). Shuster passou a fazer parte da equipe do jornal e, embora sua contribuição em *The Torch* não tenha sido de forma alguma expressiva, foi então que começou a sua amizade com Siegel. Os dois tinham os mesmos gostos, e ainda que Siegel gracejasse da obsessão fisiculturista de Shuster, costumava assistir ao amigo enquanto este se exercitava – e por um tempo também se envolveu com programas de boa forma física.

Enquanto isso, os quadrinhos mudavam. Até então, eram basicamente publicados com início, meio e fim, deixando para o dia seguinte uma nova história sem relação cronológica com a anterior. Mas entre 1927 e 1928, em um movimento análogo aos fãs de ficção científica que se aventuraram na escrita, uma nova safra de desenhistas, que cresceram em uma cultura permeada pelos quadrinhos, filmes e histórias de aventura, começou a contar histórias mais longas, continuadas, como nos antigos romances-folhetins. A maioria delas era voltada para todos os leitores, fossem adultos ou crianças, mas algumas agências demonstraram interesse no nicho mercadológico infanto-juvenil e começaram a testar produtos direcionados a este público.

As tiras em quadrinhos publicadas em jornais vendiam bem em coletâneas avulsas. *Os sobrinhos do capitão* e *Tarzan* tinham migrado para o cinema. Os empresários começaram a perceber a fonte de lucro que era licenciar o mesmo personagem para diferentes mídias. Buck Rogers saiu das páginas escritas de *Amazing Stories* para adentrar o mundo dos *comics*. As histórias que entretinham Siegel e Shuster começaram a chegar em uma nova mídia.

Publicados em janeiro de 1929, *Tarzan* e *Buck Rogers* foram os primeiros derivados de *pulps* a invadir os jornais. A arte não era o ponto forte, apesar de *Tarzan* contar com o traço de Hal Foster – mas este sairia em pouco tempo, retornando apenas depois de alguns anos, para então sedimentar sua lenda nesta tira e também em *Príncipe Valente*. Os autores mais sofisticados, como Milton Caniff (*Terry e os piratas*, *Steve Canyon*), Alex Raymond (*Flash Gordon*), e Lee Falk (*O Fantasma*, *Mandrake*), só iriam despontar em meados dos anos 1930, enquanto desenhistas como Al Capp (*Ferdinando*), George Herriman (*Krazy Kat*) e Winsor McCay (*Little Nemo*) não criavam histórias de aventuras juvenis.

A precaridade da arte não diminuía o seu fascínio sobre Shuster, mas como afirmado antes, este tinha enorme paixão pelo fisiculturismo. Não gostava de esportes em geral, mas ficava horas se exercitando com os equipamentos de musculação do ginásio escolar. A fisicultura era um ramo ascendente, principalmente por causa das publicações de MacFadden (lidas por Shuster) e suas promessas de perfeição.

Dentre as influências quadrinísticas que marcariam Shuster, são notórias as histórias de Tarzan. Embora propagasse uma ideologia de supremacia racial inata anglo-saxônica (o bebê que, abandonado na selva, cresce para domar animais e dominar os nativos negros), para os amantes dos quadrinhos da época, existiam outros referenciais. Hal Foster, ao reassumir o título, valorizou como poucos a beleza do corpo masculino, inflamando o imaginário das pessoas.

O poder de Tarzan estava ligado ao sexo [...]. Mas Tarzan representava mais do que o sexo; representava todos os desejos de um garoto a respeito de seu corpo, sua identidade e seu futuro. O Tarzan de Foster era muito controlado, um macho invencível que não vestia nenhuma das fantasias de poder masculino – apenas seu corpo perfeito. Quando um garoto frágil anseia se tornar um homem, mas não sabe como chegar lá, um símbolo como Tarzan pode ser uma revelação (JONES, 2006, p. 100).

Em 1930, a editora Street and Smith resolveu patrocinar um programa de rádio. Um dos produtores achou adequado colocar um locutor fixo para narrar e apresentar as histórias detetivescas e criou uma figura misteriosa que sabia de tudo: *O Sombra*. Em pouco tempo os revendedores comunicavam à editora que os leitores queriam uma revista de *O Sombra*. A

Street and Smith providenciou um escritor para transformar o narrador em um personagem que cativasse o público e, em 1931, saiu a primeira edição de *The Shadow Magazine*.

Entre o período intenso da Depressão e o fim da Lei Seca, histórias de vigilantes mascarados implacáveis como *O Sombra* conquistaram os leitores. Outras histórias policiais surgiram, como *Dick Tracy*, em 1931. *Secret Agent X-9*, de 1934, uniu os roteiros de Dashiell Hammett e os desenhos de Alex Raymond. Os quadrinhos se tornavam uma extensão dos *pulps* de crime e aventura, convertendo-se em um universo mais sombrio, definitivamente mostrando que o humor que batizou a linguagem dos quadrinhos nos EUA e Inglaterra não era mais o gênero dominante (a expressão *comics*, utilizada para designar os quadrinhos, surgiu por causa das histórias cômicas que caracterizaram o meio durante as primeiras décadas da sua existência).

### **2.3.6.3. O reino do Super-Homem**

O mundo dos fanzines crescia. Em 1932, Forrest J. Ackerman, Mort Weisinger, Julius Schwartz e Allen Glasser lançaram *Time Traveller*. Conseguiram assinantes em quantidade o suficiente para que, na terceira edição, providenciassem um serviço de impressão e editoria profissional. Siegel, empolgado com o movimento crescente da *fandom*, divulgava no *The Torch* o lançamento de *Science Fiction: The Advance Guard of Future Civilization*. A revista, quase toda escrita por seu idealizador, contava com os desenhos de Shuster e uma seção de resenha de livros – que conduziu à descoberta do romance *Gladiator*, de Philip Wylie.

A intenção do livro de Wylie era fazer uma alegoria social sobre como o homem superior era odiado pela sociedade. Na história, um biólogo transforma o filho, Hugo Danner, em um homem invencível, superior, que, contudo, se via limitado pela mediocridade das pessoas. Mas o autor definitivamente não nutria simpatia pelo sensacionalismo dos *pulps*, dos jornais, e das publicações de Bernarr MacFadden e produtos da cultura de massa em geral. Conforme Jones (2006, p. 104), os temas de *Gladiator* variavam entre a sátira de Henry Fielding e William Thackeray e alegorias intelectuais de H. G. Wells e Nietzsche. Embora Siegel

posteriormente negasse a influência do romance sobre a criação do Homem de Aço, existem diversas similaridades entre *Gladiator* e o Super-Homem (ao ponto de Siegel ser processado por Wylie, na década de 1940, por plágio). A ideia de um super-homem não era nova, sendo um termo em voga nos anos 1930, graças à campanha de aperfeiçoamento corporal de MacFadden, o *Übermensch* de Nietzsche<sup>13</sup> e *Man and Superman* de Bernard Shaw.

A eugenia – conceito muitas vezes relacionado ao de homem superior – preocupava-se com o aprimoramento da espécie e era assunto corrente tanto na “alta” quanto “baixa” cultura. Pela publicidade veiculada nos *pulps*, temos indicativos preciosos sobre o assunto no imaginário das pessoas da época. Um mesmo anúncio, com algumas variações, apareceu em diversas revistas pesquisadas pelo autor desta dissertação, detectadas em publicações de 1933 a 1938. A edição de outubro de 1933 da *Spicy Stories*, anunciava *Sex Harmony and Eugenics*. Ainda sob esse título, temos uma publicidade em abril de 1934, na *Real Detective*, e em janeiro de 1937, na *Modern Mechanix*. Na edição de junho de 1938 da *Pep Stories*, o título do livro é *Eugenics and Sex Harmony*. Os livros foram publicados pela Pioneer Publishing e escritos por Herman Harold Rubin, médico membro da American Eugenics Society. Podemos perceber que a propaganda visava consumidores sem se importar com o gênero da publicação, em títulos que tratavam dos mais variados temas – e incluía também vários *pulps* de ficção científica. Vejamos o anúncio, tirado da edição de agosto de 1934, da *Pep Stories*, juntamente com uma propaganda fisiculturista veiculada na mesma revista em março de 1932:

---

<sup>13</sup> “Antonio Gramsci já notara, com muita penetração e ironia, que, nascido no romance-folhetim, o super-homem ascende, a seguir, ao plano da filosofia” (ECO, 2008, p. 192). Umberto Eco aponta um pequeno erro na interpretação de Gramsci: para este, o super-homem nietzschiano seria mais devedor em termos de origem e doutrina ao Conde de Monte Cristo do que a Zaratustra. O semiótico italiano, por outro lado, afirma que o príncipe Rodolfo, de *Os Mistérios de Paris*, de Eugène Sue, possivelmente é o super-homem folhetinesco primordial que serviu de inspiração para os personagens de Alexandre Dumas, como o próprio Conde de Monte Cristo, o mosqueteiro Athos e Joseph Balsamo.

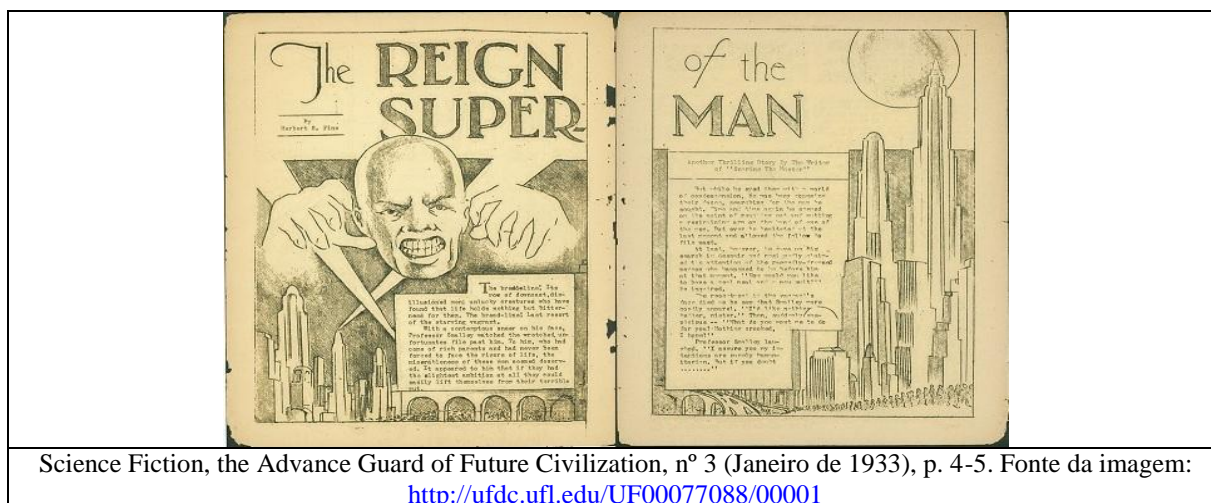
<p><b>Banish Fear Prevent Disease End Self-Denial</b></p> <p><b>KNOW THE AMAZING TRUTH ABOUT SEX AND LOVE!</b></p> <p><b>Stop Worrying Conquer Ignorance Overcome Shame</b></p>  <p><b>The Forbidden Secrets of Sex are Daringly Revealed!</b></p> <p><b>AWAY with false modesty!</b> At last a man... <b>KNOW THE AMAZING TRUTH ABOUT SEX AND LOVE!</b></p> <p><b>WHAT EVERY MAN SHOULD KNOW</b> ... <b>WHAT EVERY WOMAN SHOULD KNOW</b> ... <b>ATtract THE OPPOSITE SEX!</b> ... <b>576 DARING PAGES</b> ... <b>SEND NO MONEY—MAIL COUPON TODAY</b></p> <p><b>PIONEER PUBLISHING CO.</b> 1278 South Ave., New York, N. Y.</p> <p><b>Now Only \$2.98</b></p> <p><b>THIS BOOK NOT SOLD TO MINORS</b> ... <b>FREE!</b> ... <b>NEW BOOK</b> ... <b>SEND NO MONEY—MAIL COUPON TODAY</b></p>	<p><b>Big MUSCLES Quick!</b></p> <p><b>Get This Complete HOME GYM</b></p> <p><b>12-in-1 Muscle Building OUTFIT</b></p> <p><b>FOR ONLY \$4.98</b></p> <p><b>SEND NO MONEY</b></p> <p><b>MAN—look at these pictures!</b> The greatest all-around muscle-building outfit ever... <b>GUARANTEE</b> ... <b>ATtract THE OPPOSITE SEX!</b> ... <b>Rush Coupon</b> ... <b>Amazing Bargain No Money Needed</b> ... <b>Here's What You Get:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1—Complete Home Gym</li> <li>2—Adjustable Head Gear</li> <li>3—Foot Springs</li> <li>4—Two High-Tension Rows</li> <li>5—Two Dials</li> <li>6—Professional Grip Bars</li> <li>7—Complete Rowing Machine</li> <li>8—Foot Springs</li> <li>9—Two High-Tension Rows</li> <li>10—Two Dials</li> <li>11—Professional Grip Bars</li> <li>12—Special Confidential Sex Facts</li> </ol>
<p>Pep Stories. Data de capa: agosto (1934). Fonte da imagem: <a href="http://groups.yahoo.com/group/pulpscans/">http://groups.yahoo.com/group/pulpscans/</a></p>	<p>Pep Stories. Data de capa: março (1932). Fonte da imagem: <a href="http://groups.yahoo.com/group/pulpscans/">http://groups.yahoo.com/group/pulpscans/</a></p>

No reclame, um livro sobre controle de natalidade, com o título *Why Birth Control*, era enviado “gratuitamente” para quem comprasse *Sex Harmony and Eugenics*. É curioso notar que a propaganda sobre musculação usa o método de certo Michael McFadden – possivelmente para aproveitar o sucesso de Bernarr MacFadden. As duas propagandas fornecem um rico material sociológico da época. Uma discussão pormenorizada do assunto, porém, foge aos propósitos deste trabalho.

Se o conceito de um super-homem era explorado em boa parte da literatura *pulp* (Tarzan e John Carter de Marte, ambos criados por Edgar Rice Burroughs, detinham uma superioridade inata e podiam ser descritos como pertencentes a outra espécie, dominando qualquer mundo que adentrassem), foi ao se deparar com o Hugo Danner, de Philip Wylie, que Jerry Siegel encontrou uma nova versão de um ente superior “com feitos que pareciam de forma tão convincentes à luz de uma realidade familiar e limitante: ‘Faço algumas coisas que me assustam, pai. Consigo pular mas alto que uma casa. Consigo correr mais rápido que um trem’” (JONES, 2006, p. 106).

Na edição seguinte de *Science Fiction*, na qual apareceu a resenha do *Gladiator*, de Wylie, Jerry Siegel publicou a primeira versão do Super-Homem na história *The Reign of the Super-man*. Mas ali o Super-Homem era o vilão. O enredo começa quando um cientista, querendo uma cobaia para um misterioso composto criado a partir de um meteoro, encontra um miserável na fila da sopa chamado Bill Dunn. Ao ser injetado com a fórmula experimental, este desenvolve vastos poderes telepáticos e decide usar suas novas capacidades para dominar o mundo, quase conseguindo o seu intento: Dunn mata o cientista, mas como o efeito da fórmula era temporário, o super-homem não pode ser recriado – deixando o personagem novamente dependendo da boa vontade alheia na fila da sopa.

O final da história tem o mesmo tom religioso do fim do livro de Wylie (em *Gladiator*, o protagonista, em um solilóquio, lança um desafio a Deus e é fulminado por um raio; em *The Reign of the Super-man*, um repórter que confronta o vilão, reza pedindo o fim da insanidade causada por Dunn e, logo em seguida, o efeito do composto milagroso desaparece). Pelos desenhos de Joe Shuster, podemos ver quão diferente era o personagem de sua contraparte heróica de alguns anos depois:



Pouco depois da edição de janeiro de 1933 de *Science Fiction*, com a história do super-homem vilanesco, a Street and Smith utiliza a expressão “super-homem” em uma edição de *O Sombra*, para anunciar seu novo título: *Doc Savage*, o “mestre da mente e do corpo”.



Em março de 1933, uma revista em quadrinhos chamada *Detective Dan* é lançada pela Humor Publishing, na esteira do sucesso de *Dick Tracy* – mas com um desempenho pífilo. Entretanto, Jerry Siegel a leu, mostrando-a a Joe Shuster. Eles chegaram à conclusão de que aquilo não era melhor do que as histórias que faziam, mas fora publicado, o que deu um novo alento aos dois rapazes, que então estavam com 18 anos e sem uma perspectiva realista de futuro. Para Siegel, eles podiam conseguir:

Em sua cabeça tudo já parecia real: iam escrever e desenhar uma tira com um herói de ação criado por eles mesmos e vendê-la para a Humor Publishing. Para deixá-la diferente, não copiariam *Dick Tracy* ou qualquer outra tira: a inspiração viria dos *pulps*, como acontecia com *Tarzan* e *Buck Rogers*. Contariam com *Gladiator* e os anúncios de *Doc Savage* para criar uma aventura *pulp* sobre um valentão bonzinho e com força extraordinária. (JONES, 2006, p. 111)

O novo personagem seria batizado simplesmente de Super-Homem.

### **2.3.7. Novas companhias**

No início dos anos 1930, a venda de revistas caía. Harry Donenfeld publicava quatro *smooshes* (*Joy Stories*, *Hot Stories*, *LaParee Stories* e *Gay Parisienne*). Parece também que era encarregado de toda linha de revistas de Frank Armer, incluindo *Pep* e *Spicy Stories*, pois o endereço editorial de Armer mudou, coincidindo com o edifício da Donny Press. Isso se explica por ser comum, durante a Depressão, a figura do “editor cativo”, isto é, aquele que não possuía dinheiro para saldar as dívidas com distribuidores e fornecedores, dando porcentagens de suas companhias para pagar os débitos.

Quando a Eastern News avisou, em 1931, que não tinha como pagar o que devia aos editores, a única saída de Donenfeld foi dar calote em seus credores. Ele tinha fama de pagar atrasado seus funcionários, e o fato de decretar falência e abrir novas firmas para publicar o material das antigas empresas – livrando-se do pagamento das dívidas e deixando diversos escritores sem receber um centavo – tornou-se uma atividade corriqueira na década de 1930, não contribuindo para melhorar sua imagem. Ao mesmo tempo, uma onda moralizante se formava

em Nova York. Um inquérito sobre a Tammany Hall derrubou sua administração corrupta. Em 1932, o Comitê de Decência Cívica dos Cidadãos de Nova York atacou as publicações consideradas obscenas, o que obviamente incluía os *smooshes*. Donenfeld e Armer concordaram em amenizar o tom e seguir respeitando os “bons costumes”, e Harry aceitou cancelar *LaParee* (embora não o tenha feito, continuando a editar a revista de forma discreta).

Paul Sampliner e Charles Dreyfus finalmente decretaram a falência da Eastern News em 1932, devendo quase 30 mil dólares a Donenfeld. Este não queria tornar-se um editor cativo, e buscando uma forma de conseguir dinheiro e distribuição sem perder suas propriedades, sugeriu uma sociedade a Sampliner (que pegou dinheiro emprestado com a mãe para tornar a proposta viável): assim surgiu a Independent News Company. Harry cuidaria das vendas, e seu irmão Irving, da impressão e produção editorial. Jack Liebowitz seria o responsável pelas finanças. Sampliner, apesar de ser sócio de Donenfeld, seria uma figura passiva, sem interferir diretamente nos rumos da nova companhia. Em pouco tempo a Independent News estava atuando, correndo atrás dos trabalhadores, jornalheiros, donos de bancas, farmácias e tabacarias que tinham sido perdidos com a falência da Eastern News.

Embora fosse um período bastante difícil e as empresas de Donenfeld frequentemente ameaçassem desmoronar, Jack Liebowitz permaneceu no cargo, pois além de não ter outra firma para trabalhar, percebia que, se os problemas fossem superados, a recompensa seria vantajosa, permitindo estabilidade financeira para sua família. Mas a tarefa estava longe de ser fácil, pois o sistema de vendas durante a Depressão era baseado exclusivamente em consignação, o que significava um trabalho contábil extraordinário: era necessário prover os pontos de venda e ao mesmo tempo evitar o excedente, o que exigia calcular com meses de antecedência os custos de produção, a quantidade de exemplares impressos, margem de segurança de devoluções e o número das vendas necessário. Tudo isso em um ambiente econômico com câmbio oscilante (o dólar canadense influenciava diretamente o preço do papel).

Liebowitz se esforçava para minimizar as negociações duvidosas de Donenfeld, pois sabia que o ramo de distribuição não suportaria as manobras de bancarrota praticadas pelo seu chefe. Ele se empenhou ao máximo para pagar as contas em dia e ganhar a confiança dos

clientes – com um controle financeiro bastante rigoroso. Sua estatura crescia e em poucos anos ele ofuscou a importância de Sampliner na companhia, equiparando-se a Donenfeld. Por mais díspares que fossem suas personalidades, patrão e empregado se davam bem. O primeiro negociava e fazia promessas aos clientes, enquanto o segundo garantia que os compromissos fossem honrados, preparando o terreno para a expansão das atividades de Donenfeld, que culminaria na aquisição e criação de companhias que os levariam ao mercado de quadrinhos.

### 2.3.8. Sexo e crime

Embora tivesse fama de mal pagador, quando Harry Donenfeld o fazia, era generoso. Os artistas responsáveis pelas ilustrações de seus *smooshes* e seus escritores recebiam o dobro do que o mercado pagava: o fato de que podia cuidar da própria distribuição e edição das capas proporcionava um lucro maior para Harry. Mas ele começou a atentar para outros nichos de entretenimento: as histórias de crime, um fenômeno de vendas, principalmente enquanto a Lei Seca e a Depressão foram concomitantes.

Donenfeld adquiriu os direitos sobre um jornal chamado *The Police Gazette* e, em sua reformulação editorial, misturou crime, sexo e mulheres seminuas. Donenfeld e Armer elaboraram um *pulp* chamado *Super-Detective*, com uma pitada de erotismo, mas foi decisão de Armer combinar *pulps* de crimes com os *smooshes*, lançando a *Spicy Detective Stories* no início de 1934, através de uma nova empresa de Donenfeld, chamada – seja por ironia ou delírio – de Culture Publications. O sucesso foi imediato: a periodicidade bimestral tornou-se logo mensal.

O deslumbre do sucesso não durou muito, porém: em março do mesmo ano, as bancas que vendiam as publicações consideradas indecentes se viram ameaçadas de perder suas licenças, e as revistas de nu artístico e *smooshes* foram devolvidas aos seus distribuidores. Apesar de Donenfeld e outros do ramo entrarem com uma ação judicial para reverter a situação, até a decisão final nada podiam fazer. Poucas semanas depois, Harry foi indiciado por publicar

material obsceno, por causa de uma capa da *Pep*, com um nu frontal, com resquícios de pelos pubianos.

No entanto, o temor de Donenfeld era maior. O contra-ataque do Estado em cima dos gângsteres que fizeram fortuna na década anterior começava a intensificar-se. Seus laços com o submundo poderiam vir à tona (prevendo o fim da Lei Seca, Frank Costello começou a distribuir *jukeboxes* e jogos mecânicos de azar que eram usados como máquinas de apostas, e a Independent News era uma das distribuidoras utilizadas por Costello).

Para escapar da prisão, Donenfeld fez uma proposta para um funcionário chamado Herbie Siegel (até onde apuramos, sem parentesco com Jerry Siegel). Se Herbie “confessasse” que fora o responsável pela capa da *Pep*, Donenfeld lhe garantiria emprego pelo resto da vida. O empregado aceitou a oferta, passou alguns meses preso e Harry manteve a promessa: 30 anos depois, Herbie, já velho, ainda era visto nos corredores da DC Comics. Harry dissolveu a empresa responsável pela *Pep*, vendendo todos os seus bens para a recém-fundada D. M. Publishing (com endereço em Delaware, para escapar da legislação nova-iorquina).

O maior concorrente de Donenfeld, Henry Marcus, abandonou o ramo e vendeu seus títulos mais populares para Donenfeld. Este decidiu fazer as capas menos escandalosas para evitar futuros atritos, e lançou a *Spicy Adventure Stories*, dando uma guinada nas suas publicações para um tipo de violência ainda mais sensacionalista, como podemos ver pela capa da edição de novembro de 1934:



Spicy Adventure Stories. Data de capa:novembro (1934). Fonte da imagem:

[http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Spicy-Adventure\\_Stories\\_November\\_1934.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Spicy-Adventure_Stories_November_1934.jpg)

A iniciativa se mostrou bem sucedida e logo surgiram títulos como *Spicy Mysteries*, *Spicy Western* e, em *Spicy Detective*, Donenfeld conseguiu atrair críticas positivas com as histórias de *Dan Turner*, *Hollywood Detective*. Apesar disso, Jack Liebowitz se preocupava com uma nova investida dos censores e buscava publicações isentas de problemas em potencial – uma chance que surgiu com o major da cavalaria americana Malcolm Wheeler-Nicholson.

### 2.3.9. Malcolm Wheeler-Nicholson

As tiras em quadrinhos dos jornais eram familiares aos leitores americanos desde a última década do século XIX. Vários editores lucravam com compilações de histórias como *Buster Brown* ou *Little Nemo*, principalmente no final dos anos 1920. Era um nicho rico a ser explorado. Em 1929, o empresário do ramo editorial George Delacorte, que alguns anos antes fundara a Dell Publishing, criou um projeto para a Eastern Color Printing, uma companhia que imprimia as seções de quadrinhos para grande parte dos jornais dominicais: um tablóide semanal chamado *The Funnies*, com histórias que eram recusadas pelos jornais ou *syndicates* (histórias descartadas exigiam menos investimento de capital). Depois de alguns meses, desistiu: a empreitada redundou em prejuízo.

Outro modo de lucrar com quadrinhos consistia em dá-los em forma de brindes de publicações diferentes, como revistas e jornais, embora esta fosse uma prática que ainda não havia conquistado os publicitários, fabricantes e distribuidores. Em 1933, a economia americana ainda estava em crise, mas dava mostras de recuperação. Charles Gaines, um ex-professor que, para sustentar a família, se tornara vendedor, estava sem emprego e se aproximou de um amigo na Eastern Color, oferecendo-se para trabalhar com vendas, abrindo mão do salário e ganhando apenas comissões. Gaines foi bem sucedido, criando uma fila de clientes que desejavam os brindes gratuitos; ele propôs então mudar o tamanho e aumentar o número de páginas para encaixar diversas histórias. Delacorte ressurgiu e juntamente com Gaines garantiu o sucesso da *Famous Funnies: A Carnival of Comics*, nas seções infantis de lojas de departamentos, além de fixar o formato dos quadrinhos (tamanho de magazine, de 30 a 60 páginas).

A Eastern Color fechava pedidos de centenas de milhares de exemplares e, em junho de 1934, *Famous Funnies* chegou às bancas, esgotando-se rapidamente, a despeito da desconfiança da American News Company – a maior e mais antiga distribuidora americana, da qual tanto Donenfeld quanto MacFadden se diziam independentes – em trabalhar com revistas em quadrinhos de forma autônoma.

A partir daquele momento, os quadrinhos começam a decolar como indústria nos EUA, deixando de ser apreciados apenas em jornais ou coletâneas. Formatada por Gaines, Delacorte abriu sua própria divisão de quadrinhos, a Dell Comics, que se tornaria uma das maiores do ramo. Os quadrinhos de então eram produtos licenciados, republicações de tiras de jornais ou disponibilizados apenas pelos *syndicates*, mas não faltavam distribuidores ávidos por quem publicasse as revistas. Aproveitando-se disso, Malcolm Wheeler-Nicholson entrou no mundo dos quadrinhos. Ex-major da cavalaria americana, sua vida tem características de uma história a la Munchausen – com a diferença de ser verídica:

No papel de major mais jovem da cavalaria americana, ele lutou contra Pancho Villa no México e contra os bolcheviques na Rússia. Também serviu em Versalhes, em 1919, onde seduziu e se casou com uma condessa sueca. Então, decepcionado com a tradição do exército de recompensar a longevidade em vez do mérito, escreveu uma carta pública de protesto para o presidente Harding, o que lhe rendeu a corte marcial e uma tentativa de assassinato [...]. Depois disso escreveu um livro – *Modern Cavalry* – e começou a vender histórias de guerra para a *Argosy* e outras revistas (JONES, 2006, p. 127).

O interesse do major por tiras em quadrinhos como um negócio rentável datava de meados dos anos 1920. Ao mesmo tempo, ele tinha familiaridade com o mundo do entretenimento popular como escritor de histórias para *pulps*. Em 1934, Wheeler-Nicholson montou uma empresa, a National Allied Publications (a futura DC Comics), para fazer suas revistas. Suas tentativas no mundo editorial geralmente resultavam em fracasso: várias vezes ele deixou de pagar funcionários enquanto escapava dos credores, e isso lhe garantiu má fama entre possíveis parceiros e investidores. Passou algum tempo buscando quem se dispusesse a participar das suas empreitadas, até se aproximar da Independent News, no fim de 1935, para propor que a empresa distribuísse uma revista chamada *New Fun*.

Na época, Harry Donenfeld colhia o resultado de seu sucesso profissional como editor de *smooshes* e distribuidor, tornando-se figura destacada no meio e expandindo suas operações por vários estados que antes não faziam parte da rede de atuação da Independent News. Ele concordou em trabalhar com a publicação de Wheeler-Nicholson, mas com algumas condições: mudar o tamanho para o padrão dos *pulps*, fazer a edição colorida, lançar uma nova revista em quadrinhos para ter mais espaço nas prateleiras e usar a Donny Press como impressora das capas. Donenfeld e Liebowitz, por fim, entraram no mercado dos quadrinhos, embora o ramo ainda não merecesse muita atenção por parte dos dois.

Porém, algumas mudanças viriam: a partir de 1936, a atuação da lei e dos vigilantes da moral recrudesciu, e vários gângsteres e mafiosos começaram a ver-se em situações preocupantes e, em muitos casos, foram condenados. Em 1937, novos clamores emergiam contra as publicações indecentes, e Donenfeld sentia que sua fonte de lucro se encontrava ameaçada. Revistas como a *Pep* e *LaParee* estavam com os dias contados, enquanto as outras inúmeras que tinham a palavra “Spicy” no título deveriam ser realmente amenizadas. O impacto nas vendas era imprevisível. A crença de Jack Liebowitz, de que precisavam de um novo produto para ganhar dinheiro de forma mais segura, nunca se mostrara tão intensa, e as publicações do major da cavalaria – embora na época ninguém suspeitasse – garantiriam que isso acontecesse.

### **2.3.10. Tentativa, erro e acerto**

Até hoje não está claro qual foi a data de criação do Super-Homem como o conhecemos. As evidências (*Detective Dan*, a resenha de *Gladiator*, *The Reign of the Super-Man*, e uma amostra de material encontrado na escrivania de Charles Gaines depois de décadas, entre outras pistas) apontam que Siegel o idealizou em 1933 ou 1934. De qualquer forma, de acordo com Shuster e Siegel, quando criaram o herói, buscaram publicá-lo através da Humor Publishing, com resultado negativo. O primeiro trabalho remunerado da dupla, para a *Popular Comics*, não chegou a ser impresso. Tentavam qualquer tipo de história: comédia pastelão,

suspense sobrenatural, melodrama operário, ficção científica, humor judaico (JONES, 2006, p. 138).

O Super-Homem estava ausente nessas tentativas. Por um tempo, Siegel tentou levar o personagem à frente, com outros colaboradores mais experientes: Tony Strobl (que se tornaria desenhista de Walt Disney), Mel Graff (que criaria uma tira infantil para a Associated Press chamada *Patsy*) e Russel Keaton (desenhista anônimo das páginas dominicais de *Buck Rogers*). Por diversas razões, com nenhum deles Siegel pôde levar adiante a intenção de colocar o Homem de Aço na ribalta, precisando contentar-se com o amadorismo de Shuster. Em 1935, ambos estavam sem perspectivas de sucesso.

Enquanto isso, a revista publicada pela National Allied Publications, do major Malcolm Wheeler-Nicholson, *New Fun*, chegava às bancas de Cleveland. Foi a primeira revista em quadrinhos com conteúdo integralmente original – embora histórias inéditas existissem, nenhuma publicação, até então, lançara um *comic book* que não contivesse alguma reimpressão de alguma tira de jornal ou das seções dominicais de quadrinhos.

Assim que Siegel comprou a revista, enviou à editora ideias para novas histórias. Wheeler-Nicholson encomendou duas, e a dupla de Glenville produziu *Henri Durval of France* (uma aventura capa-e-espada inspirada em Douglas Fairbanks), e *Dr. Occult* (um detetive sobrenatural, inspirado no personagem Van Helsing, de *Drácula*). O ex-militar gostou e comprou uma página de cada e, em meados de 1935, a história foi publicada e novas tiras foram solicitadas. Os aspirantes a quadrinistas continuaram relativamente pobres por um tempo (Wheeler-Nicholson não pagava em dia e nessa época estava com dificuldades em arranjar parcerias). Porém, finalmente tinham alguma perspectiva profissional.

Siegel e Shuster tentaram publicar o Super-Homem. Eles produziram uma história em que o aspecto do personagem era bastante semelhante ao lançado em 1938 (com a capa, o que faltava no primeiro esboço de 1933/1934, embora o emblema triangular no peito ainda não tivesse o famoso S). O major chegou a enviar uma carta animadora aos dois, em 1935, sobre as boas chances que tinham de fechar o negócio com algum *syndicate*.



O Super-Homem era síntese de uma miscelânea de inspirações – Douglas Fairbanks, Bernarr MacDaffen, *Tarzan*, *Gladiator*. Os desenhos animados de *Popeye*, de acordo com Siegel, também foram importantes (a super-força, a ação violenta e fantástica), acrescentando ao humor da animação a aventura típica dos *pulps*. Em 1934, uma adaptação cinematográfica de *O Pimpinela Escarlate*, uma das obras favoritas de Siegel sobre dupla identidade, tornou-se o modelo de relacionamento de Clark Kent e Lois Lane (o desprezo das mulheres pela identidade civil do herói era uma característica tanto da história do Pimpinela quanto na do Super-Homem, assim como a atitude submissa e tímida de seus *alter-egos* era um truque para preservar a identidade secreta).

Ao tentar reunir suas muitas paixões numa única, Jerry e Joe acabaram criando um personagem que transcendia e redefinia o gênero: o Super-Homem era ao mesmo tempo um símbolo construído da mais pura fantasia e um desenho elaborado a partir do diálogo com quase todas as tendências do entretenimento de massa (JONES, 2006, p. 143).

Mas o acordo com o *syndicate* não saía e Wheeler-Nicholson não conseguiu publicar a *New Fun* até o acordo com a Independent News. No início de 1936, uma nova revista da National Allied, *New Adventure*, e a nova edição de *New Fun* foram lançadas, com Jack Liebowitz assumindo as operações financeiras do major. O pagamento dos rapazes de Cleveland finalmente se regularizou.

O ritmo de trabalho aumentava; o Super-Homem foi, por um tempo, engavetado – o que não significava que não houvesse tentativas do contrário: em 1936, Charles Gaines tenta, sem sucesso, publicar o herói em uma revista de George Delacorte. Em 1937, nova recusa, mas de uma revista ligada ao United Features Syndicate, chamada *Tip Top Comics*. Segundo relato de Worth Carnahan, capista e editor de Harry Donenfeld, Shuster e Siegel chegaram a propor publicar o Super-Homem em alguma das revistas masculinas (alguns *pulps*, mesmo os eróticos, começaram a incluir quadrinhos, o que torna curioso pensar como seria o Homem de Aço na *Spicy Detective*).

No início de 1937, a National Allied planejava o lançamento de *Detective Comics*. Era uma estratégia de Liebowitz e Donenfeld, ao perceberem que os quadrinhos rendiam um dinheiro

razoável – e os mais vendidos eram os títulos editados por Wheeler-Nicholson: um trunfo em potencial, dada a crescente dificuldade em distribuir as histórias lascivas. Adiantaram um dinheiro para que o major lançasse mais duas revistas (mas por causa do salário atrasado, um funcionário chamado Sheldon Mayer desistiu do trabalho e se juntou a Charles Gaines: por isso, apenas *Detective Comics* foi lançada no prazo).

O conceito de *Detective Comics* – que em 1939 lançaria outra lenda dos quadrinhos, o Batman – era de apresentar histórias completas focadas em um único gênero. Para cobrir o número de páginas, o editor da revista Vin Sullivan convocou Siegel e Shuster, que criaram o valentão *Slam Bradley* e uma série chamada *Spy*. No entanto, Wheeler-Nicholson estava endividado com Donenfeld, precisando de algo que desse lucro; idealizou então uma revista chamada *Action Comics*. Não havia tempo para encomendar material novo, pois precisavam lançá-la rapidamente. Reuniram um número suficiente de tiras, mas estavam sem um personagem que pudesse ser destaque na capa.

Sullivan entrou em contato com Sheldon Mayer, perguntando se ele não teria alguma história sobrando. Mayer sugeriu o Super-Homem, que estava no material rejeitado de Charles Gaines. A versão do herói era mais sombria e violenta, mas tanto Mayer quanto Sullivan achavam que ele tinha potencial e o momento parecia propício: dupla identidade era o tema de *O Sombra*, a roupa colante – uma característica herdada dos levantadores de pesos circenses e halterofilistas – estava sendo usada por diversos personagens, como Flash Gordon e o Fantasma. O Super-Homem ainda destoava do conjunto, porém, era menos peculiar do que alguns anos antes.

Em novembro de 1937 Sullivan entrou em contato com Shuster e Siegel, enviando as páginas e solicitando uma adaptação para a publicação em *Action Comics* – lançada em junho de 1938. A história começa com a destruição do planeta Krypton e um foguete sendo enviado à Terra, seguida de uma explicação “científica” dos poderes do herói: a imensa força era demonstrada através de uma analogia com a força proporcional das formigas. Ele ainda não voava (esta foi uma adição tardia), mas tinha a capacidade de saltar mais alto do que um arranha-céu (ao leitor é oferecida uma comparação com o pulo dos gafanhotos). Tudo isso por causa de seu organismo, milhões de anos mais evoluído do que o dos humanos. As páginas de

ação o mostram desbaratando quadrilhas, revelando-se imune a balas, sendo desprezado por Lois Lane na forma de Clark Kent e fazendo piadas com um criminoso, o que, aliás, era algo inusitado:

Um super-herói fazendo piada era algo novo. Doc Savage, o Sombra, o Fantasma, Tarzan, Flash Gordon – nenhum deles teria saído correndo por um cabo elétrico para aterrorizar um bandido idiota e se divertir tanto quanto o Super-Homem (JONES, 2006, p. 152).

Os dois jovens de Cleveland receberam um cheque no valor de 130 dólares e assinaram um documento, cedendo os direitos do Super-Homem para a editora – uma prática comum, então – e dedicaram-se aos prazos de entrega, ignorantes de que, por causa disso, ao reclamar a propriedade do herói alguns anos depois, teriam um período de amargura e pobreza de quase quatro décadas, sentindo um pouco de alívio apenas em meados dos anos 1970, depois que um movimento de fanzineiros, quadristas e outros artistas reivindicaram os direitos dos criadores do herói. Siegel morreu em 1996; Shuster, em 1992. Wheeler-Nicholson não colheu os frutos do sucesso: Donenfeld o enviou em uma viagem e, quando o ex-militar retornou, descobriu que a chave de seu escritório tinha sido trocada. Donenfeld o processara por falta de pagamento, levando a empresa ao tribunal de falências e conseguindo que os ativos da National Allied fossem vendidos para a Independent News. O empresário ofereceu uma porcentagem da *More Fun Comics* como compensação e “despachou” o major, que desistiu do comércio e voltou a escrever histórias de guerra. Donenfeld teve uma vida de bonança até morrer, em 1965, mas, mesmo antes disso, Jack Liebowitz tornou-se o poder de fato da DC Comics. Foi presidente da empresa até 1967, no mesmo ano que a companhia foi absorvida pela Kinney National Services. A Kinney comprou a Warner Brothers e formou a Warner Communications (que depois se tornou a Time-Warner), e Liebowitz manteve um cargo de diretoria do conglomerado, onde trabalhou até os 90 anos. Ele faleceu em 2000. Essas foram a época e as vidas das pessoas envolvidas na gênese do primeiro super-herói<sup>14</sup>.

---

<sup>14</sup> Vários personagens surgidos na esteira do Super-Homem também se inspiraram nos *pulps*. Um dos exemplos mais notáveis é o Batman – morcego era um *leitmotiv* recorrente na literatura *pulp*, o cinto de utilidades do Homem-Morcego foi copiado de Doc Savage, e como o Besouro Verde, o Sombra e o Fantasma original, seu *alter ego*, Bruce Wayne, era um jovem milionário posando de entediado. O símbolo do morcego no peito era uma imitação personalizada do S do emblema do herói kryptoniano. A história de origem era uma variação do Super-Homem (perda dos pais, o juramento em combater o mal), mas, em essência era o seu oposto: o Homem de Aço tinha o poder de uma divindade, enquanto Batman era ordinariamente humano. O jogo oposicional tornou Batman um modelo referencial tão importante para personagens vindouros quanto o Homem de Aço.

### 3. DO HORROR AO *UNDERGROUND*

Este capítulo continuará a natureza descritiva do anterior com outro enfoque, o da evolução dos quadrinhos depois do nascimento dos super-heróis, salientando dois gêneros significativos: as histórias de crime e das narrativas de horror, que ameaçaram o domínio dos heróis após a Segunda Guerra Mundial.

Também falaremos sobre a criação do *Comics Code Authority*, que garantirá a supremacia dos super-heróis no mercado norte-americano ao eliminar a maioria dos outros gêneros, e como o terror e sua subsequente censura permitirão a eclosão dos chamados quadrinhos *underground* (ou *comix*), no final da década de 1960, com histórias de grande liberdade criativa, temática e política voltadas para adultos – impulsionando um movimento de inconformismo em relação aos padrões da indústria de quadrinhos, cujo impacto tardio no Reino Unido será fundamental para a formação dos escritores britânicos (Alan Moore, Jamie Delano, Neil Gaiman, Grant Morrison e Peter Milligan), os quais inspirarão a DC Comics, na última década do século XX, a criar um selo para adultos chamado Vertigo, tendo inicialmente *Sandman* como carro-chefe.

O primeiro passo do que culminou na linha Vertigo deu-se em 1983, com as histórias de *Swamp thing* (no Brasil, *Monstro do pântano*) escritas por Alan Moore e focadas em suspense e horror de forma mais sofisticada e politizada do que os quadrinhos estavam acostumados a apresentar. *Sandman* absorveu diretamente inúmeros elementos de Moore e, para entendermos suas raízes, faremos um breve resgate histórico da autonomia do horror moderno como gênero literário e ficcional.

#### 3.1. Crime e horror: o gótico e a cultura popular

As origens do horror como gênero popular podem ser traçadas nas histórias góticas do século XVIII. A literatura gótica foi inaugurada em 1764, por Horace Walpole, com a obra *The Castle of Otranto*. Originalmente apropriando-se de temas medievais, um artifício estético

comum no ambiente cultural da Inglaterra em meados do século XVIII, no limiar do século XIX o gênero se expande, incorporando terror e melodrama, além de elementos de autoparódia e mesmo amalgamando outros gêneros, como no caso do *Frankenstein*, de Mary Shelley, publicado originalmente em 1818, que incorporou noções de filosofia, ciência, política e poesia (ROUND, 2006, p. 54).

De acordo com John Anthony Cuddon, no século XVIII dezenas de histórias góticas foram comercializadas por editores atraídos pelas perspectivas de lucro, pois a demanda por literatura barata e sensacionalista era elevada, assim como a necessidade de que os autores escrevessem rapidamente. Foi uma época de histórias curtas, cheias de horror: túmulos, necrópoles e demais variações do macabro. Entre 1815 e 1820, o gótico necessitava de uma reformulação, que veio com os trabalhos da já citada Shelley, de Jane Austen e Thomas Love Peacock. Cuddon atentou também para a mudança geográfica do gênero:

[O] Gótico migrou para a América, onde Isaac Mitchell alcançou alguma reputação com *The Asylum* (1811), e Charles Brockden Brown atingiu algo próximo à fama com uma sucessão de romances Góticos: *Wieland* (1798), *Arthur Mervyn* (1799–1800), *Ormond* (1799) e *Edgar Huntly* (1799). Algumas das principais influências de Brown foram Samuel Richardson, William Godwin e Anne Radcliffe. Por sua vez, Brown iria influenciar Nathaniel Hawthorne, Mary Shelley e Edgar Allan Poe – um dos mais góticos de todos os escritores de contos do século XIX, cuja contribuição duradoura para a história de horror, o conto de suspense e mistério e a história de detetive foi imensurável (CUDDON, 1998, p. 358. Tradução nossa).

Na Alemanha, o romantismo trabalhou, à sua maneira, alguns conceitos do gótico, principalmente sob influência da literatura inglesa (Shakespeare, Milton, etc.). Porém, a diferença do uso dos elementos góticos entre germânicos e ingleses deve ser notada:

Muitos dos escritores alemães eram engajados politicamente. Seus heróis ficcionais eram “políticos”. Comentário social crítico<sup>15</sup> (por exemplo, anticlericalismo) era implícito e explícito nos contos. Schiller, particularmente, expressou o ponto de vista do indivíduo contra a convenção social e o tabu. O *Ritter- und Räuberromane*, que, juntamente com o *Schauerroman*, foi uma espécie de contraparte do Gótico Inglês, eram

---

<sup>15</sup> Apesar do comentário de Cuddon, a postura dos dramaturgos, escritores e filósofos alemães de crítica social e política é, sob certos aspectos, questionável, como veremos no capítulo 6.

aspectos do movimento revolucionário *Sturm und Drang* (CUDDON, 1998, p. 359. Tradução nossa).

Inclui-se nesta tradição o nome de E.T.A. Hoffmann, autor que causou impacto duradouro no século XIX. Hoffmann é conhecido no meio acadêmico principalmente pela vertente literária (romantismo alemão) ou psicanalítica (nos escritos freudianos sobre o estranho/sinistro), e um de seus contos mais famosos é justamente *Der Sandmann*, um dos predecessores literários do *Sandman* de Gaiman.

Segundo Cuddon, o período que engloba as últimas décadas do século XVIII e as primeiras do XIX foi caracterizado por uma mudança importante na mentalidade das pessoas em relação ao metafísico e ao sobrenatural, e a como elas se sentiam a respeito de temas como loucura, medo, sofrimento, crueldade, tortura e assassinato:

Era como se depois de um longo período de racionalismo e de aparente estabilidade mental, espiritual e psicológica, a redescoberta de “velhos mundos” e, mais especificamente, a redescoberta do mal sobrenatural ou quase sobrenatural tivesse um potente efeito disruptivo e purgativo. [...] uma verdadeira caixa de Pandora se abriu. Dela saíram demônios, feiticeiros, magos e bruxas, *trolls*, *hobgoblins*, lobisomens, vampiros, *doppelgängers* [...]. Nenhum deles tinha lugar na “Idade da Razão”. Tampouco o tinham Satanismo, possessão, magia negra, exorcismo ou pactos diabólicos [...]. O mais conspicuo de todos era o fantasma, “revivido” após ausência de muitos anos (uma ausência que data dos dramaturgos Jacobinos), como figura e “personagem” (CUDDON, 1998, p. 359-360. Tradução nossa).

Justamente no início do século XX, nos Estados Unidos, a veia do horror foi explorada nos *pulps*, com a ação e o enredo substituindo a caracterização sutil e a prosa polida do gótico. Os mais literários, como *Weird Tales*, desfiguravam o gênero ao mínimo, chegando, por vezes, como no caso das histórias góticas de H. P. Lovecraft, ao ponto de adquirir mérito artístico.

Todavia, um tipo de publicação lidava com esses temas antes mesmo dos *pulps* americanos. Na Inglaterra vitoriana tornaram-se famosos os *penny dreadfuls*. Eram assim chamados por causa do preço (custavam um *penny*), por serem considerados terríveis, chocantes (*dreadful*) e porque se acreditava que o seu conteúdo era vulgar, baixo. Entre os seus personagens típicos, contavam-se bandidos denominados *highwaymen* (ladrões em estradas montados em cavalos) e criminosos famosos: Dick Turpin, Jack Rann, Jack Sheppard ou mesmo personagens apenas

fictícias, como o barbeiro assassino Sweeney Todd (MURPHY, 2006, p. 5). O visual também era uma característica importante:

Um desenho de capa sensacionalista era sempre requisito, pois os editores já eram bastante conscientes do valor de mostruário em ponto de venda no aumento da circulação. *The Illustrated Police News* tinha um ar espúrio de respeitabilidade, zombando do estilo sóbrio do *Illustrated London News*. Era, entretanto, uma oportunidade excelente para a apresentação de escândalos e sensacionalismo, favorecida pela inclinação vitoriana por retribuição e punição com o máximo de gratificação (PERRY; ALDRIDGE, 1989, p. 38. Tradução nossa).

A Alfred Harmsworth's Amalgamated Press lançou *Comic Cuts* e *Chips*, em 1890. Para concorrer com os *penny dreadfuls*, colocou o preço de meio *penny*. Suas histórias incluíam tiras de humor entremeadas com piadas e os desenhos eram grosseiros. Dada a ausência de autores britânicos, *Comic Cuts* e *Chips* incluíam bastante material copiado e adaptado dos Estados Unidos. Revistas desse tipo estabeleceram a fundação do mercado dos quadrinhos ingleses (MURPHY, 2006, p. 6).

Nos Estados Unidos, um tipo de novela violenta chamada *dime novel* também pode ser considerada antecessora dos *pulps*. Era um panfleto barato, publicado desde a época da Guerra Civil americana (1861-1865), originariamente voltado para adultos da classe operária. Em termos básicos, o enredo consistia de aventuras envolvendo caubóis, exploradores e soldados, e logo se percebeu que eram apreciados também por crianças – e surgiram *dime novels* para jovens. Entretanto, as histórias deixaram de retratar modelos considerados positivos para serem protagonizadas por Billy the Kid e Jesse James, ou para evoluir para contos detetivescos e de crimes. O declínio da qualidade literária, junto às capas consideradas escandalosas, levou grupos de defesa da decência a levantarem bandeira contra essa espécie de publicação nos anos posteriores à Guerra Civil, incluindo o famigerado censor Anthony Comstock (NYBERG, 1998, p. 2).

Alberto Manguel forneceu um bom exemplo do padrão moral de Comstock: ele considerava imundas as obras de autores como Balzac, Rabelais, Walt Whitman, Bernard Shaw e Tolstói (MANGUEL, 1997, p. 319). Entretanto, existe uma diferença fundamental em relação aos quadrinhos: o livro, as palavras, os veículos da literatura, não eram condenados em si, mas por

seu conteúdo. Os quadrinhos, por outro lado, se viram condenados por sua essência formal. A junção imagem/palavra não era considerada literatura, arte e muito menos um instrumento educativo (LENT, 1999, p. 11). No geral, era apontado como um veículo ao qual faltava a mais rele sofisticada estética, temática, artística ou literária. Pela natureza do veículo, julgava-se impossível desenvolver uma narrativa relevante para o desenvolvimento intelectual do indivíduo, e certamente os próprios quadrinistas tiveram sua parcela de culpa em não enxergar o potencial do veículo (McCLOUD, 2006, p. 26-27).

### **3.2. Ascensão e queda do horror nos quadrinhos**

Para tratar os quadrinhos de horror e seu subsequente ocaso, nos anos 1950, cumpre resgatar as primeiras críticas à banda desenhada, pois elas darão a tônica do debate que culminou com a autocensura (e, em alguns países, censura legalmente instituída) e, de certa forma, fomentou um juízo negativo em relação aos quadrinhos, em termos culturais e ideológicos.

Ataques às tiras em quadrinhos datam de 1909 (LENT, 1999, p. 9) e o processo que culminaria no sentimento anti-quadrinhos dos anos 1940–50, na opinião de Nyberg, estava em gestação há tempos na cultura americana:

Longe de ser um exemplo isolado de histeria da Guerra Fria, o debate sobre os quadrinhos se encaixa em um extenso padrão de esforços em controlar a cultura infantil. À medida em que filme, rádio e revistas em quadrinhos eram introduzidos e tornavam-se parte das atividades de lazer das crianças, guardiões da moralidade infantil renovaram seus ataques aos meios de massa (NYBERG, 1998, p. viii. Tradução nossa).

Um paralelo pertinente à situação dos quadrinhos é o surgimento da indústria cinematográfica, que causou incômodo devido às suas possíveis consequências sociais. Em 1915, o governo impõe uma legislação reguladora; com medo da censura, os estúdios passaram a se policiar. Nos anos 1920/30, elaboraram algumas diretrizes, embora encontrassem dificuldades em implementá-las. Com a recomendação da Igreja Católica de que seus fiéis boicotassem os filmes que ofendessem a moral cristã, e o surgimento da Legião da Decência, a indústria cinematográfica reagiu e, em 1934, criou o *Production Code*



*Administration*, que passou a avaliar os roteiros e instituir multa para quem desrespeitasse as normas.

Nos anos 1930, os quadrinhos mudaram o foco do humor para ação e aventura, e a popularidade crescente alarmou pais e educadores. Um estudo publicado em 1937, no *Harvard Educational Review*, concluiu que as tiras de aventuras não eram adequadas para a fruição infantil e a leitura de quadrinhos podia reduzir a capacidade de apreciação artística das crianças e adultos (NYBERG, 1998, p. 3). Em maio de 1940, o crítico literário Sterling North publicou um editorial, no *Chicago Daily News*, com o título “A National Disgrace”, o primeiro ataque aos quadrinhos em escala nacional:

Mal desenhados, mal escritos e mal impressos – uma extenuação aos olhos e sistemas nervosos jovens –, o efeito desses pesadelos de polpa de celulose é o de um estimulante violento. Seus pretos e vermelhos estragam o senso natural de cor da criança; sua injeção hipodérmica de sexo e assassinato faz a criança ficar impaciente com histórias melhores, ainda que mais calmas. A não ser que desejemos uma próxima geração ainda mais feroz que a atual, pais e professores por toda América devem se juntar para barrar as revistas de quadrinhos (NORTH, apud LOPES, 2009, p. 32. Tradução nossa).

Nyberg identificou no ataque de North como o desprezo de uma elite intelectual pelas formas de cultura popular massificada, cujo posicionamento, por ser divulgado nos jornais, influenciou a formação de uma opinião pública negativa sobre os quadrinhos. North e outros críticos da época foram fundamentais em sedimentar a ideia de que os quadrinhos eram uma mídia exclusivamente infantil. Para Nyberg a questão vai mais além: as tiras em quadrinhos eram publicadas em jornais e, portanto, passíveis de legitimação, enquanto as revistas em quadrinhos focadas em super-heróis criaram um nicho de consumo exclusivamente juvenil. Os gêneros que atraíam pessoas mais velhas desapareceram. E existem outros aspectos:

A história em quadrinho era uma mídia completamente nova, que se baseava na interação de palavras e imagens para contar histórias de um jeito único, com suas convenções interpretativas altamente desenvolvidas, que portavam mais semelhança com o cinema do que com literatura ou desenho. Ler quadrinhos ensinava aos jovens todo um novo vocabulário, que era em grande parte desconhecido pelos adultos, pois estes não mergulhavam fundo o suficiente nesta nova forma cultural para aprender sua linguagem. O conflito sobre os quadrinhos se tornou geracional, não diferente da batalha

travada posteriormente em torno do *rock 'n' roll* (NYBERG, 1998, p. 5. Tradução nossa).

Mesmo quando a atenção pública provocada por North diminuiu, o impacto de suas palavras ressoava. Várias instituições baniram os quadrinhos de suas bibliotecas. A emergência de histórias em quadrinhos educacionais alçou o problema a novas dimensões: a mídia era realmente indicada para propósitos pedagógicos? E, mesmo se assim fosse, não traria o risco de diminuir o interesse da criança por literatura considerada de qualidade?

Uma análise das críticas sugere dois motivos para o fato de muitos adultos continuarem atacando os quadrinhos: primeiro, eles acreditavam que o período de lazer das crianças devia ser aproveitado com atividades que melhorassem seu bem-estar mental ou físico; segundo, os adultos estavam genuinamente confusos sobre o porquê de as crianças serem atraídas por algo que percebiam como grosseiro, simplista e desprovido de qualquer mérito literário ou artístico (NYBERG, 1998, p. 11).

De qualquer forma, uma mobilização em grande escala para a moralização dos quadrinhos deu-se relativamente tarde – apenas após a Segunda Guerra Mundial. Entre as possíveis causas desse atraso, Nyberg (1998, p. 17-18) aponta as seguintes: apesar de ser uma nova mídia, os quadrinhos não eram frutos de uma novidade tecnológica, como o rádio e o cinema. As primeiras revistas em quadrinhos foram reimpressões de histórias publicadas desde o final do século XIX, sendo, portanto, parte integrante da cultura americana já no início do século XX, enquanto as novas tecnologias pareciam menos familiares.

A percepção pública dos meios de comunicação de massa, em parte, refletia os trabalhos dos pesquisadores acadêmicos – e estes concentraram seus esforços nas mídias eletrônicas. Foi apenas na virada da década, coincidindo com o início da última Guerra Mundial, que a *revista* de quadrinhos<sup>16</sup> se tornou um elemento cultural importante. O conflito armado serviu para adiar as discussões sobre os efeitos “nocivos” dos quadrinhos, dado o aparecimento de assuntos mais urgentes instaurados no cotidiano norte-americano.

---

<sup>16</sup> Que não é necessariamente a mesma coisa que *história* em quadrinhos, pois revista é apenas um formato que a mídia assume. História em quadrinhos é a linguagem dessa mídia.

### 3.2.1. Ressurgem: crime e horror

O período de conflagração mundial, na verdade, se mostrou propício para o universo dos gibis: personagens eram criados para enfrentar as forças do Eixo, num rompante patriótico inaugurado pelo Capitão América, em 1941. Depois da entrada americana no conflito, praticamente todas as histórias de super-heróis em algum momento lidaram com o assunto, o que contribuiu para alavancar as vendas.

Entretanto, isso haveria de acabar. Com o fim da guerra, o mercado dos super-heróis entrou em crise. Várias revistas foram canceladas, os novos lançamentos não passavam de poucas edições. Mesmo as vendas de histórias do Capitão Marvel, o personagem mais popular da época, despencaram. A salvação estava na diversidade: surgiram histórias policiais, de faroeste, de bichos falantes e mesmo revistas em quadrinhos para garotas: *Millie the model*, *Nellie the nurse* e *Patsy Walker*, entre outras (GUEDES, 2004, p. 36-40).

Dada a trajetória pregressa na literatura popular, o envolvimento de crime e horror nos quadrinhos era previsível, longe estando de ser incomum no mundo do entretenimento massificado, fosse pelos *pulps*, *penny dreadfuls* ou *dime novels*. O lento declínio dos *pulps* começou nos anos 1940, com o racionamento de papel causado pela Segunda Guerra e pelo fato de que, em muitos casos, temas e personagens migraram para os quadrinhos.

O surgimento de *Detective Comics* é marco importante por criar a primeira revista de tema único, abrindo espaço para uma miríade de quadrinhos seguindo o mesmo conceito. Em 1942 surgem as primeiras revistas de quadrinhos de crime, como *Crime Does Not Pay*, de Lev Gleason. Com o declínio dos super-heróis, esse tipo de história, assim como os quadrinhos de romance, era os que mais se destacava. Em 1948, o American Comics Group lança o primeiro gibi de horror: *Adventures into the Unknown* (LENT, 1999, p. 18).

Todavia, o surgimento da editora que realizaria a verdadeira ascensão do horror nos quadrinhos só foi possível por causa de uma fatalidade, ocorrida em 1947: a morte de Charles Gaines em um acidente de barco. Em 1938, Gaines criara, juntamente com Jack Liebowitz, a

All-American Publications (que lançou as primeiras histórias do Lanterna Verde, Flash e Mulher-Maravilha), a qual trabalhou em grande sintonia com as publicações da National Allied Publications, de Harry Donenfeld: personagens de um apareciam nas histórias de outro e vice-versa. Mas, com o desgaste no relacionamento entre Gaines e Donenfeld, o elo entre as revistas se partiu. Em 1944, a National Allied comprou a All-American, e Gaines cedeu todos os super-heróis para Donenfeld e Liebowitz, permanecendo apenas com *Picture Stories from the Bible*. Com o dinheiro da venda, Gaines montou sua própria editora, a EC (Educational Comics). Em pouco tempo, lançou *Picture Stories from American History* e histórias de humor e animaizinhos como *Land of the Lost* e *Animal Fables*.

Quando William, o filho de Gaines, herdou a editora, a EC não apresentava resultado financeiro satisfatório e ele não tinha interesse em manter o negócio, mas precisava saldar as dívidas. O caminho encontrado foi dar vazão a uma nova linha de revistas que obtivessem lucro. Para tanto, contratou Al Feldstein como desenhista e editor, e, a partir de 1950, as bancas foram inundadas com publicações de títulos sugestivos como *The Vault of Horror*, *Tales from the Crypt* e *The Haunt of Fear*. William não se limitou ao horror: suspense, ficção científica, crime e contos de guerra também faziam parte da miscelânea de revistas à venda. A editora manteve as iniciais EC, mas passou a se chamar de Entertaining Comics e contou com uma equipe de escritores e artistas que incluía Johnny Craig, Jack Davis, Wally Wood, Frank Frazetta, Joe Orlando e muitos outros – e, em especial, Harvey Kurtzman, que exerceria um papel fundamental na emergência dos quadrinhos *underground* dos anos 1960.

### **3.2.2. Delinquência e censura: a primeira onda**

À medida que os quadrinhos de crime e horror se tornavam populares, crescia também a atenção do público para os problemas de delinquência no período após a II Guerra, nos Estados Unidos. De acordo com James Gilbert, autor de *A cycle of outrage: America's reaction to the juvenile delinquent in the 1950s*, uma enquete realizada em 1959 apontava que a delinquência juvenil era vista com mais seriedade do que os testes atômicos, a segregação

racial e a corrupção política<sup>17</sup> (GILBERT, 1986, p. 63). Não surpreende, portanto, que alguns enxergassem uma relação direta entre violência juvenil e a leitura de quadrinhos<sup>18</sup>.

O mais importante dos críticos desta vertente foi o psiquiatra Fredric Wertham. Nyberg (1999, p. 42) aponta a similaridade entre as críticas de Wertham em *Seduction of the innocent*, obra de 1954, que buscava mostrar que os quadrinhos incentivavam os jovens a cometer crimes, e o *Traps for the young*, de Anthony Comstock (publicado em 1884). Segundo a autora, ambos esperavam que seus livros despertassem os pais e professores para os perigos implicados no que suas crianças liam, e se utilizavam de anedotas de jovens que se “desviaram”, para reforçar seus argumentos.

Alguns especialistas haviam apontado que a perturbação da estrutura familiar durante a guerra poderia produzir delinquência, o que pareceu em certa medida profético, quando a ênfase foi colocada em identificar comportamentos criminosos e suas ligações com jovens infratores – com os meios de comunicação reforçando a percepção pública de uma onda de crimes juvenis. Apesar de as explicações para o fenômeno apontarem o ambiente familiar como motivo principal, para muitos americanos soava mais reconfortante buscar uma causa externa e que fosse de fácil solução (neste caso, os meios de comunicação de massa):

As revistas em quadrinhos tornaram-se um bode expiatório conveniente para os pecados de todas as mídias de massa [...]. Primeiro, quadrinhos eram para crianças. Enquanto as outras mídias tinham apelo junto à uma audiência geral mais ampla, os quadrinhos eram vistos pelo público como um entretenimento estritamente juvenil que deveria se ater a padrões mais rigorosos que os dos outros meios. Segundo, eram imensamente populares na América pós-guerra, com estudos sobre leitura mostrando que quase todas as crianças liam quadrinhos regularmente. Por fim, era o menos regulado de todos os meios de massa, tornando-se particularmente vulnerável às críticas (NYBERG, 1999, p. 43).

---

<sup>17</sup> Gilbert descobriu que os indicadores da “degeneração” da juventude eram afetados por variáveis culturais, como o aumento da natalidade após o *baby boom*, a reformulação da definição legal de crime e alterações comportamentais que podiam ser interpretadas como criminosas. Segundo ele, as estatísticas da época, confusamente colhidas e processadas, refletiam inaccuradamente os índices reais de violência juvenil (GILBERT, 1986, p. 63-71).

<sup>18</sup> Segundo Junior (2004, p. 78), o jornalista e crítico de cinema francês Georges Sadoul foi o pioneiro em relacionar quadrinhos à criminalidade. Ele abordou o tema na obra *Ce que lisent vos enfants: la presse enfantine en France, son histoire, son évolution, son influence*, publicada em 1938.

Os quadrinhos, há tempos, sofriam ataques, mas, excetuando-se algumas manifestações esporádicas, não havia esforço conjunto e coordenado dos vários setores sociais para discutir seus supostos malefícios. A delinquência juvenil serviu para sanar essa lacuna. Duas ondas anti-quadrinhos emergiram: a primeira em 1948 e a segunda em 1954.

Em 2 de março de 1948, o programa de rádio da rede ABC, *America's Town Meetings of the Air*, promoveu um debate entre John Mason Brown, crítico do *Saturday Review of Literature*, e Al Capp, o criador de *Ferdinando*. Brown julgava os quadrinhos como “a mais baixa, mais desprezível e mais danosa forma de lixo”, reduzindo narrativas apenas a “cinema impresso”, e que eram a “maconha do berçário, [...] o horror da casa, a maldição das crianças e uma ameaça ao futuro”. Capp argumentou que uma família tentando encontrar algum material para as crianças que não contivesse violência ou sexo, deixaria de lado os jornais, *Alice no país das maravilhas* e Shakespeare, até nada restar na casa, exceto o catálogo telefônico – e que os quadrinhos eram uma ramificação de formas antigas, a combinação de palavras e imagens para contar histórias (NYBERG, 1999, p. 44).

O debate ainda não abordava a ligação entre delinquência juvenil e quadrinhos, que surgiria em um artigo publicado em março do mesmo ano na *Collier's* com o título “Horror in the nursery” (“Horror no berçário”), no qual Fredric Wertham participou como fonte consultada. Embora outros profissionais fossem ouvidos, as observações de Wertham e suas opiniões foram dominantes.

A partir desse momento, o psiquiatra tornou-se figura proeminente na mídia sobre a discussão dos danos que os quadrinhos causavam aos jovens. Foi convidado pelo *Saturday Review of Literature* para escrever um artigo sobre o assunto, que saiu na edição de maio de 1948, com o título “The comics... very funny”, onde relata uma série de casos de crimes juvenis, sugerindo que o denominador comum era a leitura de histórias em quadrinhos (NYBERG, 1999, p. 46). Ele selecionou algumas imagens para enfatizar seu argumento, e uma delas tornou-se emblemática:



O painel é originalmente da história *Murder, morphine and me*, escrita e desenhada por Jack Cole (criador do Homem-Borracha) e publicada em preto e branco no segundo número de *True Crime Stories*, em 1947. Ele levaria Wertham a discutir a tendência de os quadrinhos de crime e horror mostrarem ataque aos olhos de personagens. Anos depois, em *Seduction of the Innocent*, o psiquiatra fez o seguinte comentário<sup>19</sup>:

A recorrência da lesão ocular é um exemplo excelente da atitude brutal cultivada em revistas de quadrinhos – a ameaça ou inflição efetiva de ferimento nos olhos de uma vítima, masculina ou feminina. Este detalhe, ocorrendo em inúmeros casos, talvez mostre a verdadeira face dos quadrinhos de crime melhor do que qualquer outra coisa. Não há contraparte em qualquer outra literatura no mundo, para crianças ou adultos. (WERTHAM, 1954, p. 111. Tradução nossa).

Adicionalmente, o estilo artístico dos quadrinhos foi atacado, como nos desenhos de figuras femininas de seios fartos – um estereótipo estabelecido possivelmente para agradar aos combatentes durante a Segunda Guerra Mundial (ROUND, 2006, p. 6). O visual exagerado tornou-se lugar-comum na indústria e certamente contribuiu para uma opinião pública negativa, que viu o conteúdo dos quadrinhos também carregado de sadismo e violência sexual.

<sup>19</sup> Essas observações inspiraram diretamente um motivo recorrente em *Sandman*. No roteiro da edição 65 (parte 9 de *The kindly ones*), Neil Gaiman escreveu: “[...] sem mencionar o motivo da lesão ocular, que sempre fez parte de *Sandman*... obrigado, Dr. Wertham”. Para o escritor, “dado que quadrinhos são um meio inteiramente visual [...] acredito ser perfeitamente natural que um tema de ‘lesão ocular’ se desenvolvesse nos quadrinhos de horror” (GAIMAN, apud BENDER, 1999, p. 325. Tradução nossa). Embora não diretamente relacionado, é interessante notar a importância dos olhos em *Der Sandmann* de Hoffmann.

As críticas crescentes não passaram despercebidas pelas editoras, que elaboraram um código com seis itens inspirados no código interno da Fawcett Publication, supervisionados pela Association of Comic Magazine Publishers (ACMP), formada em 1947. Mas a ACMP enfrentou dificuldades: apenas um terço das editoras aderiu à iniciativa e mesmo esta percentagem não teve sucesso em sedimentar a regulação, resultando tudo isso em um código com pouco impacto, exceto o de uma efêmera publicidade positiva.

Em várias cidades americanas, cruzadas em favor da decência, organizadas por grupos civis e religiosos, visitavam vendedores, pedindo que eles retirassem material considerado objetável das estantes. Aqui, tais ações atingiram um ponto nevrálgico: ao contrário das editoras, os vendedores eram vulneráveis às pressões econômicas e aos boicotes que a comunidade poderia instituir. O The National Congress of Parents and Teachers atuou contra a literatura, considerada questionável, e também contra filmes, rádios e quadrinhos. Alguns movimentos comunitários mais dramáticos promoveram queimas de revistas em quadrinhos, ao ponto de algumas pessoas se preocuparem com o subtexto ameaçador desta purgação – que poderia levar à destruição também de obras literárias, além de passar a mensagem errada para as crianças (NYBERG, 1998, p. 26-27).

Vários municípios consideraram legislações banindo os quadrinhos, mas foram freados por uma decisão da Suprema Corte dos Estados Unidos em 1948 (depois de um longo processo de um negociante de livros condenado por vender uma revista para adultos chamada *Headquarters Detective, True Cases from the Police Blotter*), que derrubou a seção do código penal nova-iorquino proibindo a publicação, distribuição e venda de quaisquer livros, panfletos, revistas ou jornais focados em notícias criminais, relatórios policiais, relatos de feitos criminosos e imagens ou histórias envolvendo derramamento de sangue, luxúria ou crime.

Apesar de não vermos nada de qualquer valor para a sociedade nessas revistas, elas têm o direito à proteção da liberdade de expressão tanto quanto a melhor literatura. (WINTERS v. NEW YORK, 333 U. S. 510. Tradução nossa).



Segundo Nyberg (1999, p. 47) o veredicto deixava claro que a Suprema Corte aceita que a violência, ao contrário da obscenidade, está sob proteção da Primeira Emenda da constituição americana – que trata, dentre outras, das questões referentes à liberdade de imprensa e de expressão. O problema maior nesse caso era a interpretação da acusação sobre a obscenidade. A Corte chegou à conclusão de que o que era concebido como obsceno pelos acusadores não se sustentava (WINTERS v. NEW YORK, 333 U. S. 518-519).

A decisão serviu para que os legisladores buscassem formas de atender os problemas levantados pela Suprema Corte. Em setembro do mesmo ano, em Los Angeles, passou a ser proibido vender publicações mostrando crimes, incluindo os quadrinhos, para menores (excluindo-se os jornais). Em pouco tempo, cerca de 50 cidades adotaram leis proibindo a venda de certos tipos de quadrinhos, com comitês de censura analisando-os antes que fossem disponibilizados para a venda. Em 1949, a Suprema Corte da Califórnia considerou essas ações inconstitucionais: um dos maiores problemas era a incapacidade de definir legalmente os quadrinhos de forma que não afetasse outras publicações ilustradas que gozavam da proteção da Primeira Emenda, como livros escolares e revistas informativas (NYBERG, 1999, p. 50).

Em Nova York tentou-se mudar o texto da lei sobre publicações de crime e violência, para evitarem-se problemas na instância superior, mas sem sucesso. Em 1949, formou-se um comitê para estudar a influência exercida pelos quadrinhos nas crianças, identificando os gibis com delinquência. Sem embasamento político e legal, estudaram-se formas de enfatizar que as editoras se autorregulassem, com resultados igualmente infrutíferos. Tentou-se novamente estabelecer parâmetros legais para banir os quadrinhos, que foram vetados afinal pelo governador por causa dos problemas de inconstitucionalidade.

Por iniciativa do governo federal, outro comitê foi formado em 1950: o Special Senate Committee to Investigate Organized Crime, encabeçado pelo senador Estes Kefauver. Wertham convenceu o senador a incluir os quadrinhos nas investigações (NYBERG 1998, p. 93). Entrevistaram especialistas em bem-estar infantil e delinquência juvenil, assim como as editoras – com a assistência de Wertham na elaboração dos questionários. Não houve consenso sobre a influência dos quadrinhos no problema da violência juvenil; por isso, os

legisladores não tiveram base para agir. O relatório final não emitiu uma opinião ou recomendação; o projeto foi abandonado. O insucesso do Estado em definir um curso de ação dirimiu o clamor da cruzada contra os quadrinhos, contando somente com formas indiretas de controle (reprovação da comunidade em relação aos pais que permitiam que seus filhos lessem quadrinhos, etc.).

### **3.2.3. Fredric Wertham**

Uma tendência comum nas críticas dos pesquisadores sobre *Seduction of the innocent*, é que a obra é parcial, ingênua, com ausência de metodologia científica e evidência qualitativa e com amostragem inadequada. Apesar de várias críticas a Wertham serem fundamentadas, por muitos anos ele foi demonizado e responsabilizado por um golpe que causou sério retrocesso ao mundo dos quadrinhos. Contudo, com o distanciamento histórico, à medida que acadêmicos se debruçavam sobre o tema, a sua figura como um pensador superficial cedeu lugar a um homem cujas obras mostram uma visão social complexa, cujas preocupações sobre o bem-estar infantil eram genuínas (ROUND, 2006, p. 29), usando os quadrinhos como uma forma de chamar a atenção para sua proposta de reforma social (NYBERG, 1999, p. 51).

Nascido em 1895, na Alemanha, Frederic Wertheimer graduou-se em medicina, em seu país e fez pós-graduação em Paris e Londres, tendo, sob diversos aspectos, uma carreira notável. Imigrou para os Estados Unidos em 1922, sendo convidado por Adolf Meyer para trabalhar no Johns Hopkins Hospital, em Baltimore. Foi bastante influenciado por Meyer – que enfatizava que os problemas mentais deviam ser compreendidos em relação ao ambiente social e familiar do paciente. Quando obteve cidadania americana, em 1927, mudou o sobrenome para Wertham e, posteriormente, em 1948, mudou o primeiro nome para Fredric.

Em 1932 ele tornou-se psiquiatra sênior do Department of Hospitals of New York City e professor assistente de psiquiatria clínica da Universidade de Nova York. No mesmo ano, organizou e dirigiu uma clínica ligada ao que se tornaria a Suprema Corte de Nova York, a primeira a providenciar avaliação psiquiátrica de criminosos. Atendia também alcoólatras e

crianças. Seu interesse mudou da fisiologia cerebral para psiquiatria forense. Frequentemente era chamado para testemunhar como especialista em casos de crimes violentos, o que lhe deu base para três de seus livros: *Dark legend* (1941), *The show of violence* (1948), e *A circle of guilt* (1956).

Em 1938, ele publicou um artigo no *Journal of Criminal Law and Criminology*, que indicava o rumo de suas pesquisas e seus pensamentos. Wertham afirmava que o sistema penal e a psiquiatria deviam trabalhar juntos para evitar os crimes, e não apenas para punir criminosos. Discutiu o papel das mídias de massa e sugeriu autocensura nos jornais, para que o público fosse instruído ao invés de alarmado, assim como atacou o sensacionalismo das seções policiais que mostravam cenas de crime ou assassinatos. Afirmou que os leitores imaturos, especialmente crianças, deveriam ser protegidos desse tipo de influência midiática. Para ele, mais do que adentrar as mentes infantis, o importante era melhorar as circunstâncias sob as quais elas cresciam (NYBERG, 1998, p. 89).

Nos anos 30, Wertham começou a lutar contra a falta de acesso a tratamento psiquiátrico por parte de minorias étnicas. Enquanto trabalhava no Johns Hopkins Hospital, fez amizade com Clarence Darrow (um dos advogados mais famosos da história americana e conhecido defensor das liberdades civis), por ser um dos poucos psiquiatras que testemunhavam a favor de negros indigentes. Quando se mudou para Nova York, em 1932, ele tentou implementar serviços psiquiátricos gratuitos para negros e pobres em uma clínica, mas por vários anos foi incapaz de despertar o interesse dos órgãos oficiais, da iniciativa privada e de doadores.

Apenas em março de 1946 ele atingiu o seu intento, com a Clínica Lafargue (batizada em homenagem a Paul Lafargue, genro de Karl Marx), localizada no porão de uma igreja, no Harlem. Sua equipe contava com 14 psiquiatras e 12 assistentes sociais, além de outros especialistas e membros do clero – todos voluntários. Era a única clínica do Harlem, além também de ser a única em toda a cidade em que brancos e negros recebiam tratamento sem distinção. Ela funcionou até 1957, quando a aposentadoria do pastor da igreja e as novas regulamentações governamentais inviabilizaram as atividades.

Mais da metade dos delinquentes juvenis presos pela justiça de Nova York provinha do Harlem. Wertham estimou que um quinto de seus pacientes era composto por crianças e enfatizou o tratamento de jovens e menores na clínica Lafargue. Foi a partir daí que os quadrinhos chamaram a atenção do psiquiatra (NYBERG, 1998, p. 89-90). Ele começou a estudar o efeito dos quadrinhos nas crianças com uma técnica batizada de “método clínico”.

Wertham integrou o seu estudo das revistas em quadrinhos em sua rotina de trabalho; ao mesmo tempo, ele estava incomodado pelo tratamento áspero dispensado às crianças delinquentes, consideradas por ele vítimas de um sistema que não fazia nada para protegê-las de um ambiente e influências prejudiciais, que não se preocupava com “a invasão da mente infantil pelo exterior” (WERTHAM, 1954, p. 244). Sua atenção pendeu para a comercialização do período de lazer infantil: ele concluiu que crianças “eram vulneráveis às influências da indústria dos quadrinhos, uma indústria que aparentemente suplantara a família como meio de transmitir valores e crenças” (NYBERG, 1998, p. 90). Após um estudo de dois anos, o veredicto de Wertham era de que os quadrinhos eram completamente danosos.

Em outros trabalhos do período, além de desprezar as teorias de que o homem tem uma tendência inata à agressividade, Wertham propagava que a psiquiatria, ao contrário da prática usual, devia concentrar-se no setor social e criticava os colegas que viam o problema da violência apenas como casos individuais. Um artigo publicado em 1949, “The road to Rapallo: a psychiatric study”, sobre o caso da suposta insanidade de Ezra Pound – no qual discutiu a controvérsia em torno do Bollingen Foundation Prize, uma premiação concedida pela Biblioteca do Congresso americano, em 1949, ao poeta por *The pisan cantos*<sup>20</sup> – ilustra bem o seu ponto de vista:

Não foi até Ezra Pound estar na prisão que a questão da doença mental surgiu. E então, rapidamente, o público foi informado de que ele se encontrava doente. Aqui estava um homem cuja vida, trabalho e alegada traição levantaram alguns dos problemas mais vitais de nossa época: a segurança das pessoas; a prevenção do ódio e violência em massa; a responsabilidade social do escritor e do artista; a relação de um poeta com

---

<sup>20</sup> “Esta ação significava que um departamento do governo americano premiou um homem que enfrentava acusações de traição trazidas por outra seção governamental. O escândalo repercutiu ainda mais quando se descobriu que o nome Bollingen referia-se à casa de férias de Carl Jung, igualmente acusado de colaboração com os nazistas” (BEATY, 2005, p. 39. Tradução nossa).

seu poema; a vida de um artista em relação ao trabalho da arte; a administração da justiça para satisfazer o senso de justiça das pessoas; as salvaguardas da democracia; o problema não resolvido do porquê tantos intelectuais em diferentes países – escritores, músicos, pintores, psiquiatras – sucumbiram às seduções do fascismo, de Knut Hamsun e Paul Morand ao Dr. Alexis Carrel e Carl G. Jung. O escrutínio racional de todas essas questões foi interrompido com uma palavra: INSANIDADE. *Psychiatria locuta, causa finita*. A psiquiatria se pronunciou, caso encerrado.

[...]

Quem seduz a maioria? Aqui é onde a responsabilidade do escritor surge. Mas uma grande parte desta responsabilidade é compartilhada por nós também. Uma carreira como a de Ezra Pound é um reflexo de nosso próprio desenvolvimento social das últimas três décadas. O artista tem responsabilidade com seu público; entretanto, apenas pode desenvolvê-la se o público tem responsabilidade com a arte. O prêmio Bollingen de Pound é um exemplo do estranhamento da arte e da vida em nossa sociedade. Sua “insanidade” é um exemplo de como tentamos explicar defeitos profundos na sociedade colocando-os fora dela, na esfera da patologia individual. Ezra Pound não tem delírios em qualquer sentido estritamente patológico. Mas nos permitimos ser iludidos na crença de que responsabilidade não é responsabilidade, culpa não é culpa e incitação ao ódio não é incitação à violência (WERTHAM, 1949, p. 593, 600. Tradução nossa).

Levando em conta a citação acima, juntamente com a proposta de autocensura que Wertham propôs para as matérias policiais, temos clara noção de que o totalitarismo e a violência nas manifestações culturais e nos meios de massa eram preocupações importantíssimas para o psiquiatra. Ele atuava ativamente contra a segregação racial e posicionava-se contra a pena de morte, arriscando a carreira por sua dedicação e apoio ao casal Rosenberg, acusado de traição e espionagem e executado em 1953. Porém, existem algumas divergências dos estudiosos sobre a posição ideológica de Wertham: Gilbert (1986, p. 111-125) e, seguindo seus passos, Nyberg (1998, p. 97) e Jones (2006, p. 333-334) tendem a alinhá-lo às teorias da Escola de Frankfurt. Bart Beaty (2005, p. 50-52) rejeita essa noção, ligando a sua visão de mundo à intelectualidade nova-iorquina não acadêmica e às ansiedades americanas do pós-guerra.

Apesar da colocação de Beaty ser pertinente, sua hipótese de que a Escola de Frankfurt não exerceu influência parece exagerada. Wertham demonstrou interesse em estabelecer uma ponte entre a psicanálise freudiana e o marxismo, ambos temas caros aos teóricos frankfurtianos, partilhando com estes as suas apreensões de que os mecanismos da indústria

cultural instigavam um tipo de fascismo (cf. ADORNO; HORKHEIMER, 2005, p. 212-213). Uma carta de Horkheimer ao psiquiatra, em 1941, indica que existia contato entre eles:

Você me proporcionou verdadeiro prazer ao enviar *Dark legend*<sup>21</sup> e “The matricidal impulse”. Li os dois trabalhos com o maior dos interesses e mais uma vez fiquei ciente do estreito relacionamento entre nossos problemas.

[...]

*Dark legend* é muito útil para mim em meu estudo de algumas hipóteses das teorias sociais. Talvez nosso amigo mútuo, Adorno, já lhe tenha dito que esperamos ansiosamente por elucidações sobre traços típicos do fascismo oriundas da análise de certos crimes sexuais dos jovens, embora até o momento consideremos geralmente os crimes cometidos contra garotinhas. Entretanto, estudaremos *Dark legend* detalhadamente (HORKHEIMER, 2007, p. 201-202. Tradução nossa).

Portanto, não é forçado conceber que Wertham percebia o fascismo e a cultura de forma semelhante à ótica crítica de Adorno e Horkheimer: estes falam, na *Dialética do Esclarecimento*, das origens míticas do esclarecimento e da sua deturpação em razão dominadora e totalitária, e de como a indústria cultural, oferecendo um engodo para as massas disfarçado de realidade, revela-se um instrumento de subjugação.

Em sua familiaridade com o ambiente acadêmico, Wertham certamente conhecia as pesquisas americanas sobre comunicação de massa de natureza empírica-sociológica, de Harold Lasswell, Paul Lazarsfeld, Robert Merton, Elihu Katz e outros, nas quais era comum o patrocínio do governo ou de grupos midiáticos desejosos em saber os efeitos dos meios de comunicação sobre as pessoas. Obviamente, ele estava em choque com esta abordagem:

Primeiro, Wertham criticava mais as indústrias capitalistas de mídia do que o academicismo normativo, que era em grande parte financiado pelas corporações midiáticas. Segundo, Wertham prestou muito mais atenção nas formas com que as audiências usavam a mídia em longo prazo do que em curto prazo. Terceiro, suas conclusões sugeriam arranjos sociais complexos em vez de explicações individuais. Sua abordagem do estudo dos efeitos de mídia, portanto, parecem estar fora das tradições dominantes dos paradigmas de pesquisa científico-social e behaviorista que se desenvolveram juntamente com as necessidades de pesquisa do governo e da indústria nas décadas seguintes ao fim da Segunda Guerra Mundial. Suas conclusões [...]

---

<sup>21</sup> *Dark Legend* é uma obra de Wertham, lançada em 1941, sobre um matricida de 17 anos.

definitivamente não podiam ser reconciliadas com a tradição dominante, porque seu descarte dos métodos empíricos e interesse contínuo pelo impacto geral dos meios de massa não tinham correspondência em um campo dominado por uma escola científica de tendência administrativa (BEATY, 2005, p. 192. Tradução nossa).

Certos aspectos das teorias administrativas desenvolvidas nos Estados Unidos e das de cunho marxista, como da Escola de Frankfurt, tendiam a convergir por compartilharem uma lógica dicotômica em relação aos meios de comunicação massivos, como aponta Luiz Costa Lima no comentário sobre o texto “Comunicação de massa, gosto popular e a organização da ação social”, de Merton e Lazarsfeld (LIMA, 2005, p. 107). O próprio Beaty (2005, p. 48-49) afirma que ambos os grupos partilhavam opiniões parecidas no tocante a questões estéticas e de divisão entre “alta” e “baixa” cultura.

#### **3.2.4. A sedução do inocente**

Em 1953, insatisfeito com o rumo que a campanha contra os quadrinhos tomava, Wertham lançou novamente o “problema” ao público, apelando para a imprensa popular. Depois, ele reuniu vários artigos e palestras sobre a sua pesquisa em um livro lançado em 1954, com o título *Seduction of the innocent*.

Enquanto o livro não chegava às livrarias, Wertham publicava trechos em jornais e revistas. Tornou-se famoso para os estudiosos da censura dos quadrinhos o excerto intitulado “What parents don't know about comics”, presente na edição de novembro de 1953 do *Ladies' Home Journal*. O Senate Subcommittee to Investigate Juvenile Delinquency, formado em abril do mesmo ano, anunciou que investigaria a relação entre delinquência juvenil e os meios de comunicação de massa; influenciado por Wertham, incluiu a indústria de quadrinhos.

*Seduction of the innocent* não era uma obra acadêmica, mas um veículo para mobilizar a opinião pública com o intuito de proibir a venda de quadrinhos para crianças. Os casos apresentados, os títulos dos capítulos e os desenhos selecionados eram deliberadamente provocativos. Ele tomou liberdades, não apresentou dados de forma sistemática, selecionou os

casos que mais convinham ao seu argumento ou mesmo descontextualizou algumas imagens. As ilustrações enfatizavam o sexo e a violência nos quadrinhos, pois Wertham queria deixar claro para os pais que os seus filhos estavam lendo aquilo.

Ecoando as primeiras críticas ao meio, Wertham não acreditava que quadrinhos pudessem ser artística ou esteticamente louváveis: “quadrinhos nada têm a ver com drama, arte ou literatura” (WERTHAM, 1954, p. 241). Um ponto pertinente de seu estudo referia-se à forma como alguns dados sexuais e raciais se destacavam em detrimento de outros: em quadrinhos de selva os brancos eram loiros, atléticos e bem apessoados; os nativos pareciam subumanos, quase simiescos, e tais imagens potencialmente reforçavam preconceitos. Se havia nudez, era geralmente de mulheres não-brancas. Quando se perguntava para as crianças quem era o vilão da história, elas apontavam os personagens não-caucasianos.

O psiquiatra também relacionou a questão do gênero sexual com violência, pois em muitos quadrinhos as vítimas eram as mulheres. Ele acreditava que a mistura de sensualidade e crueldade era um elemento particularmente perturbador dos quadrinhos, indicativo de um alto grau de correspondência com o desdém demonstrado por jovens do sexo masculino em relação às mulheres. Wertham coletou imagens onde aquelas eram geralmente mostradas em posição de objetos a serem abusados. Se uma figura feminina não estava nesse papel, caía na categoria de vilã, frequentemente masculinizada ou retratada com poderes parecidos com o de bruxas. Nem mesmo os quadrinhos de romance escaparam ao seu escrutínio, argumentando ele que a violência desse estilo era psicológica, pois colocava a mulher em situação de humilhação.

A análise ideológica de Wertham, embora relativamente grosseira, não estaria deslocada na companhia dos estudos de mídia atuais que abordam muitos dos mesmos temas. Outra área na qual Wertham pode ser considerado um pioneiro é a da análise de audiência. O método “clínico” de tomar histórias prolongadas baseadas em entrevistas com os pacientes tem paralelos no campo da antropologia, onde pesquisadores, investigando culturas, conduzem extensivas entrevistas de campo. O método etnográfico da antropologia foi adotado por alguns pesquisadores de mídia como uma forma de estudar as audiências e, de muitas maneiras, Wertham empenhou-se em pesquisa similar. Estava interessado em conversar com uma grande quantidade de crianças em um esforço para descobrir como elas criavam sentido a partir deste produto cultural e como usavam os quadrinhos no cotidiano (NYBERG, 1998, p. 95-96. Tradução nossa).



Wertham afirmou existirem inúmeros casos de crianças que imitavam crimes cometidos nos quadrinhos ou mesmo comportamentos sexuais. Seguindo os passos de um psiquiatra californiano, ele “confirmou” o relacionamento homoerótico entre Batman e Robin, assim como apresentou casos de homossexualidade supostamente induzidos pelos quadrinhos (WERTHAM, 1954, p. 192). Segundo o médico, a Mulher-Maravilha era um exemplo claro de lesbianismo e o Super-Homem, assim como os quadrinhos dele derivados, tinha traços de autoritarismo:

Os quadrinhos do tipo Super-Homem inclinam-se para força e super-força. Dr. Paul A. Witty, professor de educação na Northwestern University, descreveu bem esses quadrinhos quando disse que eles “apresentavam nosso mundo em um tipo de cenário fascista de violência e ódio e destruição. Eu acho que isso é ruim para crianças” continua, “ter este tipo de dieta recorrente... [eles] colocam muita ênfase em uma sociedade fascista. Por conseguinte, os ideais democráticos que deveríamos buscar são provavelmente negligenciados” (WERTHAM, 1954, p. 34).

Logo em seguida, Wertham, ironicamente agradece pelo Homem de Aço não portar um SS no emblema. Nesse caso específico o argumento esbarra no desconhecimento, por parte do psiquiatra, das origens dos quadrinhos de super-heróis:

Wertham os chamara de nazistas: a Jerry Siegel, Joe Shuster, Harry Donenfeld, Mort Weisinger, Jack Schiff, Alvin Schwartz, Jack Liebowitz, que usou o dinheiro que o Super-Homem lhe rendera para construir um hospital judeu e doar milhares de dólares a Israel e a B'nai B'rith – aos criadores do Super-Homem ou aos que trabalhavam com o herói todos os dias. E às centenas de outros no ramo que haviam criado o mesmo tipo de fantasia. Jack Kirby, que fora para a França lutar em vez de ficar desenhando cartazes de propaganda. Bernie Klein, o melhor amigo de Jerry Robinson, que morrera combatendo os nazistas em Anzio. E lá estava “Fredric Wertham”, que não contava a quase ninguém que era judeu, dizendo que o Super-Homem devia trazer um “S.S.” estampado no peito. Wertham teria dito que os judeus que faziam quadrinhos estavam brincando de fascistas apenas pelos lucros, mas não: as fantasias desses homens eram as fantasias dos *verdadeiros* judeus, eram os devaneios de garotos que tinha de aguentar, por serem judeus, os *pogroms* russos e os socos irlandeses (JONES, 2006, p. 335-336. Destaques do autor).

O ataque implacável de Wertham aos gibis não era apenas mero elitismo intelectual. Embora realmente acreditasse na ligação entre quadrinhos e delinquência juvenil, ele nunca afirmou

serem as revistas a sua única causa, e advogava um controle rígido ao meio, não à censura – embora tal delimitação não seja, em muitas ocasiões, clara. Ele elaborou uma crítica geral da cultura de massas, problematizando a violência como um sintoma da desordem social muito além dos quadrinhos: estes apenas reiteravam a anomia cultural e política. A falta de rigor científico e a ausência do projeto de reforma da sociedade de Wertham em *Seduction of the innocent*, que, no entanto, podem ser delineados claramente em suas outras obras, eram, para Nyberg (1998, p. 97), uma forma de ele se desvencilhar de suas raízes intelectuais para se aliar aos grupos conservadores que poderiam tomar ações concretas contra os quadrinhos.

### **3.2.5. Delinquência e censura: o comitê**

No mês abril de 1953, formou-se o Senate Subcommittee on Juvenile Delinquency, sob direção do senador Estes Kefauver, que já tinha angariado fama com uma comissão de investigação sobre o crime organizado, perturbando seriamente o reinado de mafiosos, como Frank Costello. O objetivo era fazer um estudo completo sobre delinquência juvenil nos Estados Unidos, assim como suas causas e fatores de incentivo. As audiências começariam em novembro e nesse ínterim o comitê enviou um questionário para cerca de duas mil pessoas, incluindo especialistas, assistentes sociais, representantes de organizações de caridade, igrejas, etc., perguntando suas opiniões sobre a extensão e as possíveis causas de delinquência. Desta inquirição inicial, cerca de 50% das repostas colocaram alguma culpa nos filmes ou nos quadrinhos e, das milhares de cartas não solicitadas enviadas pelos cidadãos que chegavam ao comitê, quase 75% exprimiam preocupação com os gibis (GILBERT, 1986, p. 149-150).

Nos seus artigos para a imprensa que antecipavam o conteúdo de *Seduction of the innocent*, Wertham ofereceu, além do texto afiado, várias imagens para enfatizar sua argumentação e certamente conseguiu causar o impacto desejado na opinião pública – tanto que a maioria das cartas enviadas ao comitê que debatiam especificamente os quadrinhos foi escrita depois das publicações dos excertos do livro (NYBERG, 1998, p. 52).

O comitê marcou uma série de audiências sobre o impacto não apenas dos quadrinhos no problema da violência, mas das mídias de massa em geral (Paul Lazarsfeld seria uma das pessoas ouvidas em 1955, quando o comitê debatia os efeitos da violência televisiva na mente infantil). As investigações sobre os quadrinhos aconteceram em abril de 1954, em Nova York – por ser a cidade que concentrava o maior número de editoras –, convocando vinte e duas testemunhas e aceitando trinta e nove exposições como evidências.

Na maioria das audiências, realizou-se uma extensa pesquisa sobre o tema. Richard Clendenen, diretor executivo do subcomitê, trabalhou em vários órgãos que lidavam com o problema da delinquência juvenil. Ele solicitou à Biblioteca do Congresso americano um sumário de todos os estudos, então publicados, dos efeitos dos quadrinhos nas crianças e enviou vários exemplares que estavam sob investigação para especialistas, pedindo uma opinião, além de estar ciente de certos estudos realizados por iniciativa de alguns estados. O departamento de correios recebeu uma lista de revistas em quadrinhos, juntamente com nome de editoras, escritores e artistas, para apurar se a postagem de qualquer um dos títulos foi impedida. Os correios deram resposta negativa. Vários editores foram entrevistados para que o subcomitê tivesse maior noção de como a indústria quadrinística operava, assim como a forma em que se dava o processo de criação de uma história em quadrinhos, da concepção da história à sua forma final, quem eram os responsáveis e quem revisava os textos e a arte.

Concluída essa etapa, o subcomitê elaborou uma lista de testemunhas, com algumas informações sobre suas áreas de atuação, assim como seu posicionamento sobre a relação entre quadrinhos e violência juvenil. Entre eles, vários representantes da indústria dos quadrinhos, distribuidores, vendedores, psiquiatras e indivíduos que de alguma forma lidaram com os quadrinhos, como E. D. Fulton, responsável pelo banimento dos quadrinhos de crime no Canadá. O senador Hendrickson abriu as audiências explicando que o foco do comitê incidiria nos quadrinhos de crime e horror – concordando, assim, com aqueles que consideravam inofensiva a maioria dos quadrinhos comercializados. Ele especificou que a discussão não era sobre liberdade de imprensa e que o comitê não pretendia tornar-se um censor: objetivava apenas determinar se quadrinhos de crime e horror produziam delinquência.

A primeira testemunha foi o membro do comitê Richard Clendenen, que apresentou uma amostragem de capas e imagens de quadrinhos de crime e horror, enfatizando a existência de conteúdo violento. Em seguida, fez um apanhado da literatura sobre quadrinhos e delinquência, notando a diversidade de opiniões a respeito do efeito dos quadrinhos nas crianças. Dos especialistas que deporiam em seguida, dois eram contrários aos quadrinhos: Harris Peck, psiquiatra e diretor do Bureau of Mental Health Services for the New York City Children's Court, e, obviamente, Wertham. Outros dois profissionais, Gunnar Dybwad, diretor executivo do Child Study Association of America, e Laretta Bender<sup>22</sup>, psiquiatra sênior do Bellevue Hospital, afirmavam que existia pouca – ou nenhuma – evidência de que quadrinhos provocavam dano ao bem-estar infantil.

Testemunharam também representantes da indústria: William Gaines, da EC Comics, William Friedman, da Story Comics, Monroe Froehlich Jr., gerente de negócios da Magazine Management Company (que publicava as histórias da futura Marvel Comics) e Helen Meyer, vice-presidente da Dell Publications. Além desses, prestaram depoimento Walt Kelly (criador de *Pogo*), Milton Caniff e Joseph Musial (diretor educacional do King Features Syndicate e da Cartoonist Society). Embora muitos outros se pronunciassem, dois depoentes atraíram atenção nas audiências<sup>23</sup>: Fredric Wertham e William Gaines.

O depoimento de Wertham não apresentou novidades. Ele pontuou que suas investigações nunca foram subsidiadas e que jamais recebera dinheiro para falar dos quadrinhos. Criticou a definição dos quadrinhos de crime e horror que o comitê investigava e clamou por maior abrangência (“não faz diferença se o cenário é faroeste, Super-Homem, nave espacial ou horror, se uma garota é estuprada, ela o é seja numa nave espacial ou numa pradaria”). Wertham afirmou que as histórias do Homem de Aço despertavam fantasias de prazer sádico, ao retratar punições recorrentes em personagens enquanto o leitor permanecia imune, o que o psiquiatra batizou de complexo de Super-Homem (*Superman complex*).

---

<sup>22</sup> Bender era também membro do conselho editorial da DC Comics, que utilizava seus serviços como consultora para avaliar se as histórias eram “moralmente aceitáveis”. A médica não era um caso isolado: especialistas foram contratados pela indústria dos quadrinhos para avaliar suas publicações. Em *Seduction of the innocent*, Wertham usou esse fato para desacreditar tais profissionais, que para ele não tinham opinião neutra.

<sup>23</sup> O depoimento integral de todas as testemunhas, assim como o relatório emitido em 1955 pode ser lido em <http://www.thecomicbooks.com/1954senatetranscripts.html> (acesso em 17 fev. 2010).

Ele esclareceu algumas dúvidas: “eu não digo, nunca disse e não creio que apenas o fator quadrinhos induza a criança a fazer qualquer coisa”, e ressaltou a existência de outros componentes ambientais a serem considerados – mas reforçou que os quadrinhos indubitavelmente contribuíam para a violência juvenil, além de constituírem um problema de saúde pública. Falou de ameaças de processo por parte da indústria dos quadrinhos e acusou as empresas de tentarem impedir que os pais soubessem o que os seus filhos liam. Deixou claro que não era a favor da censura, afirmando que se devia permitir que adultos escrevessem para adultos, mas as crianças precisavam de supervisão – e que deveriam ser criadas maneiras para que elas não tivessem acesso aos quadrinhos imputados como prejudiciais. Criticou os profissionais da sua área que trabalhavam na indústria e endossavam os quadrinhos.

A retórica de Wertham era bem articulada, embora dramática: “eu acho que Hitler era um iniciante comparado à indústria dos quadrinhos. Ela tem as crianças muito jovens. Ensina ódio racial aos quatro anos, antes que possam ler”. Exemplificou esse ponto com *The whipping*, publicada em 1954, na edição 14, de *Shock Suspense Stories*, da EC Comics, citando as gírias depreciativas usadas na história para descrever os imigrantes hispânicos. Segundo ele, a única mensagem da história era a de uma garota sendo espancada até a morte.

*The whipping* começa com um típico conflito geracional, com um pai tão desgostoso da determinação da filha de namorar um imigrante mexicano, que decide surrar o homem. Chamando alguns amigos, ele invade a sua casa no escuro, cobre com um lenço a pessoa que lá se encontra e começa freneticamente a surrá-la até a morte – para descobrir ter, por engano, açoitado a própria filha (secretamente casada com o imigrante, ela dormia na cama do marido enquanto este estava ausente). O problema é que *The whipping* se revela claramente antirracista e o uso das gírias não se configura um caso de preconceito. Se não foi por uma atitude de má-fé, é estranho Wertham não ter percebido isso.

Era comum os críticos dos quadrinhos tirarem imagens e diálogos do contexto para enfatizar sua posição, e para Nyberg (1998, p. 64) existe a possibilidade de que a interpretação de Wertham tenha sido um problema de leitura: se um leitor acompanhar as imagens e os diálogos nos balões, ele lê uma história racista, mas, se seguir também as legendas narrativas, outro enredo se apresenta, de comentário social condenando o preconceito.

Mesmo Nyberg estando correta, isso não isenta completamente Wertham. É praticamente impossível ignorar o texto da legenda. Além do mais, isso reforça a posição de que o sentido das páginas em quadrinhos não pode ser baseado exclusivamente em imagens ou somente nas palavras. Uma página de quadrinhos é um “significante híbrido”, ou, se preferirmos, um supersigno, cuja fruição adequada se dá na interpretação não apenas individual, mas holística dos signos e das diferentes linguagens que a compõem.

O depoimento mais danoso à causa da indústria quadrinística não viria de Wertham, mas de um de seus maiores defensores: William Gaines. O editor não foi convocado, apresentou-se voluntariamente. Ele afirmou que o seu pai, Charles Gaines, ajudou a criar as revistas em quadrinhos e pensava o meio como instrumento educacional, oferecendo edições de *Picture Stories from Science*, *Picture Stories from World History*, *Picture Stories from American History* e *Picture Stories from the Bible* para o conjunto de evidências do comitê. Afirmou que os quadrinhos horror não faziam mal às crianças. “É uma questão de gosto pessoal. Seria tão difícil explicar as emoções inofensivas de uma história de horror para um Dr. Wertham quanto seria difícil explicar a sublimidade do amor para uma solteirona frígida”. Em outro momento, disse que “a verdade é que a delinquência é o produto do ambiente real em que a criança vive e não da ficção que ela lê”. Citou um psiquiatra (David Abrahamsen), defensor da posição de que quadrinhos não contribuíam para a violência. Indignado, apontou a interpretação errônea de Wertham em *The whipping*, caracterizando-a como “nefária”, explicou o seu enredo aos membros do comitê e afirmou que suas revistas também publicaram histórias a favor dos negros e contra antissemitismo ou drogas.

Quando perguntado sobre a mensagem moral em outras histórias, como no caso de *The orphan*<sup>24</sup>, e de que maneira poderiam afetar as crianças, e se estas não corriam o risco de absorver a lição “errada”, Gaines admitiu que nem todas tinham um fundo ético, embora acreditasse que não provocavam danos na mente infantil. Ao ser indagado sobre o que fundamentava a sua conclusão, disse que testava as revistas com filhos de amigos e parentes.

---

<sup>24</sup> Em *The orphan*, a narradora é uma menina de dez anos que mata o pai alcoólatra e violento e coloca a culpa na mãe, que não lhe tem afeto e iria abandoná-la para ficar com o amante (a despeito da promessa em levá-la junto). A mãe e o amante são executados na cadeira elétrica, e a narradora passa a viver feliz com uma tia.

Perante constante arguição do comitê, confessou que seu objetivo era avaliar se a história agradava no sentido comercial, não visando saber se a leitura era prejudicial. Isso deu a oportunidade de o comitê seguir uma linha de questionamento que começou a confundir o jovem editor e a deixá-lo nervoso, até cometer um erro fatal aos olhos da opinião pública:

Sr. BEASER: Então você crê que uma criança não possa, de nenhum jeito, forma ou maneira, ser afetada pelo que lê ou vê?

Sr. GAINES: Acredito que não.

Sr. BEASER: Não haveria limite para o que insere nas revistas?

Sr. GAINES: Apenas dentro das restrições do bom gosto.

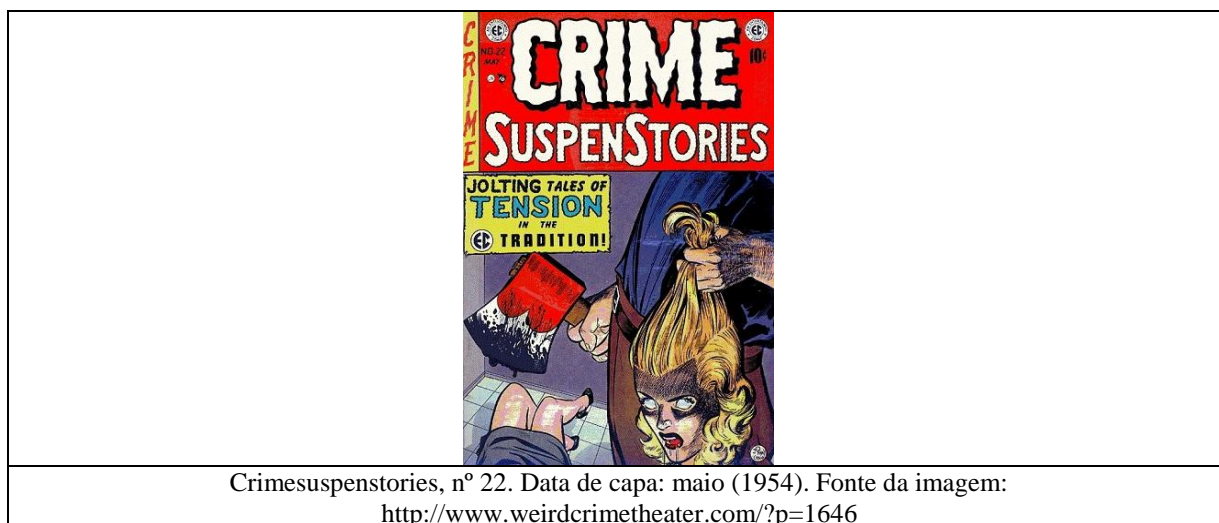
Sr. BEASER: Seu próprio bom gosto e critério de comercialização?

Sr. GAINES: Sim.

Senador KEFAUVER: Eis aqui sua edição de maio, número 22. Isso parece ser um homem com um machado ensanguentado segurando a cabeça de uma mulher, que foi separada de seu corpo. Você considera isso bom gosto?

Sr. GAINES: Sim, senhor, considero, para a capa de um quadrinho de horror. Capa de mau gosto, por exemplo, seria uma em que se segurasse a cabeça um pouco mais alto, de forma que o pescoço fosse visto pingando mais sangue (SENATE HEARINGS, 1954. Tradução nossa).

Reproduzimos a seguir capa em questão:



Para complicar sua situação, um editorial jocoso de Gaines afirmou que as pessoas mais ansiosas para acabar com os quadrinhos eram comunistas, e isso definitivamente não foi visto com bons olhos pelo subcomitê, contribuindo ainda mais para minar suas pretensões de angariar simpatia para a defesa dos quadrinhos de horror. De qualquer forma, o dano estava feito: jornais e televisões divulgaram amplamente o debate da cabeça decapitada, o que reforçou o sentimento do público de que os editores de quadrinhos eram uma corja decadente com pouca consideração pelo bem-estar infantil, visando apenas lucrar. Algum tempo depois, Gaines diria: “Jack Liebowitz me odeia porque acha que fui eu quem arruinou o negócio” (GAINES, apud JONES, 2006, p. 341).

O resultado final forçou a criação de um código autorregulador por parte da indústria e exerceu um impacto considerável em nível internacional, com pelo menos 17 países adotando medidas de censura aos quadrinhos, incluindo o Brasil (BARKER, 1999, p. 69), em âmbito estritamente empresarial, como nos EUA, ou na adoção de medidas legais, como na Inglaterra. Se nos Estados Unidos a discussão enfatizava a violência juvenil, em outras nações ela era vista não somente sob este prisma, mas principalmente pelo lado político: os quadrinhos, com frequência, eram acusados de ser instrumentos de dominação cultural americana. Ironicamente, na França e na Inglaterra do pós-guerra, dentre os maiores detratores dos quadrinhos – principalmente os americanos – efetivamente incluíam-se os comunistas.

As editoras precisavam recuperar a confiança do público. Instituíram o Comics Magazine Association of America (CMAA), tendo na presidência John Goldwater, da Archie Comics, e na vice-presidência, Jack Liebowitz. O CMAA foi criado especialmente para elaborar e garantir o seguimento das diretrizes do documento de autocensura conhecido como *Comics Code Authority*, ainda hoje em vigência, embora tenha passado por revisões e não seja mais considerado necessário, mesmo pelas editoras que a ele continuam aderidas.

A DC Comics, que então se chamava National Comics, era a empresa de quadrinhos há mais tempo em atividade e não publicava nenhum dos materiais investigados pelo comitê. Tinha em seu catálogo dois títulos de crime (*Gang Buster* e *Mr. District Attorney*) e um de horror (*House of Mystery*, série que futuramente forneceria alguns dos personagens usados por Neil



Gaiman em *Sandman*). Eram considerados tão inofensivos que continuaram a existir mesmo depois das severas restrições impostas pelo *Comics Code Authority*. De qualquer modo, é duvidoso que a DC e demais editoras tivessem alguma intenção em defender os quadrinhos de crime e horror, pois o código proporcionou um bônus imprevisto:

Seria ingenuidade achar que a Comics Code Authority teve como objetivo apenas satisfazer aqueles que culpavam os *comics* pelo aumento da criminalidade. O tempo mostrou que o código de ética funcionou também como um meio eficaz para as grandes editoras se livrarem da concorrência dos gibis policiais e de terror. O dono da EC Comics acreditava que a criação do código, se não teve esse propósito, serviu convenientemente para os seus concorrentes (JUNIOR, 2004, p. 244).

A Dell Comics nunca publicou nada desses gêneros e ao mesmo tempo foi uma das pouquíssimas que se recusou a se submeter ao código e a participar do Comics Magazine Association of America, pois não queria sua imagem associada a empresas malvistas pelo público. Segundo a posição da Dell Publications, suas revistas já seguiam um rigoroso e saudável sistema de avaliação, ao contrário das outras editoras.

Outros abalos sentidos pela indústria de quadrinhos – talvez mais graves que a implementação do *Comics Code* – vieram de duas formas: a competição com novas mídias que ocupavam o tempo de lazer infantil, principalmente a televisão (a venda de quadrinhos, em 1956, já tinha encolhido pela metade em relação a cinco anos antes), e uma situação catastrófica resultante de uma crise da distribuição. Algumas editoras haviam encerrado as atividades por causa do *Comics Code Authority*, mas com o fechamento da American News Company, em 1957, então a maior distribuidora do país e responsável pela circulação nacional de mais da metade dos quadrinhos disponíveis, várias empresas não tinham como escoar seus produtos. As incapazes de achar um novo distribuidor simplesmente fecharam as portas.

A distribuidora de Harry Donenfeld tornou-se a salvação de algumas: Martin Goodman, que fundou uma editora que dentro de alguns anos se chamaria Marvel Comics, de onde surgiriam, nos anos 1960, revistas como *Quarteto Fantástico*, *Hulk*, *X-Men* e *Homem-Aranha*, estava prestes a encerrar suas atividades quando foi abordado por Jack Liebowitz, que ofereceu os serviços de distribuição da Independent News. Contudo, ele publicaria apenas

oito revistas mensais, fora as masculinas. Com isso, seu quadro de funcionários se limitou aos irmãos Stan e Larry Lee e alguns artistas *freelancers* (JONES, 2006, p. 341).

A restrição do código às palavras crime, horror, terror, assim como ao tipo de ilustração característica dessas revistas, praticamente decretou o fim da EC Comics. Gaines se opôs a muitos itens do documento, sem sucesso. Em certo momento até tentou segui-lo à risca, mas fracassou – contribuindo para que os distribuidores e vendedores se recusassem a aceitar seus produtos. Seu único título lucrativo era uma revista satírica publicada desde 1952: *Mad*. Ele estava receoso em lidar com Liebowitz, mas, para manter o negócio, precisava da Independent News. Para sua surpresa, o contador-editor aceitou distribuir a *Mad* – que não apenas se tornou a salvação de Gaines, como foi uma influência inigualável para o movimento *underground* das duas décadas seguintes.

### **3.3. Quadrinhos *underground***

Da mesma forma que Jack Kirby é considerado o maior nome dos quadrinhos de super-heróis e Will Eisner o patrono daqueles que enxergam no meio uma forma de arte, Harvey Kurtzman, durante seu período na *Mad* ou em investidas editoriais posteriores, tornou-se a maior inspiração para o surgimento dos quadrinhos *underground* (ou, como foram chamados, *comix*) surgidos nos anos 1960. Robert Crumb, Gilbert Shelton, Spain Rodriguez, S. Clay Wilson, Denis Kitchen, Art Spiegelman e quase todos os artistas participantes do movimento são unânimes em reiterar o débito a Kurtzman.

Porém, antes da Kurtzman e da *Mad*, existiram obras produzidas entre os anos 1920-50, batizadas de Bíblias de Tijuana (*Tijuana Bibles*). Eram quadrinhos pornográficos pequenos, geralmente com oito páginas. As primeiras Bíblias eram basicamente paródias das tiras em quadrinhos – com personagens como Mandrake, Buck Rogers, Popeye, Dick Tracy, Betty Boop, Little Orphan Annie e Mickey Mouse –, colocando ícones da emergente cultura de massa em atos sexualmente explícitos.

O período áureo das Bíblias de Tijuana deu-se durante a Grande Depressão. Por volta dessa época, começou a inclusão de estrelas de cinema: Clark Gable, Greta Garbo, Mae West, Cary Grant e mesmo os irmãos Marx. Criminosos e ditadores como Hitler, Mussolini, Stalin e Chiang Kai-shek. Enquanto não fossem em essência políticas, para Art Spiegelman “eram por natureza antiautoritárias, um protesto contra o que Freud chamava de O Mal-estar na Civilização. Aqui estava uma forma populista de rebelião contra os meios de massa e propaganda criados para excitar e manipular, mas nunca satisfazer” (SPIEGELMAN, 1997, p. 8-9. Tradução nossa). Todavia, a natureza subversiva das Bíblias tinham um limite: elas reproduziam muitos dos esterótipos étnicos e raciais presentes nas grandes mídias.

Exceto pouquíssimos desenhistas posteriormente identificados devido aos traços artísticos, seus criadores permanecem um mistério, assim como o local de origem – que alguns supunham ser a cidade mexicana de Tijuana. Muitos suspeitam que o crime organizado patrocinava tais empreitadas (Will Eisner foi abordado por um gângster oferecendo um soldo generoso para produzir quadrinhos pornográficos, nos anos 1930), e, apesar de seu conteúdo obsceno, iconoclasta, violador dos direitos autorais e uso de imagem, não existe notícia de processos criminais contra os quadrinistas anônimos<sup>25</sup> que faziam este tipo de trabalho, embora alguns vendedores e distribuidores tenham sido presos.



Imagens de uma Bíblia de Tijuana protagonizada por Jiggs, personagem de *Bringing up Father* de George McManus (Pafúncio e Marocas, no Brasil). Fonte da imagem: <http://www.tijuanabile.org/>

<sup>25</sup> Após brilhar por alguns anos como co-criador do Super-Homem, Joe Shuster, pobre, quase cego e desesperado, elaborou anonimamente quadrinhos eróticos sadomasoquistas nos anos 1950, para uma revista chamada *Nights of Horror*, que lembram as Bíblias de Tijuana, embora não sejam sexualmente explícitos. Alguns personagens tinham uma semelhança visual assombrosa com Super-Homem, Lois Lane, Jimmy Olsen, Lex Luthor e outros que faziam parte do cotidiano das histórias do Homem de Aço. *Nights of horror* foi um dos títulos acusados por Wertham de incitar a criminalidade juvenil (cf. YOE, Craig. *Secret identity: the fetish art of Superman's co-creator Joe Shuster*. New York: Abrams ComicArts, 2009).



Uma página de *Nights of Horror* desenhada por Joe Shuster. Fonte da imagem: <http://www.secret-identity.net/preview.html>

Contudo, de acordo com Dez Skinn (2004, p.12), a maioria dos quadrinistas *underground* não foram influenciados pelas *Bíblías de Tijuana*: muitos cresceram durante os anos 1950, e esse tipo de publicação era quase inexistente e de difícil acesso para as crianças. Spiegelman confirma isso, partilhando suas memórias em um panorama do efeito das *Bíblías*:

Durante os Anos das Maravilhas Psicodélicas do final de minha adolescência, quando comecei a trabalhar como cartunista *underground*, pela primeira vez fui apresentado aos genuínos quadrinhos *underground* de sexo do passado [...]. Eu sei que alguns dos meus companheiros dos quadrinhos *underground* um pouco mais velhos e sábios como Robert Crumb e S. Clay Wilson foram expostos a esses livretos durante a infância, mas para a maioria não foi um momento divisor de águas em seu desenvolvimento como artistas [...]. As *Bíblías de Tijuana* não eram uma inspiração direta para muitos de nós; eram uma precondição. Isto é, os quadrinhos que galvanizaram minha geração – as primeiras *Mad*, os quadrinhos de horror e ficção científica dos anos 50 – eram feitos em grande parte pelos sujeitos que, por sua vez, foram deturpados por estes livrinhos.

Na verdade [...] as *Bíblías de Tijuana* foram verdadeiramente as primeiras revistas em quadrinhos nos Estados Unidos que faziam mais do que meramente reimprimir velhas tiras de jornais, precedendo por cinco ou dez anos o formato que passamos atribuir aos quadrinhos. Em qualquer caso, sem as *Bíblías de Tijuana* nunca teria surgido a revista *Mad* – que trouxe uma atitude irônica nova ao mundo das mídias [...] – e sem *Mad* nunca surgiria qualquer quadrinho iconoclasta nos anos 60. Olhando para trás com a perspectiva do presente [...], é difícil conjurar a carga de profundidade anárquica do Proibido que esses livrinhos sórdidos outrora portavam (SPIEGELMAN, 1997, p. 5).

Entre as outras influências sobre muitos quadrinistas do movimento *underground* indicadas por Skinn (2004, p. 13), temos, por estranho que pareça, os velhos desenhos animados do Pernalonga, Patolino e Papa-léguas, por apresentarem um motivo recorrente nos *comix*: o marginal rebelde, um homem (ou animal) contra a sociedade. Criadores ilustres como Walt Kelly, Al Capp, George Herriman e Winsor McCay também deixaram as suas marcas, assim como o Pato Donald desenhado por Carl Barks – embora nenhum deles fosse tão decisivo como os quadrinhos da EC. A editora tinha em seu quadro de funcionários alguns dos artistas e desenhistas mais destacados do mercado, incluindo Harvey Kurtzman.

Kurtzman era mais uma das inúmeras pessoas de ascendência judia a se dedicar ao meio. Durante o período em que trabalhou na EC, foi editor, escritor e por vezes ilustrador, principalmente nos títulos de guerra *Frontline combat* e *Two-fisted tales*. Em 1952, em uma iniciativa de seguir uma linha humorística, a EC lançou a *Mad*, sob responsabilidade editorial de Kurtzman. No esforço em manter o editor, Gaines aumentou o preço, mudou o formato, transformou-a em preto-e-branco e elevou o salário de Kurtzman. A partir desse momento *Mad* firmou-se como uma das maiores publicações satíricas do século XX, tornando-se um dos primeiros veículos (ou possivelmente o primeiro) a ironizar e criticar as convenções e personalidades da cultura popular, utilizando as mesmas formas de expressão e linguagem das mídias de massa, com temas nunca antes abordados nos quadrinhos.

Mesmo com as mudanças, alguns desentendimentos com William Gaines fizeram Kurtzman abandonar a revista em 1956, dedicando-se a projetos como *Trump* (que durou apenas duas edições) e uma parceria com Hugh Hefner (o criador da *Playboy*). Depois publicou *Humbug*, juntamente com Arnold Roth (com 11 edições, publicadas em 1957-58). Apesar de alguns artistas confirmarem a influência de *Humbug*, foi na *Help!*, uma revista de tiras fotográficas (com 26 edições no total, publicadas de 1960 a 1965), que muitos cartunistas *undeground* famosos, como Robert Crumb, Skip Williamson, Jay Linch e Gilbert Shelton, apresentaram os seus primeiros trabalhos profissionais. E em um trabalho fotográfico na *Help!* o desenhista, animador e cineasta Terry Gilliam conheceu John Cleese, seu futuro colega da trupe de humor britânica *Monty Python*.

Alguns estudiosos apontam que os primeiros quadrinhos *underground* foram publicados por Frank Stack (*The adventures of Jesus*, de 1962), Jack Jackson (*God nose*, de 1964) e Joel Beck (*Lenny of Laredo*, de 1965). De acordo com Denis Kitchen (2004, p. 6), no início não houve esforço proposital e consciente dos artistas para firmar os quadrinhos *underground* – apenas depois da criação da *Zap Comix*, de Robert Crumb, em 1967, ocorreu uma catalisação posterior do movimento. Até então, as publicações humorísticas universitárias e jornais locais de pequena circulação serviam de refúgio para os primeiros desenhistas *underground*. Art Spiegelman, Jay Lynch e alguns colaboradores da *Help!* faziam parte de uma rede restrita de circulação de fanzines, enquanto outros trabalhavam em isolamento, como o próprio Kitchen.

A localização geográfica dos quadrinhos *underground* – enquanto os quadrinhos dos grandes conglomerados eram quase todos feitos em Nova York – foi a costa oeste americana, mais especificamente em São Francisco, onde o ambiente da contracultura emergente, dos anos 1960, inspirou diretamente o surgimento, assim como a temática, dos quadrinhos *underground*. À medida que os *beatniks* transformavam-se em *hippies*, uma nova postura marcou indelevelmente a atitude de uma geração perante os valores tradicionais, configurada em rejeição aos traços burgueses da cultura americana.

Não surpreende, portanto, que a interseção de ruas, conhecida como Haight-Ashbury, que nomeia um distrito de São Francisco, seja considerada o ponto focal e inicial dos quadrinhos *underground* como movimento unitário. A aura contracultural da cidade atraiu muitas pessoas. De acordo com Skinn (2004, p. 11), a população do distrito aumentou de 15.000 pessoas em 1965 para 100.000 no verão de 1967 – o início do famoso Verão do Amor. Personalidades como o guru do LSD Timothy Leary, o escritor *beatnik* Allen Ginsberg e ícones do rock como Frank Zappa, Janis Joplin e Grateful Dead compunham a fauna local.

Em 1967 Robert Crumb lançou o primeiro número de *Zap Comix*, popularizando a mudança no final da palavra *comics*, trocando as duas últimas letras pelo X, cujo propósito era indicar um produto voltado a adultos, conforme o sistema de classificação americano, que considera *X-Rated* tudo o que é apropriado apenas a maiores de idade. Charles Plymell (poeta da geração *beat* que dividia acomodações com Allen Ginsberg e Neal Cassady) cuidou da impressão, juntamente com Don Donahue.

O sucesso da *Zap* mostrou a existência de um nicho de quadrinhos para adultos, principalmente os *hippies*, que até então não tinham nada que refletisse suas opiniões, modos de vida e estilo nas empresas de quadrinhos tradicionais como Marvel ou DC, e serviu para impulsionar várias iniciativas de publicação independente de quadrinhos: no Texas, Gilbert Shelton, publicou uma revista em 1967, com resultados financeiros catastróficos, mas renovou seus esforços graças à investida bem-sucedida da revista de Crumb. Em Illinois, Jay Lynch e Skip Williamson, transformaram uma revista de sátira em *Bijou Funnies*, com material adicional de Jay Kinney, Gilbert Shelton e do próprio Crumb – tornando-se o primeiro *comix* a efetivamente ser um esforço colaborativo de vários artistas ou grupos de desenhistas. Shelton publicou *Feds 'n' heads*, introduzindo talvez sua criação mais famosa, os *Fabulous Furry Freak Brothers*, e mudou-se para São Francisco. A segunda edição de *Zap* contou, além de Crumb, com arte de S. Clay Wilson, Rick Griffin e Victor Moscoso.

Os serviços de impressão foram realizados em gráficas pequenas e a distribuição era feita, algumas vezes, pelos próprios artistas (na primeira edição da *Zap*, Crumb e sua esposa usavam um carrinho de bebê para carregar os exemplares e vendê-los em Haight-Ashbury) ou em lojas de discos, cafés e mesmo em pontos de vendas de drogas. Algumas vezes, os impressores também cuidavam de distribuir e editar o material, como no caso de *The Print Mint*, mas, frequentemente, o resultado de negociações com as gráficas/distribuidoras não eram satisfatórios na opinião dos criadores. Gilbert Shelton e Jack Jackson, juntamente com Fred Todd e Dave Moriaty, criaram a Rip Off Press. Ron Turner fundou a Last Gasp para publicar o quadrinho ecológico *Slow death funnies*, seguidos por *It ain't me babe*, antologia feita apenas por mulheres, e imergiu totalmente nos *comix*. Denis Kitchen<sup>26</sup> deixou de lado os desenhos para editar e distribuir quadrinhos *underground*, criando a Kitchen Sink Press.

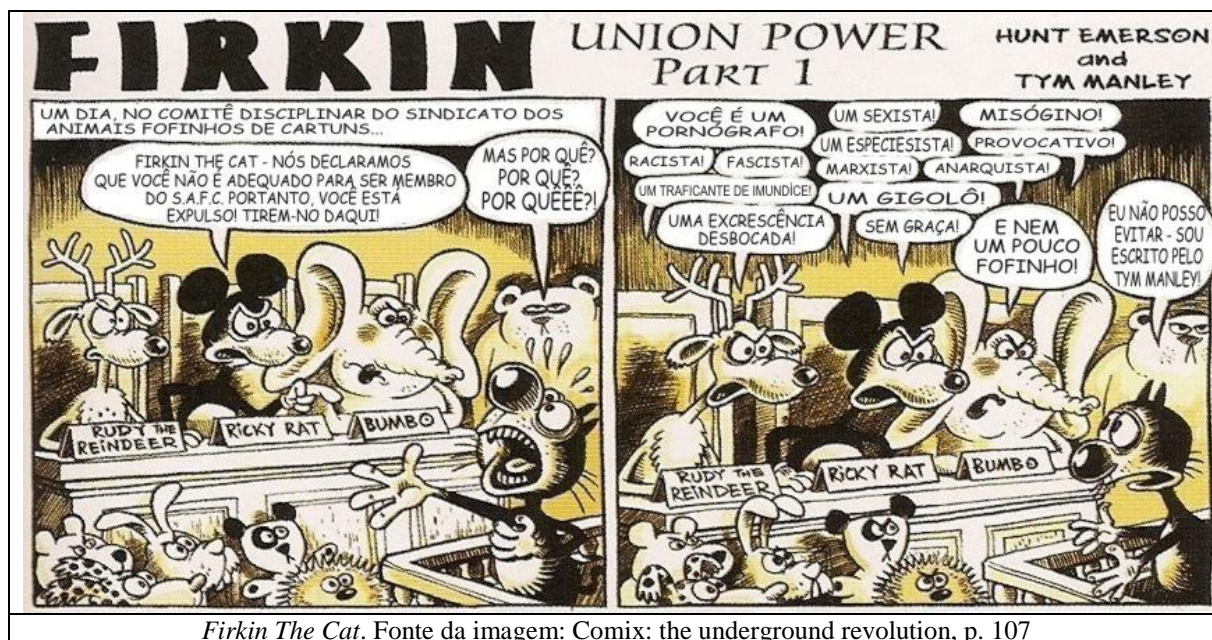
Extremamente irônicos, os quadrinhos *underground* entraram no imaginário popular principalmente pelo sexo, apologia a drogas, violência e as violações dos tabus: incesto, por exemplo, era um tema recorrente. Muitos criadores, principalmente Crumb, foram taxados de misóginos e depravados. As cenas reproduzidas a seguir, da tira *Firkin the Cat*, de Tym

---

<sup>26</sup> Kitchen viu diversos quadrinhos ameaçados de censura por causa dos temas controversos e violações de diversos tabus sociais, o que o levou a fundar o Comic Book Legal Defense Fund (CBLDF), em 1986. Neil Gaiman atualmente é um dos membros do conselho da organização.



Manley e Hunt Emerson (em tradução nossa), resumem as acusações – fundamentadas ou não – feitas aos cartunistas *underground* e, em certa medida, aos quadrinhos em geral:



Frequentemente os ícones midiáticos eram satirizados e dois tipos de quadrinhos eram os mais alvejados: os super-heróis e as publicações da Disney, como os personagens Ricky Rat e Bumbo na tira *Firkin the cat* indicam. Em certas ocasiões, as figuras e nomes eram abertamente utilizados, como nos quadrinhos do coletivo Air Pirates, que usou os personagens da Disney em situações típicas dos quadrinhos *underground*. A diferença para esse tipo de revista em relação às *Bíblias de Tijuana* é de que os trabalhos do Air Pirates não foram feitos anonimamente, pois objetivavam infringir *copyrights* (o que rendeu um longo processo legal).

Contudo, o gênero foi além desses estereótipos: os quadrinhos *underground* abriram as portas para os quadrinhos críticos, políticos e sociais: marxismo, anarquismo, *black power* e debates sobre liberdades civis eram temas recorrentes. Revistas feministas com os trabalhos de Trina Robbins, Nancy Kalish, Meredith Kurtzman, Shary Flenniken, Roberta Gregory, Aline Kominsky e Melinda Gebbie discutiam questões como a liberdade da mulher, direito ao aborto e machismo cultural, além de abrir espaço para outras minorias (quadrinhos voltados para homossexuais e mesmo deficientes físicos, como no caso de *Amputee love*, uma obra de afirmação das possibilidades de uma vida sexual rica para pessoas com membros amputados).



Outro aspecto importante é que esses quadrinistas foram os primeiros a ter noção histórica de seu objeto de trabalho e de seus direitos:

Cartunistas *underground* eram parte da primeira geração a ter senso da história de sua profissão. Antes da proliferação de livros *sobre* quadrinhos, nós com certeza reconhecíamos e apreciávamos os talentos frequentemente magníficos que nos precederam. Mas estávamos bem atentos ao lado negro da ocupação. Jovens e idealistas, trouxemos a objetividade de um forasteiro para um mundo de publicação de nicho que amávamos e rejeitávamos ao mesmo tempo. Sabíamos que os direitos aos quadrinhos eram historicamente – e quase sem exceção – possuídos pelas empresas ou *syndicates*.

Sabíamos, por exemplo, que os criadores do Super-Homem, Jerry Siegel e Joe Shuster, cederam seus direitos quando eram muito jovens e, no decorrer dos anos, receberam uma miséria em comparação com a DC Comics. Sabíamos que nossa inspiração criativa, Harvey Kurtzman, deixou a MAD por causa de uma disputa de patrimônio líquido com o editor da EC, Bill Gaines, e vimos Kurtzman continuar em precariedade financeira, enquanto Gaines, cujo negócio foi salvo pela MAD, fez milhões. Observamos que, mesmo os mais bem-sucedidos artistas de tiras de jornais, com pouquíssimas exceções (Al Capp, Will Eisner e Milton Caniff), eram incapazes de lutar pela posse de suas criações famosas.

Desde o início, todo cartunista da contracultura compreendeu que o velho sistema econômico era inaceitável (KITCHEN, 2004, p. 8-9, grifo do autor. Tradução nossa).

Os quadrinhos *underground* arrefeceram em meados dos anos 1970, e como toda manifestação cultural, sua postura foi lentamente cooptada e absorvida pelas grandes editoras<sup>27</sup>. No entanto, deixaram um legado importante para os futuros pretendentes a escritores e desenhistas:

- mostraram que existe um público adulto para os quadrinhos, que se interessava por temas complexos e controversos, mais atento às formas de utilização da linguagem proporcionada por esse meio;
- permitiram que um novo público produzisse e comprasse quadrinhos, aumentando a liberdade temática;

---

<sup>27</sup> Com apoio de Denis Kitchen, a Marvel fez uma tentativa frustrada de conquistar o nicho de quadrinhos alternativos em 1974, com uma revista chamada *Comix Book*. A editora não pôde comprometer-se totalmente com a proposta *underground* e tentou criar um produto “híbrido”, desagradando tanto os fãs de quadrinhos convencionais quanto os consumidores *underground*.

- inspiraram o modelo de distribuição que seria copiado pela grande indústria anos depois, quando distribuidores especializados em quadrinhos repassavam os títulos às lojas focadas em *comics* e materiais correlatos, em um sistema de não devolução;
- estabeleceram uma nova relação entre o autor, a sua obra e as empresas. Os artistas *underground* tinham, via de regra, total liberdade criativa, mantinham os direitos sobre seus personagens e continuavam com os originais, ao invés de cedê-los a um conglomerado que lucraria muito mais do que os próprios autores. Com a nova postura autoral, as grandes editoras começaram a proporcionar maior liberdade aos artistas de quadrinhos, assim como reavaliaram a sua posição perante os direitos de propriedade da obra, publicando trabalhos cuja posse continuava nas mãos do criador e não da empresa;
- abriram caminho para os quadrinistas e editoras independentes no final dos anos 1970 e início dos anos 1980.

Não apenas os quadrinhos *underground* levaram um novo posicionamento em relação ao mercado de super-heróis. No início dos anos 1960, Stan Lee legou ao universo do entretenimento super-heróis falíveis, moralmente ambíguos e, em alguns casos, fisicamente deformados, que precisavam lidar com problemas mundanos (como arrumar dinheiro para pagar as contas). O contraponto aos heróis absolutamente perfeitos da DC Comics agradou profundamente os leitores: títulos como *Quarteto Fantástico*, *X-Men*, *Homem-Aranha*, *Hulk*, *Homem de Ferro* e *Demolidor* serviram para, finalmente, sedimentar a posição da Marvel como a maior editora de quadrinhos americana, suplantando a DC.

O horror, se continuava um tabu para editoras como DC, Marvel, Archie e Dell, ressurgiu em 1964, em uma iniciativa de James Warren e sua companhia, a Warren Publishing (editora da *Help!* de Harvey Kurtzman), com uma revista chamada *Creepy*. O sucesso permitiu que Warren editasse vários títulos de terror, inspirando outras empresas a retomar o gênero nos anos seguintes, principalmente depois da alteração do *Comics Code*.

Em 1970, tentando alavancar as vendas, a DC colocou temas socialmente relevantes como drogas, racismo, sexismo e desigualdades sociais em suas histórias, mas os artigos do *Comics Code Authority* impediam o seu desenvolvimento adequado, ao limitar ou proibir as imagens de várias situações, como o uso de entorpecentes. No mesmo ano, a Marvel tomou uma

atitude que forçou a reavaliação do código, quando o Department of Health, Education and Welfare (Departamento de Saúde, Educação e Bem-estar) pediu à editora uma história sobre o perigo das drogas nas revistas do Homem-Aranha, uma das mais populares da época. O código proibia mostrar cenas de consumo de narcóticos; mesmo assim, a empresa decidiu publicar, sem o selo de aprovação estampado na capa da revista.

Tudo o que descrevemos nos parágrafos anteriores, somado à nova configuração social dos anos 1960 e 1970, fizeram o Comics Magazine Association of America reavaliar alguns dos artigos aprovados em 1954. Em 1971, a nova versão do *Comics Code* voltou a permitir o uso de monstros de terror, desde que fossem usados de forma “clássica”. Relaxou alguns pontos sobre a sensualidade, assim como consentiu que se mostrasse o consumo de drogas de forma a não promover apologia. Entretanto, não era o suficiente:

Apesar de seu posicionamento suave, o código de 1971 representa uma oportunidade perdida para a indústria. Sua reafirmação de que os quadrinhos eram um meio destinado a crianças efetivamente fechou a porta para a possibilidade de atrair uma audiência mais ampla. Os quadrinhos *underground* estabeleceram a existência de um novo mercado maduro, uma geração de jovens adultos que cresceram com os quadrinhos e estavam abertos às possibilidades da forma do veículo. Mas os editores estavam geralmente satisfeitos com o *status quo* e não dispostos a arriscar sua saúde financeira em experimentação que poderia desafiar a percepção pública dos quadrinhos. Esta postura conservadora serviu para reforçar a ideia de que qualquer mudança significativa na evolução do meio teria de ser externa aos maiores agentes da indústria (NYBERG, 1998, p. 142. Tradução nossa).

A ascensão de editoras independentes sob o novo sistema de distribuição direta permitia que elas ignorassem o *Comics Code Authority* e ainda assim tivessem boas vendas. No final dos anos 1970 e início dos anos 1980, as novas empresas se desenvolveram e continuaram a proposta dos quadrinhos *underground*, de firmar uma nova visão sobre o potencial estético dos quadrinhos, conseguindo algo que os *comix* dos anos 1960-70 não intencionavam: tirar uma fatia do mercado da Marvel, DC, Disney e Archie. As grandes editoras precisaram reavaliar seus projetos. Marvel e DC lançaram algumas revistas voltadas a um público maduro sem o selo do código de censura e abriram caminho para novos tipos revistas a partir de meados dos anos 1980, como *Monstro do pântano*, *Batman – cavaleiro das trevas* e

*Watchmen*, que apresentaram um nível sofisticado de comentário social e crítica às próprias convenções dos quadrinhos de super-heróis.

Em 1989, o código sofreu uma nova revisão e tornou-se mais um instrumento para indicar se uma história é recomendável para todas as idades, do que um guia do que deve ou não ser mostrado nos quadrinhos, perdendo seu poder de instrumento de censura, e várias editoras deixaram de submeter revistas ao *Comics Code*. E justamente no final do ano anterior, *Sandman* chegou pela primeira vez às mãos dos leitores.

## 4. SANDMAN

Neste capítulo, em um último momento de descrição histórica dos quadrinhos, abordaremos a trajetória de Neil Gaiman; em seguida, adentraremos no universo do nosso objeto de estudo.

### 4.1. Neil Gaiman

Sendo um autor popular, existem muitas informações sobre os trabalhos de Gaiman. Todavia, os dados biográficos carecem de coesão e apresentam lacunas (algo incômodo para um trabalho acadêmico). Pelo fato de ser um autor relativamente jovem, uma fortuna crítica adequada sobre a sua obra ainda não existe.

Descendente de judeus poloneses por parte de pai, Neil Richard Gaiman nasceu em 1960, em Portchester, Inglaterra. A sua família se mudou para East Grinstead, em 1965, e seus pais, David e Sheila, começaram a estudar Cientologia – a religião fundada pelo escritor de ficção científica L. Ron Hubbard –, tornando-se membros importantes da sua divisão inglesa. Isso é um aspecto inusitado na formação religiosa<sup>28</sup> de Neil Gaiman. Ao que tudo indica, a cientologia não coíbe outras religiões, pois o judaísmo continuou na família, gerando uma espécie de confusão identitária nas crianças, de acordo com o relato de uma das irmãs do escritor, Lizzy Calcioli: “A maioria de nossas atividades sociais envolviam cientologia ou nossa família judia. Podia ser muito confuso quando as pessoas perguntavam qual era minha

---

<sup>28</sup> A relação de Gaiman com a cientologia ainda é um mistério. A única certeza que temos de seu envolvimento com a cientologia é ela ter-se dado durante a infância do autor. Sua mãe e irmãs ainda fazem parte da religião, assim como seu pai fazia até morrer, em 2009. Na verdade, isso seria um detalhe menor, não fosse a quase total falta de informações sobre o assunto. Tanto em *The Sandman Companion* quanto em *Hanging out with the Dream King*, dois livros de entrevistas de Gaiman, em nenhum momento a cientologia aparece. A impressão que temos é a de que ele não gosta de comentar sobre o assunto: o artigo da Wikipedia acerca do autor, em inglês, frequentemente é editado para excluir a Cientologia e Gaiman limita-se apenas a afirmar que não é membro, embora mantenha posição simpática ao movimento (GOODYEAR, acesso em 15 mar. 2010). Existem informações de segunda mão que infelizmente somos impossibilitados de confirmar no momento e por isso trataremos como rumores: supõe-se que, em 1983, ele foi considerado uma Pessoa Supressiva (espécie de *persona non grata* para a Cientologia). Algum tempo depois esse *status* foi revogado e ele participou de alguns “módulos de estudo” cientológicos (até a época em que *Sandman* começa a ser publicado). Nos anos seguintes, ele supostamente fez vultosas doações ao grupo.

religião durante a infância. Eu dizia ‘sou uma judia cientologista’” (CALCIOLI, apud GOODYEAR, acesso em 15 mar. 2010). Graças à posição do seu pai na Cientologia, por um tempo ele foi proibido de entrar em colégios masculinos e forçado a ser o único menino em uma sala cheia de garotas. Depois, teve sua educação formal em colégios da Igreja Anglicana.

Gaiman (cf. BENDER, 1999, p. 12), alega que começou a ser alfabetizado pela mãe aos dois anos e, aos três, fez os primeiros esforços para ler, escrever, e que, quando teve idade suficiente para sair sozinho, frequentou a biblioteca local — terminando de ler os livros infantis, voltou-se para a literatura adulta. Aparentemente suas leituras não faziam discriminação (conheceu as obras de G. K. Chesterton nesse período, e ainda hoje é um de seus autores favoritos), mas tinha predileção por autores de fantasia: James Branch Cabell, C. S. Lewis, J. R. R. Tolkien, Michael Moorcock, Ursula LeGuin. À medida que envelhecia, voltou-se também para a ficção científica, lendo Robert A. Heinlein, Harlan Ellison, H. P. Lovecraft, Thorne Smith, Gene Wolfe, sendo particularmente influenciado por Roger Zelazny e Samuel R. Delany<sup>29</sup>.

Em 1967, um amigo emprestou-lhe uma caixa de revistas com vários quadrinhos americanos. Aos onze anos, ele decidiu ser escritor de quadrinhos, mas, aos quinze, um conselheiro de aptidão profissional o demoveu desta ideia e abandonou por um bom tempo a leitura de gibis. De qualquer maneira, o objetivo de Gaiman era tornar-se escritor, fosse de quadrinhos ou não. Podemos perceber em sua trajetória algo não muito diferente do jovem Jerry Siegel nos anos 30, mas com uma diferença fundamental: o idealizador do Super-Homem se alimentava quase que exclusivamente da cultura proporcionada pelos meios de massa como quadrinhos, *pulps* e cinema; embora Gaiman similarmente haja sorvido essas fontes, a sua formação intelectual não se limitou a tais elementos. O escritor de *Sandman* também lia compulsivamente obras literárias consideradas (na falta de termo melhor) refinadas; além disso, os escritores de

---

<sup>29</sup> Muitos desses autores tinham em comum o fato de rejeitarem, satirizarem ou subverterem as convenções usuais da fantasia e ficção científica, concretizando um movimento, dos anos 1960, chamado de Nova Onda. Visavam um experimentalismo tanto de forma quanto de conteúdo, objetivando levar a esses gêneros mérito literário. O espaço sideral cede lugar ao conflito humano interno e social. O pessimismo, a entropia, a manipulação social dos meios de massa eram motivos recorrentes, em contraste com o sonho utópico de Hugo Gernsback. Outro ponto de divergência com o futurista de outrora dizia respeito à exatidão científica, preterida em favor de cenários mais fantásticos e alegóricos. Como muitas coisas na época, existia também um contexto político: vários autores oriundos de tradições marxistas e socialistas integraram a Nova Onda.

fantasia e ficção científica da Nova Onda que nutriram a infância e a adolescência de Gaiman tinham uma proposta mais ousada e artisticamente ambiciosa em relação aos seus predecessores dos anos 1920-30.

Nos anos 1970, Gaiman fundou uma banda de *punk rock* chamada *Chaos* (BEEBER, 2006, p. 167) com seu amigo de infância Geoffrey Notkin, somando-se a uma longa lista de judeus que participaram deste estilo musical rebelde e iconoclasta<sup>30</sup>. Em 1980 ele decidiu seguir a carreira de escritor profissional, com alguns contos e um rascunho de livro infantil, mas não teve um começo auspicioso:

Após 18 meses de cartas de rejeição [...] um dia eu decidi abruptamente que “Ou não tenho talento – o que não acreditava – ou simplesmente não estou fazendo do jeito certo. Vou mudar para jornalismo e, no processo, vou descobrir como o mundo funciona – como artigos de revista são aceitos, como livros são publicados, como roteiros de televisão são vendidos”.

Eu comprei uma cópia do *Writer's and Artist's Yearbook*, que listava informações sobre contatos em revistas, então comecei a ligar para os editores na cara dura. Quando perguntavam para quem eu tinha trabalhado antes, mentia. Sabia que provavelmente ninguém me checaria, pois o que realmente importava era a qualidade da ideia que eu estava oferecendo e [...] a qualidade da minha escrita (GAIMAN, apud BENDER, 1999, p. 14. Tradução nossa).

Seguindo um padrão já conhecido por muitos escritores de ficção científica ou quadrinistas, a primeira revista a contratar os trabalhos de Gaiman foi a publicação masculina *Penthouse*. Ao oferecer a um editor uma entrevista com Robert Silvenberg, com a chamada “Bob Silvenberg foi o cara que colocou o sexo na ficção científica”, esse editor sugeriu a Gaiman que procurasse a *Penthouse*, a qual publicava alguns artigos sobre sexo com um toque “artístico”.

O aspirante a escritor descobriu que um dos editores da *Penthouse* apreciava ficção científica: assim, não foi difícil vender o seu artigo. Gaiman começou a colaborar regularmente com a revista e, em pouco tempo, se envolveu com outra publicação masculina chamada *Knave*:

---

<sup>30</sup> Em *The Heebie Jeebies at CBGB's: a secret history of jewish punk*, Beeber conta como a geração de judeus pós-holocausto abriu o caminho para a emergência do *punk rock*, dedicando um capítulo exclusivo à sua ligação com os quadrinhos e a influência destes na mentalidade juvenil no estabelecimento do movimento (a interpretação do mito do Super-Homem sob a ótica imigracional, *Mad*, os quadrinhos de horror da EC e os *comix* dos anos 1960).

Por pura coincidência, eu liguei para o editor de *Knave*, Ian Pemble, pouco depois que ele teve uma experiência do tipo “estrada para Damasco”. Aparentemente, ele disse a si mesmo: “Eu sou editor de uma revista que os leitores compram exclusivamente por causa de fotos de mulheres peladas e de uma seção de cartas lascivas. Ninguém se importa com os artigos, mas precisamos deles para preencher as páginas entre os anúncios. Portanto, posso muito bem publicar o tipo de artigos que gostaria de ler”. Então, ele contratou a mim, Kim Newman, Dave Langford, John Grant e um punhado de outros bons escritores que eram parte da cena de ficção científica inglesa, e fazíamos colunas regulares para *Knave* que não continham qualquer conteúdo sexual. Por uns dois anos, *Knave* foi minha principal fonte de renda e Ian permitiu que eu fizesse entrevistas mensais com qualquer pessoa que achasse legal – gente como Harry Harrison, Terry Jones e Douglas Adams (GAIMAN, apud BENDER, 1999, p. 14. Tradução nossa).

Durante esse período, trabalhou como crítico de cinema e conseguiu contrato para dois livros: um sobre a banda de *rock* Duran Duran (feito exclusivamente por dinheiro) e, juntamente com Kim Newman, uma coletânea humorística de citações de filmes e romances de ficção científica chamada *Ghastly beyond belief*.

Gaiman afirma que não leu quadrinhos entre 1975 e 1984 (com exceção do *Spirit*, de Will Eisner), até encontrar um exemplar do *Monstro do pântano*, escrito por Alan Moore. Embora não tenhamos informações que o contradigam, inferimos que ele não se afastou completamente dos quadrinhos em geral: Bryan Talbot, considerado o padrinho dos quadrinhos *underground* ingleses (cf. SKINN, 2004, p. 54) e colaborador ocasional de Gaiman em diversos trabalhos, incluindo *Sandman*, disse que conheceu o escritor no lançamento de um gibi *underground* em 1981 (TALBOT, apud McCABE, 2008, p. 153). Em uma entrevista, o próprio autor britânico fornece indícios da influência em seu trabalho de elementos caros aos quadrinhos *underground*:

David Carroll: Você teve um bocado de horror em seu trabalho, particularmente no começo de *Sandman* e em outras obras. Que papel o medo desempenha no processo de narração?

Neil Gaiman: Acredito que é extremamente poderoso. E me inclino a acreditar que medo e humor são muito, muito próximos. Para ser honesto, acho que pornografia completa o triângulo, porque são coisas que, para funcionar, precisam evocar uma certa reação [...]. Eu sou fascinado por essas três categorias (CARROLL, acesso em 30 mar. 2010. Tradução nossa).



Gaiman enviou uma cópia de *Ghastly beyond belief* para Alan Moore; a partir daí eles tornaram-se amigos. Gaiman ignorava como se escrevia uma história em quadrinhos e pediu a Moore que o ensinasse. Passou a elaborar roteiros e enviá-los para a apreciação crítica de Moore. Em 1986, os seus primeiros trabalhos em quadrinhos foram publicados em *2000 AD*. Em 1987, ele participou da antologia *Outrageous tales from the Old Testament*.

No que diz respeito aos quadrinhos, em 1955, os ingleses, após o surgimento de um código de censura legal, o *Children and Young Persons (Harmful Publications) Act*, afastaram-se dos super-heróis e das revistas de crime e de terror. Suas histórias se voltavam para o humor, com uma forte tendência a satirizar figuras de autoridade. No início dos anos 1970 o movimento *underground* atingiu as ilhas britânicas.

Todavia, a lei do Reino Unido, com mais desenvoltura do que nos EUA, permite que certas manifestações culturais sejam consideradas obscenas e, conseqüentemente, a venda proibida e o material apreendido<sup>31</sup>. Quadrinhos *underground* foram levados aos tribunais (SKINN, 2004, p. 185-188), mas isso não evitou que quadrinistas como Pat Mills revitalizassem o ambiente com histórias violentas e polêmicas, e logo surgiram revistas como *2000 AD*, *Action* e *Warrior*. Essa safra atraiu a atenção da DC Comics, que, no início dos anos 1980, buscava artistas e escritores fora do cenário americano. Alan Moore, Dave Gibbons e Brian Bolland foram alguns dos primeiros a serem chamados pela editora americana.

Em 1987, juntamente com Dave McKean, Gaiman publicou a sua primeira *graphic novel*: *Violent cases*. No início deste ano, por uma dica de Alan Moore, eles entraram em contato com Karen Berger, editora da DC que estava na Inglaterra fazendo um trabalho de caça-talentos. Gaiman apresentou diversas propostas e obteve o trabalho de fazer uma minissérie com uma personagem obscura da DC chamada Orquídea Negra – na qual já se vê traços da sua postura iconoclasta em relação aos super-heróis: a heroína é assassinada nas primeiras

---

<sup>31</sup> Como um exemplo, temos uma experiência do próprio Neil Gaiman: ele pretendia usar o Marquês de Sade em uma das edições de *Sandman*, mas as obras do escritor francês na época eram proibidas na Inglaterra. Ele comprou os livros do marquês enquanto estava fora do país, correndo o risco de tê-los confiscados na alfândega inglesa. Em outro caso, a antologia *Outrageous tales from the Old Testament* quase levou um editor para a prisão. O processo judicial foi vencido porque as histórias retratadas seguiam fielmente os textos bíblicos.

páginas. A existência de talentos ingleses no mundo dos quadrinhos e o posicionamento de Gaiman em relação a esse universo, em parte, se explica pelas palavras do próprio autor:

Hy Bender: Deixe-me interromper sua história pessoal por um momento, para notar que a percepção da DC Comics estava no dinheiro – existiram, como se comprovou, muitos talentos de quadrinhos no Reino Unido esperando serem descobertos por uma editora atenta. Porque você acha que foi assim?

Neil Gaiman: Parte disso aconteceu porque simplesmente ninguém se incomodou em nos procurar antes. Mas uma razão mais importante, em minha opinião, é que havia uma geração no Reino Unido lendo os quadrinhos da DC a partir de uma perspectiva bizarra. Na América, esses quadrinhos eram recebidos sem ironia; na Inglaterra, eram como cartões-postais de um outro mundo. A ideia de um lugar que parecesse Nova York, com hidrantes e pizzarias, era tão estranha a nós como a ideia de alguém vestir uma capa e voar sobre isso.

Também esses quadrinhos eram lidos por garotos brilhantes e rebeldes, e nós os percebíamos como parte de um movimento cultural dinâmico – junto com David Bowie e o *punk rock*, Roger Zelazny e a Nova Onda na ficção científica, e as histórias de William Burroughs (GAIMAN, apud BENDER, 1999, p. 20. Tradução nossa).

Em fins de 1987, com o trabalho em *Orquídea Negra* concluído, a DC solicitou novas ideias, até que outro personagem pouco usado pela editora foi escolhido: o *Sandman*. A DC pediu que Gaiman criasse um novo personagem, dando origem à saga do Mestre dos Sonhos e a uma carreira que culminou – em uma amostragem bastante reduzida – em: romances (*Coraline, Deuses americanos, Os filhos de Anansi, Stardust* e, juntamente com Terry Pratchett, a sátira apocalíptica *Belas maldições*); roteiros para cinema e TV (*Neverwhere, Beowulf, Mirrormask*) e várias adaptações em áudio de suas obras; livros de contos (*Fumaças e espelhos e Coisas frágeis*); inúmeros trabalhos em quadrinhos e participação frequente em recitais. Como o nosso objetivo é focar a carreira de Gaiman até o começo de *Sandman*, encerremos a sua biografia, passando a um breve comentário sobre o horror no âmbito dos anos 1980 e à descrição da origem e do universo ficcional do personagem.

## 4.2. Sobre o horror nos anos 1980

É interessante fazer um comentário sobre a percepção então contemporânea do horror na cultura, na qual a relação entre este gênero e o momento histórico seja levado em conta:

O amplo panorama dos filmes populares de terror reflete a ressurgência do oculto na sociedade contemporânea, indício de que as pessoas já não controlam a vida cotidiana. Quando as pessoas percebem que já não exercem controle sobre sua própria vida e são dominadas por forças poderosas que estão fora delas, sentem-se atraídas pelo ocultismo. Por conseguinte, durante as fases de crise socioeconômica, quando os indivíduos têm dificuldade em lidar com a realidade social, o oculto se torna uma modalidade ideológica eficaz que ajuda a explicar as circunstâncias desagradáveis ou os acontecimentos incompreensíveis, com a ajuda de mitologias religiosas ou sobrenaturais.

Na crise da sociedade alemã após a Primeira Guerra Mundial, por exemplo, houve uma proliferação de filmes de terror, e a primeira grande onda de filmes de terror americanos apareceu em meados da década de 1930, na depressão. Depois da explosão da bomba atômica, com o aquecimento da Guerra Fria e a corrida armamentista dos anos 1950, surgiu outra onda de filmes de terror e ocultismo, com visões de animais e seres humanos mutantes ou de holocaustos apocalípticos. Com o passar dos anos, a cultura da mídia foi acumulando um verdadeiro tesouro de saber ocultista, e nos anos 1970 e 1980 os americanos se voltaram para o ocultismo em busca de experiências e ideias que os ajudassem a lidar com a crise econômica, a reviravolta política e o mal-estar cultural (KELLNER, 2001, p. 165-166).

Kellner continua explicando como o horror pode servir tanto para fazer produtos cinematográficos politicamente reacionários, que reforçam o poder da autoridade e das instituições, como também a ideologias libertárias, que revelam a sociedade em crise de um ponto de vista irônico e, em alguns casos, niilista. Pessoalmente, Gaiman acredita que tanto o horror quanto o humor são por natureza instrumentos de ataque ao *status quo* (BEEBER, 2006, p. 167-168) e, neste sentido, não destoa de seus colegas quadrinistas ingleses, alinhados claramente à esquerda no espectro da política<sup>32</sup>, que usavam o horror como instrumento de comentário social. Além da crise financeira herdada dos anos 1970, o início da década de 1980 foi o palco da emergência do neoliberalismo, representado por Ronald Reagan nos Estados Unidos e Margaret Thatcher na Inglaterra. Warren Ellis, em uma paródia/homenagem aos quadrinhos de horror da Vertigo dos anos 1980-90, deixa bastante claro como muitos artistas percebiam o ambiente político britânico no período:

---

<sup>32</sup> Alan Moore e Grant Morrison são declaradamente anarquistas; Peter Milligan e Jamie Delano frequentemente deixam entrever visões esquerdistas em seus trabalhos; Garth Ennis, embora seja bastante politizado, adota uma postura mais cínica, não raro criticando as opções políticas em geral. Eles têm em comum o fato de serem britânicos (exceto Ennis, que é irlandês) e muitos de seus trabalhos principais foram publicados pelo selo Vertigo, da DC Comics.

Jack sempre disse como era difícil para nós americanos entender como realmente era [a Inglaterra] na parte mais assustadora dos anos 80. Nós tínhamos um presidente senil que falava um pouco demais sobre o fim do mundo e era guiado pelas pessoas erradas, mas eles tinham uma primeira-ministra que era genuinamente louca.

[...]

Ela queria campos de concentração para vítimas de AIDS, queria erradicar o homossexualismo até como conceito abstrato, fez os pobres escolherem entre comer ou manter o direito de votar. Fez a guerra artificial mais desavergonhada em 50 anos para ganhar votos. A Inglaterra era um lugar assustador. Não surpreende que produzisse uma cultura assustadora (ELLIS, 2000, p. 7-8. Tradução nossa).

Alan Moore, ao escrever o trecho abaixo nos anos 1980, também dá uma mostra da situação:

Em um século apinhado de paradoxos, um dos mais intrigantes certamente há de ser a ascensão meteórica do Horror como gênero na literatura, no cinema e até mesmo na música, tudo numa época em que, a cada dia, nos tornamos um pouco mais conscientes e atentos aos horrores da vida real. Enquanto crianças desaparecidas nos contemplam de embalagens de leite, anúncios do mais recente filme sobre adolescentes mortos se espalham pelo quarteirão e o vírus da AIDS penetra na sociedade com aterradora facilidade, fruto de uma onda colossal de ignorância e preconceito, as prateleiras de nossas livrarias rangem ante o peso de pragas e infestações presentes nas páginas que são forçadas a suportar – quer sejam pragas de ratos, sanguessugas, caranguejos ou centopéias, próprias do que há de mais detestável no mercado, ou o que de melhor ele nos tem a oferecer, como é o caso de *The Stand* de Stephen King. Enquanto nuvens radiativas sopram rumo ao ocidente e tratados banindo testes se desfazem em cogumelos de fumaça venenosa, bandas punks escarram cenas de filmes sanguinários com uma ferocidade que, na melhor das hipóteses, indica rebeldia desprovida de esperança e, na pior, uma anuência perversa e nihilista à situação (MOORE, 1997, [s.p.]).

A maioria dos profissionais de quadrinhos em atividade na década de 1980 cresceu nos anos 1960-70. Nesse período teorias surgiam aos borbotões no campo das ciências humanas, segundo Kellner (2001, p. 34), em uma febre iniciada na França, quando a proliferação de novos discursos emanou da teoria pós-estruturalista, provocando uma verdadeira “guerra” teórica. Do discurso pós-estruturalista francês, cepas dele “sofreram mutação, transformando-se em teoria pós-moderna [...]. O niilismo pós-moderno enuncia a experiência da derrota, da decepção, do desespero com a incapacidade dos movimentos dos anos 1960 de transformar [...] a vida social e cultural” (KELLNER, 2001, p. 36).

Isso é claramente evidenciado na derrocada dos valores heroicos nos anos 1980, abrindo espaço para novos discursos no campo quadrinístico – como *Miracleman*, *Monstro do Pântano*, *Watchmen*, *Batman: o cavaleiro das trevas*. A publicação independente *Maus*, ao lidar biograficamente com o holocausto, abriu novas possibilidades, ignoradas pelo grande público, sobre a capacidade estética e temática das histórias em quadrinhos. Em suma, os movimentos libertários descritos no capítulo anterior, mesmo em uma cultura de grandes editoras conservadoras, renderam frutos com obras críticas questionando os valores dos personagens mais associados aos quadrinhos, os super-heróis, colocando-os em xeque com a aproximação discursiva ao mundo real. E cimentou o ambiente cultural do início de *Sandman*.

### 4.3. Os antecedentes nos quadrinhos

O ambiente das histórias de *Sandman* deriva, em grande parte, do mundo que começou a ser construído com a publicação da primeira história do Super-Homem. O próprio Homem de Aço e Batman são publicados ininterruptamente desde o final dos anos 1930. Outros tiveram seu momento de glória com a publicação inicial do próprio título, até o cancelamento por falta de lucratividade. De qualquer forma, mesmo os personagens relegados a coadjuvantes em revistas alheias tornaram-se parte integrante de uma única e grande “história”, de um universo ficcional que acolhe todos os milhares de personagens criados desde a fundação da primeira versão da DC Comics, a National Allied, do major Wheeler-Nicholson. Ações e histórias escritas nos anos 1940 podem ser interpretadas sob uma ótica revisionista por escritores modernos – o que, não raro, gera uma teia de contradições cuja resolução está longe de ser plenamente resolvida, mesmo com o uso de artifícios narrativos tais como universos paralelos e hecatombes cósmicas<sup>33</sup>. Porém, o que pode ser um problema, principalmente para os não-iniciados nos quadrinhos de super-heróis, tem o seu aspecto positivo:

O pesadelo do fanático por cronologia e continuidade, que são mil personagens superpoderosos coexistindo num mesmo *continuum*, pode, com alguma sensibilidade e boa vontade, resultar num fértil manancial mítico,

---

<sup>33</sup> A *Crise nas infinitas terras*, uma minissérie publicada pela DC, em 1985, foi uma tentativa de transformar os 50 anos de narrativas anteriores em um todo coeso e coerente.

repleto de seres arquetípicos, todos à nossa disposição aguardando o momento de serem colhidos como uvas na videira (MOORE, 1997, [s.p.]).

*Sandman* não é exceção. Sua história se situa no mesmo mundo de super-heróis do Super-Homem, Batman e Mulher-Maravilha, um lugar com características peculiares:

Imagine, por um momento, um universo adornado de jóias preciosas tais como raças alienígenas que variam do transcendentalmente divino ao monstruosamente lovecraftiano. Imagine um cosmo onde ainda existam deuses antigos e dimensões inteiras povoadas por animaizinhos antropomórficos; onde Céu e Inferno são demonstravelmente reais e até mesmo acessíveis. E onde anjos e demônios caminham pela Terra impunemente. Imagine um planeta onde a exposição à radiatividade confere o dom da supervelocidade e não câncer ósseo; onde os céus, por este motivo, são repletos de mulheres e homens voadores que, de tão numerosos, encobrem o próprio sol. Imagine um lugar onde as pessoas fossem inteiramente boas ou terrivelmente más, com pouco espaço para a mediocridade entre tais polos. Não, certamente não seria nada parecido com o mundo em que vivemos, mas isso não o tornaria menos glorioso, tocante, triste ou assustador (MOORE, 1997, [s.p.]).

Existem vários personagens dos quadrinhos com o nome *Sandman* e, embora outras editoras tenham se servido do conceito do *Homem de Areia*, falaremos apenas dos seus predecessores da DC Comics. A versão de Gaiman foi a última de um conjunto de quatro. A primeira surgiu em 1939, no número 40 da revista *Adventure Comics*, criada por Gardner Fox e Bert Christman. O *Sandman* original era um típico personagem *pulp*: um detetive milionário, combatente do crime, chamado Wesley Dodds, que utilizava equipamentos incomuns, como pistola de gás sonífero. Para se proteger dos efeitos da própria arma, valia-se de uma máscara de gás. Sua única habilidade extraordinária eram os enigmáticos sonhos premonitórios.

A segunda versão do *Sandman* surgiu nos anos 1970, criada por Joe Simon e Jack Kirby. Ele tinha um visual super-heroico (roupa colante amarela e vermelha) e a sua missão era evitar que criaturas de pesadelos invadissem o mundo e proteger os sonhos das crianças – principalmente do jovem Jed Paulsen – com a ajuda de duas criaturas (Brute e Glob) e de um apito que acordava as pessoas de sonhos ruins. Originariamente, esse personagem deveria ser o *Sandman* “definitivo”; mas, no início dos anos 1980, o roteirista Roy Thomas alterou tal conceito e revelou que ele era um cientista chamado Garrett Sanford, construtor de uma máquina capaz de ler sonhos. Depois de salvar a vida de uma pessoa comatosa aprisionada

por um pesadelo (“monstros do id”, como é referido em determinada cena), ele encontrou-se cativo em uma dimensão onírica chamada Fluxo do Sonho, constituída de fragmentos do inconsciente coletivo. Thomas manteve a missão do personagem, mas introduziu a habilidade de Sanford em permanecer uma hora por dia no mundo real. No entanto, enlouquecido, devido à solidão e à incapacidade de viver na Terra, ele cometeu suicídio.

A terceira versão do personagem surgiu em 1988 (pouco antes do Sandman de Gaiman). Seu nome era Hector Hall, filho dos super-heróis Gavião Negro e Mulher-Gavião. Depois de morrer em combate, seu espírito adentrou o Fluxo do Sonho, sendo encontrado pelas entidades Brute e Glob e transformado no novo Sandman, com o uniforme levemente alterado, poderes e a limitação de visitar o mundo desperto por apenas 60 minutos por dia. Hector tinha uma namorada chamada Hippolyta (Lyta) Trevor – a super-heroína Fúria – e descobriu que ela esperava um filho seu. Passou a visitá-la durante as noites, enquanto ela dormia. Hector e Lyta (ainda grávida) casaram-se e passaram a viver no Fluxo do Sonho.

		
<p>Wesley Dodds, o primeiro Sandman da DC Comics. Fonte da imagem: Sandman: teatro do mistério especial, 1999. Ed. Tudo em Quadrinhos</p>	<p>Garrett Sanford, o segundo Sandman. Fonte da imagem: <a href="http://en.wikipedia.org/wiki/Sandman_(DC_Comics)">http://en.wikipedia.org/wiki/Sandman_(DC_Comics)</a></p>	<p>Hector Hall, o terceiro Sandman, visitando a amada Lyta. Fonte da imagem: <a href="http://en.wikipedia.org/wiki/Hector_Hall">http://en.wikipedia.org/wiki/Hector_Hall</a></p>

Todas as versões anteriores foram abordadas no *Sandman* de Gaiman, que explicou não só o fato de existirem tantos Sandmen, mas porque uma entidade tão importante, Morpheus, o verdadeiro Mestre dos Sonhos, jamais havia interagido antes com outros personagens da DC Comics. Sonho foi aprisionado por uma seita ocultista em 1916 e o universo, ao perceber sua ausência, tentou sanar o problema, utilizando alguns substitutos (na proposta original para a

série, Gaiman faz referência direta à noção aristotélica de que a natureza abomina o vazio). Se, por um lado, o autor com isso explica a origem dos sonhos proféticos de Wesley Dodds, por outro revela que o Fluxo do Sonho nada mais é do que a tentativa, de Brute e Glob, de criar uma versão própria e independente do reino onírico (fazendo Sanford e Hall pensarem que protegiam a dimensão dos sonhos enquanto, na verdade, estabeleciam uma barreira entre a mente de uma criança e o resto do verdadeiro mundo dos sonhos).



Dos personagens anteriores que usaram o nome, foi o da terceira versão – principalmente por causa da ligação com Lyta Trevor (agora com o sobrenome do marido, Hall) – que teve impacto direto na série, como veremos em outro momento.

#### 4.4. Antecedentes literários de *Sandman*

Antes dos quadrinhos, o *Sandman* já existia no folclore europeu e alhures. No Brasil e em Portugal, o João Pestana, por exemplo, é um equivalente do Homem de Areia. Um antecessor



literário famoso é o *Der Sandmann*, do escritor romântico alemão E. T. A. Hoffmann, elaborado pela primeira vez em 1815 e publicado em 1817. No conto, o Sandman é, pela versão de uma governanta, um ser sinistro que rouba os olhos das crianças – tão terrível que assombra os sonhos infantis de Natanael, o protagonista da história, ao ponto deste pensar ser o malicioso Coppélius, o Homem de Areia. Hans Christian Andersen escreveu uma história intitulada *Ole Lukøje*<sup>34</sup>, que também é o nome do ser que visita um menino por uma semana para lhe contar histórias e proporcionar sonhos. Ole Lukøje é na verdade a deidade dos sonhos greco-romana (Morfeu) e, por razões que veremos nos próximos parágrafos, não surpreende seu parentesco com a Morte: o curioso, neste conto, é que ela também se chama Ole Lukøje. Sobre o folclore e esses dois autores, Gaiman comenta:

O conceito de *Sandman* (Homem-Areia), também conhecido como *Dustman* (Homem-Poeira), definitivamente é anterior aos de Hoffmann e Andersen. Você encontrará menções bem antigas dele e, embora a história de Hoffmann seja a primeira a citá-lo, ele pertence à cultura européia. Segundo o *Dictionary of Phrase and Fable*, do Reverendo E. Cobham Brewer, “O *Dustman* chegou”, ou “O *Sandman* vem aí” são expressões de ninar para fazer as crianças esfregarem seus olhos, como se houvesse poeira ou areia neles. O *Oxford English Dictionary* define o *Dustman* como “uma personificação do sono e sonolência, em alusão ao ato de esfregar os olhos como se houvesse poeira neles”. O primeiro exemplo da expressão que o OED dá é de 1821, mas o contexto nos assegura que ela estava em uso coloquial muito tempo antes disso (GAIMAN, 1992a, p. 27).

No *Sandman* de Gaiman, a aura aterradora do personagem do conto de Hoffmann é mantida, ao invés da de um ente folclórico benévolo; embora Morpheus não roube olhos de crianças<sup>35</sup> e seja uma figura nobre, é bastante temível. Por outro lado, um dos epítetos do Sonho de Gaiman é de “Príncipe das Histórias”, ecoando o uso de Andersen dos sonhos, como máquinas de produções narrativas: “Eu fiz o Sandman tão velho quanto o universo porque isso me deu todo o tempo e espaço para brincar. Eu o fiz a encarnação dos sonhos e histórias porque me deu uma sustentação para narrar virtualmente qualquer tipo de conto” (GAIMAN, apud BENDER, 1999, p. 8).

<sup>34</sup> No Brasil, esta narrativa comumente tem o título de *O velho do sono*.

<sup>35</sup> O personagem Coríntio, um pesadelo criado por Morpheus que escapa do mundo dos sonhos e se torna um assassino serial, encaixa-se adequadamente na descrição do *Sandmann* de Hoffmann. No lugar dos olhos, o Coríntio tem duas pequenas bocas, com as quais mastiga os globos oculares de suas vítimas (de preferência, adolescentes do sexo masculino).

O Sandman de Gaiman, entre inúmeros títulos, é conhecido como Morpheus<sup>36</sup> – o nome da divindade grega dos sonhos. Sonho tem como irmãos Destino, Morte, Destruição, Desejo, Desespero e Delírio, constituindo a família dos Perpétuos (*Endless*). Para além de Hoffmann e Andersen, o personagem e, em parte, a sua relação de parentesco podem ser traçados até os gregos antigos. Homero estabelece a irmandade entre Sono e Morte (*Iliada*, livro XIV, 231), mas é o trecho da *Teogonia* de Hesíodo que descreve os Filhos de Nyx (Noite) que talvez se encaixe melhor para o conhecimento da família dos Perpétuos.

De acordo com Hesíodo, da Noite surge Moros (Fatalidade/Lote), Oneiroi (Sonhos), Ker (Sorte Negra) Keres (Morte violenta/Sortes), Éris (Discórdia), Momos (Culpa/Escárnio), Philotes (Amor/Amizade), Geras (Velhice), Tânatos (Morte), Moirai (Fados), Nêmesis (Retribuição), Hespérides (Filhas da Noite/Entardecer), Hypnos (Sono), Oizys (Miséria) e Apate (Engano)<sup>37</sup>. A literatura posterior lembra-se mais do parentesco entre Morte e Sono: por exemplo, temos Virgílio (*Eneida*, livro VI, 278) e as duas primeiras linhas do poema *Queen Mab*, de Percy Bysshe Shelley (“*How wonderful is Death! / Death and his brother Sleep!*”).

#### 4.5. A transformação de sonhos em histórias

Andersen e, mais tarde, Gaiman estabeleceram uma relação direta entre o ser que personifica os sonhos e as histórias, mas isto não é uma invenção destes autores e sim as consequências dos ideais românticos surgidos no final do século XVIII. Dentre as noções românticas, uma delas envolve uma nova concepção do Eu, propagada no idealismo germânico, principalmente

<sup>36</sup> As traduções optaram por manter o nome Morpheus de acordo com o original em inglês. Embora seja da nossa preferência a palavra aportuguesada Morfeu, não a usaremos aqui, por conta da tradição tradutória seguida até o momento e, ainda, para destacar quando falamos do personagem de Gaiman e não da figura mitológica.

<sup>37</sup> “Noite pariu hediondo Lote, Sorte negra / e Morte, pariu Sono e a grei de Sonhos. / A seguir Escárnio e Miséria cheia de dor. / Com nenhum conúbio divina pariu-os Noite trevosa. / As Hespérides que vigiam além do ínclito Oceano/ belas maçãs de ouro e as árvores frutíferas / pariu as partes e as Sortes que punem sem dó: / Fiandeira, Distributriz e Inflexível que os mortais / tão logo nascidos dão os haveres de bem e de mal, / elas perseguem as transgressões de homens e deuses / e jamais repousam as deusas da terrível cólera / até que dêem com o olho maligno naquele que erra. / Pariu ainda Nêmesis ruína dos perecíveis mortais / a Noite funérea. Depois pariu Engano e Amor / e Velhice funesta e pariu Éris de ânimo cruel” (HESÍODO, p. 135, 1986).

por Fichte e Schelling. O Eu constitui a realidade primordial e absoluta. A consciência de si é o princípio absoluto do saber:

[...] o Eu é simultaneamente agente e produto da acção, tendo Fichte definido esta natureza dupla e ao mesmo tempo única do Eu com o vocábulo *Tathandlung*. A actividade pura do Eu e o Eu puro são infinitos, definindo-se esta actividade pura como “faculdade absoluta de produção dirigindo-se para o ilimitado e o ilimitável”, isto é definindo-se como infinitude do Eu. Se, num primeiro momento, o Eu se auto-afirma, a sua actividade não é possível sem uma oposição: ao Eu opõe-se um não-Eu. Desta oposição, que obriga o Eu a reflectir-se e a limitar-se, depende a consciência – que tem de ser consciência de alguma coisa – e o desdobramento do ideal e do real, do conhecer e do ser (SILVA, 1983, p. 543).

De acordo com Vitor Manuel de Aguiar e Silva (1983, p. 544), os adeptos do romantismo identificaram erroneamente o Eu puro com o eu do indivíduo e assim passaram a adotar a dinâmica do primeiro no segundo: por um lado, o eu romântico é uma entidade dotada com um potencial de atividade infinita, buscando romper todas as barreiras e limites que tolhem o ser humano no anseio pelo absoluto; por outro, ele se vê em uma situação de finitude que torna tal objetivo algo inatingível, e assim prende-se em uma busca incessante. O mundo romântico então se abre para novas características perceptivas, abraçando o sobrenatural e o mistério, negando que tudo que é visível e palpável represente a verdadeira realidade, pois o verdadeiro conhecimento exige uma busca no interior do próprio ser e não no ambiente exterior. Isso fez emergir um sentimento nostálgico batizado de *Sehnsucht*, justamente por causa dessa condição em que o espírito reconhece algo além de si – e toda tentativa de alcançá-lo está inexoravelmente fadado ao fracasso. Essa impotência gera uma sensação de insatisfação perpétua nos heróis da literatura romântica.

Outra característica do romantismo é o *titanismo*, o qual configura o herói romântico “como um rebelde que se ergue, altivo e desdenhoso, contra as leis e os limites que o oprimem, que desafia a sociedade e o próprio Deus” (SILVA, 1983, p. 545). Mais conceitos desse movimento incluem o *mal du siècle*, a postura cansada, melancólica e pessimista causada pela impossibilidade de atingir o estado absoluto. A *ironia*, introduzida por Schlegel, “nasce da consciência do carácter antinômico da realidade e constitui uma atitude de superação, por parte do eu, das contradições incessantes da realidade, do conflito perpétuo entre o absoluto e

o relativo” (SILVA, 1983, p. 548). Sendo a realidade próxima insuficiente e imperfeita, os românticos passaram a buscar outras paragens, tanto no tempo como no espaço, resultando em um gosto pelo *exotismo*, ou seja, o apreço por lugares distantes, desconhecidos, e o *medievalismo*, o resgate histórico da essência espiritual social e geográfica das nações europeias. Segundo os românticos, a manifestação mais pura desse espírito dava-se na Idade Média, quando as características das nações ainda não tinham sido “contaminadas” por influências posteriores (como a Renascença, por exemplo).

Tudo isso influenciou e determinou uma nova forma de enxergar o processo de criação poética e artística em geral. O poeta romântico negava o princípio imitativo da arte e enxergava-se como potência criativa. De acordo com Silva (1983, p. 551), isso relaciona-se intimamente com fatores como imaginação, sonho e inconsciente. A imaginação passou a ser vista como a fonte da criatividade, capaz de ligar-se diretamente à verdadeira realidade e ler a natureza como um símbolo de alguma coisa que está além (ou mesmo dentro da própria natureza) e, assim, atingir a beleza ideal:

Este modo de conceber a natureza da imaginação poética conexiona-se com uma determinada visão cosmológica: o universo surge povoado de coisas e de seres que, para além das suas formas aparentes, representam simbolicamente uma realidade invisível e divina, constituindo a imaginação o meio adequado de conhecimentos desta realidade (SILVA, 1983, p. 553).

E, tanto como a imaginação, o sonho adquiriu grande valor para os românticos:

A criação poética, no romantismo, mergulha profundamente no domínio onírico e esta irrupção do inconsciente na poesia assume não somente uma dimensão psicológica, mas também uma dimensão mística, integrando-se na concepção da poesia como uma revelação do invisível e na concepção do universo como um vasto quadro hieroglífico onde se reflecte uma realidade transcendente. Por outro lado, o elemento onírico oferece um meio ideal de realizar a aspiração criadora, no sentido mais profundo da palavra, do poeta, permitindo identificar poesia e reinvenção da realidade (SILVA, 1983, p. 554).

Sonhos pululam nas narrativas desde Homero e mesmo antes, como nas lendas sumerianas do *Épico de Gilgamesh*, uma das mais antigas manifestações literárias na história humana. Entretanto, cabe aos românticos a primazia em relacionar os sonhos com a criação poética (ao

ponto de, em alguns casos, considerá-los sinônimos). Para eles, a chave para o verdadeiro universo e, portanto, para a verdadeira arte, encontra-se nos mais recônditos abismos da mente humana: os sonhos comunicam a realidade profunda, inapreensível pelos sentidos ou pelo intelecto (SILVA, 1983, p. 554).

#### 4.6. A série

*Sandman* foi publicado de 1988 a 1996, em 75 edições mensais e uma especial, posteriormente compilado em 10 volumes: *Prelúdios e noturnos (Preludes and nocturnes)*, *A casa de bonecas (The doll's house)*, *Terra dos sonhos (Dream country)*, *Estação das brumas (Season of mists)*, *Um jogo de você (A game of you)*, *Fábulas e reflexões (Fables and reflections)*, *Vidas breves (Brief lives)*, *Fim dos mundos (Worlds' end)*, *Entes queridos (The kindly ones)* e *Despertar (The wake)*.

Como dito anteriormente, Gaiman utiliza o personagem como uma máquina de narração em diversos momentos históricos distintos, como a pequena amostra a seguir revela: um conto de amor, nos moldes do folclore africano, narra a destruição da primeira cidade dos homens; a recusa em violar as regras da finitude humana conduz ao trágico caso de amor de Orfeu e Eurídice; por causa de um sonho, o imperador Augusto determina um curso de ação que culminará com o fim do Império Romano; o jovem Marco Polo perde-se em um sonho do qual não pode acordar; um pacto com Shakespeare fará com que certos sonhos não sejam esquecidos por eras; a busca por uma cabeça decapitada determina o futuro da Revolução Francesa. E a narrativa nem sempre é focada no protagonista – em muitas histórias, Sandman desempenha apenas um papel secundário.

Fazer um resumo de toda a história de *Sandman* revelar-se-ia um trabalho penoso, já que a série em sua totalidade tem mais de duas mil páginas. Limitar-nos apenas um dos arcos narrativos também seria infrutífero, pois as histórias mostram-se interconectadas em vários níveis: ainda que o leitor pudesse compreender um conto ou arco individual, o entendimento pleno envolve a leitura completa de todos os volumes da série.

Por limitações de espaço, não temos como destacar todos os detalhes do enredo. Contudo, apesar da heterogeneidade temporal e nem sempre linear do conjunto, existe uma narrativa que perpassa a série: na época contemporânea, Morpheus precisa lidar com as consequências de suas ações, que voltam para assombrá-lo, e ainda encontra razões para questionar a própria existência, ao mesmo tempo em que se depara com o dilema de se manter fiel à sua natureza e às responsabilidades como monarca dos sonhos, ou, ao invés, aceitar que algo fundamental mudou dentro de si, o que pavimenta o seu caminho rumo ao trágico (que veremos com mais detalhes no capítulo 6). Existem certos momentos definidores que mostram como foi construído esse caminho:

- O aprisionamento de Morpheus logo nas primeiras páginas da série, que inicia um lento processo de mudança psicológica do personagem (ainda que de início este não perceba ou mesmo se recuse reconhecer o fato).
- O sentimento de vazio trazido pelo fim da sua busca heroica por ferramentas roubadas enquanto ele permaneceu cativo, quando tinha um propósito na vida que ia além do mero cumprimento das suas responsabilidades como Mestre dos Sonhos.
- O seu inflexível senso de responsabilidade.
- O exacerbado orgulho do personagem-título.
- Sua dificuldade de empatia com as pessoas (que lhe confere a inimidade de Lyta Hall).
- Seus malfadados casos amorosos.
- A tragédia de Orpheus e Eurídice. No universo de Sandman, o poeta é filho de Sonho com a musa Calíope. Por orgulho, Morpheus inflige uma penosa existência para o filho (viver por milhares de anos como uma cabeça sem corpo).
- A busca pelo irmão pródigo, Destruição, que abandonara a família, e o sofrimento causado a terceiros por causa disso, que acabam por atormentar a consciência de Morpheus, além do subsequente encontro com Destruição, no qual este revela os motivos que o levaram a abandonar a família e suas responsabilidades.
- A resolução do relacionamento entre Sonho e Orpheus<sup>38</sup>, no qual o monarca do Sonhar se vê obrigado a matar o próprio filho.

---

<sup>38</sup> Para as razões desta grafia, ver nota n.º 36, a propósito de Morpheus.

- O perigoso jogo posto em movimento pelo próprio Rei dos Sonhos, depois da morte de Orpheus, e o reconhecimento por parte de Morpheus de ter atingido o limite do quanto poderia mudar – e a consciência de que isso ainda não era suficiente.

Nos próximos parágrafos destacaremos elementos importantes dos arcos de histórias. Para mais detalhes sobre alguns dos personagens mencionados, ver ANEXO.

Em *Prelúdios e noturnos* (edições 1 a 8), Morpheus foi aprisionado por uma seita de místicos, permanecendo cativo por sete décadas. Depois de escapar, ele retornou ao reino onírico (o Sonhar), que decaiu durante sua ausência, e iniciou a busca por suas ferramentas de poder (um elmo, uma algibeira e um rubi), extraviadas enquanto ele esteve preso. Nessa jornada, ele conheceu John Constantine (personagem criado originalmente por Alan Moore, em *Monstro do pântano*), visitou o inferno, ganhando a inimizade de Lúcifer, e quase foi derrotado por um antigo oponente da Liga da Justiça, chamado Dr. Destino, que estava em posse do seu rubi. No fim, cansado e desiludido, ele foi animado por sua irmã, a Morte, a reassumir a função de soberano dos sonhos e a reconstruir o seu reino.

Em *A casa de bonecas* (edições 9 a 16), o prelúdio conta a história, ocorrida há dez mil anos, do malfadado caso de amor entre Sonho e uma jovem rainha chamada Nada. Como Nada é uma mortal, e Perpétuos e mortais não podem se amar, uma grande tragédia faz a rainha renegar Morpheus, que, por orgulho ferido, condena a amada ao inferno. Na época contemporânea, Morpheus, empenhado em reconstruir seu reino, percebe que alguns habitantes importantes do Sonhar – Brute, Glob, o Coríntio e o Verde de Violinista – estão desaparecidos, ao mesmo tempo em que precisa lidar com um misterioso fenômeno conhecido como o *vórtice* – uma comunhão da mente de todos os sonhadores, que, se levado ao termo, provoca a morte destes e danos irreparáveis ao Sonhar.

O vórtice é uma jovem chamada Rose Walker e, pela capacidade dela de agir como um atrator onírico, Sandman a utiliza para rastrear seus súditos ausentes, enquanto a mantém sob vigilância. Através de Rose, ele encontra Brute e Glob, que manipularam Hector Hall e sua esposa Lyta, fazendo o super-herói (já falecido) acreditar que era o verdadeiro Sandman. Morpheus pune seus servos, reenvia Hector ao reino dos mortos e ganha a inimizade de Lyta

Hall por separá-la do marido e por clamar a posse da criança que ela carregava, por ter sido gestada em sonhos. Depois de destruir Coríntio, que participava de uma convenção de assassinos seriais, Sonho se empenha em parar o vórtice; a única maneira de fazer isso é matando a responsável pela sua criação. O Verde do Violinista se revela como um amigo de Rose Walker e tenta impedir que Morpheus a mate. Todavia, quando o rei dos sonhos está prestes a concretizar o ato, ele é interrompido por uma mulher chamada Unity Kincaid (vista pela primeira vez em *Prelúdios e noturnos*), a avó de Rose. Ela “absorve” o que faz de Rose o vórtice e morre no lugar da neta. Depois, Morpheus descobre que Unity fora estuprada durante o sono duradouro que se abateu sobre algumas pessoas enquanto ele permaneceu aprisionado, e que o avô paterno de Rose é, na verdade, Desejo, seu irmão/irmã andrógino, com o qual mantém uma rixa milenar. Tivesse Sonho assassinado Rose, ele teria derramado sangue de sua sobrinha-neta e atraído para si as Fúrias, as Erínias – entidades que vingam crimes de família. Ao desmascarar Desejo, Sonho o/a relembra sobre a função dos Perpétuos em servir aos mortais e ameaça seu irmão/irmã, caso este/a busque interferir em seus assuntos novamente.

*Terra dos sonhos* (edições 17 a 20) é uma coletânea de quatro histórias curtas, independentes entre si. Na primeira, enquanto Morpheus estava cativo, um escritor em crise criativa, para ter ideias, domina a musa Calíope, mantendo-a prisioneira e submetendo-a a constantes abusos sexuais. Calíope é, na verdade, um antigo amor de Morpheus e mãe de seu único filho, o famoso aedo Orpheus. Embora o caso entre os dois seres míticos tenha terminado de forma desastrosa, Sandman, depois de se libertar, garante a liberdade da musa ao inundar a cabeça do escritor com um fluxo incessante de ideias, ao ponto de torná-las insuportáveis. Na segunda história, um jovem felino participa de uma procissão para ouvir a pregação de uma velha gata, na qual esta narra um encontro com o Gato dos Sonhos – ou seja, como os felinos percebem Morpheus. A terceira história conta a primeira apresentação de *Sonho de uma noite de verão* – a primeira de duas peças feitas por Shakespeare por encomenda de Morpheus, em troca do dom de proporcionar grandes histórias à humanidade. A quarta história narra a angústia de uma super-heroína, a Garota Elemental, que, por causa de seu poder, tem uma aparência bem distinta das outras pessoas, além da sua solidão e incapacidade de manter vida social. Almejando o suicídio, mas incapaz de achar uma forma de matar-se por causa de seus poderes, ela encontra um ombro amigo na Morte.



Em *Estação das brumas* (edições 21 a 28), Morpheus precisa lidar com as consequências de ter condenado Nada ao inferno, quando ele, ao ser zombado por Desejo e, principalmente, depois que a Morte expressa sua desaprovação com a resolução do caso, decide ir ao reino inferior para libertar o antigo amor – mesmo sabendo que isso provavelmente significaria sua destruição, por ter ofendido Lúcifer em *Prelúdios e noturnos*. O anjo caído, ciente da chegada de Morpheus, em vez de executar a sua vingança, simplesmente evacua todo o reino infernal, expulsando demônios e condenados, abdica de sua posição e entrega a chave do inferno a Morpheus. Esse acaba tendo que lidar com os diversos pretendentes que estão interessados no inferno vazio, incluindo um demônio que está de posse da alma de Nada. Depois de receber uma mensagem do Criador por meio de dois anjos, ele entrega a chave aos seres celestiais, que reabrem o inferno e recebem novamente os diabos e pecadores. Quando o demônio que possuía a alma de Nada decide desafiar Morpheus por causa da decisão de entregar a chave aos anjos, este facilmente o vence e enfim liberta sua antiga amada.

*Um jogo de você* (edições 32 a 37) é a história que menos conta com a participação ativa de Morpheus. Na verdade aqui ele é mais um personagem secundário; o foco narrativo localiza-se na jornada de uma mulher chamada Barbie (vista pela primeira vez em *A casa de bonecas*), que precisa salvar a terra onírica, na qual ela é uma princesa, do terrível ser conhecido como Cuco. Essa história mostra mais um caso de amor de Sonho que terminou mal (a personagem Alianora carrega uma grande cicatriz no rosto, feita por Morpheus) e nela há a aparição da bruxa grega Thessaly, que se tornará um elemento importante no futuro trágico de Sonho.

*Fábulas e reflexões* (edições 29 a 31, 38 a 40, 50 e *The Sandman special 1*) é outra coletânea de histórias curtas, mas ligadas por uma temática comum. As edições 29, 30, 31 e 50, publicadas sob o rótulo de *Espelhos distantes*, são focadas em figuras e eventos históricos. As edições 38 a 40, conhecidas como *Convergência*, relacionam personagens de diferentes tempos e lugares para tecer uma única história em cada número. A edição 50 revela-se uma homenagem às *Mil e uma noites* e *The Sandman special 1* é uma recontagem do mito de Orpheus e Eurídice dentro do universo ficcional criado por Gaiman.

Em *Thermidor* (edição 29), Johanne Constantine (uma ancestral do mago John Constantine, protagonista do título da *Vertigo Hellblazer*), trabalhando para Morpheus, empenha-se no resgate da cabeça de Orpheus, em poder dos revolucionários de Paris durante o Reinado do Terror. Em *Augustus* (edição 30), o imperador de Roma passa a tarde em um mercado da cidade, acompanhado por um ator anão, enquanto faz um balanço de seu reinado. Um sonho lhe revelou como planejar um curso de ação que desintegrará o Império Romano. *Três setembros e um janeiro* (edição 31) fecha o ciclo de contos históricos, narrando momentos da vida do autoproclamado primeiro e único imperador dos Estados Unidos, Norton I, e de como ele foi apanhado em uma disputa envolvendo os Perpétuos (um desafio a Sonho lançado por Desespero, em companhia de Desejo e Delírio).

*A caçada* (edição 38) traz um conto de fadas relatado a uma jovem por seu avô, com muitas referências ao folclore do leste europeu, e descobrimos que, tanto o avô como a neta, são parte do Povo – lobisomens. Em *Regiões brandas* (edição 39), Marco Polo se perde no deserto de Lop durante a sua primeira viagem à China, e se encontra em uma região do Sonhar que invade o mundo real, onde tempo e espaço se misturam e um sonhador pode ficar perdido durante eras. Depois de topar com seu futuro cronista, Rusticiano de Pisa, e o Verde do Violinista, Marco vagueia sem rumo até encontrar o próprio Morpheus – logo depois de este se livrar de seus captores em *Prelúdios e noturnos*.

Em *O parlamento das gralhas* (edição 40), Daniel, filho de Lyta Hall, participa junto com o corvo de Morpheus, Matthew, de uma sessão de histórias narradas por Caim, Abel e Eva (antigos anfitriões de títulos de horror da DC), sobre como os irmãos bíblicos chegaram ao Sonhar, as três esposas de Adão e o misterioso evento conhecido como parlamento das gralhas. Em *Ramadan* (Edição 50), o califa Haroun Al Raschid, temeroso do inevitável fim que um dia chegaria à sua bela cidade, faz um pacto com Sandman para eternizar a versão maravilhosa de Bagdá, garantido que sua glória radiante permaneça intacta nos sonhos e histórias de humanidade.

*A canção de Orpheus* foi publicada em *The Sandman special 1*, entre as edições 31 e 32. A trágica aventura de amor do poeta e sua amada é inserida no contexto da história de Sandman. Aqui, Orpheus é filho de Sonho e da musa Calíope. Depois da morte de Eurídice, Orpheus

apela a seu pai para que ele interceda junto aos deuses do submundo para libertá-la, mas Sonho se nega a atender o pedido do filho e é por este renegado. Ao encontrar Destruição – o irmão pródigo que abandonaria a família no futuro –, Orpheus visita Morte e esta lhe dá imortalidade, para ele ser capaz de adentrar o mundo dos mortos. Quando o poeta falha em recuperar a alma da amada no Hades, tenta suicídio, mas descobre que é incapaz de morrer; pouco tempo depois ele é desmembrado pelas bacantes, sobrevivendo apenas como uma cabeça, sem o resto do corpo. Morpheus providencia cuidados para o filho, mas com o orgulho ferido por ter sido rejeitado pelo poeta, se recusa a findar a vida de Orpheus, mesmo perante as súplicas deste.

*Vidas breves* (edições 41 a 49) narra a busca de Sonho e Delírio por Destruição, o irmão que abandonara a família séculos antes. Durante a jornada, uma série de mortes misteriosas ocorre com aqueles que podem ajudar a descobrir o paradeiro do pródigo. Após consultar Destino, Sonho percebe que, para descobrir a localização do irmão, apenas o oráculo de Orpheus lhe poderia dar a reposta – ao preço de que seu sofrimento milenar terminasse. Sonho aceita a proposta e, junto com Delírio, finalmente encontra o parente desaparecido, que revela os motivos pelos quais decidiu abdicar da família e das responsabilidades como encarnação da Destruição. Morpheus, honrando o acordo, assassina o próprio filho.

Em *Fim dos Mundos* (edições 51 a 56), durante uma violenta tempestade, diversos viajantes acham abrigo em uma taverna chamada precisamente Fim dos Mundos, onde o preço de uma estadia é uma história. A taverna agrega pessoas dos mais variados períodos e mesmo seres mitológicos. Sem razão aparente, e embora os próprios narradores não percebam, todas as histórias tem alguma ligação, mesmo que indireta, com Morpheus. No clímax da tempestade, nos céus, figuras gigantescas participam de uma procissão funerária, inclusive vários Perpétuos e habitantes do Sonhar.

*Entes queridos* (edições 57 a 69) é o mais longo e estruturalmente complexo arco da série, além de ser um diálogo direto com a tragédia em termos literários (o título em original, *The kindly ones*, que significa *As bondosas*, é uma referência direta à segunda parte da *Oréstia* de Ésquilo, *As Eumenides*). Embora algumas narrativas pendentes se resolvam e outras sejam deixadas em suspenso até o último volume da saga (*Depertar*), é aqui que Morpheus encontra

seu trágico fim, depois de uma criança (Daniel, o filho de Lyta Hall) ser raptada. Acreditando que a criança estava morta e que Morpheus era o responsável, a mãe se lança em uma loucura homicida e invoca as Fúrias, as Bondosas, as Eumenides, que aceitam utilizar a mulher como canal vingador de ação, por Morpheus ter assassinado Orpheus. Dois servos do Sonhar (o corvo Matthew e uma nova versão do Coríntio) encontram Daniel, mas as Fúrias começam a causar danos ao Sonhar e Morpheus se vê incapaz de pará-las. Sabendo que a única opção para o caso é morrer, Morpheus escolhe Daniel como seu sucessor e nova encarnação de Sonho dos Perpétuos, e falece depois de um encontro com a Morte.

Em *Despertar* (edições 70 a 75), a saga de Sandman chega ao fim. Seus irmãos e irmãs, com exceção de Destruição, se reúnem para pegar uma mortalha e um livro de ritual. Com os apetrechos adequados para realizar o funeral do irmão, eles se dirigem ao Sonhar, onde Daniel, o novo Sandman, está se adaptando à situação e reparando o dano causado pelas Fúrias.

Praticamente todos os personagens que apareceram no decorrer da série comparecem ao funeral: a narrativa passa àqueles que conheciam Morpheus e às impressões que ele deixou em suas vidas. O novo Sonho, Daniel, não pode ir ao funeral (segundo as regras descritas no livro), permanecendo no palácio com seus guardiões. Na interação com os servos, a diferença entre Morpheus e Daniel se evidencia: a nova encarnação dos sonhos detém um traço de – na ausência de palavra melhor – humanidade, algo que faltava ao seu predecessor, assim como disposição em aceitar opiniões divergentes e mudanças. Destruição aparece no castelo de Sandman, oferecendo alguns conselhos e até mesmo convida Daniel a seguir o mesmo caminho que escolhera. O novo Sonho, diferentemente da sua manifestação anterior, não desdenha dos conselhos ou da atitude do irmão, embora não veja razões para abandonar suas responsabilidades.

Após o funeral, o novo Sandman é introduzido formalmente aos Perpétuos e reconhecido como um membro da família. Por fim, a última história da série fecha com Shakespeare, poucos anos antes de morrer, terminando *A tempestade* – a segunda e última peça encomendada por Morpheus, que vêm cobrá-la do dramaturgo.

## 5. MEMÓRIA, INTERTEXTUALIDADE E SEMIÓTICA

Uma das propostas principais deste trabalho envolve a reconstrução da memória cultural do veículo sógnico conhecido como história em quadrinhos; outra é a de mostrar o diálogo deste meio com certas forças sociais e artísticas (já vimos a influência de certos gêneros literários eminentemente populares, como o gótico, sobre os quadrinhos). A razão da postura por nós adotada encontra sua raiz em uma característica da intertextualidade descrita por Laurent Jenny:

Acontece ainda que a intertextualidade não só condiciona o uso do código [i.e, o que determina a forma de uso da literatura], como também está explicitamente presente ao nível do conteúdo formal da obra. Assim sucede com todos os textos que deixam transparecer a sua relação com outros textos: imitação, paródia, citação, montagem, plágio, etc. A determinação intertextual da obra é então dupla: por exemplo, uma paródia relaciona-se em simultâneo com a obra que caricatura e com todas as obras parodísticas constitutivas do seu próprio gênero [...]. O que pode variar também é a sensibilidade dos leitores à repetição. Tal sensibilidade existe evidentemente em função da cultura e da memória de cada época, mas também da preocupação formal dos seus escritores. Por exemplo, o dogma da imitação, próprio do Renascimento, é também um convite a uma leitura dupla dos textos e à decifração da sua relação intertextual com modelo antigo (JENNY, 1979, p. 6-7).

As artes visuais e a própria literatura têm seus campos de estudos bem conhecidos e documentados. Os quadrinhos, não. O conhecimento das artes plásticas e da história literária sem dúvida rende frutos positivos, mas nossa limitação de espaço impõe uma escolha: entre o que é bem conhecido e o que ainda permanece obscuro.

A ligação do universo literário com o dos quadrinhos sempre foi alvo de polêmicas e a aceitação do elo entre ambos é um acontecimento relativamente novo. Certamente não significa que esse elo existiu apenas nas últimas décadas: apenas quer dizer que, com as recentes configurações sociais, seu reconhecimento não provoca mais espanto ou ultraje.

Obviamente, isso não equivale a afirmar que uma história em quadrinhos é literatura: como veremos, objetos artísticos e culturais distintos podem manter diálogo sem perder as próprias

características. Os quadrinhos, evidentemente, utilizam tanto as convenções das artes visuais quanto as da escrita alfabética. Sendo assim, uma possível influência literária sobre esse meio, principalmente no caso de *Sandman*, sugere uma absorção tanto da memória cultural dos quadrinhos quanto da própria literatura. Porém, de que forma essas memórias são transmitidas e, igualmente importante, quais os mecanismos desenvolvidos no âmbito dos estudos literários que permitem o contato com a literatura e com outras artes? É o que investigaremos agora.

## 5.1. Intertextualidade

No livro *A intertextualidade*, a estudiosa francesa Tiphaine Samoyault sintetiza todas as idas e vindas da intertextualidade, desde seu nascimento com Julia Kristeva, em 1966, na revista *Tel Quel*, e vai ainda além do trabalho de Gérard Genette, que, segundo alguns, dividiu a história desse conceito entre antes e depois da publicação de *Palimpsestes: la littérature au second degré*. Para entender a intertextualidade, falemos da noção de texto sob a ótica epistemológica estruturalista.

Na versão mais extremada do conceito, texto deixou de ser associado aos domínios de outros saberes como história, psicologia, etc., para se tornar algo imanente, tornando-se um objeto teórico na concepção de Kristeva, que é utilizada por Barthes na *Encyclopaedia universalis*: “Definimos o Texto como um aparelho translinguístico que redistribui a ordem da língua, relacionando uma palavra comunicativa que visa à informação direta com diferentes enunciados anteriores e sincrônicos” (KRISTEVA, apud BARTHES, 2010, [s.p.]).

Com essa ideia de texto em mente, e aplicando a noção de dialogismo<sup>39</sup> de Mikhail Bakhtin – que, por sua vez, se originou da constatação de uma “polifonia verbal”, em que os enunciados do autor e das personagens dialogam constantemente, pelo uso das palavras –, Julia Kristeva propõe a intertextualidade, como podemos ver a seguir:

---

<sup>39</sup> Deve-se registrar que o conceito é mais complexo e expansivo do que apresentado aqui. Mais detalhes podem ser vistos em MARCHEZAN, Renata C. Diálogo. In: BRAIT, Beth. *Bakhtin: outros conceitos-chave*. São Paulo: Contexto, 2008.

[O] eixo horizontal (sujeito-destinatário) e o eixo vertical (texto-contexto) coincidem para revelar um fato maior: a palavra (o texto) é um cruzamento de palavras (de textos) onde se lê, pelo menos, uma outra palavra (texto). Em Bakhtine, além disso, os dois eixos, por ele denominados diálogo e ambivalência, respectivamente, não são claramente distintos. Mas esta falta de rigor é antes uma descoberta que Bakhtine é o primeiro a introduzir na teoria literária: todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de outro texto (KRISTEVA, 1974, p. 63-64).

Isso causou uma grande busca para tentar saber qual era a biblioteca dos autores, ou seja, o que eles liam, quais as suas referências, o que levou a criadora da expressão a uma reflexão posterior:

O termo intertextualidade designa esta transposição de um (ou de vários) sistema(s) de signos em um outro, mas já que esse termo tem sido frequentemente entendido no sentido banal de «crítica de fontes» de um texto, preferimos a ele o de *transposição*, que tem a vantagem de precisar que a passagem de um sistema signifiante a um outro exige uma nova articulação do tético – posicionamento enunciativo e denotativo (KRISTEVA, apud SAMOYAUULT, 2008, p. 17: destaque da autora).

Mas, segundo Samoyault, se esse sentido nos dá uma ferramenta teórica satisfatória para uma análise científica (ou seja, linguística) do texto, por outro lado carece de sustentação no que diz respeito ao seu aspecto literário.

Roland Barthes estabelece um conceito de intertextualidade bastante parecido com o de Kristeva, mas deslocando um pouco o foco somente no texto e apontando-o também para a leitura. Michael Riffaterre transforma a intertextualidade em um fenômeno de orientação de leitura do texto, que determina sua interpretação, e distingue a intertextualidade do intertexto. Vejamos como Riffaterre designa este último:

“[O intertexto] é aí uma categoria da interpretância e designa qualquer índice, qualquer traço, percebidos pelo leitor, sejam eles citação implícita, alusão mais ou menos transparente ou vaga reminiscência, que podem esclarecer a organização estilística do texto (RIFFATERRE, apud SAMOYAUULT, 2008, p. 25).

Isso leva a questão para o lado da recepção, onde o leitor desempenha papel fundamental para a intertextualidade, pois ele continua (ou devemos dizer concretiza?) a obra. Riffaterre acaba por restringir a noção de intertextualidade, quando a usa para análise de fenômenos estilísticos, mas o corte decisivo viria com a publicação de *Palimpsestes*, de Gérard Genette.

## 5.2. *Palimpsestes*

A obra decisiva para a migração da noção das concepções extensivas do conceito [de intertextualidade] à sua percepção restrita aparece em 1982. *Palimpsestes*, de Gerard Genette, [...] acaba de semear confusão em torno do termo, deslocando-o definitivamente da linguística para a poética. Ao mesmo tempo, ele produz um trabalho decisivo para a compreensão e a descrição da noção, inscrevendo-a numa tipologia geral de todas as relações que os textos entretêm com outros textos. A partir dessa obra, os usuários da intertextualidade não podem usar mais impunemente o termo: devem escolher entre sua extensão generalizante e essencialmente dialógica (Bakhtin, mesmo que a aplicação incida sobre análises poéticas) ou sua formalização teórica, visando [evidenciar] práticas (Genette). A tal ponto que, apesar de Kristeva e *Tel Quel*, parece preferível conservar o termo de dialogismo para designar a primeira concepção e reservar o de intertextualidade para a segunda (SAMOYAULT, 2008, p. 28-29).

Em *Palimpsestes*, é introduzido a noção de transtextualidade, o objeto da poética, ou seja, o conjunto de categorias gerais (tipos de discurso, modos de enunciação, gêneros literários, etc.) de que cada texto procede. Para Genette (1982/1992, p. 8-13), existem cinco tipos de relações transtextuais:

- a intertextualidade (co-presença entre dois ou vários textos, citação, plágio ou alusão);
- a paratextualidade (relação menos explícita e mais distante que o texto mantém com seu paratexto – título, prefácio, capa, etc.);
- a metatextualidade (a relação de comentário que une um texto ao texto a que ele se refere, sem necessariamente citá-lo ou mesmo nomeá-lo);
- a hipertextualidade (derivação de texto, que será discutida com detalhes mais adiante, é o objeto principal de Genette em *Palimpsestes*);
- a arquitextualidade (o que determina o estatuto genérico do texto: definição de gênero – romance, tragédia, biografia, prosa, jornalismo, etc. – é um aspecto da arquitextualidade).



Mas, mesmo levando em conta que o esquema teórico de Genette tenha suas limitações, como a redução do alcance crítico e hermenêutico da intertextualidade, Samoyault (2008, p. 30) acredita que as vantagens são compensadoras: a descrição de práticas antigas e modernas da literatura não mais depende de uma concepção estritamente histórica de produção textual, e a capacidade transformacional outrora atribuída à intertextualidade se desloca para a hipertextualidade, deixando a intertextualidade apenas no campo relacional, o que, segundo a autora, permite maior concretude da noção.

### 5.3. Intertextualidade e hipertextualidade

Genette separa o que era outrora unido nos estudos da intertextualidade, utilizando-se da ideia de transtextualidade. Assim, o que antes era de domínio da intertextualidade se divide em outras categorias: a *intertextualidade*, que se mantém como a presença, em um texto, de vários outros (A está presente com B no texto B), e a *hipertextualidade*, que é a derivação de um texto (B deriva de A, mas A não está efetivamente presente em B). “Chamo então hipertexto todo texto derivado de um texto anterior por transformação simples (diremos doravante apenas transformação) ou por transformação indireta: diremos imitação” (GENETTE, 1982/1992, p. 16. Tradução nossa).

O texto anterior que serve de referência para o novo é denominado por Genette de hipotexto; o seu derivado é o hipertexto. Embora, de acordo com Samoyault, os discursos teóricos, em sua maioria, não distingam intertextualidade de hipertextualidade, essa divisão traz vantagens por esclarecer as relações entre texto presente e texto ausente, entre o atual e o virtual (quando a linguagem real do texto remete virtualmente a outras linguagens) e considerar o leitor-intérprete. Além do mais, a hipertextualidade porta algumas características bastante pertinentes para o nosso trabalho, quando

[...] oferece a possibilidade de percorrer a história da literatura (*como das outras artes*) compreendendo um de seus maiores traços: ela se faz por imitação e transformação. O exame de outras práticas artísticas, nos domínios pictorial e musical, que Genette nomeia hiperestésicos, permite medir sua importância. A paródia de *Jaconde*, de Marcel Duchamp

(LHOOQ, 1919), o disfarce das *Meninas*, de Velázquez, por Picasso, constituem equivalentes às práticas textuais. [...]. Este desvio por outros territórios estéticos permite sublinhar a importância da distinção, no seio das práticas hipertextuais, da transformação (paródia ou disfarce burlesco) e da imitação (pastiche) (SAMOYAULT, 2008, p. 33-34: destaque nosso).

## 5.4. Tipologias

A intertextualidade admite diversas tipologias que serão indicadas a seguir, mas dentro do sistema de divisão proposto por Genette entre co-presença (intertextualidade) e derivação (hipertextualidade), embora não só limitadas à sistematização que este autor propõe. Samoyault (2008, p. 48-51) enumera as seguintes *tipologias intertextuais*:

a) Citação: identificável graças a marcas tipográficas como aspas, itálicos, separação de texto, etc. A relação de heterogeneidade do autor com as fontes se torna evidente, indicando o que for necessário para se chegar ao texto de origem.

b) Centão: uma obra construída apenas com citações, repleta de frases e pensamentos de vários autores.

c) Referência: não se expõe o texto citado, porém a este se remete por meio de título, nome de autor e/ou de personagens, ou ainda exposição de uma situação particular. Quando aparece sem uma indicação de fonte ou sem uma citação, a relação com outros textos se torna mais sutil, pois a heterogeneidade se torna menos evidente. (Não faz parte da tipologia proposta por Genette).

d) Alusão: também remete a um texto anterior, mas sem indicar a heterogeneidade do autor e a citação. Pode funcionar em um nível puramente semântico, sem ser propriamente intertextual. Quando se diz, por exemplo, “ele só pensa naquilo”, faz-se uma alusão erótica, mas não necessariamente intertextual. Outras vezes indica mais a um conjunto textual do que um texto específico, como nos casos de passagens de *Ulysses*, de Joyce, onde se menciona

Helena de Argos e Tróia, numa referência tanto a Homero quanto a qualquer um que tenha retomado o tema da guerra troiana.

e) Plágio: uma retomada literal, mas sem a marcação presente na citação. Aí, a heterogeneidade é nula. Muitas vezes é considerado o oposto da literatura. Porém, quando é praticado com propósitos lúdicos ou subversivos, possui um aspecto deveras literário.

Tirando-se a citação e o centão, todas as outras tipologias intertextuais têm maior ou menor grau de ambiguidade intertextual, com frequência exigindo a sagacidade do leitor para efetuar a identificação adequada.

No tocante à *hipertextualidade*, Samoyault (2008, p. 53-55) aponta as seguintes tipologias, cujas características incluem a ausência de referência direta ou mesmo a total exclusão da citação do texto imitado:

a) Paródia: a transformação do texto anterior, para caricaturá-lo ou reutilizá-lo de forma lúdica, ou mesmo admirativa. Transformando-a ou deformando-a, existe uma ligação direta com a literatura existente. É comumente atribuído um sentido negativo a essa expressão, sentido esse que não é necessariamente condizente com a teoria intertextual (Genette insiste no aspecto derivacional, onde, de alguma forma, o hipotexto ainda é reconhecido no hipertexto).

b) Pastiche: deforma, mas imita o hipotexto. Menos remete a um texto em especial do que ao estilo típico de um autor. O escritor pode adotar esse estilo com um propósito lúdico e, ainda, servir-se dele para um processo catártico, pois, imitando um autor, aprende não só a escrever, como também se livra das influências mais ou menos conscientes sobre o próprio estilo, como Proust reconhecia.

As fronteiras entre os elementos que compõem as tipologias estão longe de serem tão puras. Muitas vezes paródia e pastiche se misturam, por exemplo, ou uma paródia usa citações sem marcas, o que também a aproximaria do plágio. Genette acrescenta entre as tipologias

hipertextuais o disfarce burlesco, a reescritura em forma baixa de determinada obra, mas cujo estilo é conservado.

Genette especifica três regimes distintos que permitem distinguir os hipertextos: lúdico, satírico e sério, resumidos no quadro a seguir:

Regime	Lúdico	Satírico	Sério
Relação			
Transformação	Paródia	Disfarce	Transposição
Imitação	Pastiche	Charge	Falsificação

As passagens de um ao outro, os hibridismos entre os gêneros, como Genette mostra, são constantes. Mas essas distinções lembram que essas práticas hipertextuais, frequentemente mantidas nas suas conotações ligeiras e lúdicas, podem também dar conta de textos mais sérios, como as reescrituras dos mitos, *Ulisses*, de Joyce, ou *Le Docteur Faustus*, de Thomas Mann (SAMOYAULT, 2008, p. 58-59).

Os termos que não foram trabalhados anteriormente não precisam ser detalhados por ora. No caso dos mitos indicados por Samoyault, eles se encaixariam na Transposição, de acordo com o quadro de Genette.

A maneira como um texto absorve outro envolve diversas formas de integração e colagem da matéria emprestada, um assunto que a autora discute com mais detalhes do que serão abordados aqui, pois, no caso específico de uma história em quadrinhos, as considerações de Peter Wagner sobre ecfraze, iconotexto e intermídia são mais adequadas do que os exemplos que Samoyault oferece, já que, por mais que esta autora entenda o texto como algo que supera a mera forma alfabética e cite exemplos de colagens que envolvam imagens, nunca o faz com um caráter tão constante para uma estrutura narrativa como a integração imagem/escrita que um quadrinho exige.

Mas, antes de discutirmos isso, vale estendermos mais um pouco sobre um aspecto da intertextualidade/hipertextualidade salientado pela autora: a intertextualidade como memória literária.

## 5.5. Memória da literatura

A hipótese da autora é que a taxionomia intertextual indica o caminho de como a intertextualidade funciona, quais as operações envolvidas e como ela carrega consigo a memória da literatura.

A intertextualidade é o resultado técnico, objetivo, do trabalho constante, sutil e, às vezes, aleatório, da memória da escritura. A autonomia e a individualidade mesma das obras repousam sobre seus liames variáveis com o conjunto da literatura, no movimento do qual elas desenham seu próprio lugar. Este último não é determinista, já que se define sob diferentes pontos de vista: historicamente – pela pertença da obra a uma corrente historicamente definida ou não, por sua identificação numa época, sujeita também à variação –, como gênero – pela relação da obra literária com a classe na qual ela se localiza –, como reconhecimento – pela pertença variável desta obra ao cânone –, como estilo de discurso – pela modificação possível do caráter discursivo de um texto. Isto explica também que a “memória das obras”, [...] seja um espaço instável, onde o esquecimento, a lembrança fugaz, a recuperação repentina, o apagamento temporário atuam plenamente. As práticas intertextuais informam sobre o funcionamento da memória que uma época, um grupo, um indivíduo têm das obras que os precederam ou que lhe são contemporâneas. Elas exprimem ao mesmo tempo o peso desta memória, a dificuldade de um gesto que se sabe suceder a outro e vir sempre depois (SAMOYAULT, 2008, p. 68).

Para Samoyault, existem dois tipos de Memória da Literatura: a *melancólica*, na qual o autor constata que tudo foi escrito, assumindo uma atitude triste, que, se superada com o posicionamento mais otimista de que “então digo da minha forma”, pode levar à memória *lúdica*, em que se brinca com todos os modelos e referências, com tudo que já foi dito.

Essa superação geralmente acontece quando o escritor percebe o absurdo de determinar a origem de uma ideia (e, mesmo que ele não saiba sua procedência, existe a sensação, ou medo, de que alguém a tenha desenvolvido).

Entre as duas propostas, entre o “tudo está dito” e “digo-o como meu”, há menos que um paradoxo, uma definição da literatura como necessária repetição ao mesmo tempo que como uma apropriação: pelo jogo de uma nova disposição ou uma expressão inédita, o escritor pode tornar-se “proprietário” de seu assunto, abandonar o hábito desvalorizado de plagiador para revestir aquele, muito mais valorizado, de autor (SAMOYAULT, 2008, p. 70).

Nesse sentido, a literatura é imaginada como um espelho, que se reflete infinitamente. Utilizando-se da ideia de melancolia de Freud (caracterizada como falta de interesse pelo mundo exterior), Samoyault supõe que a consciência da repetição termina no remoer do sofrimento de uma perda, e aqui a palavra remoer tem seu sentido primeiro: moer de novo, fazer o movimento de passar o grão na peneira, de maneira incessante. Neste cenário, novo e antigo se misturam e, para o escritor, só a literatura interessa: tudo é feito norteado pela ideia de um mundo no qual os reflexos de si – autor e literatura – atraem toda a sua atenção.

Menos melancólico seria o posicionamento daquele que “diz do próprio jeito”: dizer de um jeito diferente é renovar e, por vezes, superar. Eis o caso dos escritores antigos, herdeiros da cultura oral, os grandes trágicos gregos, os fabulistas e os retóricos, que viviam em sociedades nas quais todos se apossavam de um assunto que pertencia à memória coletiva. Até os romances da Idade Média eram construídos de acordo com uma base de cultura comum e cíclica. Baseada nisso, Samoyault nota que existem alguns gêneros mais intertextuais do que outros, e explica o fato com dois motivos:

[...] o primeiro, histórico, está ligado ao nascimento destes gêneros, a uma época em que as noções de originalidade e de autor não prevaleciam na criação literária; o romance moderno, ao contrário, aparece numa época que exalta a individualidade do autor e da propriedade literária. O segundo fator relaciona-se à matéria e à visada destes gêneros: repousando sobre um patrimônio coletivo, os mitos fundadores ou a sabedoria das nações, a tragédia ou os gêneros moralistas desenvolvem uma narrativa ou dão uma lição que não muda. Ao mesmo tempo porque a literatura é transmissão, mas também porque ela acarreta a retomada, a adaptação de um mesmo assunto a um público diferente. E do mesmo modo que um novo amor faz nascer a lembrança do antigo, a literatura nova faz nascer a lembrança da literatura (SAMOYAULT, 2008 , p. 75).

Em seguida, a autora fala sobre a relação entre literatura e memória:

Desde a origem, a literatura está duplamente ligada à memória. Oral, ela é recitada, seus ritmos e suas sonoridades são organizados de maneira que se inscrevam por muito tempo na memória. Seus próprios conteúdos procedem de uma obrigação de memória: coletivamente, é preciso recolher a gesta fundadora, coletar e registrar os altos feitos, as ações resplandecentes, uma estória constitutiva e constituinte. A origem está lá, na necessidade absoluta de precisar uma origem. Em seguida, mas quase simultaneamente, a literatura, continuando a carregar a memória do mundo e dos homens (se não fosse pela forma de testemunho), inscreve o movimento de sua própria memória. Mesmo quando ela se esforça para cortar o cordão que a liga à literatura anterior, quando ela reivindica a transgressão radical ou a maior originalidade possível (ser sua própria origem), a obra põe em evidência esta memória, já que, aliás, se separar de alguma coisa é afirmar sua existência (SAMOYAULT, 2008, p. 75).

A melancolia não é o fim da literatura: pelo contrário, ela joga com os modelos, as referências, com tudo o que foi dito. A reescritura não se limita a uma repetição monótona: explora de inúmeras maneiras as formas de reapropriações.

Por fim, o último componente da memória literária é o leitor. Samoyault lembra que uma teoria adequada da intertextualidade deve levá-lo em conta: este pode tanto falhar em reconhecer a intertextualidade, como descobrir alusões antes não vistas. A intertextualidade exige um esforço que apele para a memória, a cultura, a capacidade interpretativa e lúdica do leitor, influenciando assim no sentido final da obra. Por fim, a autora também indica um aspecto importante da inesgotável capacidade das histórias dos mitos em se atualizar:

A re-escritura do mito não é pois simplesmente repetição de sua história; ela conta também a história de sua história, o que é também função da intertextualidade: levar para além da atualização de uma referência, o movimento de sua continuação na memória humana. Operações de transformação asseguram a sobrevivência do mito e sua contínua passagem. Genette distingue e precisa numerosos procedimentos de “passagem” que permitem prosseguir indefinidamente uma história: “condensação” (excisão e concisão), “transformação pragmática” (modificação do curso da ação e de seu suporte), “transmotivação” (motivos modernos desconhecidos da tradição), “valorização secundária” (aumentar traços heróicos de um personagem, o que propõe Giraudoux, ao fazer de Egisto um personagem tão importante quanto Eletra, o que não estava nas versões anteriores), “redução”, “amplificação” (*Heródias* amplia para umas trinta páginas uma narrativa bíblica de algumas linhas, e isto depois de um considerável trabalho de documentação, cujos rascunhos mostram também a que ponto Flaubert teve de “jogar fora”), ou ainda “transmotivação”, deslocamento ou transformação das motivações que existem nas versões anteriores (Wilde

atribuindo apenas à filha e não à mãe, na sua versão de Salomé, as razões da degola de João Batista, porque ela o ama sem esperança) (SAMOYAULT, 2008, p. 117-118).

## 5.6. Ecfrase, iconotexto e intermídia

Da mesma forma que a intertextualidade/hipertextualidade se caracteriza com uma relação constante com outros textos, diacrônica ou sincronicamente, ela adquire uma nova dimensão se levarmos em conta que a ideia de texto que originou a intertextualidade não precisa se limitar apenas a um tipo de signo – a escrita alfabética, por exemplo. No entanto, todas as análises teóricas abordadas aqui, até agora, levam em conta, em sua maior parte, apenas o texto literário.

A apresentação no tópico anterior teve como objetivo estabelecer as bases para entrarmos em um nível diferente de análise, mas ainda relacionado com a intertextualidade. Para muitos, vivemos em uma época denominada pós-modernidade. Não queremos discutir aqui a validade ou não desse conceito, mas vale a pena resgatar as seguintes características dele apontadas por Julio Plaza:

[...] recuperação da categoria do público, isto é, por uma ênfase na recepção e, sobretudo, por uma imensa inflação babélica de linguagens, códigos e hibridização dos meios tecnológicos que terminam por homogeneizar, pasteurizar e rasurar as diferenças: tempo de mistura (PLAZA, 1987, p. 206).

Lucia Santaella apresenta uma das razões desta “inflação babélica de linguagens”:

Não é nenhuma novidade dizer que, no século XIX, a Revolução Industrial trouxe consigo máquinas capazes de expandir a força física, muscular, dos trabalhadores e, portanto, máquinas responsáveis pela aceleração da produção de bens materiais para o mercado capitalista. O que não costuma ser tão lembrado quanto deveria é que, junto com as máquinas de produção de bens materiais, também surgiram máquinas mais propriamente semióticas, como a fotografia, a prensa mecânica e o cinema. Essas são máquinas habilitadas a produzir e reproduzir linguagens e que funcionam, por isso mesmo, como meios de comunicação (SANTAELLA, 2005b, p. 10-11).



A profusão de suportes sígnicos que caracteriza a nossa época e a criação de uma linguagem transformacional multisígnica (a linguagem binária, que pode converter-se em música, texto, imagem e mesmo transformar impulsos cerebrais em sequências de 0 e 1) estabelece um novo campo de atuação, que ainda mal é levado em conta, no tocante aos estudos intertextuais. Mesmo assim, como a relação intersígnos só faz aumentar, aos poucos cresce a quantidade de estudos que envolvem essas ligações.

Atualmente uma dessas vertentes versa sobre a relação escrita/imagem. Nesse panorama, Peter Wagner se utiliza da intertextualidade para explicar o que ele chama de iconotextos. Na verdade, a necessidade do conceito de iconotexto se deve aos questionamentos sobre a definição do termo *ecfrase*, que se apresenta em uma situação paradoxal: ao mesmo tempo em que promete dar importância às imagens, as obras ecfrásticas diminuem o seu poder imagético, ao convertê-las em palavras (WAGNER, 1996, p. 13). Além disso, a ecfrase permanece no campo da crítica literária e da história da arte, comumente limitando seu campo de ação apenas a objetos já vistos como artísticos.

E, em uma época de crescente hibridização de linguagens e meios, a ecfrase adquire um significado especial. Grosso modo, é a descrição de um objeto artístico visual (pintura ou escultura), existente ou não, dentro de um meio de comunicação que utilize a escrita. Entretanto, nas últimas décadas, esse conceito tem sofrido profundas mudanças e questionamentos de sua acepção tradicional por causa dos debates sobre a natureza do texto e as formas de leitura.

A palavra texto vem do latim *textus* e, em seu sentido original, significa tecido, tessitura, entrelaçamento. Wagner estende a noção de texto para além da palavra verbal ou impressa, baseado nos estudos pós-estruturalistas (principalmente de autores como Barthes, Kristeva, Foucault e Derrida). Portanto, segundo ele, textos e imagens devem ser lidos e interpretados como retóricos<sup>40</sup>, e usam signos para expressar sentido. Assim entendido, o texto comumente

---

<sup>40</sup> Para evitar o uso do conceito de texto em apenas uma forma específica (texto escrito, por exemplo), Wagner utiliza a palavra retórica para designar os meios de expressão do texto, embora ele mesmo nem sempre a use.

pode ser imagético (desenhos ou pinturas), escrito (palavras) ou mesmo sonoro (música, por exemplo).

Segundo Wagner, os estudiosos ainda se prendem a conceitos de linguagem inadequados, se levadas em conta as evoluções da semiologia – principalmente depois dos estudos pós-estruturalistas. Dentre esses conceitos que sofrem de “miopia acadêmica”, a efrase é um dos que mais se destacam, sendo uma ferramenta impedida de realizar todo o seu potencial pela visão de texto arraigada em estruturas tradicionais.

Para superar esta limitação, Wagner se apropria da ideia de *iconotexto* – uma expressão cunhada no campo artístico por Michael Nerlich, para definir trabalhos de arte que se utilizavam de signos verbais e visuais, originalmente se referindo a obras modernas e pós-modernas, como colagens e bricolagens. Alain Montandon também usou o termo iconotexto em situações nas quais a escrita e o elemento plástico se apresentam em um todo inseparável; mas Wagner foi além: estendeu seu uso a outras épocas e meios de comunicação (jornais, revistas, panfletos, etc.), para analisar a relação entre escrita e imagem. Portanto, para Wagner, o iconotexto se torna o uso de uma imagem em um texto ou vice-versa, seja por referência ou alusão, implícita ou explícita.

Parte do trabalho de Wagner utiliza as mesmas ferramentas teóricas de análise do discurso para estudar as imagens, tratando de questões caras a esse tipo de investigação: influência de gênero sexual, dominação, poder, política e muitos outros – inclusive as relações entre discurso, cognição e memória. Ainda inspirado principalmente nos estudos pós-estruturalistas sobre linguagem, texto e leitura, o iconotexto de Wagner apresenta grande capacidade discursiva semântica – tanto denotativa quanto conotativa – e teve seu sentido ampliado ao ser aplicado não apenas aos casos de interpenetração de palavras e imagens, mas também aos trabalhos artísticos envolvidos em apenas um meio.

Em relação a essa característica do iconotexto, Wagner (1996, p. 17) resgatou a palavra intermedialidade, que para ele é um ramo negligenciado – mas muito importante – da intertextualidade. Trata-se do uso intertextual de uma mídia (pintura, por exemplo) em outra (como ficção em prosa), ou seja, a apropriação de vários instrumentos de retórica (verbal,

visual, sonora) em uma mídia única, ou seja, algo que as histórias em quadrinhos já fazem por natureza.

## 5.7. Práticas intertextuais e intermediais em *Sandman*

A forma de ação da intertextualidade serve não só para traçar referências entre sistemas sígnicos iguais, como no caso da linguagem verbal escrita (o objeto primário da literatura), mas também entre meios diversos, que os pesquisadores chamam de intermedialidade, a qual pode ser vista tanto como uma evolução do comparativismo literário, como dos estudos da intertextualidade.

Se considerarmos que a intertextualidade inclui a tradução, podemos fazer algumas extrapolações. Segundo Jakobson (1975, p. 64-65), existem três espécies tradutórias:

- 1) A tradução intralingual ou *reformulação* (*rewording*) consiste na interpretação dos signos verbais por meio de outros signos da mesma língua.
- 2) A tradução interlingual ou *tradução propriamente dita* consiste na interpretação dos signos verbais por meio de alguma outra língua.
- 3) A tradução inter-semiótica ou *transmutação* consiste na interpretação dos signos verbais por meio de signos não verbais (JAKOBSON, 1975, p. 64-65: destaques do autor).

### 5.7.1. Tradução e colaboração

Uma história em quadrinhos é, essencialmente, fruto de uma tradução intersemiótica, pois surge, na maioria das vezes, a partir de uma escrita verbal inicial. Vejamos um exemplo: trecho do roteiro da edição 17 de *Sandman*, integralmente linguística, e sua forma final, linguístico-visual (GAIMAN, 1991/1995b, 5.28<sup>41</sup>. Tradução nossa):

---

<sup>41</sup> Em algumas das edições encadernadas da série, não existe uma numeração contínua, cada capítulo mantém a numeração da edição individual original. Nesses casos, optamos por indicar da seguinte maneira: quando se lê 5.28, significa parte 5, página 28.

página 17, quadro 5

QUADRO AO LONGO DO MEIO DA PÁGINA. PAINEL COMPRIDO – À ESQUERDA ESTÁ RIC, OLHANDO PARA BAIXO, ATURDIDO, ARRUINADO. ELE ESTÁ A TRÊS METROS DE NÓS. NA EXTREMA DIREITA, BEM PRÓXIMO DE NÓS, PODEMOS VER O ROSTO DO SANDMAN, DE PERFIL.

Ric: Mas você não entende -- Eu preciso dela. Se não a tivesse, não conseguiria escrever. Eu não teria ideias.

Não posso soltá-la ainda. Não agora. Talvez daqui a cerca de um ano.

Olha, eu tenho dinheiro -- um bocado de dinheiro -- e...

Sandman: Contenha sua língua.



Fonte da imagem: *The Sandman: dream country*. New York: DC Comics, 1991/1995b, 1.17

Todavia, devemos levar em conta que, em alguns casos, existem referências intertextuais imagéticas. Se tentarmos adaptar os termos de Jakobson aos nossos propósitos – com algumas diferenças, como veremos –, poderíamos pensar em traduções intraimagética e interimagética. Nos quadrinhos, uma tradução *interimagética* ocorreria quando algum objeto visual externo aos quadrinhos é transportado, com certo grau de fidelidade, para a história. Temos um exemplo com a transposição de parte da obra *O grito*, de Edvard Munch, utilizada como um ornamento visual, um pouco acima do personagem Caim:



Fonte da imagem: *The Sandman: the wake*. New York: DC Comics, 1997, p. 24



Fonte da imagem: [http://en.wikipedia.org/wiki/File:The\\_Scream.jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/File:The_Scream.jpg)

À direita, vemos um recorte da tela de Munch. O artista da revista, Michael Zulli, não fez colagem fotográfica, mas redesenhou o quadro mantendo um grau de fidelidade suficiente

para que não tenhamos dúvidas sobre a obra à qual se referencia. Outro exemplo merece ser destacado:



A imagem da esquerda, que mostra Sonho, o protagonista de *Sandman*, foi tirada da edição 24, do arco de histórias *Estação das brumas*. A da direita é um cartaz criado em 1894 por Alphonse Mucha, para divulgar a peça *Gismonda*, estrelada por Sarah Bernhardt. A semelhança foi percebida por uma leitora na seção de cartas do número 28 de *Sandman*, da Editora Globo, publicada em 1992. Não é, porém, o tipo de relação intertextual evidente para a maioria dos leitores e, exceto por um interessado em artistas do movimento Art Nouveau, a chance de que a conexão viesse à luz era pequena (o que remete à importância do leitor nas práticas intertextuais).

O uso dessa imagem interessa-nos também por causa da relação roteirista-desenhista. Neil Gaiman, o escritor da série, elaborava roteiros bastante detalhados, muitas vezes dando indicações visuais precisas – porém, proporcionando liberdade ao desenhista para alterar

alguma coisa se as sugestões não fossem adequadas. Logo, o tipo de contribuição do artista visual para a história foi além da concepção do escritor. Especificamente nesse quadro, Gaiman desejava mostrar Morpheus denotando toda sua majestade como Rei dos Sonhos, fornecendo algumas ideias depois totalmente descartadas pelo desenhista Kelley Jones, que optou por se inspirar no cartaz, fazendo ainda um jogo de inversão e deixando o mestre dos sonhos com um vestuário escuro (cor predominante das vestimentas do personagem) em contraposição às cores suaves utilizadas pelo cartazista.

*Gismonda* é um cartaz de teatro apropriado em um painel de história em quadrinho. Os dois são meios visuais. Porém, seus veículos diferem. É como no caso de *O grito*, mas com uma variante: ampliando um pouco a concepção original de Jakobson e com base na ideia de semelhança, a retomada da obra de Munch seria o equivalente imagético da sinonímia, enquanto na de *Gismonda* temos uma transformação – uma tipologia intertextual. Outras tipologias válidas aqui: alusão, paródia e pastiche. A similaridade entre a imagem de Morpheus e a de *Gismonda* se torna bem evidente quando colocadas lado a lado, mostrando que, apesar da transformação, existe um grau razoável de fidelidade, uma forma de tradução interimagética.

A tradução *intraimagética* envolve variações do mesmo tipo de signo dentro de um veículo, como, por exemplo, as concepções que diferentes artistas apresentam de um único personagem no interior do mundo dos quadrinhos. Em *Sandman*, que teve vários desenhistas, cada um interpretava o visual de Morpheus à sua maneira, de acordo com seu estilo:



Nenhuma das versões desenhadas de Sandman é igual. Do mesmo modo que a tradução intralingual é uma reformulação, podemos dizer o mesmo da tradução intraimagética. Cada

vez que um novo artista assumia o título, de certa forma reformulava o personagem. Gaiman tinha por hábito escrever apenas quando soubesse quem seria o desenhista, o que influenciava diretamente na forma como o autor conduzia a história, ou mesmo no desenvolvimento de características e ações dos personagens (certos elementos seriam melhor aproveitados nas mãos de determinado artista do que nas de outro – como no caso da personagem Delírio, que só pôde ser desenvolvida adequadamente com colaboração da desenhista Jill Thompson).

Apesar de todas as discrepâncias estilísticas, na tradução intraimagética emerge o mesmo significante visual: um homem pálido, com olhos brilhantes sempre cobertos por sombras e cabelos negros mais ou menos desarrumados, o que é a personificação antropomórfica do Sonho<sup>42</sup>. É isso que as cinco imagens acima mostram, ainda que explorem facetas distintas.

Esses processos tradutórios suscitam algumas indagações (como a questão do referente e do interpretante), que podem ser melhor compreendidas com o uso da teoria semiótica, que será o tema de nossa próxima seção.

### 5.7.2. Semiótica

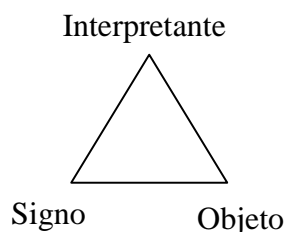
A palavra signo tem uma forte presença no texto: chegou, pois, a hora de esmiuçar em que sentido a entendemos. Como trabalhamos aqui com a semiótica de Charles S. Peirce, eis suas palavras sobre o que é um signo:

Um signo, ou *representâmen*, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido. Ao signo assim criado denomino *interpretante* do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu *objeto*. Representa esse objeto não em todos os seus aspectos, mas com referência a um tipo de ideia que eu, por vezes, denominei *fundamento* do representâmen (PEIRCE, 2008, p. 46: destaques do autor).

---

<sup>42</sup> Em termos da semiótica peirceana, a diferença pode ser explicada com os conceitos de Objeto Imediato e Objeto Dinâmico. As diversas interpretações artísticas do personagem são objetos imediatos de um objeto dinâmico fictício, criado por Gaiman: Sonho dos Perpétuos (Cf. parte “5.7.2. Semiótica” do presente trabalho).

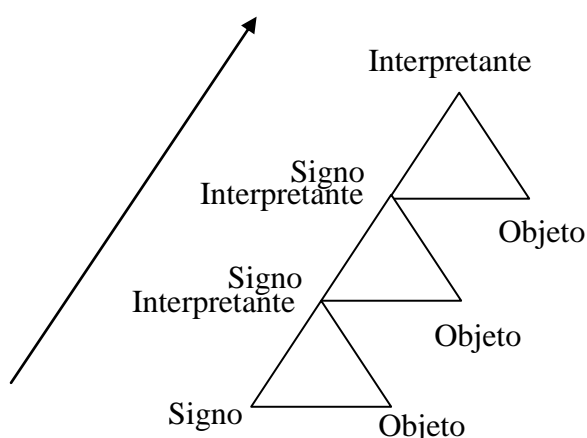
Os conceitos de representâmen (signo), interpretante e objeto foram diagramados por C. K. Ogden e I. A. Richards, conforme o modelo triangular:



Peirce, posteriormente, elaborou uma versão mais detalhada do signo, colocando-o em uma relação triádica que ele considerava genuína, tendo

[...] o signo como um Primeiro (Primeiridade, nível do sensível), o objeto como um Segundo (Secundidade, nível do evento) e o interpretante como um Terceiro (Terceiridade, nível da razão). Mais do que isto, como observa David Savan, esta descrição propõe que o signo determina seu interpretante, sendo que o signo é determinado por seu objeto, de modo a poder-se dizer que é através do signo que o objeto determina mediatamente o interpretante ou mente, como descreve o próprio Peirce (NETTO, 1980, p. 65).

O signo é uma relação triádica completa e ordenada, ou seja, não apenas uma das pontas do triângulo elaborado por Ogden e Richards, mas sim a reunião dos três vértices. A *Mente* (*semiose*, ou seja, a ação do signo) gera infinitas significações (NETTO, 1980, p. 66), fazendo daquilo que era um Terceiro em uma relação triádica, um Primeiro em *outra* relação triádica:





Além dessas explicações, vamos ater-nos a outros aspectos do sistema peirceano. Falou-se em Primeiro, Segundo e Terceiro, conceitos desenvolvidos pelo filósofo americano que são de fundamental importância para a semiótica. Peirce os denominou categorias cenopitagóricas, afirmando ainda que todos os elementos da experiência pertencem a essas três classes, descritas a seguir por Décio Pignatari (valendo-se bastante das palavras de Peirce):

*Primeiro* (First) – *experiências monádicas ou simples*, em que os elementos são de tal natureza que poderiam ser o que são sem inconsistência, ainda que nada mais houvesse na experiência;

*Segundo* (Second) – *experiências diádicas ou recorrências*, sendo cada uma, uma experiência direta de um par de objetos em oposição;

*Terceiro* (Third) – *experiências triádicas ou compreensões*; sendo cada uma, uma experiência direta que liga outras experiências possíveis.

Experiência monádica: “Uma qualidade de sentimento – por exemplo, a cor vermelha – pode ser imaginada como constituindo o todo da experiência de alguém, sem qualquer sentido de começo, fim ou continuação, sem qualquer autoconsciência distinta do sentimento da cor, sem comparação com outros sentimentos – a ainda continuar a ser a própria cor que vemos”.

Experiência diádica: “O sentido do que passou será um ego rudimentar, o sentido do que ainda vem será um não ego rudimentar. Pois a experiência passada, para cada um de nós, é *nossa*, e aquilo que o futuro traz não é nosso e só se torna presente no instante da assimilação [...]. A mudança instantânea envolveria uma espécie de choque consistindo na consciência bilateral. Esta experiência de *reação* é a segunda categoria cenopitagórica”.

Experiência triádica: “Uma reação é algo que ocorre *hic et nunc*. Acontece apenas uma vez. Se repetida, já são duas reações. E se continuada por algum tempo [...], envolve a terceira categoria. [...]. Uma reação que se generaliza é uma lei. Mas uma lei, por si mesma, sem o acréscimo de uma reação viva que a aplique em cada caso e ocasião, é tão impotente quanto um juiz sem delegado”.

*Primeiridade* – “modo ou modalidade de ser daquilo que é tal como é, positivamente e sem qualquer referência a outra coisa”.

*Secundidade* – “modo de ser daquilo que é tal como é, com respeito a um segundo, mas sem levar em consideração qualquer terceiro”.

*Terceiridade* – “modo de ser daquilo que é tal como é, ao estabelecer uma relação entre um segundo e um terceiro” (PIGNATARI, 1987, p. 37: destaques do autor).

Peirce estabeleceu uma divisão das relações triádicas, ainda que a considerasse um tanto grosseira: as relações triádicas de comparação (que faz parte da natureza das possibilidades lógicas), de desempenho (da natureza dos fatos reais, da existência) e de pensamento (da natureza das leis). Para ele, deve-se distinguir sempre entre o Primeiro, Segundo e Terceiro Correlatos de qualquer relação triádica.

Seguindo o modelo das categorias, Peirce (2008, p. 49-50) afirma que o Primeiro Correlato é o de natureza mais simples, o Segundo, de complexidade média, deixando, portanto, o maior nível de complexidade para o Terceiro. O sistema categorial triádico também segue um padrão evolutivo da indeterminação para a determinação, exemplificados como possibilidade, existência e lei. Contudo, esses conceitos não podem ser aplicados indiscriminadamente, pois são subordinados a um processo lógico. Peirce denomina o Primeiro Correlato representâmen, o Segundo Correlato Objeto e o Terceiro Correlato Interpretante. Podemos fazer a seguinte visualização resumida das tricotomias peirceanas e de suas definições, compiladas de D. Pignatari (1987) e J. Teixeira Coelho Netto (1980):

	Signo em relação a si mesmo – também denominado Signo ou Representâmen (Primeiro Correlato)	Signo em relação ao Objeto – também denominado Objeto (Segundo Correlato)	Signo em relação ao Interpretante – também denominado Interpretante (Terceiro Correlato)
Primeiridade	Qualissigno – uma qualidade que é um signo	Ícone – é um signo que tem relação de semelhança com o objeto representado	Rema – signo das possibilidades, que podem ou não se verificar
Secundidade	Sinsigno – coisa ou evento realmente existente	Índice – um signo que é afetado pelo objeto a que se refere, com o qual tem uma ligação direta, real	Dicente – uma afirmação, um enunciado
Terceiridade	Legissigno – uma lei que é um signo. É um tipo geral, não particular	Símbolo – é um signo arbitrário, representa o objeto por convenção	Argumento – signo da razão, da conjunção ordenada, raciocínio conclusivo

Correspondem à Primeiridade o qualissigno, o ícone e o rema, no nível do sensível e o qualitativo; à Secundidade, o sinsigno, o índice e o dicente (ou dicissigno), no nível da experiência, do existente, da coisa ou do evento; à Terceiridade, o legissigno, o símbolo e o argumento, ou seja, mente, pensamento, razão. Deve-se notar que, para Peirce, o Segundo é constituído de Primeiro, e o Terceiro, de Segundo e Primeiro. Exemplificando, um sinsigno é feito de qualissignos; um legissigno, de sinsignos e qualissignos. O mesmo raciocínio vale

para os Correlatos seguintes: um ícone é formado de qualissigno; um rema, de ícone e qualissigno.

Cabe aqui fazer lembrar algumas considerações de Pignatari sobre o ícone, o tipo de signo que engloba as imagens em geral:

Um ícone puro, *genuíno*, só pode ser uma possibilidade, em virtude de sua qualidade – e o seu objeto só pode ser um primeiro. Uma fórmula algébrica é um ícone desse tipo. Há *ícones degenerados*, representames icônicos, que Peirce denomina *hipoícones*, classificando-os em três tipos:

*Imagens* – participam de qualidades simples, ou primeiras primeiridades;

*Diagramas* – representam algo por relações diádicas análogas em algumas de suas partes;

*Metáforas* – representam um paralelismo com alguma outra coisa.

Observar que estas tricotomias do ícone também obedecem à gradação das categorias, sendo a imagem mais próxima do ícone propriamente dito, e a metáfora mais afastada dele – mais próxima, portanto, do *símbolo* (PIGNATARI, 1987, p. 46: destaques do autor).

Peirce chama essa estruturação do ícone (quando for um hipoícone) de signos icônicos, para distingui-los do ícone puro. Pignatari (1987, p. 50) também lembra que é difícil tratar da semiótica sem levar em conta o resto do sistema esboçado por Peirce. Sendo o ícone um primeiro e tendo em si o qualissigno, refere-se a qualidades e está no campo das possibilidades e do indeterminado. Pignatari aponta que o sistema peirceano guarda notável semelhança com os chamados processos estocásticos, que partem do indeterminado para o determinado, do qualissigno para o legissigno, do ícone para o símbolo, do rema para o argumento.

Os poemas são, de certa forma, dotados de natureza icônica, o que nos remete ao conceito de função poética, de Roman Jakobson:

Descobriu Jakobson que a linguagem apresenta e exerce função poética quando o eixo de similaridade se projeta sobre o eixo da contiguidade. Quando o paradigma se projeta sobre o sintagma. Em termos de semiótica de Peirce, podemos dizer que a função poética da linguagem se marca pela

projeção do ícone sobre o símbolo – ou seja, pela projeção de códigos não verbais (musicais, visuais, gestuais etc.) sobre o código verbal. Fazer poesia é transformar o símbolo (palavra) em ícone (figura) (PIGNATARI, 1978, p. 14).

Isto encontra embasamento em Peirce quando este afirma que os ícones não podem representar outras coisas além de “Formas e Sentimentos” (apud PIGNATARI, 1987, p. 52). O que não quer dizer que as palavras que constituem a poesia percam seu caráter simbólico, mas que a construção poética em seu todo tende a criar o que pode ser chamado de imagem literária: vai-se da Terceiridade para a Primeiridade.

Porém, a noção corrente de que as imagens são necessariamente icônicas e, por consequência, uma manifestação apenas da Primeiridade, é contestada por Lucia Santaella, em seu livro *Matrizes da linguagem e do pensamento*. A autora elaborou uma teoria com base na semiótica de Peirce, na qual estabelece que as matrizes constitutivas das linguagens, assim como a forma como pensamos, repousam na *sonoridade*, na *visualidade* e na *verbalização*. A citação a seguir é longa, mas as palavras da autora merecem ser reproduzidas integralmente:

Tendo encontrado evidências paralelas à teoria peirceana do trinômio das matrizes que postulava, a aplicação da lógica das três categorias à constituição dessas matrizes trouxe revelações adicionais. Estando sob o domínio da categoria da primeiridade, a linguagem sonora é a mais primordial e, por isso mesmo, a que mais controvérsias apresenta sobre seu próprio estatuto de linguagem. A sonoridade é tão predominantemente qualitativa e, conseqüentemente, quase-sígnica, em nível de primeiridade, que torna sua natureza e funcionamento como linguagem algo a ser discutido.

A vocação referencial da visualidade, por seu lado, especialmente na sua face figurativa, introduz um elemento predominantemente diádico, o signo e aquilo a que ele se refere, que torna menos discutível o funcionamento da matriz visual como linguagem. Já o estatuto de linguagem da matriz verbal, dada a sua natureza simbólica, convencional, em nível de terceiraidade, é tão indiscutível que todos aqueles que colocam em questão se a visualidade e a sonoridade podem ser consideradas como linguagens, assim o fazem porque tomam a linguagem verbal como modelo exclusivo de linguagem.

A lógica implícita nas categorias também prescreve que, sendo a mais primordial, a categoria da primeiridade está na base, servindo de alicerce à secundidade, assim como esta alicerça a terceiraidade. Então, a matriz sonora, em nível de primeiro, alicerça a matriz visual do mesmo modo que esta alicerça a matriz verbal. Isso também significa dizer que a matriz sonora

prescinde da matriz visual-secundidade, do mesmo modo que esta prescinde da matriz verbal-terceiridade. Disso ainda decorre que a secundidade, matriz visual, engloba a primeiridade, matriz sonora, enquanto a terceiridade, matriz verbal, engloba tanto a secundidade, a matriz visual, quanto engloba, naturalmente, a primeiridade, a matriz sonora.

Os eixos que foram encontrados para as matrizes e sobre os quais as classificações se aplicam, o eixo da **sintaxe sonora**, o eixo da **forma visual** e o eixo do **discurso na verbal**, tornam patentes todas essas características pressupostas na lógica das categorias. De fato, a sintaxe, o princípio estruturado mais primordial para o funcionamento de qualquer linguagem, alicerça a forma, assim como ambas, sintaxe e forma, alicerçam o discurso, o que significa que a forma engloba a sintaxe e o discurso engloba a forma e a sintaxe. A lógica da matriz sonora, sob dominância da sintaxe, é a mais primordial, estando na base das outras matrizes. A lógica da matriz visual, engobando a sintaxe e, sob dominância da forma, está na base da matriz verbal cuja lógica discursiva se constitui pela incorporação da sintaxe e da forma.

Não se quer dizer com isso que a sonoridade em si, no seu caráter material, esteja contida na visualidade, nem se quer dizer que a sonoridade e visualidade, nas suas materialidades, esteja contidas no discurso verbal. Até podem estar, como é o caso da linguagem verbal oral, que evidentemente tem elementos de sonoridade, assim como é caso de uma linguagem escrita diagramada ou de poesias visuais que trazem fortes elementos de visualidade para o discurso verbal. Entretanto, esses são casos de manifestações específicas de linguagens. Embora elas sirvam para demonstrar as intersecções que são possíveis entre as matrizes, as correspondências lógicas que estou aqui estabelecendo entre as três matrizes é algo abstrato, genérico e não de superfície.

Entretanto, já no nível superficial, alguns indicadores dos pressupostos lógicos das categorias podem ser identificados. A sonoridade, com seu eixo na sintaxe, tem existência autônoma, independente da matriz visual e verbal. A sonoridade não pressupõe a forma, eixo da matriz visual, nem pressupõe o discurso, eixo da matriz verbal. Aliás, quando forma e discurso entram nas cogitações da sonoridade, isso se dá porque a sonoridade pode adquirir traços de forma e discursividade que são dominantes nas outras matrizes. [...]

A forma visual, por seu lado, não é independente, pois pressupõe a sintaxe que está no eixo da matriz sonora. Não há forma sem sintaxe. Entretanto, a forma visual independe do discurso que está no eixo da matriz verbal. O discurso verbal, por sua vez, pressupõe a sintaxe e a forma. Nem mesmo uma frase verbal seria possível sem sintaxe e sem forma não haveria discurso concebido como um todo coerente.

Enfim, o substrato dessas correspondências lógicas está na postulação de que aquilo que a matriz sonora tem de mais específico e dominante, aquilo que faz dela uma linguagem é a sintaxe. A sintaxe é eminentemente uma questão de sonoridade. Não há material mais livre e propício à mais pura experimentação e invenção sintáticas do que o som. Aquilo que a matriz

visual tem de mais específico e dominante, aquilo que faz dela uma linguagem é a forma a qual implica, evidentemente, uma sintaxe. A materialidade da sintaxe visual não vem do som, é claro, mas a lógica da sintaxe pertence à sonoridade, visto que é a sonoridade que está mais habilitada para perseguir as potencialidades da sintaxe até seus limites últimos. Embora o discurso verbal deva a sua natureza de linguagem ao seu caráter simbólico e convencional, não haveria discurso sem sintaxe e sem forma, evidentemente uma sintaxe e uma forma que se enquadram nas especificidades do discurso verbal e de seus padrões convencionais, mas cujos princípios e desenvolvimentos lógicos têm suas moradas precípuas na sonoridade e visualidade, respectivamente (SANTAELLA, 2005a, p. 79-80: negritos da autora; sublinhados nossos).

Na visão de Santaella (e em conformidade com a semiótica peirceana), as manifestações das linguagens possuem mais um caráter lógico e fenomenológico do que um caráter ontológico. Mais importante do que saber a forma material assumida pelas linguagens, é analisar os pressupostos lógicos por trás delas. Assim, ao estabelecer que a *visualidade*, ao contrário das interpretações mais comuns, está na categoria da *secundidade*, Santaella se refere essencialmente ao caráter existencial e representativo das imagens: representar é apontar para algo *fora de si*.

Deste modo, as imagens caem sob o domínio da *forma* e, como tal, necessitam de um suporte *material*, de existência *concreta*, elementos característicos da *secundidade* ou, mais propriamente, do *sinsigno*. Para Santaella, as imagens que apresentam caráter mais icônico são as formas não-representativas, como as da arte abstrata. Embora careçam de poder referencial, têm uma existência concreta, mas, justamente por não possuir uma referência, elas rumam à primeiridade, ao domínio do icônico. As formas representativas, como um desenho ou fotografia, podem ser encaixadas na categoria de *índices*. Peirce fez uma distinção entre índices genuínos e índices degenerados: “Se a Secundidade for uma relação existencial, o índice é *genuíno*. Se a Secundidade for uma referência, o índice é *degenerado*” (PEIRCE, 2008, p. 66: destaques do autor).

A fotografia, o ultrassom e algumas manifestações visuais têm *ligação física direta* com sua fonte, uma relação *existencial*: a forma é transmitida diretamente pela luz ou por ondas sonoras, e, por causa desta conexão física efetiva, são *índices genuínos*. O desenho e a pintura têm uma relação referencial *indireta*: a luz não bate no quadro e forma a imagem como ela o

faria em uma chapa fotográfica. Desenho e pintura, ainda quando baseados em paisagens ou figuras reais, são feitos mediante a perícia (a mão) do artista. Mesmo uma pintura hiperrealista (que, de tão perfeita, é confundida com uma fotografia) é um *índice degenerado*. Porém, da mesma forma que as imagens podem rumar para a iconicidade, elas também, nas modalidades descritas por Santaella, podem pender para a terceiridade, quando seus aspectos *convencionais e arbitrários* são bastante acentuados.

Em relação à matriz verbal, a autora apresenta três modalidades principais: a *descrição*, que pode ser qualitativa, indicial ou conceitual; a *narração*, que pode ser espacial, consecutiva ou causal; a *dissertação*, que pode ser conjectural, relacional ou argumentativa (SANTAELLA, 2005a, p. 289). Não entraremos em maior detalhe aqui, pois os nomes das modalidades já revelam bastante as suas características.

Um ponto importante trazido pelas tipologias semióticas diz respeito à sua hibridização. Não há linguagens ou matrizes puras, e apenas a sonoridade alcançaria algum grau de pureza *se o ouvido não fosse tátil e se não ouvíssemos com o corpo inteiro* (SANTAELLA, 2005a, p. 371). Seguindo esse pressuposto, para Santaella *as histórias em quadrinhos são visuais-verbais* (p. 384), ou seja, *secundidade com elementos de terceiridade*. A maior parte da literatura tem como elemento dominante a terceiridade, interpolada, em alguns casos, com outras matrizes (já vimos como a poesia pode rumar para a primeiridade).

Convém agora descrever a natureza do Objeto. De acordo com J. Teixeira Coelho Netto (1980, p. 68-69), o Objeto peirceano é um instrumento indispensável para alcançar a verdade – que, para a semiótica, é a mudança de um estado de insatisfação para outro, de satisfação, baseado no conhecimento. Esse Objeto pode ser dividido: tanto é aquele já representado pelo signo, quanto o que ele realmente é. O primeiro tipo é chamado de Objeto Imediato; o segundo, de Objeto Dinâmico.

Esta distinção torna-se necessária porque o Objeto Imediato pode envolver algum tipo de interpretação errônea, dando do objeto uma representação falsa e diferente daquilo que ele realmente é. Isto significa que o Objeto Imediato é aquilo que se supõe que um objeto é, sendo o Objeto Dinâmico uma representação *real* do objeto tal como é possível obtê-la através do

estudo definitivo de que fala Peirce (NETTO, 1980, p. 69: destaque do autor).

O Interpretante peirceano é o signo mediado pelo objeto que surge na mente do intérprete. Do mesmo modo que o Objeto, ele é dividido em Imediato e Dinâmico, mas acrescentado do Final. O Interpretante *Imediato* contém todas as possibilidades interpretativas do signo. O Interpretante *Dinâmico* são as interpretações *realmente efetivadas* do signo. O Interpretante *Final* “é o efeito que o signo produziria em qualquer mente, se a semiose fosse levada suficientemente longe, isto é, se fosse possível que o signo pudesse produzir todos os interpretantes dinâmicos de modo exaustivo e final” (SANTAELLA, 2005a, p. 49). É importante frisar que existe certa analogia entre o Objeto Imediato e o Interpretante Dinâmico, e que este “determina todo o curso futuro da cadeia semiótica, mesmo que, a longo prazo, essa escolha se revele como um erro” (PINTO, 1995, p. 30).

## **5.8. Semiose, intertextualidade e intermedialidade em *Sandman*: um estudo de caso**

Relacionar as centenas – se não milhares – de referências intertextuais e intermediais que permeiam as narrativas de *Sandman* é uma tarefa enorme; por isso, foge à nossa proposta fazer uma enumeração detalhada. Indicaremos aqui, como um exemplo para demonstrar a validade das noções que discutimos neste capítulo, um caso específico de intermedialidade e intertextualidade: o uso da literatura, por Neil Gaiman, na história *The song of Orpheus*.

Para escrever *The song of Orpheus*, Neil Gaiman reuniu quatro traduções diferentes de Ovídio e Virgílio, e também alterou o texto por conta própria (BENDER, 1999, p. 152). O escritor não especifica quais foram as traduções utilizadas, embora afirme ter consultado também os textos em latim. Optamos então pela forma latina dos poemas como fonte de informação primária, assim como as traduções em português, que foram escolhidas não por sua estrutura poética, mas pela precisão tradutória. O único texto em inglês será o que Gaiman escreveu, vertido para o português segundo a tradução de Daniel Pellizzari, utilizada pela editora Conrad. Lembramos que



[...] a poesia é, por definição, intraduzível. Só é possível a transposição criativa: transposição intralingual – de uma forma poética a outra –, transposição interlingual, ou finalmente, transposição inter-semiótica – de um sistema de signos para outro (JAKOBSON, 1975, p. 62).

O meio utilizado (história em quadrinhos) é radicalmente diferente em vários aspectos de uma obra que utiliza apenas as palavras. No entanto, o uso da linguagem escrita é tão presente em *The song of Orpheus*, que optamos por fazer uma análise das traduções interlinguais e inter-semióticas separadamente, para maior clareza na abordagem de alguns pontos específicos.

### **5.8.1. As metamorfoses – temas e estrutura**

Ovídio, cujo nome completo era Publius Ovidius Naso (42 a.C.-18 d.C.), nasceu em Sulmo (moderna Sulmona) e é considerado um dos maiores poetas da literatura latina. Ensaçou vida no foro romano e chegou a ocupar alguns cargos públicos, mas acabou por se voltar inteiramente para a poesia. Aos 20 anos era já célebre, admirado por Horácio, Propércio e Virgílio, caindo também nas boas graças do imperador Augusto.

Servindo aos desígnios políticos de Augusto, ele reviveu nos *Fastos* as velhas tradições religiosas de Roma. Entretanto, por razões ainda desconhecidas, foi exilado de Roma em 9 d.C., período em que compôs *Tristes* e *Pontica*. A sua obra mais célebre é, sem dúvida, *As metamorfoses*, um poema épico composto em hexâmetros dactílicos (o metro utilizado por Homero na *Odisseia* e na *Ilíada* e por Virgílio na *Eneida*), com cerca de 12.000 versos, que narra 246 histórias sobre metamorfoses colhidas na tradição grega e nas fábulas romanas, apresentadas em ordem cronológica: do Caos primordial que originou os deuses e titãs até Júlio César.

Assim posto, temos a estrutura da obra em sua forma mais básica e simples, mas algumas considerações sobre *As metamorfoses* se fazem necessárias. Luiz Costa Lima, citando Hardie, afirma que muitas metamorfoses são castigos e que estudos recentes sobre Ovídio apontam

um aspecto do poema: a grande carga de violência, tanto de origem mitológica quanto institucional (no anfiteatro romano):

Tomando como seu objeto “formas transformadas em novos corpos”, as *Metamorfoses*, por definição, lidam com extremas vicissitudes do corpo humano e com emoções que as acompanhavam. O tema da mudança inclui não só a transformação sobrenatural, mas as alterações produzidas no corpo pela violência (HARDIE, apud LIMA, 2006, p. 235).

Além desse aspecto, Lima ainda apresenta estudos de Thomas Habinek que ressaltam a dança como modelo para Ovídio. O diálogo *Sobre a dança*, de Luciano de Samósata (composto por volta de 162-5 d.C.), afirma que a dança começou com o universo, aparecendo juntamente com Eros, espalhando-se por todo o mundo. Na concepção do satirista assírio, Proteu, entidade conhecida por assumir muitas formas, era

[...] senão um dançarino, um homem da mimesis (*mimethikon anthropon*), capaz de modelar-se e transformar-se em qualquer coisa, de modo a poder imitar (*mimeisthai*) mesmo a liquidez da água e a rapidez do fogo na agilidade de seu movimento. [...] Mas a mitologia, dele se apossando, descrevia sua natureza em termos mais paradoxais, como se ele se tornasse o que imitasse. Exatamente esta é a característica dos dançarinos de hoje, que, por certo, podem ser vistos mudando rapidamente, ante qualquer insinuação e imitando o próprio Proteu (LUCIANO, apud LIMA, 2006, p. 236).

Luciano ainda afirma que o apogeu da dança ocorreu por volta do tempo de Augusto. Logo, segundo Habinek, a dança, como potência mimética, alcançou seu auge no tempo em que Ovídio redigia *As metamorfoses*, e as conexões entre a dança e o canto do poeta não só clarificam a disposição sequencial das metamorfoses, como também apontam para dois aspectos ideológicos do reinado de Augusto: a estabilidade e o espetáculo. Assim, pode-se ler que a transformação incessante em *As metamorfoses* entra em conflito com a agenda oficial do governo romano (HABINEK, apud LIMA, 2006, p. 236-237).

Entretanto, como o próprio Luiz Costa Lima lembra (2006, p. 237), as afirmações de Habinek devem ser tomadas com algumas ressalvas, pois não se pode considerar o princípio metamórfico como mero processo ideológico.

Outro elemento importante é apresentado por Jacqueline Fabre-Serris. A autora buscou estudar os aspectos, por vezes vistos como antagônicos, da poesia épica e erótica – dois campos literários em evidência na época de Augusto – e como Ovídio os equilibra em *As metamorfoses*.

Segundo a autora, a Roma de Augusto era uma continuação dos reinos helenísticos, com a produção épica dividida em epopeias mitológicas (inspiradas na *Iliada* e *Odisseia*, por exemplo) e históricas (as conquistas de César ou a rivalidade entre Otávio e Antônio). Alguns poetas tinham dificuldades em se adaptar a esses estilos, preferindo a poesia erótica. Horácio foi um desses – chegando ao ponto de recusar um pedido oficial de Mecenas para celebrar o imperador. Horácio e Propércio, dentre outros, deram voz a um grupo que cansara de cantar apenas poemas que celebrassem reis, heróis e epopeias históricas ou mitológicas, e acabou-se por criar uma espécie de movimento de autores que se recusavam em escrever no estilo épico (FABRE-SERRIS, 1995, p. 20-21).

Na verdade o desgosto começara antes, como mostra o exemplo de Calímaco (310/305 a.C.-240 a.C.), que se inspirava em Hesíodo, não em Homero. Outro poeta que contribuiu para quebrar o paradigma épico-mitológico era também importante figura na arena política: Caio Cornélio Galo, o fundador da elegia erótica e prefeito romano do Egito.

Aqui a análise atinge um ponto focal, dado que a influência de Galo sobre Virgílio e Ovídio se faz presente tanto em *As geórgicas* quanto em *As metamorfoses*. O texto de Galo é “manifestamente constituído de uma alternância da poesia erótica (consagrada à Lycoris) e da poesia épica (a exaltação dos grandes feitos de César)”, segundo Fabre-Serris (1995, p. 33. Tradução nossa).

O Orfeu de Ovídio, para Fabre-Serris (1995, p. 13-14), é a síntese da questão literária da poesia épica e erótica. É o poeta maravilhoso e solitário que encanta homens, deuses e bestas, para se tornar, na época alexandrina, o protótipo do poeta apaixonado. Conforme a autora, existe uma cadeia associativa entre a figura de Orfeu, Hesíodo e Calímaco. Virgílio, no sexto livro das *Bucólicas*, dá o poder de Orfeu a Hesíodo. Calímaco foi a ligação entre Hesíodo e os poetas latinos – inclusive o “poeta órfico” Galo (FABRE-SERRIS, 1995, p. 29).

Com a enunciação anterior, entende-se melhor qual a imagem de Orfeu durante o reinado de Augusto, mas esta é apenas uma das faces do cantor mitológico. Outra fonte valiosa é a catábase retratada por Virgílio em *As geórgicas*, e suas alegorias de morte e ressurreição, temas caros ao orfismo.

### 5.8.2. Virgílio e o IV Canto de *As geórgicas*

Virgílio (70 a.C.-19 a.C.) nasceu na aldeia de Andes, perto de Mântua. Filho de um administrador de fazenda, estudou em Cremona, Milão e, por fim, Roma. Aprendeu retórica e filosofia com mestres gregos, mas por problemas de saúde e uma certa timidez, desistiu da vida jurídica, caminho natural para alguém com a sua formação. Em 42 a.C. surgiram suas primeiras *Bucólicas*, que chamaram a atenção da aristocracia culta – entre eles, Galo. Durante um confisco de terras promovido para premiar veteranos de César (Otávio e Antônio tinham acabado de vencer os responsáveis pela morte de Júlio César), o pequeno pedaço de chão de Virgílio foi tomado. O poeta pediu a intercessão de seus amigos mais ilustres e, graças a uma recomendação junto a Mecenas (70 a.C.-8 a.C.), ganhou nova propriedade como compensação.

Com uma reputação crescente e amigos influentes, o poeta começou a trabalhar em *As geórgicas*, provavelmente após o término das *Bucólicas*: um processo de criação lento, começado em cerca de 37 a.C. e findo em 29 a.C., levando, portanto, oito anos para a sua execução. Quando o poema foi iniciado, o Império Romano não tinha segurança dentro e fora de seus domínios, com as ameaças externas dos Partos e Germânicos, e internas de Sexto Pompeu e Antônio (SANTOS, 2007, p. 13).

O poema reflete os temores de Virgílio, incerto do futuro de Roma desde a morte de Júlio César, e os conflitos que culminaram com a vitória e ascensão de Augusto, em 31 a.C. A tradição afirma que Virgílio escreveu *As geórgicas* por exortação de Mecenas, embora os estudiosos atualmente sejam mais cautelosos com tal assunção (SANTOS, 2007, p. 18). De qualquer forma, um poema que louvasse um dos aspectos da política de Augusto – o retorno à

agricultura e à vida pastoril dos lavradores, que era uma das bases do poder de Roma – não podia deixar de ser bem visto.

Resumindo a estrutura do poema, lembramos que todos os cantos possuem temas maiores e digressões. O I Canto trata dos cereais, sobre a teodiceia do trabalho e a origem do calendário. O II Canto fala das plantas, com elogios à nação e à primavera. O III Canto focaliza os animais do campo, digressionando sobre o Amor e a peste no Nórico. Por fim, o IV Canto tem como assunto as abelhas, o velho de Córico e o mito de Aristeu e Orfeu. A escolha de abelhas como tema do IV Canto também atendia a certos propósitos sociopolíticos: a sociedade organizada e “patriótica” dos insetos era o modelo ideal para a sociedade romana que se recuperava de um grande choque.

Se, por um lado, o mito órfico serve para um trabalho entre o épico e o erótico em *As metamorfoses*, por outro é relacionado a Galo em *As geórgicas*. As divergências que existiam entre Virgílio e Galo sobre o estilo elegíaco não impediram o primeiro de registrar seu louvor ao segundo, nas *Bucólicas*. De acordo com Sérvio (séc. IV d.C.), a primeira versão do IV Canto de *As geórgicas* encerrava com um elogio ao prefeito, mas Galo se desgraçou perante César Augusto e por isso se matou. A pedido do imperador, Virgílio teria trocado a homenagem a Galo pela lenda de Aristeu e Orfeu (SANTOS, 2007, p. 49).

Estando Sérvio correto, o texto virgiliano adentra no esquema alegórico abelhas-Orfeu-Galo. Se para Fabre-Serris tanto Ovídio quanto Galo refletem, em um nível épico-erótico, o ideal de Orfeu (e, por consequência, da poesia), as abelhas, o grande tema do IV Canto, também inculcam questões caras ao orfismo: nascimento, morte e renascimento/ressurreição. Na época de César Augusto, acreditava-se que as abelhas surgiam espontaneamente ou, como narra Virgílio em *As geórgicas*, por uma espécie de rito de origem egípcia conhecido como *bugonia*: o nascimento miraculoso de abelhas nas entranhas das carcaças dos touros sacrificados aos deuses.

Em *As geórgicas*, Aristeu, o maior apicultor da Grécia mítica, perde suas abelhas e inicia uma jornada para descobrir o motivo. Com a ajuda de sua mãe, Cirene, consegue capturar o deus Proteu, que lhe explica a razão da morte das abelhas: era uma punição pela morte de Eurídice

e pelo trágico destino de Orfeu. De acordo com Virgílio, Aristeu perseguiu Eurídice e esta, ao fugir, encontrou a cobra que lhe tirou a vida. No poema, é Proteu quem conta a Aristeu a história de Orfeu, sendo Cirene que ensina ao filho como aplacar a cólera das dríades e Napeias (amigas de Eurídice que choravam a morte da companheira) e como acalmar as sombras de Eurídice e Orfeu. Concluídos os ritos necessários, no fim do poema as abelhas revivem.

Conforme Elaine C. do Prado dos Santos, as abelhas tinham um papel sagrado na Grécia antiga, emprestando seu nome às sacerdotisas de Elêusis e de Éfeso. Por parecer que morrem no inverno e ressurgem na primavera, foram relacionadas com alegorias de morte e ressurreição. Segundo a autora, os gregos representaram a abelha por Melissa, “que é um derivado de μελι (méli), *mel*, *abelha*. O vocábulo designa, igualmente, certas sacerdotisas e, em sentido figurado, *poeta*” (SANTOS, 2007, p. 28-29: destaques da autora).

Ainda que isso não tornasse a apicultura essencial, era parte notável da vida agrícola da Antiguidade, já que o mel era um substituto do açúcar. Pode-se afirmar sem exagero que era “um ramo tão importante da alimentação, que todas as narrativas religiosas dos antigos povos fizeram menção a ele [ao mel]. Entre os antigos, esse alimento era o sustento celeste, a pura alimentação dos deuses” (SANTOS, 2007, p. 27). Além de ser oferecido aos deuses superiores, era especialmente ofertado aos deuses infernais, sendo usado também nas covas para livrar os mortos de seus males, ou esfregado na boca dos falecidos com o intuito de adoçá-los para Cérbero (SANTOS, 2007, p. 28).

### 5.8.3. Orfeu

Na lenda, Orfeu é um exímio poeta da Trácia, filho da musa Calíope e do deus-rio Eagro (ou de Apolo, segundo algumas versões). A mais antiga referência sobre o aedo data do século VI a.C., em um fragmento do poeta Íbico de Régio, que fala do *onomaklytòn Orphén*, ou seja, do renomado Orfeu (BRANDÃO, 1990, p. 26). Apolônio de Rodes (séc. III a.C.), na *Argonáutica*, o coloca ao lado dos diversos heróis gregos que seguiram Jasão na famosa nau

Argo, relato em que o poeta não só acabava com a discórdia dos homens e dominava a natureza através do seu canto, mas também atuava como uma espécie de hierofante (TRINGALI, 1990, p. 16).

Mas a parte mais conhecida da história de Orfeu talvez seja a de sua catábese, a descida ao submundo, para suplicar pela vida de Eurídice. Sua canção comove o mundo inferior de tal maneira que mesmo as temíveis Fúrias choram. Os deuses infernais lhe concedem uma chance de reaver a esposa, com a condição de que esta não olhasse para trás. Ele olha, todavia – em Ovídio, por amor, em Virgílio, por loucura, *dementia* –, e Orfeu perde sua mulher pela segunda vez. Apesar do destino trágico, ele é um personagem singular e dotado de capacidades extraordinárias:

A nenhum outro aedo representado na literatura grega foram atribuídos poderes semelhantes aos de Orfeu. As lendas [...] narram sua capacidade de pôr pedras e árvores em movimento por meio da música e do canto, mas também de encantar os animais e os guerreiros, de fazer monstros adormecerem, de acalmar o mar, de superar até mesmo as sereias. A lenda do resgate de Eurídice do palácio de Hades mostra Orfeu como capaz de persuadir os implacáveis Hades e Perséfone, além do barqueiro Caronte e do terrível cão de três cabeças Cérbero. O poder da música de Orfeu assim supera tudo o que jamais foi atribuído a qualquer aedo – ou mesmo às próprias Musas, e vai muito além dos âmbitos tradicionalmente consagrados, como a diversão, a educação e o esquecimento de tristezas e de problemas (KRAUSZ, 2007, p. 157-158).

Orfeu não era um herói grego típico: retratado como fisicamente frágil, não portava armas – ou melhor, sua canção era seu gume, o que lhe permitiu singrar os mares ao lado de vários heróis mais truculentos (os argonautas). Luis S. Krausz (2007, p. 158) ainda aponta que o poder musical de Orfeu o aproxima do campo da feitiçaria, fazendo do poeta, mais do que um simples aedo, um mago, um xamã.

Convém lembrar que na Grécia arcaica os poetas foram tidos como inspirados pelas Musas, filhas de Zeus e da Memória, e que os poemas que cantavam na verdade seriam as palavras das próprias divindades: supunha-se que a expressão poética se dava com alguma alteração do aedo, algum tipo de *mania* ou *enthousiasmos*, uma espécie de loucura divina, segundo Platão (cf. KRAUSZ, 2007, p. 173-175). Além disso, na ausência da escrita, a poesia tinha um papel

especial para a transmissão dos valores culturais gregos. Assim, a poesia oral tornava-se um instrumento em que a história da comunidade e suas origens vinha contada e recontada. Essa capacidade de relatar o passado (e, por vezes, o presente) punha os aedos na mesma categoria social dos videntes e, não raro, na corte de algum soberano (KRAUSZ, 2007, p. 18-22), justamente por serem os guardiões da *alethéia*, isto é, da verdade, da memória, do não-esquecimento.

Em suma, Orfeu não era uma pessoa comum, seja por nascimento ou ocupação, ainda que fosse mortal. Sua morte é retratada como causada pelas bacantes, por se sentirem desprezadas, como relata Ovídio, ou por estarem em furor dionisíaco. Tornou-se popular a história de que mesmo após a morte, a cabeça de Orfeu continuava a chamar pela amada Eurídice e a pronunciar versos. Começaram a circular lendas de que a cabeça também emitia profecias (o que teria atraído a ira de Apolo, de acordo com Filóstrato) e artefatos antigos atestam esse mito, com imagens da cabeça de Orfeu e Apolo em alguns vasos, a cabeça de Orfeu e as Musas em outros – representações que podem referir-se tanto à profecia, no caso dos vasos onde aparece Apolo, quanto à poesia, no tocante aos vasos onde figuram as Musas (KRAUSZ, 2007, p. 162-165).

#### **5.8.4. Orfismo**

Tal personagem extraordinário deu origem a uma religião de mistérios, que, de acordo com Dante Tringali (1990, p. 17-18), pode ter sua gênese em dois dos cultos gregos mais populares: os de Apolo e Deméter. Um era aberto e contava com amplo apoio oficial; outro, reservado apenas para os iniciados nos mistérios eleusianos. Apolo era o deus-sol, patrono da música e famoso pelos seus oráculos; Deméter, uma deusa da terra e mãe de Perséfone (que foi raptada por Hades). Ela esteve na cidade de Elêusis, onde fundara um santuário enquanto procurava a filha sequestrada pelo soberano do mundo inferior.

Nesse ínterim, surge um culto de uma divindade “estrangeira”, Baco, que desestruturou a vida religiosa grega, pois era radicalmente diferente da serenidade de Apolo. A religião dionisíaca



se espalhou rapidamente, entrando em choque com os apolíneos. Quando o conflito religioso parecia resultar em catástrofe, eis que surge o orfismo:

Orfeu era um devoto fervoroso ou mesmo um sacerdote de Apolo, [...] e a despeito disso se converte à religião de Baco, religião de mistérios. Ele acaba, porém, reformando a religião de Baco de acordo com o espírito de Apolo, harmonizando o apolíneo com o dionisíaco: Apolo modera Baco. Baco se heleniza e se civiliza (TRINGALI, 1990, p. 18).

A partir do processo de adaptação do culto de Baco, este deus penetra tanto no santuário em Delfos (dedicado a Apolo) quanto em Elêusis. Isso se reflete na mitologia: Apolo torna-se irmão de Dioniso. Quando este foi esfaqueado pelos Titãs, Apolo recolheu os restos e os enterrou em Delfos. O Dioniso órfico também é visto como divindade infernal, relacionado a Hades, sendo, portanto, o esposo de Perséfone. Assim se institucionaliza em Elêusis o pão de Deméter e o vinho de Dioniso (TRINGALI, 1990, p. 18-19).

Para o orfismo, o homem tem uma dupla natureza: uma boa, divina, e uma impura, herdada dos Titãs, e os adeptos dessa religião buscam purgar o homem da mácula titânica. Mas, para entender melhor essas peculiaridades, vejamos brevemente a história de Dioniso segundo o orfismo.

De acordo com os relatos órficos, existiram dois Bacos. O primeiro, chamado Zagreus, era filho de Zeus e Perséfone. Zagreus era o filho favorito de Zeus e seria seu sucessor. Hera, enciumada, começou a perseguir a criança e incitou os Titãs à sua procura. Zeus dá a guarda do jovem deus a Apolo, que o esconde. Porém, o cerco se fecha e os Titãs finalmente capturam Zagreus e o esfaqueiam, comendo-o em parte cru, em parte cozido, sobrando apenas o coração. Zeus, enfurecido, fulmina os Titãs até que deles restem apenas cinzas – e dessas cinzas surgem os homens. Como os Titãs devoraram Zagreus, absorvendo parte da essência da divindade, os seres humanos partilham da pureza dos deuses, mas também carregam o peso do crime titânico.

Apolo enterra o que restou do macabro banquete em Delfos, mas Atena oferece o coração a Zeus, que o come (ou faz sua amante mortal, Sémele, comer). Sémele engravida do deus e

Hera, mais uma vez se sentindo ultrajada, provoca a morte da humana ainda grávida, ao fazê-la pedir a Zeus que se mostre em toda a sua majestade. Zeus consegue salvar o feto e o coloca em sua coxa, onde o mantém até a hora do nascimento. Assim, da união de Zeus e da falecida amante, surge novamente Dioniso. Este segundo Baco é o deus do vinho comumente conhecido, que tinha entre suas mais ardorosas devotas as bacantes.

Como apontado anteriormente, para os órficos o homem tem uma natureza dual, divina/titânica, e é de primordial importância a purgação do elemento titânico, que representa uma mácula, uma espécie de pecado original. Para o orfismo, a alma era imortal, reencarnando em casos de necessidades de reparações. A religião também não distinguia classe, sexo ou raça – o que contava era sabedoria e virtude. Seus seguidores eram ascéticos, vegetarianos e avessos a sacrifícios de animais. Como afirma Jacyntho José Lins Brandão, o orfismo participa do dionisismo, mas não deve confundir-se com a religião de Baco. Para deixar claro suas diferenças, Brandão lembra que o culto de Dioniso promovia omofagia, isto é, “a perseguição de um animal pelos fiéis tomados de furor báquico, no seu esfacelamento e na ingestão de sua carne crua” (BRANDÃO, 1990, p. 31). O orfismo proíbe o derramamento de sangue, devendo o fiel se alimentar apenas de coisas inanimadas, pois matar e comer um ser vivo significa repetir o sacrilégio dos Titãs ao devorar Zagreus.

O orfismo tem, portanto, uma veia escatológica e soteriológica, pois se preocupa com o destino final do homem e sua salvação ou perdição. Logo, é de suma importância o conhecimento sobre o mundo do pós-morte e, nesse contexto,

[...] a *catábase* de Orfeu assume caráter funcional. Não se trata de uma visão do Hades como a de Ulisses; não se trata de uma história de amor. Orfeu não desce os infernos apenas para consultar os mortos sobre o futuro, nem para buscar a amada que lhe foi tirada pela morte. Sua ida ao Hades tem a *função* de fazê-lo portador autorizado de uma mensagem escatológica e soteriológica [sic] (BRANDÃO, 1990, p. 33, grifo do autor).

Terminada essa breve explanação sobre algumas características das obras latinas, suas fontes, contextos e influências, parte-se para o seguinte passo do estudo de caso: ver como o processo tradutório se realiza, através das relações entre *As metamorfoses* de Ovídio, *As geórgicas* de Virgílio e *The song of Orpheus* de Neil Gaiman.

### 5.8.5. Várias versões

Na tabela a seguir, à esquerda, temos os trechos dos poemas *As metamorfoses* e *As geórgicas* em latim, e ao lado, os trechos correspondentes em português, em tradução não poética:

<p><b>Ovídio, As metamorfoses, Livro X</b>  <b>Fonte:</b> <a href="http://www.perseus.tufts.edu/cgi-bin/ptext?doc=Perseus:text:1999.02.0029:book=10:line=1">http://www.perseus.tufts.edu/cgi-bin/ptext?doc=Perseus:text:1999.02.0029:book=10:line=1</a></p> <p>Quam satis ad superas postquam Rhodopeius auras deflevit vates, ne non temptaret et umbras, ad Styga Taenaria est ausus descendere porta; perque leves populos simulacraque functa sepulcro Persephonen adiit inamoenaque regna tenentem umbrarum dominum. Pulsisque ad carmina nervis sic ait: “O positi sub terra numina mundi, in quem reccidimus, quidquid mortale creamur, si licet et falsi positis ambagibus oris vera loqui sinitis, non huc, ut opaca viderem Tartara, descendi, nec uti villosa colubris terna Medusaei vincirem guttura monstri: causa viae est coniunx, in quam calcata venenum vipera diffudit crescentesque abstulit annos. Posse pati volui nec me temptasse negabo: vicit Amor. Supera deus hic bene notus in ora est, an sit et hic, dubito. Sed et hic tamen auguror esse; fama que si veteris non est mentita rapinae, vos quoque iunxit Amor. Per ego haec loca plena timoris per chaos hoc ingens vastique silentia regni, Eurydices, oro, properata retexite fata. Omnia debemur vobis, paulumque morati serius aut citius sedem properamus ad unam. Tendimus huc omnes, haec est domus ultima, vosque humani generis longissima regna tenetis. Haec quoque, cum iustos matura peregerit annos, iuris erit vestri: pro munere poscimus usum. Quod si fata negant veniam pro coniuge, certum est nolle redire mihi: leto gaudete duorum.” Talia dicentem nervosque ad verba moventem exsanguis flebant animae: nec Tantalus undam captavit refugam, stupuitque Ixionis orbis, nec carpsere iecur volucres, urnisque vacarunt Belides, inque tuo sedisti, Sisypho, saxo. Tunc primum lacrimis victarum carmine fama est Eumenidum maduisse genas.[...]</p>	<p><b>Ovídio, As metamorfoses, Livro X.</b>  <b>Tradução de David Jardim Júnior</b></p> <p>Depois de muito chorá-la na Terra, o vate de Ródope, não hesitando em procurá-la entre os mortos, atreveu-se a descer ao Estige, pela porta de Tenaro, e, atravessando a sutil multidão dos fantasmas dos mortos devidamente sepultados, apresentou-se a Perséfone e ao senhor do lúgubre reino das sombras. E, tangendo a lira, para acompanhar o canto, assim disse: “Ó divindades do mundo subterrâneo, para o qual viremos, todos nós os mortais, se me é lícito, se me permitis dizer, sem subterfúgios e francamente, a verdade, não foi o desejo de ver o tenebroso Tártaro que me fez descer, nem foi para acorrentar o tríplice pescoço, com pêlos feitos de cobras, do monstro da raça de Medusa. O motivo da minha vinda é minha esposa, em que um víbora que pisou derramou um veneno que a matou na flor dos anos. Quis me resignar ao sofrimento, e não vou negar que tentei; o Amor foi mais forte. É um deus bem conhecido lá em cima, nas regiões terrestres. Não sei se o é aqui, mas aqui também imagino que seja, e, se não é mentirosa a fama do antigo rapto, o Amor também vos une. Por estes lugares plenos de horror, por este imenso Caos, por esse vasto reino do silêncio, suplico-vos: devolvi a vida tão cedo interrompida de Eurídice. Tudo depende de vós, e pouco demoramos, mais cedo ou mais tarde, a tomar o caminho deste único refúgio. Nós todos para cá nos dirigimos, aqui é nossa última morada, tendes sobre o gênero humano o mais prolongado dos reinados. Também ela, quando tiver vivido um número razoável de anos, estará sujeita ao vosso arbítrio; o favor que peço é desfrutar a sua presença. Se o destino negar essa graça a minha esposa, estou mais do que disposto a não regressar; rejubilai-vos com a morte de nós dois”.</p> <p>Enquanto assim falava, acompanhando com as cordas da lira o ritmo das palavras, choravam as almas exangues, Tântalo desistiu de alcançar a água que lhe fugia, a roda de Íxion parou, as aves cessaram de roer o fígado, as netas de Belo, de encher suas urnas e tu, Sísifo, te assentaste sobre teu rochedo. Então, pela primeira vez, conta-se, lágrimas umedeceram as faces das Eumênides, comovidas com o canto.</p>
<p><b>Virgílio, As geórgicas, IV Canto</b>  <b>Fonte:</b> “O IV Canto das Geórgicas”, de Elaine C. dos Santos</p> <p>Taenarias etiam fauces, alta ostia Ditis, et caligantem nigra formidine lucum</p>	<p><b>Virgílio, As geórgicas, IV Canto.</b>  <b>Tradução de Elaine C. Prado dos Santos:</b></p> <p>Tendo entrado nas gargantas do Ténaro, nas profundas gargantas de Plutão e no bosque obscuro em negro terror, ele foi ao encontro dos Manes e do terrível rei dos duros</p>

ingressus Manisque adiit regemque tremendum  
 nesciaque humanis precibus mansuescere corda. 470  
 At cantu commotae Erebi de sedibus imis  
 umbrae ibant tenues simulacraque luce carentum,  
 quam multa in foliis avium se milia condunt  
 Vesper ubi aut hibernus agit de montibus imber,  
 matres atque viri defunctaque corpora vita 475  
 magnanimum heroum, pueri innuptaeque puellae,  
 impositique rogis iuvenes ante ora parentum,  
 quos circum limus niger et deformis harundo  
 Cocyti tarda que palus inamabilis unda  
 alligat et noviens Styx interfusa coeracet. 480  
 Quin ipsae stupuere domus atque intima Leti  
 tartara caeruleosque implexae crinibus angues  
 Eumenides tenuitque inhians tria Cerberus ora  
 atque Ixionii vento rota constitit orbis.

corações que não sabe abrandar-se com as preces humanas (470). Entretanto, movidos por seu canto, das moradas profundas do Érebo, as sombras tênues e os fantasmas dos carentes de luz acorriam, tão numerosos quanto os milhares de pássaros que se escondem nas folhagens quando Vésper ou uma chuva de inverno os expulsa dos montes: as mães, os maridos, os corpos dos magnânimos heróis isentos de vida (475), os meninos, as meninas solteiras, os jovens colocados nas piras sob os olhos dos pais: em torno deles prende-os um negro lamaçal, os caniços imundos do Cocito, o pântano odioso com sua lenta água, e o Estige os segura em seus nove círculos (480). Tomaram-se de espanto os próprios domínios da Morte e as profundezas do Tártaro e as Eumênides de cabelos entrelaçados com serpentes azuladas; Cérbero, boquiaberto, conteve suas três bocas, e a roda do círculo de Ixion parou com o cessar do vento.

A seguir, apresentam-se as páginas da *graphic novel* que retratam a mesma situação dos trechos dos poemas, com os textos em inglês e português no lado direito:



#### Página 1

Aqui vemos apenas uma sequência de painéis mostrando a chegada de Orpheus ao reino dos mortos, atravessando a multidão das almas que vivem no Hades, em direção a dois gigantescos tronos.

Fonte da imagem: *The Sandman: fables and reflections*. New York: DC Comics, 1993b, p. 181

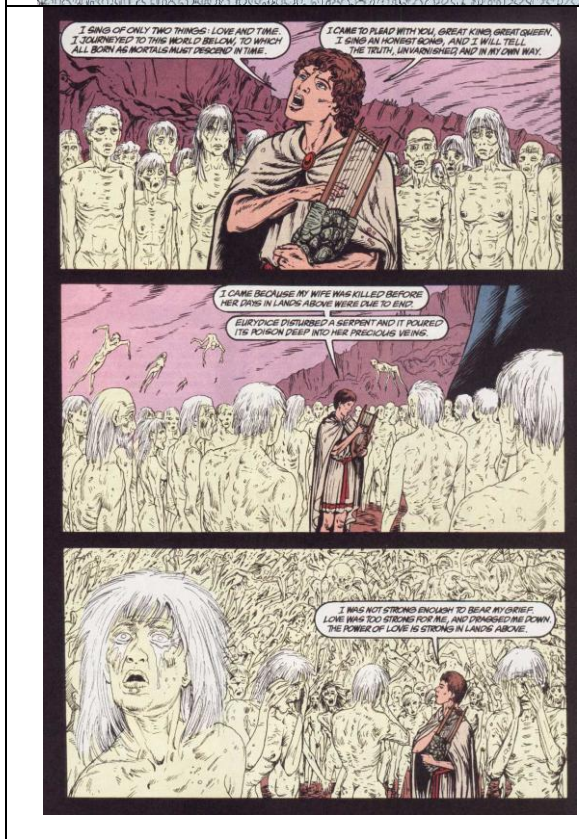


### Página 2

Orfeu encontra e saúda os governantes do reino inferior, Hades e Perséfone.

Aqui começa a canção de Orpheus em *Sandman*. O canto não se inicia com a voz, mas com o dedilhar da cítara (o texto dos quadros seguintes corresponde ao dos balões das imagens).

Fonte da imagem: *The Sandman: fables and reflections*. New York: DC Comics, 1993b, p. 182



### Página 3

I sing of only two things: love and time  
 I journeyed to this world below, to which  
 All born as mortals must descend in time.  
 I came to plead with you, Great King, Great Queen.  
 I sing an honest song, and I will tell  
 The truth, unvarnished, and in my own way.  
 I came because my wife was killed before  
 Her days in lands above were due to end.  
 Eurydice disturbed a serpent and it poured  
 Its poison deep into her precious veins.  
 I was not strong enough to bear my grief.  
 Love was too strong for me, and dragged me down.  
 The power of love is strong in lands above.

Tradução de Daniel Pellizzari:

Canto apenas duas coisas: amor e tempo  
 Viajei a este mundo inferior, ao qual todos que  
 Nascem mortais descerão no seu devido tempo.  
 Vim implorar a vós, Grande Rei, Grande Rainha.  
 Então uma canção honesta e contarei  
 A verdade pura e simples, ao meu modo.  
 Vim porque minha esposa foi morta antes que  
 Seus dias no mundo de cima chegassem a seu justo fim.  
 Eurídice perturbou uma serpente, que verteu  
 Veneno em suas preciosas veias.  
 Não fui forte o bastante para suportar minha dor.  
 Forte demais para mim o amor me arrastou para baixo.  
 Sua força é grande no mundo de cima.

Fonte da imagem: *The Sandman: fables and reflections*.  
 New York: DC Comics, 1993b, p. 183



**Página 4**

And love is known here too, if all tales  
Of passion, aye, and rape so long ago  
Have any truth or honesty to them.  
They say you two were bound as one by love.  
I beg you, by these silent realms, to weave  
Again the destiny, of one who died to soon  
For we the living will be yours one day  
And all we hope and feel and touch and dream  
All we hold dear, will wither and be gone  
For at the end, with pennies on our eyes,  
We die, and rot. And then, as hollow ghosts  
We'll dwell below: our last, our final home  
(Ixion's Wheel stands still with wonder)  
(The vultures cease to gnaw Tityus's liver)  
(Tantalus makes no effort to satisfy his hunger or thirst)

Tradução de Daniel Pellizzari:

E o amor aqui também se conhece,  
Se todas as histórias de paixão, sim, e raptos tão antigas  
Têm algo de verdadeiro e honesto.  
Elas dizem que vós fostes unidos pelo amor.  
Suplico, por estes silenciosos domínios,  
Que seja urdido novamente o destino  
De alguém morto cedo demais  
Pois nós, os vivos, um dia seremos vossos  
Tudo o que esperamos e sentimos, que tocamos e sonhamos,  
Tudo o que mais prezamos, murchará até sumir.  
Pois no final, com moedas sobre os olhos,  
Morremos e apodrecemos. E então, como espectros ocios,  
Desceremos ao nosso último e derradeiro lar.  
(A roda de Íxion de assombro pára)  
(Os abutres cruéis não mordem Tício)  
(À fugaz linfa Tântalo não corre)

Fonte da imagem: *The Sandman: fables and reflections*.  
New York: DC Comics, 1993b, p. 184

**Página 5**

Oh King. Oh Queen. My wife, like all the rest  
Will soon be yours. I ask you for a gift,  
A tiny boon, I ask you for her life,  
And only for a short span on this earth.  
But if you cannot grant that, then I wish 30  
Not to return to lands that see the sun  
And you may have my life as well as hers

Tradução de Daniel Pellizzari:

Ó Rei, ó Rainha, minha esposa, como todos, em breve será vossa.  
Peço uma dádiva, uma pequena bênção,  
Peço por sua vida, apenas por um curto período sobre a terra.  
Caso isto não me possam conceder, então desejo não retornar às  
Terras que vêem o sol  
E tereis minha vida, bem como a dela.

Aqui termina a canção, no segundo painel de cima para baixo. O resto do texto traz o início da negociação entre Orpheus e as divindades para recuperar Eurídice.

Fonte da imagem: *The Sandman: fables and reflections*.  
New York: DC Comics, 1993b, p. 185

### 5.8.6. Procedimentos tradutórios

Vimos que a ideia de tradução intersemiótica foi proposta por Roman Jakobson, aparecendo brevemente no artigo “Conceitos linguísticos da tradução”. Nele, o estudioso aborda alguns problemas envolvendo o processo tradutorário em um nível primariamente linguístico-verbal, mas abre as possibilidades para outros sistemas de signos, conforme estes são imaginados por Charles S. Peirce. Recordemos, assim, que, para Jakobson existem três tipos de traduções: a *intralingual*, ou *reformulação*, que interpreta signos verbais por meio de outros signos da mesma língua, como no exemplo da sinonímia ou circunlóquio; a *interlingual*, que interpreta signos verbais de uma língua em outra, como no caso de tradução de um romance em português para o inglês; e a *intersemiótica*, que seria a interpretação dos signos verbais em sistemas sígnicos não verbais.

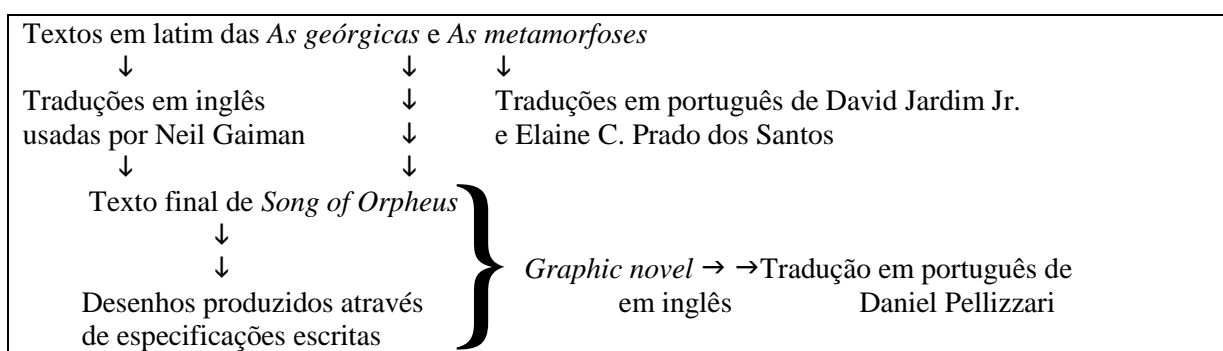
O artigo trabalha melhor as questões de tradução de sistemas verbais, deixando como referência em nota de rodapé alguns trabalhos escritos por Jakobson sobre outros sistemas sígnicos, legando-nos apenas o conceito de tradução intersemiótica sem mais desenvolvê-lo. Por ora bastam estas poucas linhas para estabelecermos alguns parâmetros sobre a análise da transposição dos poemas latinos para *The song of Orpheus*. Primeiro, a *graphic novel* é uma história em quadrinhos, uma combinação de palavras e imagens:

A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria e pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo e sintaxe) superpõem-se naturalmente (EISNER, 1985, p. 8).

Eisner lembra que histórias em quadrinhos podem não ter palavras, mas não é esse o caso em *The song of Orpheus*. Nesta, Neil Gaiman se inspirou em traduções para o inglês de Ovídio e Virgílio, assim como nos poemas originais em latim. Assim, podemos concluir que o processo tradutório se faz em todos os níveis de Jakobson: os poemas em latim serviram para a sua conversão ao inglês (tradução *interlingual*); a versão em inglês dos poemas latinos serviu como base para um novo texto em inglês (tradução *intralingual* ou *reformulação*); além do mais, os poemas serviram também para criar os desenhos (tradução *intersemiótica*).

A palavra escrita na história em quadrinhos, diferentemente do que ocorre num livro, perde sua função de produtora única de sentido: ela está inserida em um sistema sógnico diverso, devendo ser pensada neste novo aspecto, ainda que o seu uso e desenvolvimento apresentem muitas semelhanças com os de um livro convencional. Apesar de ser utilizado um texto verbal para construir-se outro texto verbal, é claro que o fato de estar em uma história em quadrinhos transforma o texto escrito em um signo diferenciado. Entretanto, como não é nosso foco trabalhar características específicas tão-só da linguagem dos quadrinhos, para melhor compreensão do processo tradutório, faremos análises separadas do escrito e do visual.

No nível imagético, o processo tradutório da *graphic novel* é simples: existe um processo ecfrástico invertido, parte-se de palavras para criar-se a imagem, em todas (ou quase todas) suas nuances. Nesse caso, temos a tradução intersemiótica. Pode-se expandir a compreensão desse processo<sup>43</sup>, levando-se em conta os textos em português. Assim, temos uma tradução interlingual de *As metamorfoses* e de *As geórgicas*, feitas por David Jardim Júnior e Elaine C. Prado dos Santos, respectivamente, e outra tradução do mesmo tipo, do texto em inglês de Neil Gaiman por Daniel Pellizzari, para a edição brasileira da *graphic novel*. Logo, temos o seguinte esquema:



Portanto, algumas considerações finais sobre a tradução verbal devem ser feitas. Não discutimos os meandros da tradução *intralingual*, por desconhecimento dos textos em inglês que Neil Gaiman consultou. A tradução *interlingual*, por outro lado, oferece um panorama de ação diferente, visto que não existe equivalência completa entre os diferentes códigos verbais:

<sup>43</sup> Embora não mostremos, devemos lembrar a existência de intermediários significativos referentes aos procedimentos de estabelecimento dos textos, como os próprios tradutores, copistas, editores, revisores, etc.



[Ao] traduzir de uma língua para outra, substituem-se mensagens em uma das línguas, não por unidades de código separadas, mas por mensagens inteiras de outra língua. Tal tradução é uma forma de discurso indireto: o tradutor recodifica e transmite uma mensagem recebida de outra fonte. Assim, a tradução envolve duas mensagens em dois códigos diferentes (JAKOBSON, 1975, p. 65).

Isso pode ser visto conforme as divisões esquemáticas apresentadas a seguir, onde, para efeito comparativo, apresenta-se também o texto da Canção de Orfeu, de acordo com cada página da *graphic novel*, e as relações entre os textos em latim, inglês e português. Nas páginas 1 e 2, não há texto da Canção (esta começa com o dedilhar da cítara, como mostrado antes, no último painel da página 2).

### Página 3:

<i>As metamorfoses</i> (verso 17 até o início do verso 27)	<i>As metamorfoses:</i> Tradução de David Jardim Júnior	<i>The song of Orpheus</i> (Página 3), em inglês	<i>The song of Orpheus</i> (Página 3), em português. Tradução de Daniel Pellizzari
O positi sub terra numina mundi, / in quem reccidimus, quidquid mortale creamur, / si licet et falsi positus ambagibus oris / vera loqui sinitis, non huc, ut opaca viderem / Tartara, descendi, nec uti villosa colubris / terna Medusaei vincirem guttura monstri: / causa viae est coniunx, in quam calcata venenum / vipera diffudit crescentesque abstulit annos. / Posse pati volui nec me temptasse negabo: / vicit Amor. Supera deus hic bene notus in ora est, / an sit et hic, dubito.	Ó divindades do mundo subterrâneo, para o qual viremos, todos nós os mortais, se me é lícito, se me permitis dizer, sem subterfúgios e francamente, a verdade, não foi o desejo de ver o tenebroso Tártaro que me fez descer, nem foi para acorrentar o tríplice pescoço, com pêlos feitos de cobras, do monstro da raça de Medusa. O motivo da minha vinda é minha esposa, em que uma víbora que pisou derramou um veneno que a matou na flor dos anos. Quis me resignar ao sofrimento, e não vou negar que tentei; o Amor foi mais forte. É um deus bem conhecido lá em cima, nas regiões terrestres.	I sing of only two things: love and time / I journeyed to this world below, to which / All born as mortals must descend in time. / I came to plead with you, Great King, Great Queen. / I sing an honest song, and I will tell / The truth, unvarnished, and in my own way. / I came because my wife was killed before / Her days in lands above were due to end. / Eurydice disturbed a serpent and it poured / Its poison deep into her precious veins. / I was not strong enough to bear my grief. / Love was too strong for me, and dragged me down. / The power of love is strong in lands above.	Canto apenas duas coisas: amor e tempo / Viajei a este mundo inferior, ao qual todos que / Nascem mortais descerão no seu devido tempo. / Vim implorar a vós, Grande Rei, Grande Rainha. / Então uma canção honesta e contarei / A verdade pura e simples, ao meu modo. / Vim porque minha esposa foi morta antes que / Seus dias no mundo de cima chegassem a seu justo fim. / Eurídice perturbou uma serpente, / Que verteu veneno em suas preciosas veias. / Não fui forte o bastante para suportar minha dor. / Forte demais para mim o amor me arrastou para baixo / Sua força é grande no mundo de cima.

O início da canção apresenta algumas diferenças em relação a Ovídio, já que Neil Gaiman não apenas traduziu o texto, mas também o modificou um pouco, embora o sentido geral permaneça. Assim, “*Ó divindades do mundo subterrâneo, para o qual viremos, todos nós os mortais*” torna-se “*Canto apenas duas coisas: amor e tempo / Viajei a este mundo inferior, ao qual todos que / Nascerem mortais descerão no seu devido tempo*” (O que Ovídio diz em dois versos: “*O positi sub terra numina mundi, / in quem reccidimus, quidquid mortale creamur*”, Gaiman relata em três: “*I sing of only two things: love and time / I journeyed to this world below, to which / All born as mortals must descend in time*”).

Deve-se notar que Gaiman não levou em conta os versos do poema que dizem: “*vera loqui sinitis, non huc, ut opaca viderem / Tartara, descendi, nec uti villosa colubris / terna Medusaei vincirem guttura monstri*” (“não foi o desejo de ver o tenebroso Tártaro que me fez descer, nem foi para acorrentar o tríplice pescoço, com pêlos feitos de cobras, do monstro da raça de Medusa”), valorizando mais a dor psicológica de Orpheus do que pequenas digressões sobre os horrores do reino dos mortos. O texto de Ovídio consome dez versos, e parte do verso 27. Gaiman fecha a página com treze versos. Entre as razões dessa redução, podemos apontar o metro utilizado por cada um (Ovídio trabalha com hexâmetros; Gaiman, com pentâmetros<sup>44</sup>).

#### Página 4:

Texto <i>As metamorfoses</i> (restante do verso 27 até o verso 35)	<i>As metamorfoses:</i> Tradução de David Jardim Júnior	<i>The song of Orpheus</i> (Página 4), em inglês	<i>The song of Orpheus</i> (Página 4), em português. Tradução de Daniel Pellizzari
Sed et hic tamen auguror esse; / fama que si veteris non est mentita rapinae, / vos quoque iunxit Amor. Per ego haec loca plena timoris / per chaos hoc ingens vastique silentia regni, / Eurydices, oro, properata retexit fata. / Omnia debemur vobis, paulumque morati / serius aut citius sedem properamus ad unam. / Tendimus huc omnes,	“Não sei se o é aqui, mas aqui também imagino que seja, e, se não é mentirosa a fama do antigo rapto, o Amor também vos une. Por estes lugares plenos de horror, por este imenso Caos, por esse vasto reino do silêncio, suplico-vos: devolvi a vida tão cedo interrompida de Eurídice. Tudo	And love is known here too, if all tales / Of passion, aye, and rape so long ago / Have any truth or honesty to them. / They say you two were bound as one by love. / I beg you, by these silent realms, to weave / Again the destiny, of one who died to soon / For we the living will be yours one day / And all we hope and feel and touch and	É o amor aqui também se conhece, / Se todas as histórias de paixão, sim, e raptos tão antigas / Têm algo de verdadeiro ou honesto. / Elas dizem que vós fostes unidos pelo amor. / Suplico, por estes silenciosos domínios, / Que seja urdido novamente o destino / De alguém morto cedo demais / Pois nós, os vivos, um dia seremos vossos / Tudo o

<sup>44</sup> Pentâmetros são versos de cinco pés e hexâmetros, de seis. Ambos eram bastante utilizados no grego e latim.

<p>haec est domus ultima, vosque / humani generis longissima regna tenetis</p>	<p>depende de vós, e pouco demoramos, mais cedo ou mais tarde, a tomar o caminho deste único refúgio. Nós todos para cá nos dirigimos, aqui é nossa última morada, tendes sobre o gênero humano o mais prolongado dos reinados.</p>	<p>dream / All we hold dear, will wither and be gone / For at the end, with pennies on our eyes, / We die, and rot. And then, as hollow ghosts / We'll dwell below: our last, our final home</p> <p>(Ixion's Wheel stands still with wonder) (The vultures cease to gnaw Tityus's liver) (Tantalus makes no effort to satisfy his hunger or thirst)</p>	<p>que esperamos e sentimos, que tocamos e sonhamos, / Tudo o que mais prezamos, murchará até sumir. / Pois no final, com moedas sobre os olhos, / Morremos e apodrecemos. / E então, como espectros oculos, / Desceremos ao nosso último e derradeiro lar.</p> <p>(A roda de Íxion de assombro pára) (Os abutres cruéis não mordem Tício) (À fugaz linfa Tântalo não corre)</p>
----------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Na página 4 existe quebra do ritmo textual causada pela questão da simultaneidade. Os trechos envolvendo as ações de Tântalo, Íxion e Tício acontecem no mesmo tempo em que a canção é entoada, tanto em *As metamorfoses* e em *As geórgicas* quanto em *The song of Orpheus*. Porém, neste último, que usa o aspecto imagético da *graphic novel* para reforçar a ideia de concomitância, os efeitos da canção são mostrados antes do fim, enquanto os dois poemas latinos mantiveram a descrição do efeito espetacular do canto de Orfeu após a narração do ato musical. A tradução desse trecho nos quadrinhos (“A roda de Íxion de assombro pára / Os abutres cruéis não mordem Tício / À fugaz linfa Tântalo não corre”) é de Bocage (1765-1805). Ovídio utilizou oito versos e Gaiman desenvolveu o tema em doze.

Também deve notar-se que a palavra *rape*, em inglês, não pode ser tomada como *estupro/abuso sexual*, como é de seu entendimento comum, mas é o equivalente do latim *rapinae*, que significa *tomar à força, roubar* ou, conforme a tradução em português, *raptar*.

A dor psíquica do personagem novamente emerge, evidenciando um fatalismo que não é tão manifesto no poema original: “*And all we hope and feel and touch and dream, / All we hold dear, will wither and be gone, / For at the end, with pennies on our eyes, / We die, and rot*”. (“Tudo o que esperamos e sentimos, que tocamos e sonhamos, / Tudo o que mais prezamos, murchará até sumir. / Pois no final, com moedas sobre os olhos, / Morremos e apodrecemos”).

## Página 5:

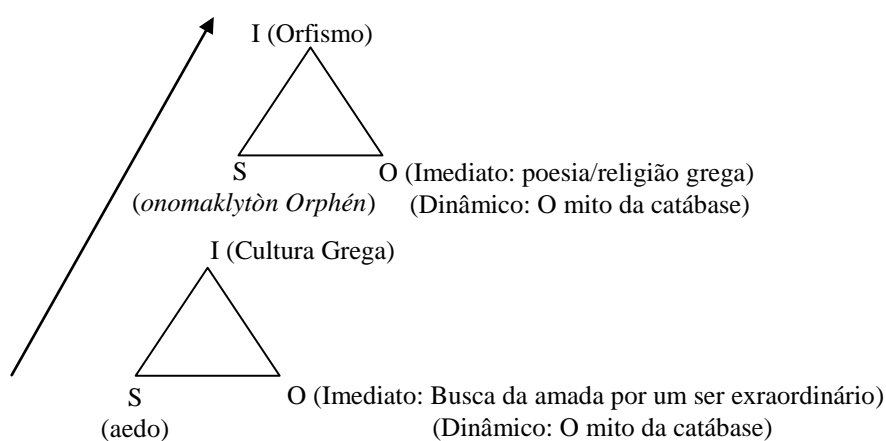
Texto <i>As Metamorfoses</i> (verso 36 até o verso 39)	<i>As Metamorfoses</i> : Tradução de David Jardim Júnior	<i>The song of Orpheus</i> (Página 5), em inglês	<i>The song of Orpheus</i> (Página 5), em português. Tradução de Daniel Pellizzari
Haec quoque, cum iustos matura peregerit annos, / iuris erit vestri: pro munere poscimus usum. / Quod si fata negant veniam pro coniuge, certum est / nolle redire mihi: leto gaudete duorum.”	Também ela, quando tiver vivido um número razoável de anos, estará sujeita ao vosso arbítrio; o favor que peço é desfrutar a sua presença. Se o destino negar essa graça a minha esposa, estou mais do que disposto a não regressar; rejubilai-vos com a morte de nós dois.	Oh King. Oh Queen. My wife, like all the rest / Will soon be yours. I ask you for a gift, / A tiny boon, I ask you for her life, / And only for a short span on this earth. / But if you cannot grant that, then I wish / Not to return to lands that see the sun / And you may have my life as well as hers.	Ó Rei, ó Rainha, minha esposa, como todos, em breve será vossa. / Peço uma dádiva, uma pequena benção / Peço por sua vida, apenas por um curto período sobre a terra. / Caso isto não me possam conceder, / Então desejo não retornar às terras que vêem o sol / E tereis minha vida, bem como a dela.

Nesta página se encerra a canção, com os últimos versos ovidianos. O texto equivalente de Gaiman consome sete versos. Aqui existe concordância maior com a fonte original da canção. Nas comparações interlinguais anteriores, deve-se levar em conta que as traduções em português não são poéticas, mas buscam, na medida do possível, a exatidão literal dos termos. Além do mais, optamos por deixar de lado o trecho de Virgílio no IV Canto de *As geórgicas*, correspondente da história, por entendermos que o poema virgiliano se encaixa mais, como mostraremos adiante, no aspecto visual do que no verbal da *graphic novel*.

### 5.8.7. Semiose e intersemiose

Com os preceitos tradutórios de Jakobson, alguns conceitos importantes da semiótica peirceana e a exploração do universo dos poemas latinos da construção mítico-religiosa da personagem principal da canção (o poeta Orfeu), logo analisaremos a tradução intersemiótica. Foi realizada uma esquematização da tradução interlingual. Agora, para a tradução intersemiótica, ilustraremos esse processo através da triangulação Signo-Objeto-Interpretante, onde poderemos “ler” o processo de semiose. Em *The song of Orpheus*, através da cadeia de ação do signo, veremos traços de todos os principais apontamentos feitos anteriormente.

Notamos já que o poeta, na Grécia antiga, era tratado com muito respeito: supunha-se que a verdade divina era manifesta em seus versos, sendo a poesia mais uma expressão de um deus do que do aedo. É crível imaginar que o poeta arcaico, tocado pelas musas, possa ser considerado um signo, um *representamen* de alguém capaz de feitos extraordinários, capaz de se encaixar no mito da catábise, isto é, ir ao mundo dos mortos e retornar<sup>45</sup>. Como recorda Jacyntho José Lins Brandão, independente do motivo, o essencial é que alguém viaja ao pós-vida e retorna. Assim, podemos dizer que o mito da descida ao submundo atua como Objeto Dinâmico, enquanto a busca pela amada realizada por um indivíduo incomum serve como Objeto Imediato. O interpretante em nosso encadeamento será sempre o dinâmico, ou seja, as interpretações realmente efetivadas do signo.



Sendo interpretado pela cultura grega em um dado momento, tudo isso cria um novo signo: o *onomaklytòn Orphén*, o renomado Orfeu. A catábise ainda continua como Objeto Dinâmico. Conforme visto, Orfeu se relaciona intimamente com dois deuses: Apolo e Dioniso. Assim, os cultos e mistérios de ambos os deuses, através da descida ao Hades, servem como Objeto Imediato utilizado pelos órficos, que são seus interpretantes.

Já foi abordado antes que os seguidores do orfismo eram contra o sacrifício de animais, diferentemente da maioria dos cultos gregos. Esse aspecto do orfismo foi incluído por Gaiman (2006, p. 152), no início de *A canção de Orpheus*:

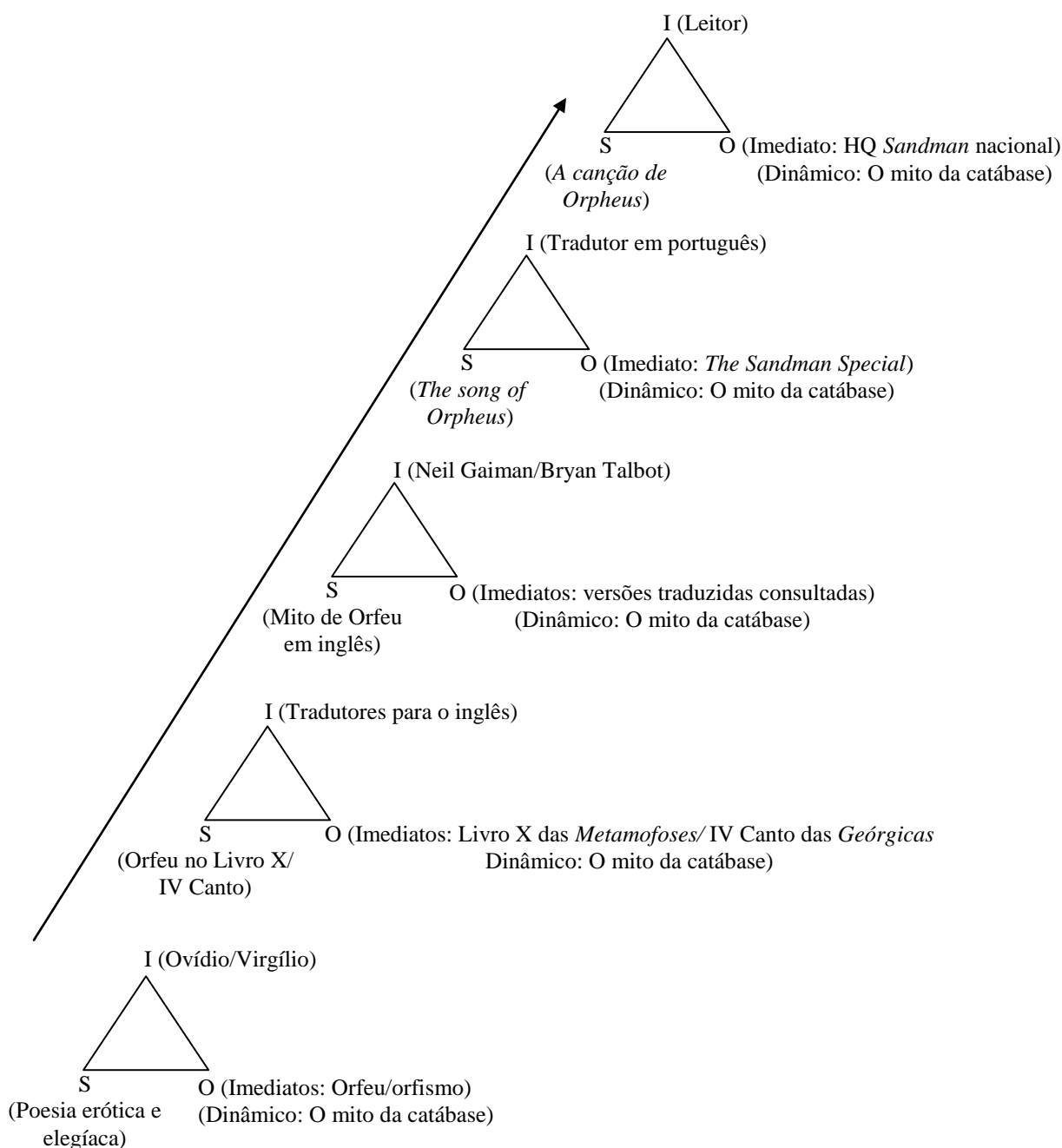
<sup>45</sup> A catábise é um tipo de mito recorrente em várias culturas, quase sempre protagonizado por uma figura singular. No artigo de Silvia M. S. Carvalho “O mito Americano: Eurídice, a volta impossível”, o caráter xamanístico de alguém que viaja ao mundo dos mortos é explicitado pela autora como um diferencial que permite ao viajante retornar são e salvo.



Nesta cena, Orpheus está caminhando para o local do casamento com Eurídice, acompanhado por Aristeu. Pela fala do malfadado protagonista, percebe-se um dos mandamentos orfistas. No entanto, no livro II da *Argonautica*, de Apolônio de Rodes, Orfeu não hesita em falar de sacrifícios em honra a Apolo, o que parece indicar que o Orfeu heroico é diferente do poeta que é cultuado no orfismo. Isso mostra que o autor de *Sandman* leva em conta aspectos do aedo que estão além do que vemos em *As metamorfoses* e *As geórgicas*, além de tratar o mito com algumas especificidades do universo ficcional de *Sandman*: sua origem ainda é fora do comum, mas por ser filho da entidade que representa o conceito de sonho (e não de Apolo ou Eagro) e da musa Calíope.

Gaiman igualmente mostra o lado de xamã do poeta: Orpheus é capaz de criar um caminho para o mundo dos *sonhos* apenas com uma canção, “construindo o portal com sua voz e as notas de sua lira” (GAIMAN, 2006, p.163). Além de evidenciar, na *graphic novel*, o poder xamanístico de Orpheus com tal cena, isso leva a uma nova dimensão do sentido religioso do poeta. Ora, se Orpheus já abre portais para outros mundos com uma canção, a viagem para o Hades ganha mais um aspecto: não é a primeira jornada do personagem para os “mundos paralelos”.

Buscando simplificação da cadeia (e por causa da limitação de espaço) pularemos alguns elos do processo semiótico (como o Orfeu do período helenístico na *Argonautica* de Apolônio de Rodes) e elegeremos como ponto de partida a poesia romana. Desse modo, temos:



Já se constatou que o desenvolvimento poético no Império Romano na época de Augusto estava intimamente ligado a questões caras à época. Não foram poucos os poetas do período que se referiam a uma estrutura social que atingia seu ápice depois de um período turbulento. Apesar do novo contexto, ainda podemos considerar que a catábase tem Orfeu e o orfismo como Objetos Imediatos (por causa da influência grega sobre Roma). E colocando a poesia amorosa e elegíaca como signo, vemos que Ovídio e Virgílio, servindo como Interpretantes,

constroem dois poemas diferentes que possuem alguns elementos estruturais comuns: servem como comentário sobre a sociedade e o fazer poético romano e incorporando elementos da questão metamórfica, bastante evidente em *As metamorfoses* e sutilmente representada por Proteu, o deus de várias formas, em *As geórgicas*.

No jogo tensional entre a poesia épica e a erótica, o prefeito romano no Egito tem um papel importante: Orfeu atua como metáfora para Galo na questão do amor e da poesia. O Orfeu “romanizado” do IV Canto que supostamente substitui o louvor a Galo e o do Livro X (o representante do amor malfadado) torna-se um novo signo, tendo como Objetos Imediatos o IV Canto de *As geórgicas* e no Livro X de *As metamorfoses*. Nota-se que a catábase, presente nos dois poemas, se mantém como Objeto Dinâmico, sem versões conflitantes com os fatos míticos – exceto a inclusão de Aristeu em Virgílio. Tendo esses Objetos Imediatos, os tradutores, que atuam como Interpretantes, transmutam o mito do latim para o inglês.

De todas as versões traduzidas para o inglês, foram quatro as consultadas por Neil Gaiman (que ele, todavia, não informou quais). Essas traduções podem servir como Objetos Imediatos de um signo (o mito órfico em inglês). A catábase ainda mantém-se como Objeto Dinâmico. Neil Gaiman serve como Interpretante, mas não se deve esquecer que ele também pode ser considerado Interpretante dos signos *As metamorfoses* e *As geórgicas* em latim, e nem que, para dar forma à *graphic novel*, o desenhista Bryan Talbot é também um Interpretante – tanto do mito de Orfeu quanto das instruções escritas de Gaiman.

Assim, cria-se um novo signo: a *graphic novel The song of Orpheus*, cujo Objeto Imediato é a história de *Sandman*. Como indicando antes, a história de Orfeu aqui se adapta às especificações do meio (história em quadrinhos), submetida a um universo ficcional com suas próprias narrativas, que estão além do escopo órfico. Mas o mito da catábase continua servindo como Objeto Dinâmico, já que em nenhum momento da cadeia semiótica essa parte da história sofreu alteração significativa. Como foi levada em conta a tradução para o português da obra, mais um triângulo se inseriu. Mantêm-se o signo e o Objeto Dinâmico do triângulo anterior, mas traduzidos para o português (tradução interlingual) e com um suporte material (versão nacional da *graphic novel*) ligeiramente diferente da edição em inglês (tipo



de papel, tamanho, etc.). Isso por fim leva a mais um Interpretante da cadeia – um leitor brasileiro, logo transformado em signo pelos seus leitores, e assim por diante...

Da mesma forma que o orfismo se manifesta sutilmente em *The song of Orpheus*, o Orfeu romano – não o poeta-herói grego, mas o aedo que sofre por amor e disso tira sua arte – também surge aqui:

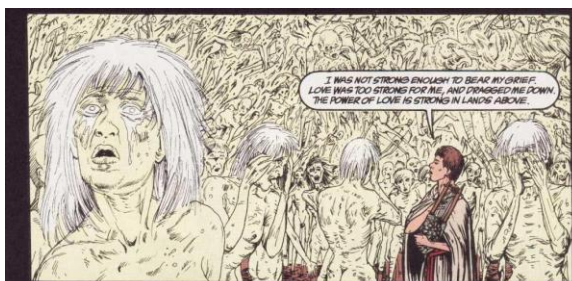
A fumaça da pira flutua pelo céu em meio ao ar parado do verão. Ele acha fácil ignorar. Certas coisas são grandes demais para serem vistas; certas emoções, imensas demais para serem sentidas. Ele se concentra na execução correta da canção do portal, soando cada nota com perfeita exatidão. [...]. Ele percebe que nunca a tocou tão bem, e sente um orgulho distante por isso (GAIMAN, 2006, p. 163).

Como a canção de Orfeu em Ovídio já foi examinada quando da tradução interlingual, agora veremos a participação de *As geórgicas* na construção da história. Antes foi dito que o poema surge mais no nível imagético – o que é verdadeiro quando se trata apenas do trecho da história que lida com a canção de Orfeu propriamente dita. Até onde se sabe, a participação de Aristeu no mito órfico começa justamente com Virgílio, pois em *As metamorfoses* não há menção do apicultor na história de Orfeu – e, como visto na ilustração páginas atrás, Aristeu está na versão de Gaiman. Aspectos da *graphic novel* parecem apontar para *As geórgicas*, como podemos notar pela reação dos mortos enquanto Orpheus canta:



Como visto nas imagens da chegada de Orpheus ao submundo, as almas estavam em um estado de placidez; agora, este quadro mostra os mortos começando a flutuar, por efeito da música.

A imagem a seguir exibe quase todos os mortos voando, alguns com lágrimas nos olhos, em estado caótico e desordenado.



Por fim, podemos ver qual a situação das almas no fim da canção:



Lemos no IV Canto de *As geórgicas*:

Entretanto, movidos por seu canto, das moradas profundas do Érebo, as sombras tênues e os fantasmas dos carentes de luz acorriam, tão numerosos quanto os milhares de pássaros que se escondem nas folhagens quando Vésper ou uma chuva de inverno os expulsa dos montes: as mães, os maridos, os corpos dos magnânimos heróis isentos de vida (475), os meninos, as meninas solteiras, os jovens colocados nas piras sob os olhos dos pais: em torno deles prende-os um negro lamaçal, os caniços imundos do Cocito, o pântano odioso com sua lenta água, e o Estige os segura em seus nove círculos (480) (VIRGÍLIO, apud SANTOS, 2007, p. 106).

As imagens selecionadas da *graphic novel* correspondem bem ao trecho de *As geórgicas*, citado logo acima. Também poderia ser feita outra analogia: com as abelhas, o tema principal do IV Canto. Afinal, o vôo desordenado dos mortos lembra o de um enxame em caos.

Assim, o processo tradutório da canção de Orfeu foi realizado em dois níveis: escrito e imagético. Analisamos quais signos que compunham a história de Orfeu foram levados adiante na cadeia de semiose, da Antiguidade até sua transfiguração em uma história em quadrinhos. Explicamos como esses signos vieram a se constituir, esmiuçando, conforme a necessidade, os contextos histórico, mitológico e literário da Antiguidade greco-romana. Além do mais, comparamos as traduções em latim e português da Canção de Orfeu narrada por Ovídio, assim como as diferenças entre o texto em inglês por Neil Gaiman e sua adaptação em português – e como todas essas versões se relacionam entre si.

No entanto, quais os mecanismos teóricos que podem indicar como esses signos foram absorvidos, trabalhados e propagados pelos seus autores e leitores, em um plano textual e literário? Buscando uma resposta, a noção de intertextualidade pode oferecer uma valiosa ferramenta, aliada à hipótese de que ela funciona como a memória da literatura.

Aliás, o próprio Neil Gaiman diz: “Nós temos o direito e a obrigação de dizer velhas histórias da nossa maneira, porque são nossas histórias” (GAIMAN, apud BENDER, 1999, p. xi. Tradução nossa). Gaiman é conhecido por retomar velhos temas mitológicos e tratá-los de uma forma muito particular, mas no caso de *The song of Orpheus*, manteve uma postura que, em muitos momentos, soaria como plágio, caso não houvesse particularidades da mídia quadrinhos e da influência cultural milenar exercida por esse mito. E caso não esbarrasse com o *leitor* (algo que Tiphaine Samoyault e vários outros chamam atenção em relação à importância para o papel que eles desempenham na intertextualidade).

Gaiman relata que, durante uma viagem de autógrafos, quando as pessoas perguntavam o que faria em seguida, ele dizia que escreveria uma história sobre Orpheus, mas as pessoas confundiam este com Morpheus. Ele queria fazer uma narrativa *ousada*, mais experimental, mas, para sua surpresa, percebeu que muitas pessoas não conheciam a história de Orfeu e Eurídice; assim, ele mudou de ideia, agindo mais didaticamente:

Não se pode fazer *riffs* de jazz e variações de um tema quando a audiência não está familiarizada com o próprio tema. Então, *The Sandman Special* se tornou uma recontagem literal do conto de Orfeu entrelaçada com minha

história maior em *Sandman* (GAIMAN, apud BENDER, 1999, p. 152. Tradução nossa).

Indicamos que, nessa história, especificamente na cena em que Orfeu canta no Hades, existem dois níveis para a utilização dos poemas de Ovídio e Virgílio: Virgílio, para as referências visuais; Ovídio, para as verbais.

No caso de Ovídio, há um tipo de transformação ou, mais especificamente, uma transposição séria, pois não há intenção de sátira; o aspecto lúdico foi colocado de lado pelo autor por causa das razões descritas acima – em suma, um caso de *hipertextualidade*. Todavia, como convém lembrar, isso não é um limite absoluto. O poema que Gaiman escreve para representar a canção é também um pastiche de Ovídio. Além disso, a história como um todo pode ser entendida como alusiva, pois se refere não a *um* texto específico, mas ao conjunto de obras que tratam do mesmo tema.

O veículo de comunicação estudado aqui, uma história em quadrinhos, seria o que Peter Wagner (1996, p. 29) define como “ecfrase icônica”. No caso desta história em quadrinhos em especial, trata-se de transformar dois textos em imagem: o roteiro de Neil Gaiman e o poema de Virgílio. Isso pode ser imaginado como um processo ecfástico invertido, o que valida mais ainda a ideia de Wagner de *intermedialidade*, pois vários tipos de texto acabam por se manifestar em uma mídia.

O quadrinho é um iconotexto, com sua junção de palavra e imagem. O iconotexto é uma adaptação da ecfrase para uma cultura multisígnica e multimídia. A *graphic novel* aqui analisada pressupõe dois poemas escritos (*As metamorfoses* e *As geórgicas*), uma manifestação “musical” (as palavras do canto de Orfeu no reino dos mortos), resquícios da cultura oral (os relatos que dão o corpo à mitologia e religião gregas) e uma visualidade pictórica (os desenhos), todos eles imersos em um único veículo de comunicação (história em quadrinhos), dessa forma pressupondo também a memória do suporte dos quadrinhos enquanto gênero cultural (que descrevemos nos dois primeiros capítulos). Vimos que, na concepção de Peter Wagner, não é necessário que algo como a página de uma *graphic novel* emita efetivamente o som para se constatar o efeito de intermedialidade: existe a intenção de

se reproduzir uma canção (mídia sonora), dentro das especificidades de outra mídia (pictórico-verbal).

Para finalizar, vamos lembrar que os principais teóricos abordados antes levaram em conta que poderia existir uma variação da intertextualidade aplicável a outras formas de arte, transformação de conteúdo de natureza intersígnica. Mas eles não elaboraram uma teoria intertextual que pudesse levar em conta um tipo de veículo como quadrinhos.

Infelizmente, o próprio Wagner tem suas limitações, pois suas análises iconotextuais geralmente se referem a objetos estáticos (gravuras) e, quando confrontadas com uma estrutura narrativa e discursiva mais complexa (o elemento de terceiridade, conforme a classificação das modalidades feitas por Lucia Santaella), como no caso das histórias em quadrinhos, não se desenvolve de forma satisfatória por si só, precisando buscar apoio nas tipologias intertextuais e hipertextuais mais tradicionais ou mesmo no puro dialogismo bakhtiniano. Mas isso não elimina o fato de que existe um tipo especial de intertextualidade em *The song of Orpheus*, e que as formas intertextuais intersígnicas servem também como instrumento de memória literária.

## 6. TRAGÉDIA E TRÁGICO

A tragédia é desde os gregos – e seja qual for a época em que ela se manifesta –, um dos mais instigantes tópicos de debate. De fato, a *Poética* de Aristóteles estabeleceu, teoricamente, as bases formais das tragédias como evento teatral, ainda que admitisse que seus efeitos pudessem ser sentidos apenas a partir do texto escrito, sem o elemento cênico: “Acresce ainda que a tragédia pode atingir a sua finalidade, como a epopeia, sem recorrer a movimentos [dos atores], pois uma tragédia, só pela leitura, pode revelar todas as suas qualidades” (ARISTÓTELES, 1987, p. 228).

Obviamente, o texto aristotélico não está sozinho: as obras dos três grandes tragediógrafos helênicos – Sófocles, Ésquilo e Eurípedes –, ainda que poucas, se comparadas à enorme quantidade de peças trágicas criadas no século V a.C., deixaram uma marca indelével em nossa memória cultural. Mesmo quando a tragédia grega definhou, o gênero teatral sobreviveu, metamorfoseado pelos romanos. Luna (2008, p. 95-141) mostra como, passando por uma hibernação durante a Idade Média (assim como a arte teatral em geral), o conceito sobreviveu de forma depreciada e degenerada sob a égide do cristianismo, mais influenciado pela antiguidade latina<sup>46</sup> do que pela grega, até despertar novamente no século XVI, com a redescoberta da *Poética* de Aristóteles.

Esse resgate à Antiguidade grega rendeu frutos em meados do século XVIII, quando irrompeu um novo tipo de pensamento na Alemanha, inaugurando uma postura filosófica que, ainda que tenha ido além do formalismo aristotélico ou das tragédias gregas, foi sem dúvida por esses dois fatores influenciado: a questão do trágico. Como observa Pavis (2007, p. 416) deve-se fazer distinção entre tragédia e trágico. O primeiro é um conceito literário, artístico e religioso; o segundo, uma posição antropológica e filosófica. O trágico abarca uma enorme linha de pensadores, dos quais abordaremos cinco: Schiller, Schelling, Hegel, Schopenhauer e

---

<sup>46</sup> Como veremos adiante, além do cristianismo abolir os deuses pagãos e se voltar contra a lascividade presente na arte teatral, as evidências apontam que os compiladores medievais tiveram acesso ao conceito de tragédia principalmente por fontes secundárias. Tais fontes, juntamente com a *Arte poética* de Horácio, determinaram a maneira de entender a tragédia durante a Idade Média (cf. LUNA, 2008, p. 101-106).

Nietzsche (com a filosofia de Kant exercendo enorme influência na maioria deles). Não obstante as diferenças individuais, todos eles teorizaram sobre uma ontologia trágica a partir das tragédias, tanto as antigas quanto as modernas.

Assim posto, cabe ressaltar como procederemos, tendo à frente esses dois ramos conceituais, em relação ao nosso objeto de estudo: *Sandman*. Devemos esclarecer que, para todos os efeitos, obviamente *Sandman* não é uma tragédia em termos formais. De fato, o penúltimo volume, *Entes queridos*, flerta declaradamente com a tragédia, como as das peças de vingança de Webster (GAIMAN, apud BENDER, 1999, p. 192-193), mas, no resto da série, essa conexão não é tão evidente. E, como ressaltamos anteriormente, a compreensão da ação em *Sandman* exige a leitura de todos os volumes. *Entes queridos* é apenas a conclusão da história de Morpheus. Os elementos que fazem o personagem culminar na questão do trágico se evidenciam muito antes – na verdade, desde a primeira edição da saga. São esses elementos de natureza narrativa que investigaremos, segundo os pressupostos da *Poética* de Aristóteles, a respeito da constituição da ação trágica.

Por outro lado, o motor dramático de *Sandman* não se resume a esses elementos. Existem várias evidências de uma *visão de mundo* na série que demonstra alguma afinidade com o trágico e, sob a ótica de alguns pressupostos filosóficos de seus proponentes, iremos investigar essa questão.

## 6.1 A origem da tragédia

Originalmente, as tragédias gregas, encenadas pela primeira vez há vinte e cinco séculos, eram escritas para participarem de um grande evento público conhecido como Grandes Dionísias, assim chamado por ser em homenagem ao deus Dioniso, o patrono da arte trágica. Como afirma Luna (2005, p. 53), Dioniso é associado a uma série de forças distintas, por vezes contraditórias. Embora seja mais conhecido como deus do vinho, ele também é a deidade da vegetação e da vida selvagem. Ainda não existe uma resposta satisfatória para o motivo de a tragédia ser relacionada a esta divindade específica. De acordo com Vernant

(2002, p. 359-360), a tragédia surgiu por volta de 534 a.C., na época de Pisístrato<sup>47</sup>, que, por razões políticas, favoreceu o culto a Dioniso – favorecimento, aliás, também efetuado por outros tiranos.

As peças eram representadas nas Grandes Dionísias, uma das festas mais importantes dedicadas à divindade, que ocorria em plena cidade, na encosta da Acrópole, no início da primavera do hemisfério norte, no final de março. Chamavam-se Dionísias Urbanas para não haver confusão com as Dionísias Rurais, que aconteciam no meio do inverno, em dezembro, nos vilarejos áticos. Por coincidirem com o início da estação das viagens marítimas, muitos estrangeiros participavam das festividades, e “[a] bem da verdade, essa possibilidade de participação em massa não se restringia unicamente à Grande Dionísia, mas era típica dos cultos dionisíacos, dos quais participavam, homens, mulheres, crianças e até escravos” (LUNA, 2005, p. 82). Os espetáculos teatrais eram assistidos por cerca de quatorze mil espectadores e cerca de mil e duzentas pessoas participavam diretamente das encenações.

Segundo Aristóteles (1987, p. 211), as porções quantitativas da tragédia são: o prólogo, uma parte completa que precede o coro; o episódio, uma parte completa entre dois corais; o êxodo, uma parte completa sem a sucessão do canto coral; o coral, dividido entre estásimo (um coral desprovido de anapestos e troqueus, dois tipos de metrificacão de versos) e *kommós* (uma lamentação cantada na orquestra e na cena ao mesmo tempo, pelo coro e pelos atores).

O espetáculo dramático durava três dias, em concomitância com outras atividades: concursos de ditirambos, procissão dos jovens, sacrifícios, desfile e exibição do ídolo divino. Era, portanto, “um momento no cerimonial do culto, um dos componentes de um conjunto ritual complexo” (VERNANT; VIDAL-NAQUET, 2005, p. 158). O espaço cênico comportava um templo a Dioniso e um trono para o seu sacerdote. Porém, isso não explica como o deus

---

<sup>47</sup> Uma ocorrência pitoresca no início do gênero trágico envolveu Téspis, considerado o primeiro tragediógrafo, e Sólon, o grande legislador: “[A] cólera de um Sólon abandonando indignado uma das primeiras representações teatrais, antes mesmo da instituição de concursos trágicos; quando Téspis se defendia dizendo que se tratava apenas de uma peça, o velho nomóteta, segundo Plutarco, inquieto com a crescente ambição de Pisístrato, replicou que não se levaria muito tempo para ver as consequências de tais ficções entre os cidadãos. Para o homem de Estado, sábio e moralista, que se tinha atribuído a tarefa de fundamentar a ordem da cidade na moderação e no contrato, que teve que quebrar o orgulho dos nobres e procurava livrar sua pátria da *hýbris*, do tirano, o passado ‘heróico’ parece muito próximo e muito vivo para que se possa, sem risco, expô-lo em cena como espetáculo” (VERNANT; VIDAL-NAQUET, 2005, p. 4-5).



imiscuiu-se na tragédia, que etimologicamente, significa “canto do bode” (*trag-ōidia*). Alguns estudiosos tentaram achar na raiz da palavra a ligação, mas sem sucesso:

Infelizmente, continua impossível achar esse bode, *trágos*. Tanto no teatro quanto nas Grandes Dionísias não se sacrificavam mais bodes do que cabras. E quando, noutros contextos, Dioniso usa um epíteto cultual que evoca um caprídeo, é o termo *aíx* que se emprega, nunca *trágos* (VERNANT; VIDAL-NAQUET, 2005, p. 160).

Em maior proximidade temporal com as apresentações trágicas, Aristóteles diz o seguinte sobre a origem e desenvolvimento da comédia e tragédia:

Daí sustentarem alguns que tais composições se denominam dramas, pelo fato de se imitarem agentes [*dróntas*]. Por isso, os Dórios para si reclamam a invenção da tragédia e da comédia; a da comédia, pretendem-na os megarenses, tanto os da metrópole, do tempo da democracia, como os da Sicília, porque lá viveu Epicarmo, que foi muito anterior a Quiônidas e Magnes; e da tragédia também se dão por inventores alguns dos dórios que habitam o Peloponeso: dizem eles que, na sua linguagem, chamam *kômai* às aldeias que os atenienses denominam *dêmoi*, e que os “comediantes” não derivam seu nome de *komázei*, mas sim, de andarem de aldeia em aldeia (*kómas*), por não serem tolerados na cidade [...].

[...]

Mas, nascida de um princípio improvisado (tanto a tragédia como a comédia: a tragédia, dos solistas do ditirambo; a comédia, dos solistas dos cantos fálicos, composições estas ainda hoje estimadas em muitas das nossas cidades), [a tragédia] pouco a pouco foi evoluindo, à medida que se desenvolvia tudo quanto nela se manifestava; até que, passadas muitas transformações, a tragédia se deteve, logo que atingiu sua forma natural. Ésquilo foi o primeiro que elevou de um a dois o número de atores, diminuiu a importância do coro e fez do diálogo protagonista. Sófocles introduziu três atores e a cenografia. Quanto à grandeza, tarde adquiriu [a tragédia] o seu alto estilo: [só quando] se afastou dos argumentos breves e da elocução grotesca, [isto é], do [elemento] satírico (ARISTÓTELES, 1987, p. 203-204).

## 6.2 A Poética

Antes de discutir propriamente o texto aristotélico, cabem algumas observações de Jean-Pierre Vernant:

A tragédia surge no fim do século VI. Antes mesmo que se passassem cem anos, o veio trágico se tinha esgotado e, quando, no século IV, na *Poética*, procura estabelecer-lhe a teoria, Aristóteles não mais compreende o que é o homem trágico que, por assim dizer, se tornara estranho para ele. Sucedendo à epopéia e à poesia lírica, apagando-se no momento em que a filosofia triunfa, a tragédia, enquanto gênero literário, aparece como a expressão de um tipo particular de experiência humana, ligada a condições sociais e psicológicas definidas.

[...] que ser é esse que a tragédia qualifica de *deinós*, monstro incompreensível e desnordeante, agente e paciente ao mesmo tempo, culpado e inocente, lúcido e cego, senhor de toda a natureza através de espírito industrioso, mas incapaz de governar-se a si mesmo? (VERNANT; VIDAL-NAQUET, 2005, p. 7, 10)

Para Vernant, a tragédia não é apenas uma forma de arte, mas também uma instituição social que, através dos concursos teatrais, se encenava ao lado dos órgãos políticos e judiciários. Segundo o helenista francês, ao conjugar o espetáculo teatral no mesmo espaço social das assembleias e tribunais populares, aberta a todos os cidadãos, a cidade se faz teatro, representando a si mesma diante do público. Mas se ela é impregnada pela realidade social, não quer dizer necessariamente que seja um mero reflexo desta:

[A tragédia não] reflete essa realidade, questiona-a. Apresentando-a dilacerada, dividida contra ela própria, torna-a inteiramente problemática. O drama traz à cena uma antiga lenda de heróis. Esse mundo lendário, para a cidade, constitui o seu passado – um passado bastante longínquo para que, entre as tradições míticas que encarna e as novas formas de pensamento jurídico e político, os contrastes se delineiem claramente, mas bastante próximos para que os conflitos de valor sejam ainda dolorosamente sentidos e a confrontação não cesse de fazer-se. A tragédia nasce, observa com razão Walter Nestle, quando se começa a olhar o mito com olhos de cidadão (VERNANT; VIDAL-NAQUET, 2005, p. 10).

Tendo tais precauções em vista, passemos para o assunto deste tópico. Na *Poética*, Aristóteles discute as regras da boa composição trágica, a forma ideal se se criar a tragédia grega, apresentando vários conceitos (alguns deles ainda hoje controversos entre os estudiosos). Assim posto, falemos um pouco sobre alguns dos aspectos da forma ideal da arte trágica na opinião do filósofo.

Aristóteles estabelece que a epopeia, a tragédia e a poesia ditirâmbica, assim como a maior parte da aulética e da citarística, são imitações (*mimesis*) de ações (*praxis*) (ARISTÓTELES,

1987, p. 201-202). O que cada um desses gêneros imita torna-os diferentes uns dos outros. A poesia (em sentido amplo) imita homens que praticam ações, que podem ser iguais, melhores ou piores do que deveriam ser. No caso da tragédia, os homens são imitados melhores do que eles realmente o são; na comédia, piores. Ele também estabelece as diferenças entre a tragédia e epopeia:

A epopeia e a tragédia concordam em serem, ambas, imitações de homens superiores, em verso; mas difere a epopeia da tragédia pelo seu metro único e a forma narrativa. E também na extensão, porque a tragédia procura, o mais que é possível, caber dentro do período de um sol, ou pouco excedê-lo, porém, a epopeia não tem limite de tempo – e nisso diferem, ainda que a tragédia, ao princípio, igualmente fosse ilimitada no tempo, como os poemas épicos (ARISTÓTELES, 1987, p. 205).

Em seguida, ele determina então que a tragédia é

[...] uma ação de caráter elevado, completa e de certa extensão, em linguagem ornamentada e com as várias espécies de ornamentos distribuídas pelas diversas partes [do drama], [imitação que se efetua] não por narrativa, mas mediante atores, e que, suscitando o terror e a piedade, tem por efeito a purificação dessas emoções (ARISTÓTELES, 1987, p. 205).

O que ele quis dizer com “terror” (*phobos*) – também frequentemente traduzido como “temor” – e “piedade” (*éleos*), e como se dá a purificação, purgação, (*katharsis*) já rendeu discussões intermináveis, que não abordaremos<sup>48</sup>. Apenas acrescentamos que, na *Política*, o estagirita também fala do poder catártico proporcionado pela música (poder de purgar outras emoções além da piedade e o temor ou terror<sup>49</sup>) e que, em outra obra (*Retórica*), ele nos oferece um pouco mais de detalhes:

Admitamos ser a compaixão uma espécie de pena causada por um mal aparente capaz de nos aniquilar ou afligir, que fere o homem que não merece ser ferido por ele, quando presumimos que também nós podemos sofrer, ou algum dos nossos, e principalmente quando nos ameaça de perto.

<sup>48</sup> A obra de Sandra Luna, *Arqueologia da ação trágica: o legado grego*, discute detalhadamente as controvérsias e interpretações suscitadas pelas definições aristotélicas na *Poética*.

<sup>49</sup> Alguns comentadores, como Lessing, acham mais correto usar a palavra *temor* em vez de *terror*. E, em outro desenvolvimento das ideias aristotélicas, Hölderlin e Goethe fizeram uma interpretação bastante particular da catarse, deslocando-a do espectador e imputando a atuação do efeito catártico nos próprios personagens da peça (cf. MACHADO, 2006, p. 159). Se aceitarmos que assim o seja, a procissão funerária em *Fim dos mundos* atua perfeitamente dessa forma.

Evidentemente é mister que o homem que haja de sentir compaixão pense que ele próprio, ou algum dos seus, é suscetível de sofrer de um mal idêntico ao que indicamos em nossa definição, ou de mal análogo, ou parecido (ARISTÓTELES, apud LUNA, 2005, p 224-225).

A *Poética* desenvolve o assunto tendo em vista o grau de envolvimento dos agentes:

Consideremos agora quais de entre os eventos do mito parecem de tremer, e quais os de se compadecer.

Ações deste gênero devem necessariamente desenrolar-se entre amigos, inimigos ou indiferentes. Se as coisas se passam entre inimigos, não há que compadecer-nos, nem pelas ações nem pelas intenções deles, a não ser pelo aspecto lutuoso dos acontecimentos; e assim, também entre estranhos. Mas se as ações catastróficas sucederem entre amigos – como por exemplo, o irmão que mata ou esteja em vias de matar o irmão, ou um filho o pai, ou a mãe um filho, ou um filho a mãe, ou quando aconteçam outras coisas que tais –, eis os casos a discutir (ARISTÓTELES, 1987, p. 213).

Aristóteles enumera seis partes da tragédia que constituem suas qualidades: mito, caráter, pensamento, elocução (enunciação do pensamento por meio de palavras), espetáculo (a parte cênica) e melopeia (o elemento musical). Das seis, focalizaremos as três primeiras.

A tragédia é imitação de uma ação que se executa através de personagens. O caráter (*ethos*) e pensamento (*dianoia*) servem de motor para tais ações, de onde se originam a sorte ou infortúnio dos personagens. Aristóteles elabora mais quando afirma que o mito (*mythos*)<sup>50</sup> é também imitação de ações: “por ‘mito’ entendo a composição dos atos; por “caráter”, o que nos faz dizer das personagens que elas têm tal ou tal qualidade; e por pensamento, tudo quanto digam as personagens para demonstrar o quer que seja ou para manifestar sua decisão” (ARISTÓTELES, 1987, p. 206).

Para o autor da *Poética*, o elemento mais importante é a trama dos fatos, como eles se ligam, uma vez que a tragédia não imita os homens, mas ações de vida, felicidade e infelicidade. Os homens possuem as qualidades conforme o caráter, mas têm boa ou má sorte conforme seus atos. Segundo Aristóteles (1987, p. 206), os personagens trágicos não imitam caracteres:

---

<sup>50</sup> Usa-se, em muitos casos, a palavra *fábula* em vez de *mito*, como em Pavis (2007). De acordo com Vasconcellos (2009, p. 161), mito é sinônimo de fábula, enredo ou intriga.

assumem-nos para agir. Entretanto, o filósofo salienta que a tragédia não existe sem ação, podendo prescindir dos caracteres, o que o leva a concluir: “Portanto, o mito é o princípio e como que a alma da tragédia; só depois vêm os caracteres [...]. A tragédia é, por conseguinte, imitação de uma ação e, através, dela, principalmente, imitação de agentes” (ARISTÓTELES, 1987, p. 207). Contudo, vale registrar uma observação de Sandra Luna sobre este trecho:

Há que se ressaltar [...] que não se deve confundir caráter com agente, personagem. Com a afirmação de que é possível haver tragédia sem caracteres, Aristóteles quer dizer que é possível haver tragédias com investimentos mínimos na caracterização de personagens, não que possa haver tragédias sem agentes. Caráter, para Aristóteles, [...] tem um sentido estritamente moral [...] (LUNA, 2005, p. 236).

Ele inclui como parte do mito três elementos importantes: a peripécia (*peripéteia*), o reconhecimento (*anagnorisis*) e a catástrofe (*pathos*). A peripécia é uma mudança no destino do personagem, “a alteração do sucesso nos contrários”, quando uma ação causa efeito oposto ao que objetivava. O reconhecimento é um pouco mais complexo:

O “reconhecimento”, como indica o próprio significado da palavra, é a passagem do ignorar ao conhecer, que se faz para amizade ou inimizade das personagens que estão destinadas para a dita ou para a desdita.

A mais bela forma de todas as formas de reconhecimento é a que se dá juntamente com a peripécia, como por exemplo, no *Édipo*. E outras há ainda, pois com seres inanimados e casos acidentais também pode dar-se o reconhecimento do modo como ficou dito; e também constitui reconhecimento o haver ou não praticado uma ação. Mas é a primeira forma aquela que melhor corresponde à essência do mito e da ação, porque o reconhecimento com peripécia suscitará terror e piedade, e nós mostramos que a tragédia é imitação de ações que despertam tais sentimentos (ARISTÓTELES, 1987, p. 210-211).

Por fim, Aristóteles (1987, p. 211) termina a discussão do último elemento do mito: a catástrofe, uma ação destrutiva e dolorosa, como as mortes em cena, sofrimento acentuado, ferimentos, etc.

Depois de discursar sobre a estrutura formal da narrativa trágica, Aristóteles entra no terreno dos heróis trágicos. Segundo ele, o personagem não pode ser alguém excessivamente bom que sofra muito, pois isto causaria repugnância ao invés da piedade e terror, nem excessivamente

mal, já que um homem vil passando da boa à má fortuna não constituiria um acontecimento trágico (se ele se precipitasse da felicidade para infelicidade, isso provocaria um sentimento de prazer, não algo catártico). Existe apenas uma opção:

Resta portanto a situação intermediária. É a do homem que não se distingue muito pela virtude e pela justiça; se cai no infortúnio, tal acontece não porque seja vil ou malvado, mas por força de algum erro; e esse homem há de ser algum daqueles que gozam de grande reputação e fortuna, como Édipo e Tiestes ou outros insignes representantes de famílias ilustres (ARISTÓTELES, 1987, p. 212).

A natureza desse erro (*hamartia*) ainda não foi completamente compreendida; o filósofo não retoma o assunto a não ser perifericamente, quando discute, por exemplo, a consciência que os personagens têm das suas ações:

É possível que uma ação seja praticada a modo como a poetaram os antigos, isto é, por personagens que sabem e conhecem o que fazem, como a Medeia de Eurípedes, quando mata os próprios filhos. Mas também pode dar-se que algum obre sem conhecimento do que há de malvadez nos seus atos, e só depois se revele o laço de seu parentesco, como no Édipo de Sófocles [...]. Há um terceiro caso, que é o de quem está para cometer por ignorância algo terrível, e depois o reconhece, antes de agir. E além destas não há situações tragicamente possíveis. Porque age ou não age o ciente ou o ignorante (ARISTÓTELES, 1987, p. 213).

Devemos dizer que, obviamente, de forma alguma esgotamos todos os conceitos explorados por Aristóteles. Deixamos de apresentar em detalhes muitos outros aspectos da sua *Poética*, como a unidade de tempo (não ultrapassar o período de um dia), a unidade de ação (o não desvio por narrativas desnecessárias ao mito em questão) e a verossimilhança (o encadeamento lógico das ações, o que é crível e não necessariamente em ocorrências concretas: “na poesia é de preferir o impossível que persuade ao possível que não persuade” [ARISTÓTELES, 1987, p. 227]). É inviável aqui discutir todos eles, assim como adentrar nas ambiguidades legadas pelo seu texto, pois apenas desejamos levantar, do conjunto dos seus pontos, aqueles específicos para realizar a nossa análise de *Sandman*, por entender, como o próprio filósofo reconhece, que algumas das suas afirmações sobre a tragédia permeiam também a poesia épica (cf. ARISTÓTELES, 1987, p. 223-224) e, podemos inferir, outros elementos da arte literária.

### 6.3. *Sandman* e a *Poética*

Agora examinaremos em quais termos formais *Sandman* pode dialogar com a *Poética*. Sobre Morpheus, supomos que ele se encaixa na noção aristotélica de herói trágico, *aquele que não é distinguido por sua virtude ou justiça, mas não é vil ou malvado*. E a insistência de Morfeu em regras é análoga a de Creonte em *Antígona*: ao permanecer irredutível em suas decisões, causa grande tragédia familiar.

Todavia, se alguém se desvia do correto, algo ruim acontece – e, quando uma situação de desvio ocorre em *Sandman*, uma cidade é devastada e Sonho, por *orgulho*, condena a sua amada ao inferno, como vimos em *A casa de bonecas*. Quando, muito tempo depois, para não se desviar, Morpheus se recusa a ajudar seu filho a recuperar a alma de Eurídice, afirmando que é parte da condição mortal aceitar a morte, acaba sendo preterido pelo aedo – e Sonho responde à altura, em seu orgulho ferido:

Sandman: Você foi tolo em buscar favores da Morte. Mas cometeu seus próprios erros. Era sua própria vida. Eu vim dizer adeus. Parecia a coisa adequada a fazer. Visitei alguns sacerdotes desta ilha em seus sonhos. Eles o acharão logo e cuidarão de você. Eu não o verei novamente.

Orpheus: Mas pai...

Sandman: “Pai”? Você não disse que não mais era meu filho?

Orpheus: Por favor, pai. Ajude-me. Ajude-me a morrer.

Sandman: Sua vida é apenas sua, Orpheus. Sua morte também. Sempre e eternamente, sua. Adeus. Não nos veremos novamente.

Orpheus: Pai! Volte! Por favor... Pai...

Legenda: Orpheus observava à medida que seu pai se afastava; incapaz de virar a cabeça, mesmo que quisesse. Seu pai partia lentamente, passo a passo, pela areia e a espuma. Orpheus olhava por olhos marejados de lágrimas, até ele estar fora de visão. Seu pai nem mesmo tentou olhar para trás (GAIMAN, 1993b, p. 198. Tradução nossa).

Exceto pelo seu relacionamento com Nada (ocorrido há dez mil anos), Sonho tenta seguir fielmente certas leis, nunca bem esclarecidas por serem de natureza metafísica, afirmando que

elas garantem seu poder, como se dá no diálogo entre Morpheus e o corvo Matthew sobre a impotência do monarca em combater as Erínias:

Matthew: Eu não entendo essa merda. Realmente não. Quer dizer, você é Sonho dos Perpétuos. Um dos sete chefões que controlam tudo desde o início dos tempos. E você está assustado por algum tipo de – sei lá, nem deusas elas são – que ninguém mais lembra. Quer dizer, por que você não faz um gesto com a mão para elas sumirem?

Sandman: Porque existem regras. E porque elas fazem parte de algo muito maior e mais antigo do que simples deusas, e são investidas de poder pelas regras, como eu (GAIMAN, 1996, 12.3. Tradução nossa).

Decidiu ele não ater-se estritamente às regras, teria permanecido vivo. Ao encontrar-se em uma situação na qual, para se manter vivo, precisava violar as regras – matar Lyta Hall indiretamente – por um momento ele considera a opção de se desviar das leis, mas, no fim, decide não violá-las (dilema, aliás, criado por Thessaly, ao proteger Lyta com o mesmo tipo de círculo que manteve Morpheus aprisionado em *Prelúdios e noturnos*).

Junto ao orgulho, podemos enxergar como *hamartia* o seu exacerbado senso de dever, o qual o levou a tornar-se inflexível, completamente voltado às suas responsabilidades – o que o afastou de Thessaly, seu último interesse romântico, na interpretação de Bender (1999, p. 189), provocando uma atitude rancorosa por parte da bruxa grega.

Entretanto, Morpheus é capaz de ações nobres: ele arrisca a própria existência para sanar o erro cometido com Nada, ante a constatação de que seu próprio comportamento foi, na melhor das hipóteses, inadequado. Ele chega inclusive ao ponto de reconhecer que os atos hediondos de Dee em *Prelúdios e noturnos* deviam ser atenuados por causa da longa exposição a que este se submeteu ao usar o rubi onírico, que lhe tirou a sanidade.

Sim, existem ações desinteressadas: embora não tivesse obrigação, ele salva seu antigo amor, a musa Calíope, das garras do seu captor, apesar do grande ressentimento entre os dois; e em *Fim dos Mundos*, evita que a alma de Prez Rickard tenha um destino injusto no pós-vida. Também nesse volume, a pedido de Nuala, liberta Cluracan de uma prisão.



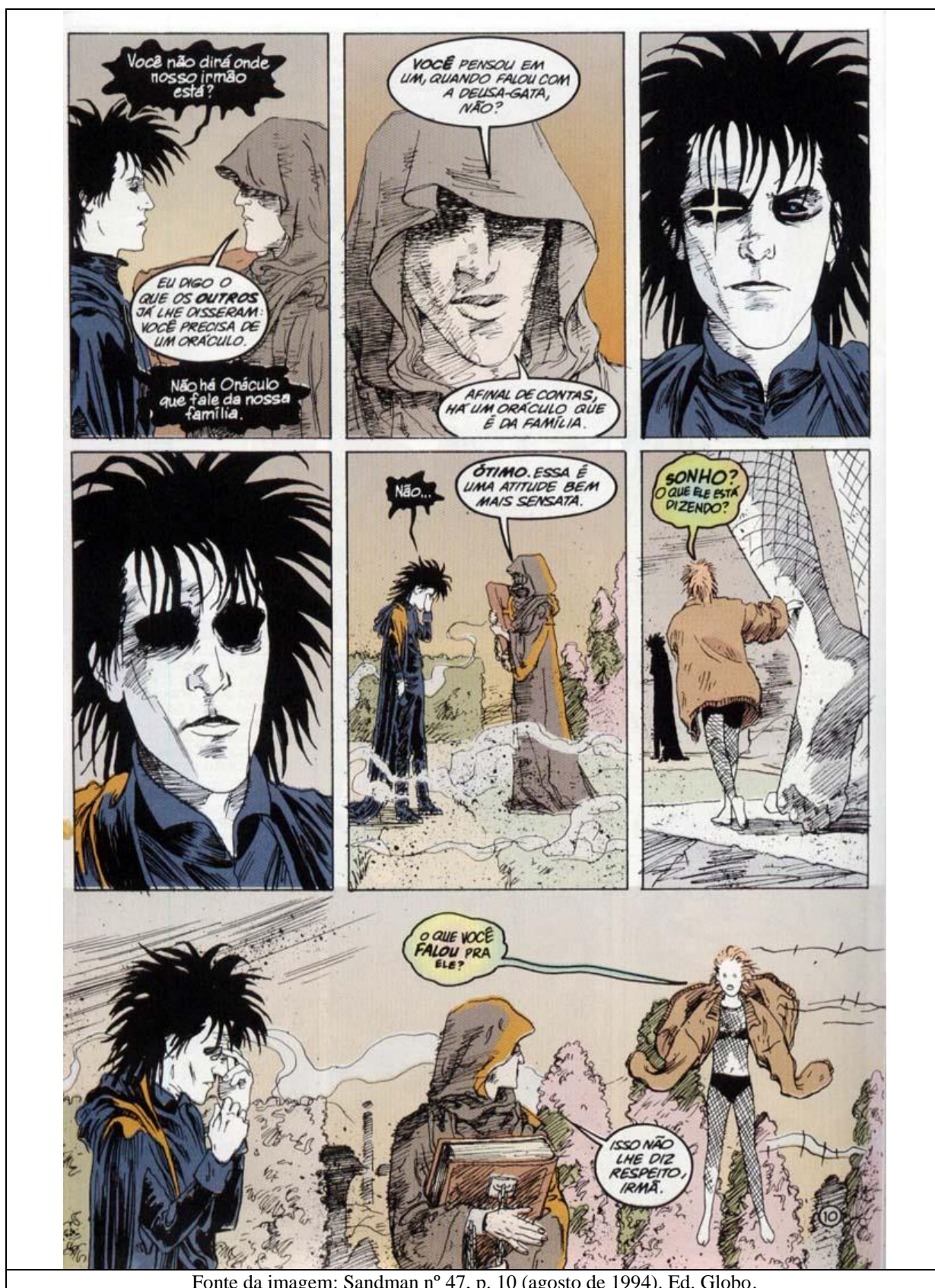
Tal ambivalência é uma das maiores características do herói trágico. Nas situações em que ele peca pela injustiça, manifesta-se o que podemos caracterizar como sua *hamartia*, suas falhas trágicas: o orgulho, *hybris*, e o senso de responsabilidade que poderiam tê-lo destruído em *Estação das Brumas* e, por fim, provocaram a situação na qual ele, depois de milhares de anos, se encontrou em uma posição na qual a única forma de resolver o seu relacionamento com o filho, seria assassiná-lo.

Em *Entes queridos* a fada Nuala invoca o Rei dos Sonhos, acreditando que, assim, estaria salvando-o, mas o resultado foi exatamente o contrário: ela garantiu que Morpheus não tivesse outra opção senão aceitar, definitivamente, a morte. Isso é um exemplo da peripécia aristotélica. No entanto, Morpheus poderia ter-se recusado a atender Nuala, pois sabia exatamente o que aconteceria, o que exclui, portanto, um bom reconhecimento<sup>51</sup> nessa ação.

Em *Vidas breves*, existe um momento de reconhecimento quando o seu irmão, Destino, se nega a dizer-lhe o paradeiro de Destruição: Sonho sabe que só existe uma pessoa que pode lhe dar tal informação (Orpheus), e imediatamente compreende o que isso acarretará:

---

<sup>51</sup> Para Aristóteles (1987, p. 213), a forma ideal para gerar o reconhecimento na tragédia ocorreria quando alguém agisse por ignorância. Entretanto, mesmo quando o agente é sabedor das suas ações, isso necessariamente não impede o efeito trágico: apenas não o torna tão efetivo.





Um bom exemplo de catástrofe é a cena da morte de Orpheus:



Fonte da imagem: Sandman nº 49, p. 4 (novembro de 1994). Ed. Globo.





Fonte da imagem: Sandman nº 49, p. 5 (novembro de 1994). Ed. Globo

As cenas mostradas nas páginas anteriores (e em outras páginas da revista que desdobram o impacto dessa ação em Morpheus) talvez sejam as únicas, em toda a série, que provocam algum sentimento de piedade pelo protagonista. O nível de proximidade entre os personagens influencia diretamente na construção do efeito catártico, na purgação da piedade e terror. Sonho matou o próprio filho, o que em si já contém estofamento trágico o suficiente, mas a história não termina aí: ela continua até a morte de Sonho e existem várias razões para crer que a morte dele não foi um acontecimento fortuito, pois, além do ato assassino, existem outros fatores que conduziram Morpheus ao fim. E é fazendo um percurso da tragédia à filosofia do trágico, nos próximos tópicos, que tentaremos explicar isso.

#### **6.4. As transformações da tragédia: da Idade Média à Renascença**

A tragédia se estabeleceu no século V a.C., mas seu impacto nas artes se faz sentir desde então de maneira não uniforme. A noção de tragédia mudou bastante; por isso, agora faremos um resgate histórico indicando suas transformações. Depois Aristóteles, qual foi o estatuto da *Poética*? Vejamos o que diz Ernst R. Curtius:

No período após Aristóteles, é certo, teve pouca influência. Isso se relaciona com a grande transformação cultural que chamamos de Helenismo. Da unidade da filosofia emergem ramos distintos do conhecimento: gramática, retórica, filologia, história da literatura. A filosofia é transferida dos filósofos aos professores de filosofia e desenvolve os pontos de vista tradicionais das escolas. A escola Peripatética coordena a *Poética* e a *Retórica* com os tratados lógicos do mestre (o *Organon*). Mas o Peripatetismo decai após a morte do segundo líder da escola, Teofrasto (morto em 287), os textos aristotélicos não são procurados e não reaparecem até o primeiro século de nossa era. Com o Helenismo, um novo período da teoria poética grega começa. Estoicos e epicuristas debatem sobre os meios, os efeitos e a função da poesia. Apenas pouquíssimos fragmentos dos tratados originais chegaram a nós. Mas sua substância está preservada na *Ars poetica* de Horácio. Como a *Poética* de Aristóteles, representa ao mesmo tempo o ponto culminante e terminal de um desenvolvimento. Após Horácio, não há mais poemas didáticos de arte e poesia, enquanto todos os “grandes” gêneros literários romanos silenciam no fim do primeiro século: a tragédia com Sêneca, a épica com Estácio, Valério Flaco e Sílio, a história, com Tácito (CURTIUS, 1990, p. 146-147. Tradução nossa).

Certamente existem outros aspectos que devem ser considerados. É fora de dúvida que o teatro romano, quando surgiu oficialmente no ano 240 a.C., sorveu direto da dramaturgia grega, sobretudo as comédias e tragédias. A caracterização dos personagens por tipos (como o eterno descontente, o bajulador, o avarento, o supersticioso, etc.), herança da obra *Os caracteres*, de Teofrasto, o discípulo de Aristóteles, influenciou toda uma geração de comediógrafos latinos. Além disso, eles instituíram uma hibridização de peças, a *contaminatio*, quando juntavam duas ou três comédias em apenas uma.

Certamente, essas características foram absorvidas pelos trágicos latinos. Embora os tipos humorísticos não se prestassem à tragédia<sup>52</sup>, esta recorreu bastante à *contaminatio*. Nas peças de Sêneca, as únicas desse período a que temos acesso, a “contaminação” se mostra muitas vezes, como por exemplo, na sua versão de *As troianas*, que une *As troianas* e *Hécuba*, ambas de Eurípedes. Em suas tragédias, o jogo com gêneros poéticos era constante:

Muitos dos cantos corais assemelham-se formal e tematicamente a odes de Horácio, com largo emprego dos metros líricos eólicos adaptados ao latim por aquele poeta. A longa narrativa sobre a tempestade no mar feita pelo mensageiro Euríbates, no *Agamêmnon*, é uma mescla de relato trágico e épico, com o mensageiro assumindo a posição de narrador onisciente, cambiando o estilo indireto e o direto, à maneira da narrativa heróica. Na *Fedra*, é proeminente a presença de tópicos da poesia elegíaca na caracterização da situação amorosa e do perfil da amante [...] (LOHNER, 2009, p. 12-13).

Outro aspecto importante da dramaturgia latina é a instituição da ligação entre tragédia e ocorrências históricas, subvertendo a noção aristotélica: “Fato é que a tradição latina deixará vazar ao mundo moderno uma definição de tragédia associada à queda de grandes figuras históricas e não apenas de heróis lendários, míticos” (LUNA, 2008, p. 41). A unidade de ação apregoada por Aristóteles é sacrificada, pois, ao exercer-se a *contaminatio*, junta-se duas

---

<sup>52</sup> Na *Poética*, Aristóteles (1987, p. 205) recomenda a imitação de uma ação de caráter elevado e de homens superiores a nós. A antiguidade latina interpretou isso como o uso, nas tragédias, de personagens de elevado *status* social tais como figuras históricas importantes, reis e heróis míticos, o que necessariamente não corresponde à proposta do estagirita, segundo Luna (2008, p. 60). Na interpretação da autora, embora a tragédia grega também utilizasse personagens de classe elevada, Aristóteles referia-se mais ao enobrecimento dos caracteres do que ao *status* social. Szondi (2004a, p. 40) também atenta que não há na *Poética* uma prescrição sobre a condição principesca dos heróis trágicos e que isso é uma adição da antiguidade tardia latina, principalmente a *Ars Grammatica* de Diomedes, datada de fins do século IV d.C., uma das maiores fontes de referência dos comentadores medievais.

peças com unidades de ações distintas para potencializar o efeito trágico duas ou mais vezes. O excesso de exploração da emoção catártica nas peças de Sêneca produz não apenas o *pathos*, mas o “terrível ultrapatético”, nas palavras Erich Auerbach (cf. LUNA, 2008, p. 61).

A consequência é uma valorização do horror e sofrimento que se distancia bastante não apenas da proposta aristotélica, mas, em geral, dos tragediógrafos gregos. Em algumas situações, os personagens são terríveis demais para suscitar compaixão. De acordo com Auerbach, esta mudança da tragédia para algo sombrio pode ser explicada talvez pelo estoicismo de Sêneca, mostrando um elevado grau de corrupção dos costumes guiados por emoções, para contrastar com os ideais de simplicidade e virtude da filosofia estóica de não cegar-se pelas paixões. As consequências para o gênero trágico podem ser vistas a seguir nas palavras de Luna:

Para Auerbach, o estilo elevado, ao explorar no patético o horripilante, produz imagens sensivelmente pictóricas, mas não se detém no sensorial e no mágico, antes, exime-se em aproximar-se do sádico e do grotesco. Em oposição ao tratamento grego, que permitia comunicar o trágico-sensorial de forma comedida, tranquila, equilibrada, observa-se em Sêneca e na tradição que o segue uma linguagem gestualmente descritiva alimentada por atos convulsivos, resultando essa aproximação entre retórica e sentimentos mórbidos num universo caracterizado por uma humanidade desumanamente sobre-humana (LUNA, 2008, p. 72).

Mesmo após o ocaso dos textos gregos e latinos, a visão de Sêneca da tragédia perdurou na mente dos comentadores. Tanto que, ao ressurgir o gênero em fins da Idade Média, serão as tragédias do poeta romano as apreciadas pelos letrados, antecedendo por um período considerável o ressurgimento das próprias tragédias gregas e “oferecendo-se, aos olhos dos precursores da modernidade, como exemplares do fazer trágico” (LUNA, 2008, p. 72).

O ambiente romano que produziu esse tipo de “fazer trágico” era bem diverso do grego, inclusive nas formas de produção e recepção. Como vimos no capítulo anterior, uma das características essenciais do Império Romano era o espetáculo:

No fim da época republicana, o interesse do público romano pelo gênero trágico declinou, tendo-se tornado raras, desde então, as reencenações de obras nacionais de qualidade. Já um pouco antes, após a morte do

tragediógrafo Lúcio Ácio (*ca.* 90 a.C.), a composição de obras trágicas havia deixado o âmbito profissional, passando a ser cultivada ou por poetas amadores, pertencentes à aristocracia romana, ou, ocasionalmente, já sob Augusto, por poetas polígrafos como Lúcio Vário e Ovídio. Paralelamente a isso, manteve-se insuperável o maior prestígio dos mimos, pantomimas e outros gêneros de espetáculo público, de modo que se estabeleceu uma clara distinção entre espetáculo de entretenimento popular e teatro literário, ficando este confinado em espaços privados e residenciais nos quais se oferecia a um público seletivo não a encenação, mas a recitação de obras dramáticas, entre outros gêneros. O abandono do teatro e a preferência pela sala de recitação acarretaram, no texto teatral, menor consideração dos expedientes relativos ao espetáculo e, em contrapartida, maior refinamento do uso dos recursos da linguagem para retratar, no caso das tragédias, a patologia passional e seus efeitos externos e para dar brilho à argumentação retórica, fatores que garantiram a manutenção do interesse pelo gênero trágico e mesmo sua revivescência, especialmente nos círculos aristocráticos (LOHNER, 2009, p. 8-9).

Em termos técnicos, não havia nas peças de Sêneca nada que impedisse a encenação. Contudo, não existem registros de que as suas tragédias tenham sido encenadas e isso, somado a outras evidências, faz supor que elas possam encaixar-se na situação de terem sido concebidas somente para *recitatio*, vale dizer, leitura pública ou particular.

No teatro grego a *hamartia* era muitas vezes causada pelos deuses, pela fatalidade, pelo destino cego. Isso levanta questões importantes sobre a noção de vontade do homem na tragédia ática:

O homem trágico já não tem que “escolher” entre duas possibilidades; ele “verifica” que uma única via se abre diante dele. O comprometimento traduz não a livre escolha do sujeito, mas o reconhecimento dessa necessidade de ordem religiosa à qual a personagem não pode subtrair-se e que faz dela um ser “forçado” interiormente, *biastheís*, no próprio seio de sua “decisão”. Portanto, se é que há vontade, ela não seria uma vontade autônoma no sentido kantiano ou mesmo simplesmente tomista do termo, mas uma vontade amarrada pelo temor que o divino inspira, se não constrangida por potências sagradas que assediam o homem no seu próprio íntimo (VERNANT; VIDAL-NAQUET, 2005, p. 27-28).

O papel humano no teatro latino, tanto por influência estoica quanto pelos comentários dos primeiros comentadores cristãos, sofre deslocamento. A entrega aos vícios e às paixões irracionais torna-se o novo motor por trás do infortúnio trágico, como as palavras da Clitemnestra de Sêneca atestam:



Excrucio-me muito p'ra que ature a espera.  
 Meu ser chamas consomem e a meu coração.  
 Mesclado à dor, o medo crava-me aguilhões.  
 Meu peito o ciúme espanca. Sob o jugo, um torpe  
 desejo me oprime a alma e vencer não se deixa,  
 e em meio desses ardores de uma mente obsessa,  
 exaurido, porém, e derrotado e náufrago,  
 rebela-se o pudor. Puxam-me águas opostas,  
 como uma onda, quando o vento e os fluxos rasgam  
 o mar, não sabe, incerta, a qual vá ceder.  
 De igual modo, soltei de minhas mãos o leme:  
 onde me leva a ira, onde a dor, a esperança,  
 lá eu irei; às vagas entreguei meu barco.  
 Quando a alma segue errante, o acaso é o melhor guia (SÊNECA, 2009, p.  
 31).

No drama grego de Ésquilo, as motivações se apresentam de forma um tanto diferente, nas palavras da mesma Clitemnestra:

Pretendes por à prova os sentimentos meus  
 como se eu fosse uma mulher desatinada;  
 estou falando claro, o coração impávido;  
 entenda-me quem for capaz; e quanto a ti,  
 se me censuras ou me louvas tanto faz.  
 Quem jaz aí é Agamêmnon, meu esposo,  
 morto por obra desta minha mão direita,  
 guiada só pela justiça; tenho dito.

[...]

Agora me condenam ao amargo exílio,  
 ao ódio da cidade, à maldição do povo,  
 mas contra este homem nada foi falado.  
 No entanto, ele, sem escrúpulos, sem dó,  
 indiferentemente, como se lidasse  
 com algum irracional (e havia numerosos  
 em seus velosos, cuidadíssimos rebanhos),  
 sacrificou a sua própria filha – e minha –,  
 a mais querida que saiu deste ventre,  
 apenas para bajular os ventos trácios!

[...]

Ouvi também a minha decisão jurada:  
 pela justiça feita em nome de uma filha,  
 pelo Destino, pelas Fúrias vingadoras  
 a quem dedico o sacrifício deste homem (ÉSKUÍLO, 2006 , p. 73-75).

Enquanto no relato grego o crime de Clitemnestra se reveste de justiça, no drama de Sêneca este elemento é posto em segundo plano: a ira sobrepõe-se. Outra diferença entre o texto esquiliano e sua contraparte romana: em Sêneca, Clitemnestra considera abandonar a ideia de matar Agamêmnon, mas Egisto incita sua raiva novamente, lembrando-a da infidelidade do marido, e que ela dividiria o leito com outra mulher – um dado apenas periférico na tragédia grega. Sêneca explora a raiva da personagem, não o senso de justiça e o destino (a maldição da casa de Atreu), conforme o drama ático.

De qualquer forma, o uso frequente das personagens femininas nas tragédias, no papel de motores da ação trágica, deixou a sua marca. Fedra, Medeia, Helena, Clitemnestra, apenas para citar alguns exemplos, serviram para dar uma interpretação claramente negativa, nas palavras de São Jerônimo (342-420):

O que quer que esteja contido nas inflamantes paixões das tragédias, e o que quer que subverta a honra, cidades e reinos está ligado a disputas por esposas e concubinas. As mãos de pais se armam contra seus filhos, refeições inenarráveis são preparadas e por causa do rapto de uma mulher leviana a Europa e a Ásia fazem uma guerra de dez anos (JERÔNIMO, apud LUNA, 2008, p. 83).

Os moralistas e os comentadores cristãos se lançaram contra a suposta licenciosidade da arte teatral e a perturbadora presença feminina:

E quanto ao teatro, não sei se a corrupção pode ser ainda mais viciosa: mesmo as peças cômicas falam do defloramento de virgens e do amor das meretrizes [...]. Da mesma forma, as histórias trágicas trazem parricídios aos olhos e apresentam os feitos incestuosos de reis malvados, e seus crimes encenados. Também os movimentos mais impudicos dos atores: o que ensinam ou instigam senão desejos luxuriosos? Seus corpos emasculados, amaciados, e o passo e o traje de mulher imitam com gestos lascivos fêmeas impudicas (LACTÂNCIO, apud LUNA, 2008, p. 86).

Essa visão crítica não se limitou à arte teatral, mas a todos os tipos de espetáculo: mimos, pantomimas, danças, lutas de gladiadores, etc. Desde o estoicismo de Sêneca, que atribui o infortúnio da tragédia como consequência do efeito disruptivo das paixões, a noção de erro trágico sofre transformação, e sob o cristianismo a *hamartia* liga-se diretamente aos vícios dos personagens. Para Luna (2008, p. 89-90), talvez as transformações do gênero, que passou

a lidar também com acontecimentos históricos, explique a razão de a palavra “tragédia”, ainda na antiguidade latina, ultrapassar o mundo da apresentação teatral, para chegar ao âmbito dos acontecimentos cotidianos que tivessem uma conotação negativa. As “tragédias da vida real” eram vistas como produtos de comportamentos inadequados e serviram de reforço à crença de que os acontecimentos funestos eram frutos de atitudes imorais ou criminosas.

Com o estoicismo e os primeiros comentadores patrísticos, o personagem trágico adquire uma nova característica: a culpa. E alguém só é culpado por ter cedido a uma atitude imoral, criminosa, ou seja, haver caído em pecado. A moralização do espetáculo abriu espaço para o expediente da “justiça poética”, uma punição por um crime no qual a culpa é explícita: a ambiguidade do teatro grego cede à moralização<sup>53</sup>.

À medida que o cristianismo se estabelecia, a arte teatral e o espetáculo declinavam. Segundo Jacques Le Goff (1992, p. 86-87), os gestos lembravam aos primeiros cristãos duas coisas que eles abominavam: o teatro e a possessão demoníaca. Os possuídos eram vítimas do diabo; os mimos, instrumentos do mal. As milícias cristãs eram comedidas gestualmente, enquanto o diabo gesticulava bastante. Não foram apenas os gestos considerados manifestações do poder diabólico, mas também os sonhos, as risadas, o corpo e a sexualidade (LE GOFF, 1992, p. 212). Em suma, vários elementos das artes cênicas e circenses.

Durante a Idade Média, os eruditos, sem acesso direto aos textos gregos, atinham-se à noção de tragédia legada pelos latinos, principalmente a *Arte poética* de Horácio. Com tal conhecimento apenas indireto, deturpações conceituais eram inevitáveis. Elencaremos três, compiladas por Sandra Luna: de Santo Isidoro (599-636), São Remígio (841-906) e Guillaume de Conches (1090-1154), em momentos medievais distintos.

Trágicos foram assim chamados porque, aos que cantavam, o prêmio era um bode, que os gregos chamavam *tragos*. Daí também disse Horácio: “quem concorreu com um poema trágico por um bode vil”. Então, depois disso, as gerações seguintes de trágicos adquiriram muita honra sendo exímios na

---

<sup>53</sup> Luna (2008, p. 90) aponta uma exceção: o texto do séc. VI, *Consolação da filosofia*, de Boécio, que chegou a Chaucer e, por consequência, Shakespeare. Para a autora, esse texto, ao manter a ambiguidade do erro trágico, ajuda a explicar a dificuldade em aplicar o conceito de justiça poética nas tragédias shakespearianas.

composição dos argumentos fictícios de suas fábulas para a imagem da verdade (ISIDORO, apud LUNA, p.101).

Tragédias foram assim chamadas porque era um *tragos*, isto é, um bode que os trágicos recebiam como recompensa; ou foram assim chamados por causa de vis miudezas chamadas *tragemata* em grego e *bellaria* [guloseimas] em latim (REMÍGIO, apud LUNA, p.107).

A tragédia é uma escrita de grandes iniquidades, começando em prosperidade e terminando em adversidade. E é contrária à comédia, que começando de alguma adversidade, termina em prosperidade. E é chamada tragédia porque seus “descrevedores” [escritores] eram remunerados com um bode, a fim de apontar o fedor dos vícios que estão nela (CONCHES, apud LUNA, p.115).

Para um dos discípulos de Remígio, a tragédia assim se denominava por causa dos bodes que os homens matavam com a intenção de limpar suas espadas, marcando nas armas o número de animais que assassinavam; outro seguidor retomou uma relação estabelecida por Santo Isidoro, que ligava os teatros a bordéis, explicando que isto se devia ao fato de os homens dormirem com as prostitutas, por trás da cena.

Embora a arte cênica sofra um sério revés na Idade Média, a partir do século XI, uma forma de produção teatral surge, mantendo-se até o século XV: os milagres, que contavam as vidas dos santos. Os milagres foram, depois, suplantados pelos mistérios e paixões, dramas religiosos nascidos no século XIV, que retratam acontecimentos bíblicos. Os mistérios narram histórias retiradas tanto do Novo quanto do Velho Testamento. As paixões focam-se, como o nome indica, exclusivamente na paixão de Cristo. Um subgênero, as moralidades, tinha por personagens os Vícios e as Virtudes.

Embora não tivessem influência sobre o pensamento trágico, essas peças religiosas, de certa forma, permitiram o ressurgimento do teatro. Quando os padres decidiram que as apresentações cênicas profanavam o ambiente sacro das igrejas, elas passaram a ser feitas em ambiente externo, iniciando a secularização teatral. Surgiram as companhias teatrais, trupes itinerantes que percorriam várias localidades, apresentando mistérios, milagres e moralidades; as últimas não raro apelando ao cômico. Nesse novo cenário, diferentes formas de fazer dramático emergiram, como o drama urbano, que posteriormente trataria assuntos como comédia cotidiana e relatos bíblicos em tom sério.

Os saltimbancos, mímicos e histriões, banidos no início da Idade Média, retornam. E deixam uma marca cultural indelével:

Se pensarmos, por exemplo, nas tragédias shakespearianas como herdeiras diretas dessa tradição dramática, poderemos com mais facilidade preencher algumas das lacunas que ficaram em aberto quando consideramos seu fazer trágico apenas a partir da herança histórico-literária erudita [...]. Para além do tratamento grave e elevado de temas históricos, de heróis de status aristocráticos, da ênfase em conflitos cerrados, em cenas catastróficas, etc., há toda uma dimensão popular infiltrada na arte trágica de Shakespeare – a esse respeito considere-se, entre outras características, a presença do bobo, dos *clowns*, os solilóquios, os apartes, a comicidade dos personagens “baixos”. Também as tragédias do chamado “Século de outro espanhol” estão repletas desses elementos teatrais oriundos do drama popular (LUNA, 2008, p. 146-147).

A partir do século XIII, as tragédias de Sêneca ressurgem e realiza-se, em 1278, a primeira tradução da *Poética* de Aristóteles para o latim. A culpa do personagem trágico ainda é vista como consequência de atos imorais e criminosos, e as tragédias também podem referir-se a eventos históricos e cotidianos.

Por causa do alheamento entre a tragédia e o teatro na Idade Média, as ocorrências trágicas migram dos palcos para as páginas da literatura, como nas obras Chaucer, Dante, Boccaccio, por exemplo, embora estas não se fiem apenas aos preceitos trágicos: antes, absorvem alguns de seus elementos. A tragédia ressurge nos palcos apenas durante a Renascença. No século XVI se dá a ascensão da *Poética* de Aristóteles como objeto de estudo e manual de composição teatral. Entre os eventos de destaque do renascimento para o gênero trágico, vale citar o drama elisabetano, que durou até o fechamento dos teatros pelo Parlamento puritano em 1642. Dele, nos diz Vasconcellos<sup>54</sup>:

Trata-se de um dos períodos mais fecundos da criação teatral de todos os tempos, e três razões desse apogeu talvez tenham sido, primeiro, a interação dos diversos níveis sociais em torno da atividade teatral; segundo, a consciência nacional da grande nação que emergia, principalmente depois da derrota da Invencível Armada (1588); e, terceiro, o não rompimento rigoroso

---

<sup>54</sup> É interessante notar que, pela observação de Vasconcellos, podemos inferir que o teatro elisabetano tem algumas das características que definiram o teatro antigo grego: sincretismo social, uma nova noção de cidadania e o diálogo com a tradição em um ambiente em transformação.

com a Idade Média, como aconteceu em outros centros culturais europeus, que negaram os princípios do pensamento e cultura medievais como um todo, influenciados que estavam pelo humanismo e, principalmente, pelo fervor á cultura clássica. A evolução desse teatro aconteceu em função da emancipação do ator e da própria atividade teatral. No fim da Idade Média e início da Renascença, as representações teatrais diversificavam-se entre cortesãs e públicas, estas últimas feitas por profissionais. Necessitando aumentar o círculo de espectadores, do qual dependia para sua sobrevivência, esses grupos foram buscar na tradição popular, na história e na literatura espanhola e italiana a matéria prima para as suas peças. Dessa forma, juntaram-se a tradição religiosa, o sentimento heróico e o espírito romântico e aventureiro das novelas de cavalaria, o que gerou a possibilidade de um teatro aberto, híbrido, sem preconceitos, permeável a todas as influências, inclusive a trazida pela redescoberta dos clássicos (VASCONCELLOS, 2009, p. 233).

A redescoberta do teatro nesse período teve implicações profundas na história da dramaturgia. Os teatros espanhol, italiano e francês também se destacaram, produzindo novas modalidades de criação teatral, a subversão das formas (os textos ingleses e espanhóis), a reafirmação das normas clássicas, principalmente sob o prisma de Aristóteles (o drama neoclassicista francês) e o repensar, segundo novas concepções, do papel do homem perante o drama. A partir do credo humanista, as ciências e a filosofia alcançaram inéditos patamares e maneiras de enxergar o mundo. E isso nos conduzirá à nossa próxima discussão, na qual abordaremos o drama burguês e o que ele legou à filosofia do trágico.

## **6.5. O drama burguês**

Embora tenha a ver apenas periféricamente com a concepção até então discutida de tragédia, o período do século XVIII que firmou o drama burguês deve ser tratado pelo seguinte parâmetro: “[a] concepção romântica da tragédia [...] dista infinitamente dos melodramas de Lillo e Diderot, mas teria sido inconcebível sem a revisão a que os primeiros dramaturgos burgueses submeteram o problema da culpa” (HAUSER, 1995, p. 589).

Comumente, credita-se ao drama burguês a relativização e depreciação dos valores heroicos e aristocráticos e a luta da burguesia em firmar seus direitos, assim como tornar sua produção propositalmente voltada à luta de classes, como quer Hauser (1995, p. 580) e diversos

comentadores. Contudo, a análise de Peter Szondi das obras de Lillo, Diderot, Lessing e Mercier, em *Teoria do drama burguês*, contesta essa posição, ao indicar que muitos dramas burgueses não apresentavam conflito de classes.

Discutindo Lillo, Szondi remete à cláusula dos estados, na qual os personagens trágicos devem ser necessariamente reis, nobres e aristocratas – uma deturpação latina do conceito aristotélico, seguida à risca em muitos centros teatrais europeus, e que Lillo, na dedicatória de *O mercador de Londres*, contesta. Por ele não se livrar de conceitos como verossimilhança (interpretada na forma do uso de personagens históricas e, portanto, de fatos verídicos), não banir os aristocratas da tragédia e ver no espetáculo trágico uma ferramenta moralista, Szondi afirma:

[...] Lillo argumenta menos em nome da burguesia em ascensão do que em nome da tragédia. Ele não afirma a legitimidade de um drama burguês, mas a necessidade da tragédia. O que ele trata de mostrar não é tanto que a tragédia não deve ser um privilégio das camadas nobres, que o burguês tem o direito de pisar no palco como herói trágico, mas que a tragédia, para ter um efeito amplo, não pode se restringir às linhagens de reis e príncipes. Não é o burguês que precisa da tragédia, mas a tragédia que precisa do burguês (SZONDI, 2004a, p. 40).

O autor acrescenta que não há razões para crer que a ação trágica de *O mercador de Londres* seja essencialmente burguesa. Os discursos que concernem à nova classe se refletem mais no diálogo do mercador Thorowgood e do aprendiz Trueman do que nos dramas de Barnwell, o malfadado protagonista, que cede à paixão por uma mulher e por ela mata e rouba.

Szondi (2004a, p. 63) atenta para um diálogo da peça que apregoa as benesses do comércio, por ser fundado na razão e na natureza das coisas, e como ele ajuda a promover arte, indústria, paz, o avanço da humanidade e o intercuro entre as nações. E aqui ele chega ao ponto focal: o capitalismo incipiente é, aos olhos do mercador, um mecanismo racional.

Tendo isso em mente, Szondi (2004a, p. 67-71) desenvolve seu argumento seguindo a famosa obra de Max Weber, *A ética protestante e o espírito do capitalismo*. Nela, Weber afirma que um dos elementos constitutivos não só do capitalismo inicial, mas da cultura moderna, a conduta racional com base na vocação (*beruf*), teve origem na ascese cristã ou, mais

propriamente, protestante. Um ponto de partida para tal comportamento deriva do princípio do dever profissional:

[...] esta idéia peculiar do dever profissional, tão familiar a nós hoje, mas, na realidade, tão pouco evidente, é a mais característica da “ética social” da cultura capitalista, e em certo sentido, sua base fundamental. É uma obrigação que o indivíduo deve sentir e que realmente sente, com relação ao conteúdo de sua atividade profissional, não importando no que ela consiste e particularmente, se ela aflora como uma utilização de seus poderes pessoais ou apenas de suas possessões materiais (como “capital”) (WEBER, 1987, p. 33-34).

Weber também discute a *beruf*, palavra que pode tanto significar vocação quanto profissão, com sentido quer secular, quer religioso. E justamente por isso,

A vocação para ele [Lutero] era uma ordem divina, a qual cada um devia adaptar-se. Essa tendência domina o outro pensamento, também presente, de que o trabalho vocacional é uma, ou melhor, a tarefa ordenada por Deus [...]. O único resultado ético era pois algo de negativo: a submissão dos deveres seculares aos ascéticos da situação existente (WEBER, 1987, p. 57: destaque do autor).

Em seguida, Szondi apela à noção weberiana de desencantamento do mundo, a ausência do rito de apoio mágico-espiritual do protestantismo (mas que sobrevive na liturgia católica).

Dentre as consequências deste desencantamento, destacamos:

O Deus do calvinista requeria de seus fiéis, não apenas “boas obras” isoladas, mas uma santificação pelas obras, coordenada em um sistema unificado. Não havia lugar para o ciclo essencialmente humano dos católicos, de: pecado, arrependimento, reparação, relaxamento, seguidos de novo pecado [...].

A conduta moral do Homem médio foi, assim, despojada de seu caráter não planejado e assistemático, e sujeita, como um todo, a um método consistente (WEBER, 1987, p. 81-82).

Weber percebe que no Ocidente, o ascetismo, mesmo praticado pelos monges católicos, já tinha um alto grau racional, emancipando-se da fuga sem plano do mundo ou da autoflagelação irracional. O objetivo dos ascetas era desenvolver um método sistemático de



conduta a fim de superar o *status naturae*, para libertar o homem de seus impulsos irracionais e da natureza. No ascetismo puritano deu-se a seguinte situação:

O ascetismo puritano, como todos os tipos de ascetismo “racional”, tentava habilitar o homem a afirmar e a fazer valer os seus “motivos constantes”, especialmente aqueles que foram por eles adquiridos em contraposição aos sentimentos. Sua finalidade [...] era habilitar para a vida alerta e inteligente, enquanto a tarefa imediata de anulação do gozo espontâneo e impulsivo da vida era o meio mais importante da ascese na ordenação da conduta de seus adeptos (WEBER, 1987, p. 83).

A ética protestante proíbe o ganho inescrupuloso de dinheiro, assim como a perda de tempo, a entrega a prazeres frívolos e o consumo, principalmente de artigos de luxo ou bens supérfluos. A ambição de riqueza, o acúmulo de capital como um fim em si mesmo é igualmente condenável. Daí a necessidade de trabalho constante.

A valorização do trabalho profissional, secular e infatigável, constante e sistemático, como o meio ascético supremo e, ao mesmo tempo, a confirmação mais segura e visível da redenção do homem e da genuidade [sic] da fé foi, desse modo, a alavanca para a expansão da concepção de vida que chamamos aqui de espírito do capitalismo. E, se *juntarmos* agora aquela restrição ao consumo com este desencantamento do desejo de aquisição, vem a ser evidente o resultado exterior: a formação de capital através da *pressão ascética para a poupança* (WEBER, apud SZONDI, 2004a, p. 71: destaques de Weber).

Concordando com Weber, Szondi afirma que a ascese é uma virtude burguesa, e isso é o que *O mercador de Londres* mostra. O autor não postula que o drama burguês seja constituído do comportamento puritano, e sim que não é a condição dos personagens que por si só define o drama burguês, como afirmam os estudiosos, mas um tema ou motivo especificamente burguês que o faz (assim, ele explica porque é possível escrever dramas burgueses com figuras aristocráticas como reis, príncipes e nobres). Todavia, o que interessa a Szondi (e a nós) é o impacto psicológico que esse tipo de atitude tem sobre a pessoa, ou melhor, o personagem. Para demonstrar seu ponto, Szondi escolhe Maria, a filha de Thorowgood, que sempre se apresenta melancólica, como vemos pelo monólogo:

Que potente é o amor pela verdade! O espírito mais frágil que venha a ser animado por ele e deixado a si mesmo desprezará a terra e o inferno, ainda que ambos juntem suas forças contra ele. Almas assim estão acima de todas

as sensações da dor, ou se não encontram em si próprias consolação tão vigorosa, que se deixam afetar pouco ou nada por ela. A um mártir custa pouco receber o céu. Seu sofrimento é leve e pequeno, sua recompensa, porém, infinitamente grande. Uma natureza bem diferente se tem com as almas fracas, em que o amor e o dever lutam entre si. Uma paixão agradável as tomou, de modo que resistem com grande esforço aos próprios desejos. O que é uma hora, um dia, ou mesmo um ano cheio de sofrimento, em relação a uma vida inteira repleta de martírio e tormento? (LILLO, apud SZONDI, 2004a, p. 85).

O comentário de Szondi sobre esta cena é esclarecedor:

Os pensamentos de Maria parecem confirmar a suspeita que desperta a composição cênica do começo do primeiro e do terceiro ato. Se à luz clara sob a qual se encontra a figura radiante do mercador de Londres, o salvador da Inglaterra e o benfeitor da humanidade [...], se a essa luz segue-se duas vezes a sombra melancólica que se deitou sobre a filha do comerciante, então talvez isso não venha sem um significado mais profundo. A melancolia de Maria é a melancolia do amor. Ela ama George Barnwell. Mas, se ela é infeliz, não é porque Barnwell não lhe retribui o amor, e sim porque ela nega a si mesma a felicidade do amor [...]. Ao mártir é contraposto o infeliz [...]. O mártir encontra-se no campo de tensão entre o céu e a terra, ele é capaz de um gesto heróico, arrancando fora os liames terrenos para alcançar no além a bem-aventurança. A alma puritana de Maria se diferencia do mártir, uma figura do tradicionalismo religioso, assim como a ideia de dever profissional de Thorowgood se diferencia do ganho inescrupuloso de dinheiro de Milwood, uma figura do tradicionalismo econômico. Aos tormentos do mártir, que duram uma hora, um dia, talvez até um ano, contrapõe-se no puritano [...] “uma vida inteira repleta de martírio e tormento”. Ele já não se encontra mais, como o homem do barroco, em um vale de lágrimas, mas o olhar voltado para o além; a ele tornou-se um dever mostrar-se digno, em sua existência terrena e sensível, da eleição de Deus. Cada instante de sua conduta na vida encontra-se sob esta pretensão permanente. Não lhe é permitido, como ao mártir, sacrificar sua vida pela fé; ele tem de submeter a vida inteira às exigências da fé. Desse modo, ele pode levar uma [vida inteira repleta de martírio e tormento] quando o espírito se coloca no caminho dos desejos. A melancolia de Maria é consequência desse conflito interior (SZONDI, 2004a, p. 85-86).

Szondi, com as devidas ressalvas, aplica o conceito freudiano de melancolia, no qual a autocensura é, na verdade, censura contra o objeto de amor. A ascese puritana, intramundana, requer um sacrifício. Na figura do mercador, os impulsos podem ser suprimidos em razão da idade, mas sua jovem filha não tem essa chance. Outro ponto importante diz respeito à liberdade que o pai concede à filha de casar por amor e não por obrigação, no qual a dinâmica entre pai e filha contribui para a situação da moça:

Maria sabe que nela o amor jamais se sobreporá ao dever. Essa *condição* a distingue dos heróis trágicos dos séculos anteriores, principalmente do XVII [...]. Pode haver uma situação de conflito entre inclinação e dever, entre os sentidos e o espírito, mas não a decisão do conflito, a luta cujo desfecho seria a princípio indeterminado. A atitude de Maria é de subordinação, mas não como condicionamento social contra o qual – em caso de necessidade – seria dado o direito de resistência; sua subordinação ao pai é um ato de livre vontade. Ela o justifica referindo-se à bondade dele, sabendo que ele não a forçaria – como os pais das comédias dos séculos passados – ao casamento com um homem que ela não ama. Portanto a condição de conflito familiar é tirada não somente a partir da filha, mas também do pai [...]. Do ponto de vista da história da literatura, trata-se – se vejo corretamente – do fundamento do que se chama sentimentalidade [...]. Sentimentalidade é a expressão do tabu em que se transforma todo conflito entre os membros de uma família. O conflito é negado, pois cada um está convencido da bondade do outro. Mas a recusa do conflito significa somente sua passagem para o íntimo do sujeito [...]. A consequência é sofrimento, melancolia. As duas coisas, a razão e a renúncia à decisão do conflito, levam àquela plangência que caracteriza o estilo sentimentalista (SZONDI, 2004a, p. 89-90: detalhe do autor).

Depois de tratar da eliminação do conflito familiar, em como ele se converte em conturbação íntima e tratar ainda da gênese do sentimentalismo, Szondi analisa as obras de Diderot e suas posições teóricas sobre o teatro. O autor lembra que, antes mesmo de Lillo reivindicar a violação da cláusula dos estados, em 1650, Corneille já tinha proposto algo parecido, ao querer levar para a comédia personagens grandiosos, até então restritos apenas ao gênero trágico. Com essa postura, o dramaturgo, visto por Szondi como um precursor do século XVIII, não só se afastou das estéticas classicistas em voga na França, como se empenhou em criar heróis dramáticos amáveis, uma prévia do sentimentalismo que emergiria no drama burguês.

Corneille originou o estilo *comédie heroique*, o que revela uma simetria oposta (a lei dos gêneros contrários), um meio termo entre a comédia e a tragédia tradicional. O outro lado dessa simetria, a *tragédie bourgeoise*, surge apenas com Diderot. Na visão de um dos pais da *Encyclopédia*, a tragédia é grande não por seus heróis serem reis e rainhas, mas por causa do sentimento que os movem. No teatro de Diderot, a expressão máxima da verdade é o sentimento.

[Diderot] não exemplifica sua concepção do novo gênero, como Lillo, valendo-se do comerciante burguês, mas de uma rainha, Clitemnestra, e de

uma camponesa. Essa função de modelo cabe a Clitemnestra porque ela esquece que é rainha e limita-se a conferir expressão à mãe e à sua dor privada. E à camponesa porque sua dor lhe propicia uma verdade e uma dignidade da expressão em que não a veríamos sobrepujada mesmo por personagens de posição superior. Eis o aspecto humano universal, a crença decisiva da ideologia burguesa revolucionária do século XVIII. Mas eis, ao mesmo tempo, a natureza, a cujo culto se dedicaram Diderot e Rousseau, responsável talvez pelo fato de as duas heroínas do drama burguês mencionadas por Diderot, a mãe e a esposa, não pertencerem à condição burguesa e à cidade, mas à natureza – seja o arcaico da mitologia grega, seja a vida do campo (SZONDI, 2004a, p. 109-110).

Para maior esclarecimento, devemos apontar que a Clitemnestra a que Diderot se refere é a do drama *Ifigênia*, de Racine (que tem um final feliz). A camponesa pertence a uma história na qual a mulher encontra seu marido morto depois de mandá-lo visitar uns parentes. De qualquer forma, existe uma proposta teatral em Diderot: a representação do espaço privado familiar (para ele, o único lugar onde o ser humano pode ser feliz). A criação de uma esfera íntima, privada, avessa ao contato com elementos externos, foi discutida por Habermas em *Mudança estrutural da esfera pública*, texto retomado por Szondi para explicar as manifestações burguesas em Diderot:

Se *O mercador de Londres* de Lillo é um drama burguês não imediatamente porque seus heróis são burgueses, mas porque ele ensina a ideologia burguesa da ascese intramundana, então *O pai de família* de Diderot é um drama burguês apesar da condição nobre de seus heróis, porque os mostra em uma forma de organização social, ou seja, a pequena família patriarcal, própria da burguesia. O drama de Diderot também é um drama burguês sem conflito social (SZONDI, 2004a, p. 125).

Diderot compartilhava com Rousseau a crença na bondade inata do homem. Portanto, que ele apregoe em sua produção dramaturgica o amor às virtudes e o ódio aos vícios não surpreende, assim como a maneira com que ele utiliza os gêneros teatrais:

Em seu *systeme dramatique*, entre a comédia jocosa, que tem por objetos o ridículo e o vício, e a tragédia, que trata de catástrofes públicas e da desgraça dos grandes, encontra-se em constituição o *genre sérieux*: de um lado, a comédia séria, cujo objeto são a virtude e os deveres do homem, de outro, a tragédia, ou melhor, o drama, onde se expõe a desgraça doméstica (SZONDI, 2004a, p. 135).

Para Diderot, a virtude é, “sob qualquer aspecto que se a considere, um sacrifício de si próprio” (apud SZONDI, 2004a, p. 137). O modo como ele enxergava o espetáculo, uma fuga do ambiente real repleto de perversos, é intrigante, pois, se o homem é naturalmente bom, qual a origem da maldade e da perversidade? Continuemos com Szondi:

O mundo da bela – ou melhor, virtuosa – aparência não é, contudo, somente um mundo onde os homens gostariam de viver, é ao mesmo tempo, e tudo depende disso, o mundo verdadeiro: ele mostra o que o homem é realmente (ou seja, bom), de sorte que o espectador, que no teatro se refugia da realidade má, se reconcilie com o mundo, na medida em que a realidade se fluidifica até tornar-se aparência e a aparência se afirma como a verdadeira realidade (SZONDI, 2004a, p. 138).

O homem é inatamente bom, mas pode corromper-se. Diderot, em seu drama, busca mostrar que o palco teatral, o *tableau*, serve para lembrar ao homem a sua verdadeira natureza. E a chave para essa felicidade humana, Diderot a encerra na pequena família burguesa, que, ao contrário da grande família feudal, estabelece a diferença entre o público e o privado. Apenas quando forças externas irrompem na intimidade familiar é que a ameaça de desgraça aos heróis de Diderot pode ocorrer.

Diderot faz da *tragédie domestique et bourgeoise* a exposição e a defesa da pequena família burguesa e sentimental como utopia real, em cujo isolamento o burguês desprovido de direitos pode esquecer sua impotência na monarquia absoluta e, apesar de tudo, certificar a impressão de que a natureza humana é boa.

[...]

As virtudes que o mercador de Londres ensina – probidade, sinceridade, pontualidade, lealdade e diligência –, esse cânon das virtudes, faz parte tanto do domínio privado quanto público. Ao praticá-lo, o burguês chega à riqueza; ao chegar à riqueza, ele chega ao poder. A virtude é, na Inglaterra dos séculos XVII e XVIII, um meio de expansão social. Na França do *Ancien Régime* é, ao contrário, algo privado com que o burguês se consola, fugindo das intrigas e da malignidade do mundo para as suas quatro paredes.

[...]

Se, em nossa interpretação de *O mercador de Londres*, diagnosticamos corretamente o contexto de origem da melancolia sentimental de Maria, a filha do mercador, isto é, como uma reação às exigências da ascensão intramundana, como consequência do sacrifício que Maria faz, renunciando aos instintos e identificando-se com a hostilidade ao prazer própria do ethos

paterno do comerciante – entendemos agora a frase de Diderot: [A virtude é um sacrifício de si próprio] –, então enunciemos com toda cautela a suposição de que a sentimentalidade, ao ser importada da burguesia inglesa para a francesa e para a alemã, sujeita-se a uma troca de função. Da reação à impotência dos instintos, a que a ascese intramundana forçava o burguês com vista a seu poder político e social, ela se torna no continente uma reação à própria impotência política e social (SZONDI, 2004a, p. 140-142).

Essa exposição sobre o drama burguês indica uma mudança da subjetividade por trás do herói dramático (com a fusão de gêneros, é difícil dizer se o herói é trágico ou cômico). Se na comédia a maldade humana deve corresponder à fatalidade imposta pelos deuses, como quer Diderot (cf. SZONDI, 2004a, p. 136), e se já vimos que na teoria desenvolvida pelo dramaturgo francês, tanto a vida doméstica e a comédia – ou melhor, as suas novas configurações – são tão importantes para o desenvolvimento do drama quanto a tragédia, podemos entender onde se localiza o conflito dramático.

Em parte, ele está no próprio homem. As novas configurações sociais, religiosas, políticas e ideológicas destituíram da família a primazia do conflito. Aceitando o postulado de Szondi, a ascese intramundana que gera a melancolia na personagem de Lillo e o sacrifício de si mesmo como exemplo de virtude de Diderot causam um conflito interno e, doravante, a infelicidade. Porém, isso é fruto de uma aceitação, de uma entrega. Sacrificam-se, de livre vontade, os instintos em detrimento de uma vida virtuosa em uma sociedade que dá ao herói dramático todas as ferramentas para que ele concretize esse objetivo.

Em *O filho natural* de Diderot, por exemplo, uma situação de amor certamente sexual converte-se em amor familiar. Dorval, o protagonista, é acolhido por Clairville, que tem uma noiva chamada Rosalie. Dorval e a moça se apaixonam, o que gera um grande conflito no rapaz e na jovem, divididos entre a entrega à paixão e o respeito a Clairville. A situação é resolvida quando Dorval descobre ser irmão de Rosalie. Não foi a sublimação do desejo – ou qualquer outra forma que eles encontrassem de resolver o impasse – que os livrou: foi a inclusão de Dorval no âmbito familiar íntimo que permitiu transmutar o amor dele em um sentimento virtuoso e inofensivo.

A supressão dos instintos não é, ostensivamente, o motor da ação dramática burguesa. Afinal, em muitos casos, ela se desenvolve apenas quando um elemento exterior à intimidade familiar burguesa invade seu mundo, ou seja, tem origem ambiental. Mas é justamente a eliminação do conflito no âmbito familiar e a supressão dos instintos que tornam, no drama burguês, o fator externo a maior causa de perturbação.

De qualquer forma, esse sacrifício de si, subentendido em Lillo e declarado em Diderot, é um legado do drama burguês que a tragédia romântica, com a nova concepção do Eu, irá levar ao limite: da mesma forma que o herói burguês de boa vontade internaliza os conflitos e sacrifica suas pulsões para atingir a virtude ou servir de bom exemplo, o herói romântico, com a realidade dentro de si, chega ao ponto de sacrificar tudo em vista de um ideal – seja a vida ou o próprio entendimento da noção de culpa.

Mas antes de começarmos a discutir propriamente a filosofia do trágico, devemos salientar alguns pontos. O período imediatamente anterior ao surgimento dessa filosofia tem muito a ver com a burguesia. Para Hauser (1995, p. 608), “todo o período da cultura alemã do *Sturm und Drang* até o romantismo é alimentado por essa classe”.

Outro ponto em comum do drama burguês com a arte romântica e pré-romântica da sociedade alemã é o poder criador imputado ao artista. Como demonstra Szondi, ainda que Diderot fosse afeito à ideia iluminista de arte, ele também é o arauto de uma nova concepção artística, “pré-romântica caso se queira, na qual o gênio triunfa sobre as regras, e a natureza torna-se sinônimo de verdade e realidade” (SZONDI, 2004a, p. 128). Diderot acreditava que o melhor poeta era o que, como os autores de comédias, elaborava *ex nihilo*, exercendo uma onipotência criativa (porém Diderot não admitia o desvio da natureza).

O novo estilo dramático criado por Lillo e o modelo teatral de Diderot exerceram grande impacto em Lessing, influente comentador de Aristóteles e referência fundamental para os pensadores alemães envolvidos com a questão do trágico. A filosofia de Rousseau, partilhada por Diderot, também foi importante: “Nem na França Rousseau tinha adeptos tão numerosos e entusiásticos quanto na Alemanha. Todo o movimento *Sturm und Drang*, Lessing, Kant, Herder, Goethe e Schiller dependeram dele ou reconheceram a dívida moral que tinham para

com ele” (HAUSER, 1995, p. 614). E, importa frisar, o rumo do subjetivismo antirracionalista tomado pela filosofia alemã (o centramento no Eu, a metafísica idealista) que impulsionou tanto o romantismo quanto a filosofia do trágico, em parte surgiu, de acordo com Hauser, pelas seguintes razões:

A impotência da burguesia e sua exclusão do governo do país e praticamente de toda espécie de atividade política induziram uma mentalidade passiva que afetou a totalidade da vida cultural desse tempo. A *intelligentsia*, que era constituída por funcionários subalternos, mestres-escolas e poetas improficientes, acostumou-se a traçar uma linha demarcatória entre sua vida privada e o mundo da política, e a renunciar a qualquer espécie de influência prática sobre as questões públicas. Compensou tudo isso com um excesso de idealismo, pela enfática neutralidade de suas ideias e por deixar a direção dos assuntos de Estado aos detentores do poder [...]. De sua passividade involuntária desenvolveram um ideal de idílica vida privada, e da ausência de liberdade externa extraíram a ideia de liberdade interior e da soberania do espírito sobre a realidade empírica comum (HAUSER, 1995, p. 602-603).

Certamente, existem diferenças ante esse sentimento de impotência. O caráter pragmático da burguesia inglesa minimizou tal problema; na França, esse sentimento não se limitou a uma retração introspectiva, mas se converteu em ferramenta de crítica política e social; na Alemanha, ele toma a seguinte configuração, como atesta o comentário irônico de Szondi:

Em Lessing e em Lenz, a agressão da burguesia impotente dirige-se contra si mesma e não contra os que lhe negam o poder [...]. Talvez isso reflita certas tendências do pensamento burguês, sobretudo em um país cujo burguês prefere matar o revolucionário a matar o ditador (SZONDI, 2004a, p. 156).

## **6.6. A retomada grega da cultura alemã**

Como vimos no tópico anterior, o drama burguês estabeleceu o rompimento com alguns dos cânones formalistas da arte teatral. Porém, um movimento de retorno à Grécia ocorrido na Alemanha fez com que escritores como Wieland, Goethe, Herder e Schiller retomassem alguns preceitos classicistas, criando uma ponte entre as obras dos tragediógrafos antigos e as mais recentes tendências do pensamento alemão, conforme veremos a seguir.



De acordo com Roberto Machado, a proposta de inauguração de um teatro nacional alemão e a formação de uma cultura nacionalista surgiram com Winckelmann em meados do século XVIII:

Winckelmann foi determinante para a maneira moderna de pensar os gregos por haver postulado a Grécia antiga ou, mais precisamente, o estilo dos escultores gregos clássicos como modelo do projeto de regeneração da arte de seu tempo, considerada por ele como uma arte decadente. Seu pensamento foi marcante tanto por sua concepção da arte grega clássica como arte cuja lei suprema é a beleza, quanto pela maneira como estabeleceu a posição que os artistas alemães deveriam ter em relação a ela (MACHADO, 2006, p. 10).

Em sua visão, Winckelmann instituiu que o ideal grego de natureza e beleza física era a forma mais perfeita de arte, que deveria ser buscada por todos os artistas. Sendo a arte moderna degenerada e a grega perfeita, esta deveria ser imitada, para a formação do bom gosto estético. Winckelmann também acreditava que a observação do modelo grego sobrepujava a observação direta da natureza, pois apenas dessa forma os artistas poderiam chegar à imitação correta da natureza. Entretanto, ele faz uma distinção entre imitar e copiar:

Definindo a cópia como imitação servil, uma reprodução, um retrato, ele pensa que, quando o objeto é imitado inteligentemente – isto é, quando o que é imitado é o procedimento, o processo de criação, a maneira de olhar a natureza –, ele pode tornar-se um original. Portanto, como os gregos imitaram uma natureza bela – que foi o modelo deles – para criar o belo universal, os modernos deverão tomar os gregos como seus modelos não no sentido de copiá-los, mas de se inspirar neles para produzir uma imagem ideal do belo universal, para criar obras de arte com o mesmo ideal de beleza que as dos antigos (MACHADO, 2006, p. 23).

Winckelmann legou dois conceitos importantes para a relação alemã com o mundo antigo grego: em primeiro lugar, ao estipular que a arte grega é suprema em relação a todas as outras, inaugurou uma “nostalgia da Grécia”, com diz Machado, e, em segundo, a ideia de que o modelo grego é importante para a constituição da própria Alemanha.

Goethe foi um dos influenciados por essa reapropriação do mundo grego, embora a sua *Ifigênia* não seja apenas um caso de ressurgimento da arte grega, mas também uma manifestação humanista moderna, como indica Schiller (cf. MACHADO, 2006, p. 18). De

qualquer maneira, a noção de Winckelmann de uma atemporalidade do fazer artístico (de que exista uma arte ideal, não importando o contexto histórico, sendo a arte grega a única representativa disso) é compartilhada pelo poeta. Em uma carta a Eckermann, ele afirma: “Que se estude Molière, que se estude Shakespeare, mas antes de tudo os gregos antigos, e sempre os gregos” (GOETHE, apud MACHADO, 2006, p. 21).

Outro pensador de destaque, Lessing, também é entusiasta do “retorno à Grécia”, mas o seu ponto de partida é a poesia grega, mais especificamente a *Poética* de Aristóteles, cujo sentido ele busca resgatar das interpretações errôneas. Ainda assim, ele mantém afinidade com os dramaturgos modernos, como demonstra sua grande admiração por Shakespeare. Em sua produção teatral, ele flertou abertamente com o drama doméstico, inspirado em Lillo e Richardson, e a noção de comédia séria de Diderot. Mas foi com a *Dramaturgia de Hamburgo*, publicada em 1769, que Lessing estabeleceu o que seria a base do teatro moderno alemão, através de 104 pequenos ensaios sobre a arte teatral, fruto de seu trabalho com o grupo de burgueses que criou o Teatro Nacional de Hamburgo, o primeiro teatro permanente alemão (ou seja, não-ambulante, com uma companhia teatral e atores fixos).

Pois foi sob a influência da *Poética* de Aristóteles, vista por Lessing como tão infalível quanto os *Elementos* de Euclides [...] que ele procurou reconstruir o que teria sido a tragédia grega pura, autêntica. Pela concepção do drama como representação de uma ação acabada. Pela defesa que o leva a distinguir a acomodação às regras, para ele o caso dos franceses, da observação das regras, caso dos Antigos. Pela crítica aos franceses por terem distorcido as ideias de Aristóteles e serem por natureza profundamente não-clássicos e não gregos. Pela reivindicação de Shakespeare como modelo da dramaturgia alemã. E, sobretudo, pois trata do ponto que ele mais valoriza na poética aristotélica –, pela teoria da catarse, que tem na compaixão seu elemento essencial e no temor, “a compaixão referida a nós mesmos”, o meio de atingir a compaixão. O que leva Lessing à definição de tragédia como um poema que excita a compaixão, a “imitação de uma ação digna de compaixão” (MACHADO, 2006, p. 38-39).

Ao contrário de Corneille, que acreditava na possibilidade da catarse existir sem compaixão (mas não sem temor), Lessing insiste que as duas emoções são imprescindíveis. Da mesma forma que Lillo e Diderot, ele supunha que o papel da poesia era melhorar o ser humano, impedir o cultivo do vício e pregar o amor às virtudes. Para ele, a tragédia devia ampliar a nossa capacidade de sentir compaixão, pois o homem compadecido é um homem melhor.

Deve ser notado que, até o momento, todas as análises do fenômeno trágico e teatral foram feitas valorizando principalmente a forma da tragédia. Porém, agora é o momento de mudar o plano de enfoque da noção formalista e descobrir como o fenômeno trágico surgiu na filosofia.

Para Hauser (1995, p. 588-589), o drama burguês renunciou à tragédia para introduzir no homem algo que é o oposto da culpa trágica: a culpa causada pelo cotidiano. Por sua vez, o romantismo eliminou a culpa transformando o herói trágico em um ser que não apenas aceita seu destino, mas avidamente caminha em direção a ele, tornando tal atitude instrumento de liberdade e veículo da intencionalidade do herói, sendo indiferente se sua queda (ou, por outro ponto de vista, ascensão) é fruto de boa ou de má ação.

Hauser afirmou que a noção do herói trágico romântico não teria surgido sem o drama burguês. A partir disso, podemos apurar dois motivos. O primeiro: os românticos e idealistas desejavam retomar o sentido da tragédia como algo grandiloquente e importante, a partir de um entendimento ontológico do fenômeno trágico. Para tanto, precisavam livrar-se da carga do drama burguês, que ligou as ocorrências dramáticas ao ambiente. Ora, como vimos no capítulo 4, o romantismo não acreditava no poder da realidade externa, pois tudo que valia a pena existia apenas a partir do Eu, que lia a natureza principalmente como um símbolo, algo a ser decifrado para o entendimento da verdadeira realidade. O segundo: a noção de sacrifício de si próprio como exemplo máximo de virtude é conveniente ao propósito filosófico e estético dos românticos, kantianos e pós-kantianos, que elaboraram uma visão metafísica do trágico.

Aliás, o nome de Kant não surge em vão, pois foi ele que delineou os preceitos que sustentaram a visão do trágico como um fenômeno metafísico. Mesmo quando alguns, como Hegel, lhe devotam críticas, a oposição só indica a sua forte presença e o seu impacto no universo filosófico alemão em fins do século XVIII e por todo o século XIX.

## 6.7. A filosofia do trágico<sup>55</sup>

Apesar de todas as diferenças que existem nos sistemas filosóficos alemães surgidos após Kant – que buscavam ou completar ou ultrapassar o seu pensamento –, a interpretação ontológica da tragédia (como algo que diz respeito não apenas à imitação de um mito, mas que nos comunica algo sobre o próprio ser, a totalidade dos entes, o absoluto, etc.) é o laço comum que liga as concepções de vários pensadores. Tendo estipulado Kant como o ponto de partida de reflexão filosófica, devemos esclarecer alguns dos seus conceitos que serão apropriados, transmutados ou mesmo negados posteriormente.

### 6.7.1. Kant

Na *Crítica da razão prática*, Kant estabelece que a liberdade moral ou a liberdade no sentido prático é a independência do arbítrio perante a coação dos impulsos da sensibilidade, e que o arbítrio humano é livre porque a sensibilidade não torna a ação necessária, tendo o homem a capacidade de se determinar por si. A lei moral da liberdade é uma lei supra-sensível e determina os fenômenos independentemente da natureza e da causalidade mundana. Porém, Kant afirma que o conhecimento puro racional do supra-sensível não é possível, pois não é um conceito que pode ser determinado pela intuição. Ou, na interpretação de Deleuze (apud MACHADO, 2006, p. 54), a liberdade não pode representar um fenômeno, mas apenas uma coisa em si que não é dada pela intuição.

Para resolver a questão de como o supra-sensível se torna perceptível, é necessário recorrer à noção kantiana do sublime. Grosso modo, o sublime é a apresentação do inapresentável, da ideia, do absoluto. Nós podemos fazer uma evocação da ideia, o que Kant chama de “apresentação negativa”. Para Kant, o verdadeiro sublime está apenas na natureza, pois a arte não pode atingir a imensidão dela. Na *Crítica da faculdade do juízo*, ele afirma que o sublime na arte é limitado às condições de concordância com a natureza.

---

<sup>55</sup> Esta seção é diretamente devedora do trabalho desenvolvido por Roberto Machado em *A filosofia do trágico: de Schiller a Nietzsche*, e citações da sua obra serão constantes. Dele retiramos os conceitos filosóficos aqui evidenciados. Naturalmente, quaisquer interpretações errôneas são de responsabilidade exclusivamente nossa.

Para entender melhor o sublime, deve-se levar em conta a diferença que o filósofo estabeleceu entre o juízo do sublime e o juízo da natureza, do ponto de vista da relação que eles estabelecem entre as faculdades de conhecimento, ou seja, a faculdade de representação que os tornam possíveis. Na introdução da *Crítica da faculdade do juízo*, Kant afirma que o juízo é a faculdade de conceber o particular como contido no geral. Essa relação pode ser feita de dois modos: partindo do geral para o particular, tendo o juízo que Kant chama de *determinante* (por aplicar uma regra proveniente do entendimento, no caso do juízo de conhecimento, ou uma lei proveniente da razão, no caso do juízo moral); ou partindo do particular para o geral, em busca de uma regra, o que constitui o juízo que Kant chama de *reflexivo* ou *reflexionante*. Os juízos estéticos, sobre a beleza e o sublime, são todos reflexivos. Vejamos mais detalhes sobre o juízo, nas palavras de Roberto Machado:

No juízo de beleza, que diz respeito à forma, a uma limitação, intervém, em um acordo subjetivo harmonioso, em um jogo livre, duas faculdades: o entendimento, mais precisamente um entendimento não-conceitual ou considerado como uma faculdade de conceitos em geral, de conceitos indeterminados, e, por outro lado, a imaginação, faculdade de apresentação, que reflete a forma de um objeto, ou um objeto do ponto de vista da forma. Enquanto o juízo de conhecimento – juízo determinante, no sentido de que parte do geral para determinar o particular – consiste fundamentalmente na relação entre a imaginação, que compõe o universo da sensibilidade, e o entendimento, que unifica as representações com seus conceitos, suas regras, o juízo de gosto consiste no livre jogo harmonioso de um entendimento não conceitual e de uma imaginação em relação ao conceito. O juízo estético sobre a beleza produz um acordo interior, no sentido de harmonizar o aspecto sensível e o aspecto inteligível do homem. E o prazer estético proporcionado pelo juízo de gosto ou de beleza é proveniente desse acordo ou harmonia entre imaginação e entendimento.

Já no juízo de sublime, que diz respeito a um objeto sem forma, sem limite, a relação entre as faculdades se dá diretamente entre a imaginação, a mesma faculdade de apresentação sensível que intervém no caso do belo, e a razão, faculdade de conceber ideias, das quais não há representação possível na experiência. Além disso, sendo uma sensível e a outra supra-sensível, um abismo separa essas duas faculdades, de tal modo que sua desproporção ou incomensurabilidade produz entre elas, diferentemente do caso do belo, um conflito, um desacordo, uma desarmonia (MACHADO, 2006, p. 59-60).

O sublime é um fenômeno subjetivo. A verdadeira sublimidade deve ser procurada no ânimo de quem julga e não no objeto da natureza. Como o sublime é um sentimento, um objeto natural, localizado no tempo e no espaço, não é sublime. O objeto só faz emergir o sentimento

sublime que está no espírito, nas ideias da razão. É nelas que o sublime se encontra, não no sensível apresentado pela imaginação, faculdade que só mostra a inadequação do sensível à ideia supra-sensível.

Assim, não é, por exemplo, o mar agitado pela tempestade que é sublime; o que produz o sublime é que a percepção do mar enfurecido é capaz de tirar o espírito do domínio do sensível e elevá-lo até as ideias. E as ideias situam-se fora do alcance de toda apresentação, fora do alcance de uma imaginação limitada, pois esta não é capaz de representar numa única intuição um objeto que corresponda à grandeza absoluta que a razão concebe, isto é, da qual tem uma ideia (MACHADO, 2006, p. 60-61).

Kant ainda estabelece dois tipos de sublime: o sublime matemático e o sublime dinâmico. Ele criou essas definições porque, diferentemente do belo, que mantém o ânimo em uma contemplação serena, o sublime implica um movimento do ânimo. Quando o objeto é colocado sob o domínio do juízo, percebendo este em tal objeto o seu próprio movimento, ele é referido – pela faculdade da imaginação – à faculdade de conhecimento (razão em sua função teórica) na “avaliação de grandeza”, ou à faculdade de apetição (razão em sua função prática) na “avaliação da potência”.

O sublime *matemático* é o sublime do absolutamente grande, aquilo que diminui qualquer coisa que lhe seja comparada, e não pode ser dado pela experiência: a imaginação fracassa em compreendê-lo, pois só pode ser objeto dos sentidos o que é grande relativamente, ou seja, cuja estatura está condicionada à comparação com outros objetos. Comenta Machado:

Como compreender esse sentimento do absolutamente grande, do inapresentável, do que ultrapassa toda apresentação, pela relação entre as faculdades da imaginação e da razão, relação que possibilita o juízo estético sobre o sublime? [...] como a imaginação tem a aspiração a um progresso infinito e a razão tem a pretensão à totalidade absoluta, a inadequação da imaginação à razão desperta o sentimento de uma faculdade supra-sensível em nós [...]. O que nos leva a concluir esse parágrafo com a seguinte definição: “*Sublime é o que somente pelo fato de poder também pensá-lo prova uma faculdade do ânimo que ultrapassa todo padrão de medida dos sentidos*” (MACHADO, 2006, p. 61).

Quando confrontada com um objeto, a imaginação tenta ir além do limite da compreensão possível em uma única intuição, busca apresentar a ideia de um todo, mas ela é incapaz de

expor, de forma adequada, a ideia de uma totalidade supra-sensível. Ela deve contentar-se apenas em indicar a discrepância entre uma totalidade sensível e uma totalidade ideal, entre a natureza percebida e as ideias da razão. Mas é justamente esse fracasso da imaginação em compreender o absolutamente grandioso que faz com que o sujeito tome consciência do poder ilimitado da razão. E é nesse momento que se atesta a presença do supra-sensível, quando a imaginação faz uma apresentação negativa da ideia.

Com o sublime, sentimos a infinitude não-sensível do espírito. A infinidade racional, a grandeza absoluta, suplanta qualquer grandeza natural, que é relativa. Ao despertar a atenção ao supra-sensível, atenta-se também à liberdade. Segundo Kant, para conseguirmos pensar sem contradição o infinito, necessitamos requerer do ser humano uma faculdade que seja ela mesma supra-sensível, “faculdade capaz de pensar o absoluto da causalidade livre que estabelece a lei moral” (MACHADO, 2006, p. 63).

Isso explica porque, no caso da beleza, é o prazer que marca a relação entre as faculdades e, no do sublime, além do prazer, o processo envolve a dor e o desprazer. O prazer estético do sublime é fruto da compreensão da desarmonia entre a imaginação e a razão que atesta o supra-sensível. O prazer do sublime surge apenas quando o desconforto, o desprazer da imaginação, ante a imponderabilidade da razão, se realiza. Mas esse desprazer produz um bem-estar, um prazer que Kant chama de prazer negativo – pelo mesmo motivo que a imaginação atesta a existência do supra-sensível com uma apresentação negativa da ideia.

A impotência da imaginação produz dor, mas como essa impotência revela o supra-sensível, a dor se transforma em prazer. “Prazer de sentir que, se a imaginação, faculdade sensível, é inadequada em relação à razão e suas ideias, o que triunfa, nessa relação, é a parte essencial do homem: uma faculdade superior pela qual se manifesta a sua essência de ser livre” (MACHADO, 2006, p. 64).

O sublime *dinâmico* é o sublime da potência, quando o homem se vê frente a poderes tremendos, muito maiores que ele mesmo, humilhando-o. De acordo com Kant esse tipo de sublime nos faz tomar consciência não apenas da limitação da imaginação, mas também da potência absoluta da nossa força moral, superior à natureza. A natureza é dinamicamente

sublime quando pensada como potência que não tem poder sobre nós. Para o sublime dinâmico, a natureza fenomenal se apresenta como uma potência ameaçadora, à qual o homem resiste. Ao sentirmos medo, não podemos alcançar o sublime, pois somos incapazes de formular um juízo estético imparcial.

O sublime dinâmico consiste justamente na dominação do medo que a natureza suscita – o que só é possível pelo fato de a razão humana afirmar sua superioridade sobre a natureza, apesar da inferioridade do homem como ser sensível. Neste sentido, o sublime é uma libertação do medo que o homem poderia sentir em relação à natureza pela afirmação da soberania de sua razão. *O terrível só atrai quando, sentindo-se em segurança, o homem, em sua presença, não o teme [...].* Se o objeto terrível pode não causar medo, é porque a razão leva o homem a resistir e a descobrir em si próprio uma coragem capaz de fazê-lo sentir-se superior à potência da natureza.

[...]

Formulando o problema a partir da relação entre as faculdades, pode-se dizer, portanto, que no sublime dinâmico, enquanto a imaginação é aniquilada pelo espetáculo de uma força desmesurada, a razão atesta a presença do supra-sensível no homem: sua humanidade (MACHADO, 2006, p. 65: destaques nossos).

Pela citação acima, percebemos a sensação de segurança que o homem tem diante da potência da natureza, quando ele sabe que pode contemplá-la – mesmo nos momentos mais terríveis como uma erupção vulcânica ou uma violenta tempestade –, sem ser por ela ferido, uma ideia particularmente interessante na análise do fenômeno teatral na visão da filosofia do trágico, como notaremos adiante.

### 6.7.2. Schiller

De todos os pensadores alemães empenhados em explicar a tragédia a partir da filosofia, Schiller é o que mais dialoga com o pensamento kantiano. Embora sua preocupação fosse mais artística do que metafísica, ele abriu o caminho para a filosofia do trágico quando aplicou os conceitos de Kant na análise das tragédias.



Segundo Schiller, a tragédia é a apresentação sensível do supra-sensível. Para ele, o supra-sensível é o grandioso absoluto, algo localizado dentro do homem: uma faculdade transcendente que permite ao homem uma resistência moral à paixão, ao afeto e ao sofrimento, um princípio racional capaz de resistir aos efeitos da natureza. O supra-sensível na tragédia surge a partir do sofrimento dos personagens. Quanto maior é o sofrimento, maior a faculdade autônoma de o homem mostrar a sua liberdade, a sua soberania moral. Portanto, percebemos em Schiller os argumentos kantianos do sublime. Mas Kant limita o sublime à natureza<sup>56</sup>, ao contrário de Schiller. Ele aplica o sublime livremente no campo artístico, na poética da tragédia – sobretudo o sublime dinâmico:

O homem se caracteriza pela vontade, compreendida como faculdade de pensar e agir livremente. Mas, sendo também parte do mundo sensível, o fato de participar, ao mesmo tempo, dos domínios da natureza e da liberdade faz com que ele se choque duplamente com a força do mundo físico. Pela “cultura física”, isto é, como natureza, ele intensifica suas forças naturais e transforma até certo ponto as forças da natureza em instrumentos de sua vontade, dominando fisicamente o que é físico – até certo ponto, porém, porque “a morte, inexorável, o obriga ao que ele não quer”. A morte, expressão da limitação sensível do homem, representa a negação da vontade inscrita no próprio mundo, obrigando o homem a fundar sua grandeza em seu aspecto racional. Ideia formulada nos termos de uma livre submissão possibilitada pela “cultura moral”. Quando não pode opor às forças do mundo físico nenhuma força física equivalente, o homem pode, pela cultura moral, “submeter-se voluntariamente” à violência da natureza, suportar o que não pode modificar, suprimir livremente todo interesse sensível, tornando-se livre a ponto de a natureza não exercer violência sobre ele, pois, “antes de atingi-lo, já se tornou sua própria ação”. O que faz dessa livre submissão não uma resignação, mas uma resistência – uma resistência da razão (MACHADO, 2006, p. 67).

O sublime de Schiller envolve os aspectos sensível e supra-sensível do homem em relação à natureza. Ele acredita que sentimos entusiasmo com o que nos aterroriza (e a potência que nos confronta diretamente é a natureza): daí a ênfase no sublime dinâmico para lidar com a tragédia. Mas não basta que o objeto seja pavoroso e ameace a nossa existência para provocar o sublime: ele precisa excitar a nossa superioridade moral, racional – a nossa liberdade.

---

<sup>56</sup> Dentro desses parâmetros, Kant relaciona a tragédia ao sublime e a comédia ao belo em *Observações sobre o sentimento do belo e do sublime*.

Ante as forças do destino, do poder divino, da dor e da morte, a segurança do homem deve partir dele mesmo – quando não há garantia de segurança externa, o poder moral do homem pode suprimir essa falta e proporcionar uma segurança interior. O sublime exige sofrimento, mas também resistência moral a ele. O homem pode ser derrotado fisicamente, mas pode triunfar espiritualmente. Schiller dá como exemplo de herói sublime o titã Prometeu. Diz o pensador: “Grande é quem vence o que é pavoroso. Sublime é quem não o teme, mesmo vencido por ele [...]. Grande foi Hércules, que realizou doze trabalhos. Sublime foi Prometeu, que, acorrentado no Cáucaso, não se arrependeu do seu ato e não admitiu seu erro” (SCHILLER, apud MACHADO, 2006, p. 69-76).

Todavia, para Schiller o objeto pavoroso não pode despertar medo, pois este destruiria o ânimo, tiraria a sua liberdade e impediria o sublime de manifestar-se. Uma pessoa em uma praia contemplando uma violenta tempestade marítima pode sentir o sublime, mas dificilmente um marinheiro em um navio prestes a naufragar por causa da mesma tormenta sobreporia o ânimo ao pavor, a ponto de emitir um juízo estético. Roberto Machado acredita que Schiller enxerga no teatro esse porto seguro do homem:

O teatro, espaço da imaginação, é quando e onde se está em segurança física diante da apresentação do sublime. E, neste sentido, ele tem uma função educativa. Ele educa para a liberdade, pois a visão da força moral dos heróis das tragédias, com a livre escolha que leva à morte, [...] ensina a lidar com os sofrimentos sem a eles nos entregarmos (MACHADO, 2006, p. 71-72).

De acordo com Schiller, a arte trágica deve mostrar o sofrimento para despertar a compaixão, o afeto compassivo, vindo na medida certa, para mostrar a resistência humana ao sofrimento, chamando a atenção sobre a liberdade interior do ânimo. Nesse sentido, Schiller considera as tragédias gregas inadequadas, por apresentar o homem em situação de submissão ao destino, aos deuses. Ele prefere as tragédias modernas, como *Coriolano*, de Shakespeare, e *O Cid*, de Corneille, nas quais o dever moral choca-se com paixões. Por exemplo, o Cid, para defender a honra do próprio genitor, mata o pai da sua amada e esta pede ao rei a morte do amado. Agindo em contrário à paixão que sentem um pelo outro, por uma causa que julgam superior, eles sofrem voluntariamente, tornando-se dignos de respeito.

O prazer e a dor, integrantes do sublime de Kant, também foram abordados por Schiller. Para ele, a universalidade do prazer, provocado por emoções dolorosas, serve para justificar a tragédia como instrumento que suscita o prazer da compaixão: da mesma forma que o prazer é o objetivo da arte, a tragédia proporciona um prazer moral superior através da dor. Schiller acredita que a compaixão surge quando um personagem vai contra a sua inclinação natural e causa infelicidade a si mesmo, ou sacrifica-se perante um dever moral.

### 6.7.3. Schelling

Para Schelling, a arte apresenta o absoluto, construindo deste uma apresentação sensível. Segundo ele, o fundamento do saber deve partir de um princípio incondicionado, uma unidade absoluta, que não pode ser um objeto, mas algo em que ser e pensamento coincidam. Esse algo é o Eu absoluto, identidade e liberdade, pois o fundamento do saber está no Eu. Tal absoluto é uma totalidade sem oposição, sem antagonismo. No absoluto cessam os conflitos: é a identidade ou indiferença dos dois opostos. Ele elabora mais:

Quem refletiu sobre a liberdade e a necessidade terá descoberto por si próprio que esses princípios têm de ser unificados no absoluto: a liberdade porque o absoluto age em função de sua potência autônoma incondicionada, a necessidade porque ele só pode fazê-lo em conformidade com as leis de sua essência [...]. Liberdade absoluta e necessidade absoluta são idênticas (SCHELLING, apud MACHADO, 2006, p. 81).

Schelling vale-se do absoluto conforme Kant e Espinosa. Porém, ele acreditava que o sistema kantiano estava incompleto, precisava ser concluído, radicalizado ou ultrapassado (o que levaria ao idealismo). Para tanto, a substância absoluta de Espinosa foi identificada com o Eu absoluto – no espinosismo não há oposição efetiva na substância, ou seja, o universo, a realidade total, Mente e Corpo, Deus e Natureza são todos idênticos.

Para explicar como o sensível apresenta o absoluto, Schelling recorre à noção de intuição formulada por Kant. De acordo com o filósofo, intuição é o modo como os conhecimentos se relacionam imediatamente com os objetos. Ela só acontece quando os objetos se fazem presentes, quando nos afetam por meio de nossa sensibilidade – só esta produz a intuição. A

intuição pode ser empírica, quando o relacionamento com o objeto dá-se por meio de uma sensação, ou pura, quando contém apenas a forma da pura sensibilidade, a forma dos fenômenos, precedendo a intuição empírica – ou seja, é uma intuição *a priori*. O pensamento difere da intuição por lidar mediatamente com os objetos, por referências. Para haver conhecimento, o pensamento, que é vazio, deve ligar-se à intuição, que é cega – e, no caso do homem, através da sensibilidade, a faculdade pela qual os objetos são apresentados, mas não pensados (cf. MACHADO, 2006, p. 83).

É justamente a capacidade de receber representações, pela maneira como somos afetados por objetos, que Kant chama de sensibilidade. Ela nos dá os objetos e fornece intuições. O filósofo também postula uma capacidade de conhecimento hipotética chamada de *intuição intelectual*, quando a intuição não se prende às condições de tempo e espaço que governam nossa faculdade receptiva e tem uma relação imediata com a totalidade das coisas, uma intuição que a nossa sensibilidade não contempla. Ela se ligaria não ao mundo do fenômeno, mas à coisa em si, o absoluto, o númeno. Contudo, Schelling adota uma postura contrária a Kant:

Em *Sobre o eu*, momento em que a expressão é usada pela primeira vez por Schelling, a intuição intelectual é a intuição pela qual o absoluto se determina por si mesmo em sua incondicionalidade, uma intuição de si por si mesmo na qual o eu se identifica, assegura sua ipseidade, uma intuição produzida pela liberdade, que nos permite ter acesso ao que é [...].

[...]

Diferentemente do objeto, o absoluto só pode ser dado de modo imediato, por uma intuição. Mas essa intuição é de um tipo específico: não é sensível, mas intelectual. O conhecimento do absoluto não depende do conceito, que é intelectual, nem de uma intuição empírica, que é uma percepção de um objeto e exige um conceito para se tornar conhecimento [...]; uma intuição intelectual que, sendo o ato de autodeterminação do eu absoluto, supõe independência em relação ao objeto, é um ato de liberdade. Se o princípio é empírico ou condicionado, não há liberdade. Se o eu exclui uma relação com o objeto é porque há identidade entre ele e a liberdade absoluta e necessária, uma livre necessidade (MACHADO, 2006, p. 86).

Schelling tenta explicar a forma como apreendemos o eu absoluto, segundo os escritos de Espinosa, para assim livrar-se da limitação kantiana de sermos fadados apenas a perceber o mundo fenomênico. Nesse sistema de pensamento, Schelling considera que a arte tem um

papel privilegiado na representação do absoluto; ele chega a afirmar que ela é a única modalidade em que existe a *intuição intelectual*, transformando, portanto, a imediação com o infinito em um processo estético. Ele também retoma a noção de Kant sobre o gênio e o seu papel na produção artística. O gênio é aquele que cria sem ter regras que possam definir o seu trabalho – daí a sua originalidade –, que não imita, mas serve para ser imitado e despertar a originalidade alheia, sendo também aquele que fornece a regra, mas não sabe explicá-la.

Para Schelling, a arte genial reúne, de forma objetiva e subjetiva, a liberdade e a natureza. O artista é aquele que concilia uma contradição infinita, absoluta. Schelling considerava que a filosofia, principalmente a dogmática (a centrada no objeto), estava fadada a não atingir o absoluto. Ao estipular que a arte é a única maneira de lidar com ele, para o pensador, o fazer artístico tornava-se o sustentáculo da filosofia. Se a intuição intelectual for apenas interna, Schelling aponta, ela corre o risco de ser uma ilusão. A arte, uma manifestação finita do infinito, é a prova objetiva que Schelling supõe de demonstrar a validade universal da intuição intelectual.

Em sua análise da tragédia, Schelling parte da tradição formalista poética que podia ser percebida ainda em Schiller e se torna o primeiro a ver no trágico um traço ontológico da existência. Em Schelling, a culpa do herói trágico é a culpa do destino e não do próprio herói, como em Aristóteles. A tragédia, para ele, é a luta entre liberdade e destino. Schelling valorizava as tragédias gregas como exemplos, principalmente o *Édipo Rei*, de Sófocles. Ele via nessas tragédias uma apresentação da contradição entre a liberdade humana e as potências do mundo objetivo: “O essencial da tragédia é [...] um conflito real entre a liberdade no sujeito e a necessidade, como necessidade objetiva. Esse conflito não termina com a derrota de uma ou de outra, mas pelo fato de ambas aparecerem indiferentemente como vencedoras e vencidas” (SCHELLING, apud SZONDI, 2004b, p. 34).

Esse confronto leva à morte do herói trágico, que, contudo, não cai sem combate; de propósito ele se deixa castigar por uma falta inevitável, o que leva Schelling a afirmar que foi um grande pensamento “suportar voluntariamente até mesmo a punição por um crime inevitável, a fim de, pela perda da própria liberdade, provar justamente essa liberdade” (SCHELLING,

apud SZOND, 2004b, p. 31). A luta contra a fatalidade, uma punição imposta pelo destino, é uma grande demonstração da liberdade. Como afirma Machado:

Assim, um verdadeiro conflito entre liberdade e necessidade só pode ocorrer no caso em que o culpado se torna criminoso pelo destino. O conflito entre a liberdade e a necessidade só existe verdadeiramente como situação trágica onde a necessidade mina a vontade e a liberdade é combatida em seu próprio campo.

[...]

O sublime na tragédia é que o inocente-culpado assume voluntariamente a punição transfigurando a liberdade em suprema identidade com a necessidade. A tragédia é o poema da identificação da liberdade e da necessidade como absolutas. A tragédia esclarece o conflito entre o infinito e o finito, que se exprime como oposição da necessidade e da liberdade, fazendo uma e outra aparecerem em igualdade, em equilíbrio, no sentido preciso de uma não poder ser vencida pela outra sem perder sua essência de liberdade ou de necessidade (MACHADO, 2006, p. 107-108).

#### 6.7.4. Hegel

O pensamento hegeliano sobre o trágico encontra-se principalmente na *Estética*, obra na qual o filósofo estuda a arquitetura, a escultura, a música, a pintura e a poesia, concentrando as suas investigações sobre as artes e o belo. Hegel considera a estética como a ciência do belo, mas do belo artístico – em oposição a Kant, que privilegia o belo natural. Para ele, o belo da arte é superior ao belo da natureza por ser uma manifestação do espírito. A arte não pode ser imitação por ser o palco de uma experiência metafísica, a manifestação finita do infinito.

O belo é o espírito absoluto, a ideia, em manifestação sensível, e a arte é a expressão da ideia através do elemento sensível:

A obra de arte é o meio termo entre a sensibilidade imediata e o pensamento ideal. Ainda não é puro pensamento, mas, apesar de sua sensibilidade, também não é mais mera existência material. O sensível na obra de arte já é um ideal, mas, por não ser o ideal do pensamento, ainda existe externamente como coisa, ou seja, se apresenta externamente para o espírito. A arte é a mediadora entre a realidade sensível e finita, por um lado, e o pensamento

puro, a liberdade infinita do pensamento conceitual, por outro (MACHADO, 2006, p. 111).

Essa manifestação do espírito se dá apenas por uma figura (*gestalt*) sensível. Porém, o sensível – e, portanto, a arte – é inferior à ideia. Em Hegel o sensível e, conseqüentemente, a arte, deve ser superado por um processo dialético<sup>57</sup>. Na filosofia hegeliana existem três momentos do espírito: o subjetivo, o objetivo e o absoluto. A arte, a religião e a filosofia se encaixam neste último momento, no qual o espírito, em suas manifestações mais elevadas, pode reconhecer a si mesmo, além da realidade efetiva externa, tornando-se objeto de si mesmo. No encadeamento dialético, a arte (intuição sensível) ocupa o primeiro momento do espírito absoluto; a religião (representação imaginária da consciência de um povo, o sentimento do absoluto) está no segundo momento; o terceiro momento é a filosofia (a união da objetividade da arte com a subjetividade da religião), a culminação do espírito absoluto, o estabelecimento do saber racional no qual o absoluto pensa a si próprio. Sendo a ideia superior ao sensível, a arte torna-se, nos três momentos do espírito absoluto, o meio mais precário de apreensão do espiritual.

Visto que a arte repousa em uma contradição entre sensível e espiritual, finito e infinito, cada arte particular constitui um momento do movimento da ideia da arte, até a última, cuja superação constitui a superação da própria arte. O processo gradual de realização do espírito é uma teleologia cujo momento final é a superação da arte pela religião e pela filosofia. É a chamada “morte da arte” (MACHADO, 2006, p. 114).

O belo artístico é uma das formas de resolver e esgotar a contradição entre o sensível e o espiritual. Quando a arte se reconcilia com o espírito, ela deixa de existir, pois perde sua característica de forma sensível. Se, como Schelling, Hegel elabora uma interpretação da arte

---

<sup>57</sup> Segundo Machado (2006, p. 112-113) a dialética, para Hegel, é movimento de retorno do espírito absoluto a si mesmo. A realidade total, saída de si mesma, aliena-se, mas também volta a si mesma. Esse retorno se dá por várias etapas, manifestações gradativamente mais adequadas, universais e concretas do espírito. A dialética é a lei do encadeamento dos diferentes momentos que constituem o espírito absoluto. Esse encadeamento é comumente interpretado como tese (um termo), antítese (um termo oposto) e síntese (a unificação da tese e antítese, com a conservação do positivo e superação do negativo). É importante dizer que a tese traz em si a sua própria negação, sua antítese, que é o momento de reconhecimento da diferença implícita na tese. A negação impulsiona à síntese, à reconciliação, na qual a contradição é superada-conservada por um processo de negação da negação, que conduz à unidade. As duas ideias que se opõem (tese e antítese) revelam-se momentos de uma terceira (síntese), que contém as ideias conflitantes, elevando-as a uma unidade superior.

enquanto revelação ontológica, difere do seu amigo ao subordinar a arte à filosofia, ao processo de constituição dialética do espírito absoluto.

Na sua hierarquização das artes, Hegel considera que, das cinco artes, a poesia é a mais elevada, a mais espiritual, por considerar que o elemento sensível desaparece para tornar-se signo da interioridade. Ele também afirma que a poesia *dramática* – tragédia, comédia e drama (uma síntese de tragédia e da comédia) – é a forma superior da poesia e, portanto, das artes. Mas igualmente é a modalidade na qual a morte da arte mais está em condições de realizar-se, ao ponto de, no final da *Estética*, Hegel dizer que a dissolução da arte em geral se dá pela comédia.

O filósofo considera que o tema da tragédia grega – a mais perfeita na sua opinião – é o divino como ele aparece no mundo, na ação individual, manifestado eticamente: não o divino religioso, mas o divino em sua realização humana através da moral, como afirma Pavis (2007, p. 417). A eticidade hegeliana é a substância do querer e do realizar o divino em sua realização mundana.

As potências éticas (como as representadas pelos deuses gregos, por exemplo) diferenciam-se em suas manifestações individuais, assumindo feições diversas. Como diz Machado (2006, p. 130), os heróis trágicos são individualidades animadas por uma força única, que os leva a se identificarem com conteúdos substanciais como o amor, a vida civil, a vida religiosa, etc. Essa força ética substancial assumida pelo herói trágico, ao ser exteriorizada, causa uma desarmonia, pois, ao se manifestar, entra em choque com outras forças éticas, gerando a contradição trágica, que deve terminar em uma reconciliação, que, na maioria das vezes, se realiza com a morte do herói.

O trágico consiste nisto: que, num conflito, os dois lados da oposição têm razão em si, mas só podem realizar o verdadeiro conteúdo de sua finalidade negando e ferindo a outra potência que também tem os mesmos direitos, e que assim eles se tornam culpados em sua moralidade e por essa própria moralidade [...]. A ordem moral do mundo, ameaçada pela intervenção parcial do herói trágico no conflito de valores iguais, é restabelecida pela justiça eterna quando o herói sucumbe (HEGEL, apud PAVIS, 2007, p. 417).



O herói trágico torna-se culpado quando, em seu direito ético, a sua ação necessariamente nega e viola a legitimidade de outra potência ética. Dentre as oposições trágicas levantadas por Hegel, a principal diz respeito à família e ao Estado, como na *Antígona* de Sófocles: a heroína representa a força dos laços de sangue e dos deuses subterrâneos, e clama o direito de enterrar o irmão. Creonte, seu opositor, quer reafirmar a soberania e as leis do Estado, ao negar o enterro a quem considera traidor. Hegel desenvolve mais o tema:

[Em *Antígona*] o amor familiar, o sagrado, a interioridade, o que pertence ao sentimento, chamados também por isso de lei dos deuses subterrâneos, entram em choque com o direito do Estado. Creonte não é um tirano, mas, do mesmo modo, uma potência ética. Creonte tem razão; ele defende que a lei do Estado ou a autoridade do governo tem de ser respeitada, e que o castigo é consequência da violação da lei. Cada um dos dois lados realiza apenas uma das potências éticas, tem apenas uma delas como conteúdo. Nisto consiste a unilateralidade, e o sentido de justiça eterna está no fato de que ambos também têm razão. Ambos são reconhecidos como válidos no curso de sua eticidade, ambos possuem a sua validade, mas trata-se de uma validade de peso igual. A justiça só entra em cena em oposição à unilateralidade (HEGEL, apud MACHADO, p. 131-132).

A contradição das forças éticas não pode perdurar. Uma reconciliação, uma solução para o conflito é necessária. Essa resolução interrompe a unilateralidade das partes conflitantes e estabelece uma nova harmonia, reconciliando as potências com a superação das oposições. O primeiro tipo de reconciliação dada por Hegel, a objetiva, envolve o sacrifício de um indivíduo movido por um *pathos* único, para que a unilateralidade desapareça. No caso de *Antígona*, a protagonista morre por desobedecer a autoridade do Estado, mas Creonte perde a mulher e o filho por desrespeitar os deuses.

No caso da tragédia *Édipo em Colono*, temos o segundo tipo de reconciliação, que é subjetivo. Depois de descobrir seu crime, Édipo abandonou o trono e a cidade de Tebas. Transfigurado pela morte, e cego, guiado pela filha, leva uma vida miserável de errância até encontrar um fim apoteótico:

Essa transfiguração ou resignação de Édipo é uma forma de restabelecimento do acordo entre as forças éticas empenhadas na luta – luta na qual o herói não é aniquilado, mas adapta-se à unidade e à harmonia do conteúdo ético, experimentando inclusive uma satisfação subjetiva (MACHADO, 2006, p. 135).

### 6.7.5. Schopenhauer

Para Schopenhauer, existe distinção entre *sistema de pensamentos* (uma interligação, no qual um pensamento fundamenta o outro, ou seja, onde o fundamento sustenta o resto, mas por ele não é sustentado) e *pensamento único* (não-causal, simples, instantâneo, que conserva a sua unidade, mesmo que para comunicá-lo seja necessário dividi-lo em partes). O pensamento único comporta três conceitos fundamentais: a representação, a vontade e a ideia.

Schopenhauer afirma que o mundo é nossa representação, o que nos leva a duas considerações. O mundo como representação deve ter necessariamente dois elementos inseparáveis: o sujeito e o objeto.

Isto significa que o mundo existe como um objeto em relação a um sujeito, melhor ainda, como um objeto que pressupõe um sujeito, que tem como condição o sujeito, e, por conseguinte, é apenas uma representação, um objeto pensável, cognoscível. Assim, o ponto de partida da filosofia de Schopenhauer não é o sujeito nem o objeto, mas a representação, cuja forma primitiva é o desdobramento no sujeito e no objeto (MACHADO, 2006, p. 167).

O princípio de razão – tempo, espaço e causalidade – é, como o sujeito e o objeto, uma forma de representação, porém, posterior ao sujeito e objeto. As formas gerais do objeto encontram-se, *a priori*, na consciência do sujeito. A sucessão é a forma do princípio de razão no tempo; a situação é a forma do princípio de razão no espaço.

Mas, além do tempo e do espaço, há também a matéria. Esta se reduz à causalidade, e seu ser reside na atividade. A lei da causalidade só tem sentido pela sua relação com o tempo e o espaço, e com a matéria, que resulta da união dos dois. Sua forma pressupõe o espaço; sua atividade implica uma determinação do tempo, enquanto o tempo e o espaço podem ser conhecidos independentemente da matéria. Assim o princípio da individuação, que se refere exclusivamente ao tempo e ao espaço, é um subconjunto do conjunto maior, o princípio da razão, que se refere às três condições formais do objeto: espaço, tempo e causalidade (MACHADO, 2006, p. 168).

Outro aspecto surge quando Schopenhauer também afirma que o mundo é nossa vontade. Sendo o objeto dependente do sujeito, é necessário, todavia, buscar a essência do mundo em

algo além do par sujeito-objeto, procurar a coisa em si, o núcleo de cada coisa particular e do conjunto de entes. A vontade é primordial, o fundamento; a representação, secundária, condicionada. A vontade em Schopenhauer é uma “modificação” da coisa em si kantiana, indivisível, una. Estando fora do tempo e do espaço, exclui a pluralidade (fundada nas formas *a priori* da representação).

A vontade dá coerência a toda a diversidade da natureza fenomenal, a que se liga a individualização. E sua unidade é constitutiva no sentido de que não existe em oposição à pluralidade. Do ponto de vista da vontade, há uma unidade essencial de todos os entes, desde a matéria inorgânica até o homem, que é o mais individualizado. Isso, no entanto, não impede a vontade de existir numa luta geral, em um combate contínuo, em uma guerra perpétua pela existência (MACHADO, 2006, p. 168-169).

Para Schopenhauer, da mesma forma que vemos na natureza a luta, o conflito, podemos por aí inferir uma discórdia essencial da vontade consigo mesma. Cada manifestação luta com outra por matéria, espaço e tempo. Esse conflito da vontade consigo mesma só é possível por se dar no nível do fenômeno, ou seja, no nível das vontades individuais. Ao se individuar, a vontade “esquece” que é una, “fragmenta-se”, e cada individuação compete entre si para garantir a própria existência. A vontade não tem fundamento, razão, regra, causa ou finalidade. Livre de tempo e espaço, ela não é causal. O mundo do fenômeno é submetido à necessidade – isto é, à causa e ao efeito –, enquanto a vontade é livre, independente do princípio de razão.

Para Schopenhauer, os motivos não explicam o querer e sim apenas as suas manifestações em determinado momento. Todo ato particular (individualizado) tem uma finalidade, mas a vontade não tem motivação, é um esforço sem fim. Os nossos atos conscientes necessitam de um motivo, determinando tempo e espaço de cada ato, mas a vontade age cegamente.

O conhecimento vem da vontade – é, antes de tudo, uma manifestação desta. Sendo uma derivação, como vimos no início, ele não pode “fundamentar o fundamental”, e, portanto, não pode dirigir a vontade. Na verdade, a própria representação não condiciona a vontade, pois é apenas o seu resultado. “Como essência do mundo, a vontade é uma força obscura, um impulso cego, irracional, inconsciente, indeterminado, livre” (MACHADO, 2006, p. 170). Desta forma, Schopenhauer nega o idealismo de Fichte, Schelling e Hegel, defendendo a

primazia da vontade sobre a razão, não o uso da faculdade racional para entender o absoluto. Ele não vê o homem verdadeiro no conhecimento consciente, mas na vontade.

O filósofo aproxima a coisa em si, de Kant, ao mundo das ideias de Platão, no sentido de que em ambas as doutrinas o mundo sensível é uma aparência da verdadeira realidade, que é muito diferente do mundo dos fenômenos (ainda que a filosofia kantiana não demonstre o desprezo platônico ao mundo fenomênico, já que postula que a realidade fenomenal é mais um aparecimento do que uma manifestação inferior da ideia). Schopenhauer toma de Platão a noção de que as ideias são as propriedades originais, imutáveis e universais dos corpos.

Contudo, ele não iguala a ideia à coisa em si, de Kant – a ideia é a manifestação mais imediata da coisa em si. Sendo uma manifestação, e, portanto, uma individuação, um objeto, a ideia é uma representação. Mas, diferentemente dos fenômenos, ela não é plural ou mutável e, sim, inalterável, única, fora de tempo, espaço e causalidade. O princípio da razão e o da individualização não lhe são válidos. Todavia, apesar dessas características, ela permanece como representação por estar submetida à distinção dual sujeito-objeto:

A ideia platônica é necessariamente objeto, algo conhecido, uma representação, e justamente por isso, e apenas por isso, diferente da coisa-em-si. A ideia simplesmente se despiu das formas subordinadas do fenômeno concebidas sob o princípio da razão; ou antes, ainda não entrou em tais formas (SCHOPENHAUER, apud MACHADO, 2006, p. 172).

As coisas particulares são objetivações da vontade e os objetos fenomenais são objetivações indiretas. A ideia é uma objetivação imediata, a mais adequada da vontade, da coisa em si, e se realiza em diferentes graus, conforme a perfeição com que a vontade se mostra na representação: a natureza inanimada, vegetal, animal e humana. É apenas no humano, o grau mais elevado, que a vontade toma consciência de si própria. Podemos inferir, portanto, que ideia é superior ao fenômeno e inferior à vontade.

O conhecimento em Schopenhauer, seja ele comum ou científico, acha-se subordinado ao princípio de razão; por isso, está a serviço da vontade. Mas um outro tipo de conhecimento, o conhecimento das ideias, é intuitivo, e torna possível ao sujeito livrar-se do arbítrio da

vontade, renunciar a si mesmo e livrar-se da sua individualidade. Todavia, para fazê-lo útil, devemos metamorfosear essa intuição em um saber compreensível – e daí a função da filosofia, aos olhos de Schopenhauer, em transformar a intuição em algo inteligível e durável. A intuição, o conhecimento das ideias, leva à consciência da essência dos objetos pelo abandono do princípio de razão.

É justamente como conhecimento das ideias que Schopenhauer entende a arte. Enquanto o conhecimento comum e científico está sob o jugo da vontade, o conhecimento das ideias – e, portanto, a arte – permite a libertação do homem da individualidade e da vontade. O poeta é aquele que apreende a ideia, independentemente de tempo, espaço e causalidade.

A libertação, a indiferença em relação à vontade proporcionada pelo prazer estético permite, momentaneamente, que nos livremos da dor, do desejo. Enquanto estivermos submetidos à vontade, não é possível a felicidade:

Procedendo de uma necessidade, de uma privação, de uma carência, de uma falta, o querer está diretamente ligado ao sofrimento. A vontade de viver, sem causa e sem finalidade, engendra sempre novas dores. Por um lado, a quase totalidade dos desejos não é satisfeita: a vontade é muito mais contrariada do que satisfeita. Por outro lado, e pior ainda, nenhum desejo tem satisfação durável, uma satisfação última: um desejo satisfeito cede lugar em breve a um novo desejo, e assim por diante. Se a vontade encontra obstáculo para o seu objetivo, há sofrimento; se ela alcança esse objetivo, há satisfação, bem-estar, felicidade, mas, como nenhuma satisfação dura, vai-se em busca de um novo objeto do desejo. O que leva Schopenhauer a concluir que, não existindo fim último para o esforço, não há término para o sofrimento (MACHADO, 2006, p. 180).

Todo desejo satisfeito conduz ao tédio, que será substituído por uma nova dor e, conseqüentemente, a um novo desejo, e assim por diante: o homem se move do desejo ao tédio, do tédio ao desejo. Nessa perspectiva, toda a vida é sofrimento, uma série de infelicidades, umas maiores, outras menores.

Os desejos nunca realizados, a dor a que a vida incessantemente nos expõe, as esperanças desfeitas por um destino impiedoso, os desenganos cruéis de que se compõe a vida, o sofrimento que vai aumentando e a extremidade de tudo na morte: eis o bastante para fazer uma tragédia (MACHADO, 2006, p. 180).

Para Schopenhauer, a tragédia apresenta três formas pelas quais o dramaturgo pode apresentar o infortúnio: a perversão monstruosa, como em *Ricardo III*, o destino cego, como em *Édipo Rei*, e a situação recíproca, que apresenta o infortúnio como resultado da conduta humana.

Ele considera que a tragédia é o mais elevado dos gêneros poéticos, uma apresentação geral da existência humana: a catástrofe, a infelicidade, o infortúnio, o pavor: tudo serve para representar a insignificância da vida e a falência de todas as nossas aspirações. A tragédia coloca aos nossos olhos o caráter do mundo diretamente em choque com nossa vontade: ela demonstra a luta da vontade consigo mesma e todo o horror e o sofrimento oriundos desse conflito.

Mas a tragédia não se resume apenas à dor. Ela deve apresentar a purificação que o sofrimento produz – em outras palavras, a *negação da vontade*. Para Schopenhauer, na tragédia o homem renuncia, depois de um árduo combate e um longo sofrimento, a seus objetivos, sacrificando as alegrias da vida e livrando-se da vontade de viver, expiado assim não a culpa do erro trágico, mas o fato de simplesmente existir, pois renunciar à vida é ultrapassar a ilusão da individuação.

Essa resignação representa o reconhecimento do conflito da vontade contra si própria. Através do sofrimento, atinge-se o conhecimento puro – a única forma de destruir a vontade. Quando o querer é destruído, o conflito da vontade cessa. Schopenhauer acredita que o verdadeiro sentido da tragédia não é, como queria Aristóteles, a catarse, a purgação das paixões pela piedade e o temor. Esses seriam apenas um meio, não o fim. A finalidade da tragédia é, simplesmente, a *resignação*, a partir da demonstração dos sofrimentos humanos.

### **6.7.6. Nietzsche**

Para Nietzsche, o trágico independia da forma da tragédia (cf. MACHADO, 2006, p. 202). Szondi (2004b, p. 67) aponta que a representação e a vontade de Schopenhauer servem como predecessoras da famosa dicotomia entre Apolo e Dioniso nietzscheana: o ímpeto cego da

vontade equivale à embriaguez dionisíaca, e a visibilidade e o autoconhecimento da representação são análogos às imagens apolíneas.

Nietzsche relaciona Apolo ao *principium individuationis*, expressão originária da escolástica medieval, usada por Schopenhauer para descrever o espaço e o tempo como condições da forma do objeto. Para Nietzsche, Apolo cria formas e, assim, individualidades. Em “A visão dionisíaca do mundo”, um escrito preparatório para *O nascimento da tragédia*, o pensador afirma que o único sentido em fazer de Apolo o deus da arte devia-se ao fato de ele ser o deus das representações oníricas. Apolo é o brilhante, ultrapassando o sofrimento do indivíduo pela glória da luz:

Na epopeia, a vida no apogeu de sua superabundância de forças é apresentada sob a luz clara e ensolarada dos deuses. E luz, aqui, obviamente se contrapõe a trevas [...]. Conceber o mundo apolíneo como brilhante é, segundo Nietzsche, estratégia da epopéia para lidar com o sombrio, o tenebroso da vida, criando uma proteção [...] que só pode ser compreendida em sua singularidade quando se pensa nela como criação de uma ilusão: “uma ilusão artística”. Assim, intrinsecamente ligada à ideia de brilho está a de aparência (MACHADO, 2006, p. 206).

Discutindo as manifestações fisiológicas dos sonhos, Nietzsche se apropria de uma passagem de Lucrecio que afirma que os deuses surgem nos sonhos<sup>58</sup>. Nesse aspecto onírico, a imagem adquire grande importância:

A bela aparência do mundo dos sonhos, em cuja produção cada ser humano é um artista consumado, constitui a pré-condição de toda arte plástica, mas também, como veremos, de uma importante metade da poesia. Nós desfrutamos de uma compreensão imediata da figuração, todas as formas nos falam, não há nada que seja indiferente e inútil. Na mais elevada existência dessa realidade onírica temos ainda, todavia, a transluzente sensação de sua aparência (NIETZSCHE, 2007, p. 25: destaque do autor).

Nietzsche pensa que essa alegre experiência onírica é expressa pelos gregos em Apolo. A luz apolínea é uma ocultação, um encobrimento de uma outra realidade, que os deuses e os heróis

---

<sup>58</sup> No livro V, *Da natureza*, versos 1169-1182, está a passagem à qual Nietzsche alude. Porém, uma consulta ao texto revela que ele desviou um pouco a interpretação. Para Lucrecio, os deuses surgem da imaginação, quer desperta quer adormecida, e da ignorância das causas dos fenômenos da natureza. Por outro lado, nos versos 1190-1192 do mesmo livro, ele fala do fascínio dos mortais, ao ver, nos sonhos, as figuras divinas realizarem feitos notáveis, impossíveis aos humanos, sem dificuldade, o que contribuiu para a crença nas divindades.

da epopeia mantêm afastada. O que a cultura olímpica propagada por Homero oculta? Os terrores e os horrores do existir, afirma ele, a desconfiança ante os “poderes titânicos da natureza”, o destino impiedoso. Para que fosse possível viver, os gregos colocaram, entre eles e a vida, os deuses olímpicos em sua resplandecência onírica (cf. NIETZSCHE, 2006, p. 33). O belo, um dos principais atributos apolíneos, serve apenas para ocultar as verdadeiras intenções da vontade, diz o filósofo, utilizando o termo de Schopenhauer (cf. MACHADO, 2006, p. 209). A beleza apolínea também adquire uma dimensão estética. Apolo é o deus da serenidade, jovialidade e tranquilidade, mas os lemas inscritos em seu templo, “conhece-te a ti mesmo”, “nada em excesso”, “nada em demasia”, refletem um espelhamento em sua figura e os limites impostos pelo deus em sua aparência.

Nietzsche identifica Sócrates e Platão como filósofos da imagem apolínea. Sendo assim, o saber de Apolo converte-se em saber racional. Ele opunha a este tipo de racionalidade (a razão da aparência serena), o dionisíaco: as procissões orgiásticas, o transe coletivo, a dança, a música e a sabedoria popular jogam a infelicidade na face plácida de Apolo – ou, como afirma o sábio Sileno, preceptor de Dioniso, que o melhor é não ter nascido (ou, depois disso, morrer logo...). Se Apolo é sonho, Dioniso é embriaguez. Baco é o deus estrangeiro, aquele que nega os valores da cultura apolínea. Ao invés da individuação, ele oferece a reconciliação das pessoas entre si e com a natureza.

O dionisíaco é o que permite escapar à divisão, à pluralidade individualizante de Apolo, ao proporcionar a fusão com o Uno-primordial. Abandonam-se os limites apolíneos e a consciência de si. As fronteiras da individuação desaparecem e cedem à reconciliação. O princípio apolíneo tentou reprimir os impulsos dionisíacos, mas em vão: a serenidade não pode conter a torrente orgiástica. Contudo, no confronto entre essas potências éticas e estéticas, de tempos em tempos existe uma resolução, e elas podem conjugar-se, harmonizando-se – o que fez surgir a arte trágica, segundo Nietzsche. Vejamos como, na opinião do filósofo, elas se manifestam na tragédia:

O encantamento é o pressuposto de toda a arte dramática. Nesse encantamento o entusiasta dionisíaco se vê a si mesmo como sátiro e *como sátiro por sua vez contempla o deus*, isto é, em sua metamorfose ele vê fora



de si uma nova visão, que é a ultimação apolínea de sua condição. Com essa nova visão o drama está completo.

Nos termos desse entendimento devemos compreender a tragédia grega como sendo o coro dionisíaco a descarregar-se sempre de novo em um mundo de imagens apolíneo. Aquelas partes corais com que a tragédia está entrançada são, em certa medida, o seio materno de todo assim chamado diálogo, quer dizer, do mundo cênico inteiro, do verdadeiro drama. Esse substrato da tragédia irradia, em várias descargas consecutivas, a visão do drama, que é no todo uma aparição de sonho e, nessa medida, uma natureza épica, mas que, de outro lado, como objetivação de estados dionisíacos, representa não a redenção apolínea na aparência, porém, o contrário, o quebrantamento do indivíduo e sua unificação com o Ser primordial. Por conseguinte, o drama é a encarnação apolínea de cognições e efeitos dionisíacos, estando dessa maneira separado do *epos* por um enorme abismo (NIETZSCHE, 2007, p. 57-58: destaque do autor).

As maiores manifestações dionisíacas na tragédia são o coro, a música, a melopeia. A palavra e a cena constituem o apolíneo (essa divisão vem da noção de Schopenhauer de que a música é a maneira mais adequada de sair-se da representação e adentrar-se na vontade). Porém, na tragédia, Apolo deve moderar Dioniso, pois a embriaguez deste pode ser intoxicante. Assim, Nietzsche vê “na imagem apolínea a condição que torna o fundo dionisíaco possível de ser vivido, transformando um veneno em um remédio” (MACHADO, 2006, p. 233). Entretanto, a domesticação de Dioniso não é completa:

O drama, que se estende diante de nós, com o auxílio da música, em tão iluminada clareza interior de todos os movimentos e todas as figuras, como se víssemos, no vaivém da lançadeira, o tecido nascer no tear – alcança, como totalidade, um efeito que fica *mais além de todos os efeitos artísticos apolíneos*. No efeito conjunto da tragédia, o dionisíaco recupera a preponderância [...]. Assim, a difícil relação entre o apolíneo e o dionisíaco na tragédia poderia realmente ser simbolizada através de uma aliança fraterna entre as duas divindades: Dionísio fala a linguagem de Apolo, mas Apolo, ao fim, fala a linguagem de Dionísio (NIETZSCHE, 2007, p. 127: destaque do autor).

E qual o objetivo da tragédia para Nietzsche, dessa reconciliação entre Apolo e Dioniso? De acordo com Machado (2006, p. 237-240), ela visa, pela consolação metafísica, fazer o espectador aceitar o sofrimento com alegria, como elemento integrante da vida, porque seu aniquilamento como indivíduo em nada altera a essência da vida. Ou seja, o sofrimento, a morte e a destruição da individualidade não terminam com o mundo, com a vida, com a vontade. Apresentando o dionisíaco com a moderação apolínea, a tragédia produz alegria com

o aniquilamento do indivíduo, dando a este a chance de, temporariamente, identificar-se e fundir-se com o Uno-primordial. Se em Schopenhauer a música proporciona o conhecimento da vontade, Nietzsche se apropria dessa noção e vai além: a música da tragédia permite a afirmação da mesma vontade.

## 6.8. *Sandman* e o trágico

Já analisamos algumas situações de *Sandman* que ecoam certos conceitos aristotélicos sobre a forma ideal da tragédia (e que podem ser aproveitados em outras formas narrativas). Afirmamos também que *Sandman* não é uma tragédia no sentido estrito do termo – mas igualmente testemunhamos as vicissitudes desta forma poética na história, ao ponto de a palavra *tragédia* adquirir um sentido mais amplo do que ela tinha para os ideários grego e latino, e as suas fronteiras serem, em várias ocasiões, subvertidas conforme a época.

Porém, como o surgimento de um novo meio de comunicação não sepulta o antigo, gerando o acúmulo de uma miríade de formas de expressão simbólicas que se interpenetram, o mesmo acontece com os conceitos. Discutindo o acúmulo das histórias mitológicas e a sua grande apropriação e penetração em nossa sociedade – que permite o seu uso, ainda que sem lermos diretamente a fonte textual original –, Samoyault (2008, p. 115) dá o exemplo da *Électre* de Giraudoux, peça para cuja redação o autor afirma não ter consultado os textos dramáticos anteriores, confiando apenas na lembrança indireta que tinha dos acontecimentos, justamente pela sua onipresença na memória da cultura ocidental.

Nem estudo da influência nem simples identificação do hipotexto, a análise do mito pode tornar-se estudo intertextual completo na medida em que o interesse consiste em situar circulações de sentido, transportes de temas e figuras. Não basta à atualização adaptar uma história a um novo contexto, ela se carrega das significações anteriores ao mesmo tempo que da significação presente (SAMOYAULT, 2008, p. 118).

Já afirmamos que *Sandman*, exceto pelo penúltimo volume, não demonstra laços com a tragédia em termos poéticos, ou seja, formais – e mesmo em *Entes queridos* não se limita necessariamente aos termos aristotélicos. Na verdade, sequer dialoga de modo direto com

uma visão trágica no sentido filosófico que seja explicitamente identificável, como os elementos do mito órfico no capítulo anterior. A visão do trágico em *Sandman* é indireta, e não temos evidências de que Neil Gaiman se tenha inspirado particularmente na filosofia alemã para compor sua visão de mundo (ainda que o comportamento de Morpheus apresente características salientes do romantismo).

Contudo, como afirmamos, existe um estofa cultural que permeia a nossa sociedade, carregando significações que nem sempre são conscientemente relacionadas com suas fontes. Assim, ainda que ignoremos as conexões primárias, isso não significa perda do sentido original: elas podem estar dormentes, mas perduram, prontas para serem reavivadas, para encontrar um interpretante (aos moldes de Peirce), a qualquer momento. Em termos intertextuais, existe uma definição para isso:

*A intertextualidade aberta* permite ver nos textos, além de seus próprios caracteres, signos do mundo: sem serem diretamente referenciais, estes remetem ao mundo como generalidade, à história, ao social [...]. Na formação do enunciado literário, é possível ouvir vozes que vêm de outro lugar, ecos indiretos que permitem idealmente remontar ao enunciado referencial (SAMOYAULT, 2008, p. 113).

Interpretando os postulados filosóficos do trágico como signos que passíveis a ser transmitidos, direta ou indiretamente, utilizamos a noção de intertextualidade aberta para fundamentar o liame entre o trágico e *Sandman*, que investigaremos a partir de agora.

Em *Prelúdios e noturnos*, a primeira aparição do protagonista dá-se como um ser cativo. Uma seita de feiticeiros, tentando aprisionar a Morte, por engano captura o seu irmão mais novo. Sonho consegue libertar-se, graças à negligência de seus carcereiros, mas apenas depois de setenta anos de confinamento em uma bolha de vidro.

O fato de um ser com imensa potência, uma entidade metafísica que representa os sonhos, permanecer aprisionada por meros mortais é, certamente, um choque narcísico enorme. Na verdade, significa que ele está sujeito às mesmas armadilhas da existência, tão características do universo humano: a subjugação a um poder desconhecido, tema trágico por excelência, adquire nova amplitude quando esse jugo é sofrido, por um ser transcendental, nas mãos

daqueles que lhe são “inferiores”, os homens, o que, de certa forma, indica o tema maior de *Sandman* – a humanização do mito, não a mitologização do humano. Na verdade, tudo isso pode ser ainda mais drástico, pois mesmo na transcendência não há paz: lembremos que, em *A casa de bonecas*, as maquinações de Desejo visavam acarretar o fim de Morpheus, e os jogos de intriga em *Estação das brumas* não demonstram uma visão reconfortante dos poderes superiores. E se é assim para os próprios seres transcendentais, podemos inferir como é para os humanos, tomando como referência as palavras da personagem Rose Walker, após a sua provação no final de *A casa de bonecas*:

Se tiver sido verdadeiro, meu sonho (muitas cenas dele são meio enevoadas e boa parte não parece mais fazer sentido, embora eu tenha certeza de que fez sentido na época... e muito), então...

Então...

Então nada faz sentido algum.

Se meu sonho tiver sido verdadeiro, então tudo que sabemos, tudo que achamos que sabemos, é uma farsa.

Significa que o mundo é tão sólido e confiável quanto uma camada de espuma suja na superfície de um poço de águas negras que se aprofunda indefinidamente. E há coisas nas profundezas sobre as quais eu nem mesmo quero pensar.

Significa mais do que isso.

Significa que somos apenas bonecas. Não temos a menor ideia do que está acontecendo. Só nos iludimos, acreditando que exercemos controle sobre nossa vida, enquanto, a uma distância menor do que a espessura de uma folha de papel, brincam conosco coisas que nos enlouqueceriam se parássemos muito tempo para pensar nelas. São elas que nos fazem transitar de uma sala a outra, pondo-nos para dormir quando estamos cansados ou entediados (GAIMAN, 2010, p. 439-440).

Evidentemente, no escopo da história, o sonho foi real e todos os temores de Rose Walker são fundados. E não apenas Rose existe em um mundo onde ela se encontra manipulada por forças poderosas, terríveis e desconhecidas, mas mesmo os Perpétuos vivem este dilema: Sonho diz claramente a Desejo, no final de *A casa de bonecas*, que eles são servos dos vivos e não seus mestres. Enquanto isso é compreendido intelectualmente por Morpheus, em um nível profundo o fato não o deixa satisfeito, como veremos adiante. E sua irmã/irmão,

Desejo, não aceita – ou melhor, não pode aceitar – os mortais como suseranos, pois desabaria psicologicamente da mesma forma que Delfrio, ou abandonaria o reino, como Destruição (cf. GAIMAN, 2010, p. 445).

Essa submissão do transcendental ao humano provoca uma inversão do conflito trágico, ainda que, em essência, a tragicidade permaneça, e reflete uma característica não só de *Sandman*, mas das histórias em quadrinhos de super-heróis em geral: o próprio Deus Todo-Poderoso pode ser seriamente desafiado, como na saga “Gótico Americano”, publicada em *Monstro do pântano*. Além do mais, se neste mundo o Super-Homem salva as pessoas num edifício em chamas e evita assalto a bancos, por outro lado, a despeito de todos os poderes que representam o bem, uma cidade é vaporizada em chamas atômicas, como aconteceu com Montevideu em *DC One Million*, história publicada em 1998. Trata-se de um mundo em que, apesar de Batman, o Coringa ainda assassina centenas de pessoas, e poderes malévolos controlam o mais pacato ser, induzindo-o a cometer atos indescritíveis de horror, como o Doutor Dee – um vilão clássico da Liga da Justiça – fez na sexta edição de *Sandman*.

Ainda que levemos em conta as especificidades dos quadrinhos de super-heróis americanos, que, por causa de sua natureza comercial, devem criar histórias sem um final definitivo à vista, sabemos que os mesmos quadrinhos refletem um mundo como um espaço onde os embates sociais, políticos, econômicos, éticos, morais e psicológicos de nossa realidade se fazem presentes, ainda que, por vezes, de maneira um tanto sinuosa – mas por causa dessa *ausência de fim*, é também um ambiente em que as soluções dos problemas são provisórias e o confronto de potências titânicas que ameaçam a integridade do próprio planeta é contínuo.

*Sandman* se passa no cenário ficcional da DC Comics, é certo, mas traz uma interessante ruptura com o universo costumeiro dos super-heróis: embora os conflitos continuem a ocorrer, existe uma resolução final. É isso o que Gaiman anuncia na edição 6: “Todas as histórias de Bette têm um final feliz. É que ela sabe onde parar. Ela percebeu o grande problema das histórias. Se forem longas demais, sempre acabam em morte” (GAIMAN, 2010, p. 158).

A história de super-herói tradicional alonga os conflitos, e nenhuma morte pode ser considerada definitiva: *ressurreições miraculosas* fazem parte do cotidiano tanto de heróis

quanto de vilões. Entretanto, as pessoas comuns que vivem e perecem nesse mundo, sobretudo quando a morte delas é fruto do embate entre seres de poderes descomunais, dificilmente têm a mesma regalia; quando um ser divino – ou mais que divino – morre em tal mundo, além de participar de um acontecimento singular, ele se aproxima ainda mais do humano – como no caso de Morpheus.

Identificando Morpheus mais com o humano do que com o super-humano, Gaiman não se esquece, todavia, do seu aspecto transcendental. No entanto, mesmo nesse mundo do além, existem certas imposições: Sonho segue *leis misteriosas* e, detalhe mais importante, deriva o seu poder delas. Tais leis definem a sua função, mas a existência de regras também implica a possibilidade de violá-las: para um ser que, apesar do imenso poder, está mais relacionado ao mundo humano da causa e consequência, sujeito às mesmas frustrações e aos mesmos impulsos que governam os homens, nenhuma aceitação rígida desses regulamentos é incontestável, como se passa no caso de amor com Nada, uma mortal. O seu *status* extraordinário, contudo, se mantém, pois diferentemente da sua amada, que perdeu a cidade por causa desse episódio amoroso, na aparência não houve, além do orgulho ferido, nenhuma consequência para Morpheus. Porém, se não existiu um efeito direto, isso indica uma falha de Morpheus perante si próprio. Ele violou as regras e isso acarretou sofrimento. Em *A casa de bonecas* descobrimos que uma vez ele falhou em evitar um vórtice onírico e, em decorrência disso, um mundo foi destruído. Nas duas situações – uma de violação de regras, outra de fracasso em sua responsabilidade –, como nas famosas intrigas divinas da mitologia grega, quem pagou o preço foram os viventes.

Em parte, isso explica a inclinação de Morpheus de não se desviar das regras e nem ser negligente em suas responsabilidades, pois ele já fez as duas coisas e descobriu os problemas que elas acarretaram. Justamente aqui identificamos alguns indícios dos *conflitos internos* de Morpheus: depois de anos aprisionado, o intento de Sandman fora a vingança e de novo a posse dos seus instrumentos de poder. Sonho tivera uma razão para as suas ações que fossem além da manutenção do mundo onírico, sua esfera de responsabilidade. Ao acabar a sua busca heróica, ele se achou, porém, em um estado de vazio interior, de insatisfação, como vemos na edição 8, quando ele encontrou a Morte:

Sandman: Quando me capturaram e me aprisionaram naquela caixa, eu só pensava em uma coisa: vingança. Quando finalmente consegui me libertar, meu captor original já havia deixado o mundo dos mortais, e eu me vinguei de seu filho. A sensação foi... razoável, suponho.

Mas não me pareceu tão... satisfatória... quanto eu esperava. Nesse ínterim, meu mundo dos sonhos desmoronou. Eu precisei de minhas ferramentas, roubadas havia muito tempo e que estavam espalhadas pelo mundo. Uma a uma, elas foram encontradas.

[...]

Sabe... até esse momento, eu estava motivado. *Tinha uma missão verdadeira, um propósito além de minha função...* e então, de repente, a missão chegou ao fim.

Eu me senti... *exaurido. Decepcionado. Abatido.* Faz sentido pra você? Eu tinha certeza de que, assim que tivesse tudo de volta, voltaria a me sentir bem, mas, por dentro, eu me sinto pior do que no começo (GAIMAN, 2010, p. 213-214: destaque nosso).

Aqui surge um tema recorrente na filosofia do trágico: a liberdade humana, ou moral. Na perspectiva de Schiller, por exemplo, a atitude de Morpheus em suportar a prisão sem jamais emitir uma única palavra, e sem pedir ajuda a seus irmãos – o que ele poderia fazer –, é um exemplo do sublime de herói trágico, aquele que suporta o sofrimento com altivez. Com esse primeiro ato de sofrimento, Morpheus evidencia a sua superioridade moral: mesmo cativo (ou quando açoitado pelas Erinias, em *Entes queridos*), ele demonstra essa postura sublime. A noção de Schiller de liberdade como faculdade de pensar e agir livremente, de ela ser um instrumento de resistência e não de resignação, cabe aqui também. Morpheus permaneceu aprisionado porque o quis, suportando a violência da “natureza”, que permitiu que meros humanos o submetessem a um indigno tratamento.

Por outro lado, Schelling igualmente levanta a questão da liberdade em sua oposição à necessidade (as potências do mundo objetivo). A necessidade representa o destino cego, que conduz a uma falta inevitável. A relação entre predestinação e livre arbítrio em *Sandman* é um tanto ambígua – afinal de contas, seu irmão mais velho é Destino. Como Gaiman aponta em *Estação das brumas*, “Destino não tem um caminho para si. Ele não toma decisões ou escolhe caminhos ramificados; sua trajetória está preparada, esboçada e definida, do princípio do tempo até o fim de tudo” (GAIMAN, 1992b, p. 12). Contudo, Delírio, a sua irmã mais nova,

afirma ser portadora de um conhecimento que nenhum dos seus irmãos ou irmãs tem – nem sequer Destino – ao proclamar a existência de coisas que não estão no livro do mais velho dos Perpétuos e de caminhos além de seu jardim.

Quando Sonho e Delírio partem em busca de Destruição, as pessoas que os ajudam – ou poderiam ajudar – sofrem uma série de mortes misteriosas. Após a jornada infrutífera, eles consultam Destino; este recomenda que eles abandonem a busca por Destruição, mas Sandman, por um dever moral, se recusa a fazê-lo. Destino nega-se a dar a informação da localização de Destruição e sugere que o irmão procure um oráculo. Quando Morpheus levanta a objeção de que não há videntes que lhe sirvam, Destino afirma que Morpheus conhece um oráculo familiar que poderia contornar a limitação – e deixa a Sonho uma única saída, inteiramente consciente de que isso resultaria na morte do próprio irmão. Também Sandman tem plena noção das consequências: ante a implicação das palavras de Destino, Sonho fica desolado, mas mantém o compromisso de encontrar o irmão pródigo para honrar as diversas mortes causadas involuntariamente por sua busca e visita o único que poderia dizer qual o paradeiro de Destruição: o seu filho Orpheus, que ele não vê faz milênios.

Ironicamente, o irmão pródigo se acha em uma ilha perto do local onde estava o templo de Orpheus. Destruição explica que as mortes aconteceram por causa de um mecanismo criado por ele para evitar que alguém o procurasse, e que não poderia parar o processo exceto reassumindo a sua função. Inevitavelmente, a participação de Destruição no destino de Orpheus foi discutida:

Destruição: Afinal, como você me achou?

Sandman: No fim? Eu... falei com meu filho.

Destruição: [...] eu pensei que vocês não conversassem.

Sandman: Não conversávamos.

Destruição: Mas você foi e falou com ele por minha causa?

Sandman: Sim.

Destruição: Estou lisonjeado. Talvez algo construtivo tenha surgido dessa pequena jornada de vocês. A última vez que o vi, ele me lembrava você. Um



tolo romântico com piedade de si mesmo, mas com um razoável charme pessoal. Foi pouco depois do infortúnio de sua jovem mulher, claro.

Sandman: Você o enviou para ver nossa irmã.

Destruição: Era o que ele queria.

Sandman: Ele era uma criança. Não sabia o que queria. É algo que ele desde então teve tempo de lamentar (GAIMAN, 1994a, 8.10-11. Tradução nossa).

Em seguida, o príncipe explica as razões por haver abandonado o seu reino, renunciado ao seu nome e porque não colocou outra pessoa em seu lugar:

Destruição não cessou com o abandono de meu reino, não mais do que as pessoas deixariam de sonhar caso você abandonasse o seu. Talvez seja mais descontrolada, selvagem, talvez não. Mas não é mais responsabilidade de ninguém.

[...]

Eu gosto das estrelas. De sua ilusão de permanência, creio. Quer dizer, elas estão sempre queimando, piscando e desaparecendo. Mas daqui, eu posso fingir... Eu posso fingir que as coisas duram. Eu posso fingir que vidas se prolongam além de momentos [...]. Mundos fenecem; estrelas e galáxias são coisas transientes que piscam como vaga-lumes e desaparecem em gelo e poeira. Mas eu posso fingir (GAIMAN, 1994a, 8.12-13. Tradução nossa).

Destruição se lembra de uma conversa com a Morte, eras antes. Mesmo sendo uma entidade de imenso poder, não podia evitar sentir-se insignificante perante o universo. A Morte lhe disse – numa variação da noção platônica de anamnese – que todos têm o mesmo conhecimento de Destino, e até mais (reforçando a afirmação de Delírio de que existem coisas que estão mesmo fora da alçada do irmão mais velho). Porém, negam-se a reconhecer tal fato, para tornar as coisas suportáveis. Incrédulo, Destruição perguntou por que motivo ninguém, mesmo os Perpétuos, parecia saber o que fazia, e Morte manteve a mesma resposta.

Quando indagado por Sonho se ele retomaria o seu reino e as suas responsabilidades por ser um Perpétuo, Destruição simplesmente respondeu:

Os Perpétuos? Os Perpétuos são meros padrões. Os Perpétuos são ideias. Os Perpétuos são funções de onda. Os Perpétuos são motivos repetitivos. Os Perpétuos são ecos da escuridão, e nada mais. Não temos o direito de brincar

com a vida deles, de determinar os seus sonhos e desejos (GAIMAN, 1994a, 8.16. Tradução nossa).

Destruição recolhe os seus objetos e parte novamente, não antes de notar que Sonho passara por um processo de mudança, algo que o mesmo não reconhece – e diz, com sinceridade, que deveriam ter seguido o conselho de Destino de não o procurar. Ele se despede de Delírio (dando a entender que, da mesma forma que ela uma vez fora Deleite e mudou, outra alteração viria no futuro) e de Sonho, indo para um novo lugar.

Assim, Morpheus é culpado tanto pelas ações que o conduziram ao momento em que seria forçado a assassinar o próprio filho, quanto pela necessidade (schilleriana) que tornava esse crime inevitável. O fato de, mesmo sabendo que ele morreria por causa de tais ações, aceitar esse fardo faz com que ele suporte voluntariamente a punição por um crime inevitável, a fim de, ao ser privado da liberdade, reafirmá-la.

Essa reafirmação da liberdade se revela por vias sinuosas. Morpheus permaneceu sete décadas em cativeiro, mas provou, temporariamente, a libertação do fardo das suas funções como rei dos sonhos. Ao terminar a sua busca heróica, a única coisa que lhe cabia era reassumir seu posto no Sonhar, algo que claramente não lhe entusiasmava. Isso reflete o pensamento de Schopenhauer sobre o conflito da vontade consigo mesma: nenhuma satisfação é duradoura, e o pêndulo oscila entre tédio e o desejo. Morpheus desejava uma existência que lhe proporcionasse uma vivência para além das suas funções, e a conseguiu; mas, exaurido o desejo, restou-lhe o tédio. O próprio fim de Morpheus, causado por um jogo engendrado por ele mesmo para escapar do tédio da sua existência, além de reafirmar a sua liberdade, pode também ser encarado como uma forma de negação da vontade, quando o herói, após um árduo combate e uma trilha de sofrimento, sacrifica a vida, livrando-se da vontade de viver, para ultrapassar a ilusão da individuação e fazer cessar o conflito da vontade:

VOCÊ É ESTRANHO, MEU IRMÃO.

NÃO CONHEÇO NINGUÉM TÃO COMPLETAMENTE RÍGIDO E, AO MESMO TEMPO, TÃO EXCESSIVAMENTE SINUOSO.

Sinuoso?

HM, PALAVRA ERRADA, TALVEZ, MAS AS COISAS QUE VOCÊ FAZ, ONDE VOCÊ FAZ E VOCÊ NEM MESMO ADMITE PRA SI MESMO QUE É O QUE ESTÁ FAZENDO. COMO VOCÊ CHAMARIA?

Receio não estar entendendo.

CLARO QUE ESTÁ. EU CONHEÇO VOCÊ MAIS DO QUE QUALQUER PESSOA. JÁ PASSOU POR MUITO PIOR DO QUE ISTO NO PASSADO E VOLTOU.

CERTA VEZ, TIRARAM O SONHAR DO SEU PODER. E VOCÊ RECUPEROU, LEMBRA?

A ÚNICA RAZÃO DE SE METER NESTA ZONA É QUE AQUI É ONDE VOCÊ QUERIA ESTAR!

HÁ RESPONSABILIDADE PESSOAL TAMBÉM, SABE? NÃO SÓ DO TIPO QUE VOCÊ ESTÁ SEMPRE FALANDO!

EU SÓ QUERO SABER POR QUÊ?

Eu não planejei isto, minha irmã.

Eu imaginava que seria capaz de manter os eventos sob controle. Era minha intenção realizar um jogo de espera ao fim do qual mal algum ocorreria.

Se eu tivesse permanecido no Sonhar, as Bondosas não teriam causado dano algum diretamente, nem sido capaz de fazer qualquer coisa irreparável ao reino.

Eu poderia restaurar todos os feridos.

Mas fui forçado a deixar o Sonhar...





Destruição não cessou o conflito íntimo com a morte, como o seu irmão fará, mas com a vida, tomando o ato de liberdade suprema sem seguir o caminho do trágico (da mesma forma que Lúcifer fará em *Estação das brumas*). Em tese, Morpheus poderia trilhar um caminho semelhante. Mas o seu apego às responsabilidades lhe impedia mesmo de *entender* a proposta de Destruição.

Incidentalmente, a citação de Rose Walker, feita poucas páginas atrás, indica claramente que o homem não é senhor de si, o controle de nossas vidas é ilusório, somos bonecos nas mãos de poderes ocultos, o que se encaixa perfeitamente na definição de Schopenhauer de que o homem é um servo da vontade, que está individuada, fragmentada. Mas grande parte do trágico no mundo de *Sandman* é que isso se aplica igualmente às potências metafísicas.

Lembremos que quando Destruição se queixa com a Morte de que ninguém parece saber o que fazer, esta diz que sabemos, mas propositalmente esquecemos, para tornar a vida suportável. A conclusão é que até os seres transcendentais do universo de *Sandman* – com possível exceção de Destino ou da própria Morte – fazem coisa idêntica. E isso, implicitamente, também significa que esses seres superiores não representam a realidade absoluta dos filósofos trágicos, o númeno. Esse está além ou acima daqueles: em *Despertar*, o último volume da série, é revelado que há poderes, potências exteriores, que nem os Perpétuos compreendem ou ousam aventurar-se a conhecer (GAIMAN, 1997, p. 17).

No final de *Estação das brumas*, quando os anjos escolhidos por Deus para governar o inferno não sabem o que fazer (pois o Criador não lhes passara nenhum tipo de instrução), agem conforme o que *supõem* ser a vontade divina e propõem uma nova política infernal – não a condenação eterna, mas a redenção dos pecadores através da dor:

Remiel: Aquele era o *velho* inferno. *Aquele* era o lugar de tortura irracional e dor despropositada. Não haverá mais violência imoral, nem sofrimento infligido sem razão ou explicação. Nós iremos machucá-lo e não o lamentamos. Não o fazemos para puni-lo, mas para *redimi-lo*. Porque, no fim das contas, você será uma pessoa melhor... E porque nós o amamos. Um dia você nos *agradecerá* por isso (GAIMAN, 1992b, 8.22: destaques do autor. Tradução nossa).

Um dos condenados ao inferno, ao ouvir o pronunciamento angélico, disse que isso apenas tornava as coisas piores. A moral implícita na fala de Remiel é a mesma da resolução do Hamlet de Shakespeare: *I must be cruel only to be kind*. Para alguém ser bom, deve ser cruel, e isto é, de certa forma, avalizado por Deus, na sua indiferença ao modo que os anjos encontraram para reger o Inferno. A tragicidade de tal concepção reside no fato de que, em *Sandman*, ela se converteu em princípio metafísico, e pelo lamento do pecador, é o tipo de revelação ou compreensão de que os seres voluntariamente desejam esquecer, para tornar a vida suportável.

Outro ponto de conflito na série pode ser interpretado segundo a visão de Hegel do trágico, que diz respeito às potências éticas. Nesse caso, elegemos a relação entre Sonho e o seu filho Orpheus. Embora, admitidamente, Morpheus tenha permitido ao filho sofrer uma existência infeliz apenas por este ter ferido o seu orgulho, Sonho representa a autoridade das leis metafísicas, que entendem que é próprio da condição humana morrer. Orpheus simboliza o amor ferido por ver a sua esposa falecer no dia do casamento. O ambiente em *Sandman* é fantástico por natureza e a ressurreição dos mortos, na Grécia mítica, é um evento raro, mas possível. Seria razoável que Orpheus pedisse ao seu pai a intercessão a seu favor: afinal, os deuses se originam no reino deste, como o seguinte diálogo revela:

Augusto: Você é um deus.

Sandman: Eu não sou divindade. Contudo, estou aqui prestando favor a uma. Todos os deuses principiam em meu reino, Caius Octavius. Eles caminham em seu mundo por um tempo, e quando envelhecem, retornam ao meu mundo, para morrer (GAIMAN, 1993b, p. 116. Tradução nossa).

Isso mostra que Morpheus estava acima mesmo das divindades mitológicas. Porém, ele também tinha o direito de negar-se a realizar o pedido ao filho, mantendo-se a favor das regras que, a duras penas, respeitava. Fato que gerou a contradição ética, a desarmonia, solucionada apenas pela morte do pai como do filho, o que resultou, por sua vez, numa reconciliação – no caso, a nova encarnação, mais humana (na melhor acepção da palavra) de Sonho: a criança Daniel.

O elemento trágico hegeliano se manifesta por igual no encontro de Sonho e Delírio com Destruição. O que o irmão pródigo afirma, basicamente, é: a existência dos Perpétuos não tem razão de ser. A destruição não cessou com o abandono do seu reino – e Morpheus sabe, de primeira mão, que os sonhos também não desapareceram enquanto ele esteve aprisionado. E Destruição está perfeitamente consciente da antítese que as suas funções implicam:

Destruição: Nossa irmã define a vida, da mesma maneira que Desespero define esperança, Desejo define repulsa e Destino define liberdade.

Sandman: E o que eu defino nessa teoria sua?

Destruição: Realidade, talvez? (GAIMAN, 1994a, 8.16. Tradução nossa).

O irmão pródigo não seguiu o caminho do suicídio, pois não ignorava que outra versão de si surgiria e reassumiria as suas funções. Entre as suas razões estava a de evitar a responsabilidade por uma ação que ele, no fim das contas, não era o verdadeiro causador, bem como a percepção de que os Perpétuos, ao entrar no jogo do que – com Schopenhauer – pode-se considerar o princípio de razão (tempo, espaço e causalidade), influenciam (com frequência de forma negativa) a vida dos mortais. Isso é o mesmo que Delírio afirma em *Entes queridos*, quando pede a Sonho que a acompanhe em uma nova busca:

Delírio: Então. Você virá comigo? Vai procurar?

Sandman: Irmã, eu tenho responsabilidades. Não posso deixar o Sonhar neste momento.

Delírio: Você usa muito essa palavra. Responsabilidades. Nunca parou pra pensar o que ela significa? Quer dizer, o que isso significa para você? Em sua opinião?

Sandman: Bem, eu a uso para me referir à área de existência na qual eu exerço certo controle e influência. No meu caso, o reino e o ato de sonhar.

Delírio: Hump. É mais do que isso. As coisas que fazemos ecoam. Imagine, por exemplo, que você pare em uma esquina e contemple um raio brilhante – Zap!

Muito tempo depois, as pessoas e coisas pararão nessa mesma esquina, olhando para o céu. Eles nem mesmo saberiam o que estão procurando. Alguns podem ver um relâmpago fantasma na rua. Podem até mesmo ser mortos por ele.

Nossa existência deforma o universo. Isso é responsabilidade (GAIMAN, 1996, 8.8. Tradução nossa).

A existência dos Perpétuos não passa incólume na vida alheia. É o que Morpheus descobre em *Vidas breves*, quando a sua jornada em busca de Destruição causa a ruína e a morte de várias pessoas. Todavia, Sonho percebe isso e sente-se culpado o suficiente para que o sacrifício de tais pessoas não haja ocorrido em vão. Essa culpabilidade, a plena consciência de que os seus atos tenham, por razões mesquinhas, trazido infortúnio a outrem – não a consciência intelectual, mas a moral – é o que o impulsiona a findar com o sofrimento de Orpheus, mesmo à custa da sua própria vida, como vemos no diálogo entre Morpheus e Nuala:





A existência dos Perpétuos, seres metafísicos imponentes, é semelhante à humana. Podemos inferir que eles igualmente estão sujeitos às mesmas alegrias e tragédias dos mortais. No geral, eles não sabem acerca da razão da existência mais do que os homens e sentem a angústia, detectada por Nietzsche, da aparência enganadora da ordem apolínea: justamente quando confrontados com o dionisíaco (aquilo que busca arrebatá-la da serenidade mortificante), as suas falibilidades tornam-se evidentes.

Sob a ótica de Nietzsche, podemos notar que Morpheus usa as responsabilidades da sua função como escudo apolíneo, sendo colocado em um dilema não só pelas palavras de Destruição, como também pelo processo gradual de mudança que atravessa toda a série, que o faz, no final, aceitar (ou escolher) a morte. Ademais, existem várias analogias entre o próprio Sonho e Apolo. Como vimos, o deus-sol grego também é patrono da música, da profecia e dos sonhos. Em *Sandman*, Morpheus é pai de Orpheus, que, em algumas tradições mitológicas, foi considerado filho de Apolo. Um dos corvos de Sonhar – do qual Matthew é apenas o último de uma longa lista – foi o poeta Aristeas de Mármora, companheiro de viagem de Apolo em uma visita à Itália que estava metamorfoseado em um corvo, segundo a descrição do Livro IV da *História* de Heródoto. A própria existência da cabeça de Orpheus emitindo profecias também remete ao apolíneo: Filóstrato (c.170 - c.247 d.C.) relata, no livro IV de *A vida de Apolônio de Tiana*, que Apolo silenciou o oráculo de Orfeu, o qual estava tornando-se incomodamente popular.

No caso de *Sandman*, o elemento mais dionisíaco, aquilo que oferece a maior chance de libertação, o abandono de si mesmo, é justamente Destruição, a encarnação da mudança e, em certa medida, a companhia de Delírio, que incitou a busca pelo irmão pródigo. Thessaly, a bruxa grega que foi instrumental na queda de Morpheus, também tem o seu elemento dionisíaco, pois ela incita Morpheus a violar as regras e, assim, abandonar a si mesmo e suas responsabilidades.

Aliás, Thessaly não surge em vão, por ela encarnar, de certa forma, o princípio feminino, um elemento de grande importância em toda a série. Sabemos que a tragédia reserva um lugar especial às mulheres como causadoras dos males. Embora Gaiman se valha da mesma tradição, ele não o faz de uma maneira pejorativa, pois utiliza o feminino não apenas como

vingador implacável, mas também como anunciador de uma nova era, um tempo melhor: o sacrifício final de Morpheus não foi em vão, pois Daniel tornou-se o novo Sonho, a consagração do humano, em detrimento do ser metafísico indiferente.

A derradeira história da série mostra Shakespeare, poucos anos antes de morrer, terminando *A tempestade* – a segunda e última peça encomendada por Morpheus, que vem cobrá-la do dramaturgo inglês. Ela serve, segundo afirma Gaiman, como coda de toda a série, oferecendo um panorama valioso para a mesma, como o seguinte diálogo entre o bardo e Morpheus revela:

Shakespeare: Então, por que esta peça? [...] A história é meramente um conto de fadas que todos os pais contam aos seus filhos [...]. Há algo de mim nela. Um pouco de Judith. Coisas que vi, pensei. Eu surrupiei uma fala de um dos Ensaios de Montaigne. Encerrei com um final inequivocadamente reles e feliz. Por que não quis uma tragédia? Algo elevado, sombrio, um conto de um nobre herói com uma falha trágica?

Sandman: Eu quis um conto de finais graciosos. Quis uma peça sobre um rei que afoga seus livros, quebra seu cajado e abandona seu reino. Sobre um mago que se torna um homem. Sobre um homem que dá as costas à magia.

Shakespeare: Mas – Por quê? [...]

Sandman: Porque eu jamais deixarei minha ilha.

Shakespeare: Você vive em uma?

Sandman: Eu sou... ao meu modo... uma ilha.

Shakespeare: Mas isso pode mudar. Todos os homens podem mudar.

Sandman: Eu não sou um homem [...]. Eu não mudo. Eu perguntei antes se você se enxergava refletido em seu conto.

Shakespeare: Sim.

Sandman: Eu não. Eu sou o Príncipe das Histórias, Will; mas eu não tenho uma para mim. E nunca terei (GAIMAN, 1997, p. 181-182. Tradução nossa).

Morpheus mentiu não só aos outros, mas a si mesmo quando afirmou ser incapaz de mudar, e ele mesmo terminou por reconhecer esse auto-engano. Ele efetivamente era incapaz de ver-se refletido nas histórias ou nos outros, mas lentamente adquiriu empatia pelo seu entorno. Essa

empatia, ou implicação de si nas vidas e emoções alheias, é o que fundamenta as suas ações que rumam ao trágico e que afinal o humanizam. E da mesma forma que as tragédias não precisam necessariamente ter um final sombrio, a narrativa de *Sandman* também não se entrega ao pessimismo niilista. Como afirma Destruição ao novo aspecto de Sonho em *Despertar*: “Entropia e otimismo: as forças gêmeas que fazem o universo girar” (GAIMAN, 1997, p. 79. Tradução nossa).

## 7. CONCLUSÃO

Como dito na introdução, a forma do nosso trabalho seguiu a proposta analítica abrangente de Barker e a descrição de Eco dos quatro modos de lidar com os quadrinhos: com exceção do terceiro tipo, que trata da adoração inconteste dos quadrinhos, embrenhamo-nos pela pesquisa histórica e, quando o momento exigiu, a manifestação ideológica de alguns críticos, para indicarmos de que forma eles levaram à possibilidade da legitimação dos quadrinhos como veículo estético. Apenas a partir daí rumamos para o discurso literário.

Contudo, toda análise literária, envolvendo a si mesma e adentrando o terreno de outras formas de comunicação e outros saberes, exige um grande trabalho por si só. Enxergar nos quadrinhos uma das maneiras de a literatura (no sentido amplo do termo) ultrapassar o seu campo de atuação convencional exigiu um esforço ainda maior, não por causa da natureza daquele veículo sígnico, que se aproveita tanto da palavra escrita quanto da imagem, mas em razão de ser considerado algo inadequado, seja em sentido artístico ou moral – um meio de expressão que facilmente se confunde com gêneros considerados infantis.

Procuramos então demonstrar as causas por trás de tal “vilipêndio”, através do exame da gênese dos quadrinhos de super-heróis, assim como as suas fontes de inspiração. Da mesma forma, esmiuçamos o ambiente daqueles responsáveis pela sua enunciação, como a sua condição judia de marginais sociais e culturais na sociedade americana impulsionou os quadrinhos como indústria e forma de expressão, absorvendo elementos da cultura de massa industrial (cinema, revistas baratas, *pulps*) e imbricando-se com diversos anseios sociais (imigração, trabalho, eugenia e a sexualidade), econômicos (as crises e as bonanças da economia americana), legais (gangsterismo, direito à liberdade de expressão), políticos (guerra, anticomunismo), psicossociais (as influências dos meios de comunicação de massa, a delinquência juvenil) e artísticos (a condenação dos quadrinhos como forma de engrandecimento cultural).

Vimos como tudo isso determinou o rumo dos quadrinhos a partir dos ataques que eles sofreram quando começaram a explorar, entre o sensacionalismo e a crítica social, o gênero de crime e horror, despertando a atenção de estudiosos e moralistas, que entendiam que os quadrinhos serviam apenas como um veículo destinado a crianças e, por isso, exigiam o seu expurgo ou mesmo, em casos extremos, o seu banimento.

Entretanto, salientamos também que nada havia de intrínseco aos quadrinhos que os condenassem apenas como produto para crianças, o que foi percebido durante as primeiras fases da contracultura dos anos 1960, com o desenvolvimento dos iconoclastas quadrinhos *underground* – iniciando um lento processo que se preocupava em produzir conteúdos artística e socialmente mais ambiciosos. A partir daí, quando se demonstrou a capacidade de fazer quadrinhos fora de seu esquema industrial, respeitando-se a criatividade e a liberdade do autor, uma nova safra de quadrinistas colheu os frutos desse movimento libertário.

Mostramos como Neil Gaiman se beneficiou de tal ambiente. Isso lhe possibilitou tratar os quadrinhos em sua singularidade, ao mesmo tempo em que ele estabelecia um liame sólido com a tradição literária ocidental. Essa possibilidade surgiu apenas depois de décadas de lutas dos quadrinhos em se firmarem como forma de expressão séria, mas também se deveu a uma reconfiguração social que regurgitou criticamente os produtos oferecidos pela sociedade de massa – um processo iniciado por publicações como *Mad* (ou, como afirmou Art Spiegelman, mesmo com as Bíblias de Tijuana). Contudo, conforme indicamos na introdução, a própria noção do que é literatura sofreu questionamentos, o que contribui para a percepção do diálogo entre mídias diversas.

A partir do momento em que estabelecemos as razões que levaram à “condenação” e à subsequente “redenção” dos quadrinhos, pudemos partir para a próxima etapa: investigar os mecanismos de intercâmbio da literatura consigo mesma e outras artes e formas de expressão.

Mostramos que, como instrumento da memória literária, a intertextualidade permite não apenas os diálogos internos da literatura, mas desta com outras artes – a chamada intermedialidade. Indicamos também que, pela semiótica, a diferença entre os veículos de produção simbólica é uma questão que envolve as categorias fenomenológicas e as formas de

manifestação das linguagens são híbridas. Além de tudo, demonstramos, em nosso estudo de caso sobre a apropriação do mito órfico em *Sandman*, como os conceitos de semiose e tradução intersemiótica permitem aos signos, mesmo transmutados, preservar sentidos, independentemente do meio sígnico.

Por fim, quando tratamos da tragédia, estabelecemos as suas bases, demonstrando como o conceito surgiu e se modificou durante o seu longo percurso histórico, assim como, ao analisar o drama burguês, examinamos algumas das precondições que levaram à filosofia do trágico. Ao escolher evidenciar as ideias de alguns dos pensadores por trás desse movimento, pudemos atentar para alguns dos seus conceitos manifestados também em *Sandman* (por via da intertextualidade aberta), e percebemos o quanto eles serviram para pavimentar o caminho do protagonista da série, Morpheus.

Demonstramos como a trajetória histórica dos quadrinhos, determinante na expressão do seu conteúdo, criou um nicho cultural próprio, que deve ser levado em conta, o que *Sandman* se propõe a fazer de modo criativo, muitas vezes subvertendo ludicamente as convenções quadrinísticas com apoio fundamental do discurso literário. Esse trabalho também ajuda a evidenciar que, se por um lado, a literatura, independentemente da hibridização das linguagens, se constitui em um *corpus* autônomo, por outro lado esse mesmo *corpus* criou um acúmulo cultural carregado de significações, que não se limita a uma forma material ou estilística. Ainda que alguns afirmem que tal inter-relacionamento entre quadrinhos e literatura seja questionável, isso não nega que, da parte do universo quadrinístico, ele se prova bastante proveitoso. Quando outro veículo sígnico se apropria da literatura, isso não implica necessariamente degeneração da forma, mas expansão da sua memória, o que buscamos evidenciar, com a nossa análise de *Sandman*.

Em suma, esperamos ter demonstrado que os conceitos desenvolvidos pela literatura, as suas regras estilísticas, técnicas narrativas, etc., assim como o seu relacionamento social e filosófico no teatro do tempo e da história revelam que, para além das palavras, o verbal se transfigura em ideias, prontas para serem colhidas e reapropriadas em uma sociedade em que manifestações culturais e as formas de expressão cada vez mais (como as histórias em quadrinhos) não se apresentam em uma linguagem una.

## 8. REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor. W.; HORKHEIMER, M. A indústria cultural: o Iluminismo como mistificação de massas. In: LIMA, Luiz Costa (org.). *Teoria da cultura de massa*. 7. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

APOLLONIUS. *Argonautica*. Disponível em: <<http://classics.mit.edu/Apollonius/argon.2.ii.html>>. Acesso em: 02 set. 2008.

ARISTÓTELES. *Ética a Nicômaco/Poética*, Volume II. São Paulo: Nova Cultural, 1987.

BANKS, Michael. *Hugo Gernsback: The man who invented the future*, Part 1. *The early days*. Disponível em <<http://www.sas.org/tcs/weeklyIssues/2004-09-03/feature1/>>. Acesso em: 02 jan. 2010.

BARBIERI, Daniele. *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós, 1993.

BARKER, Martin. *Comics: ideology, power and the critics*. Manchester, Manchester University Press, 1989.

\_\_\_\_\_. Getting a conviction: or, how the british horror comics only just succeeded. In: LENT, John A. (org.). *Pulp demons: international dimensions of the postwar anti-comics campaign*. Madison: Fairleigh Dickinson University Press, 1999.

BARTHES, Roland. Texte (théorie du). In : *Encyclopédie universalis*. Edition électronique, version 15. Paris: Logiciel, 2010. 1 DVD.

BEATY, Bart. *Fredric Wertham and the critique of mass culture*. Jackson: University Press of Mississippi, 2005.

BEEBER, Steven Lee. *The Heebie Jeebies at CBGB's: a secret history of jewish punk*. Chicago: Chicago Review Press, 2006.

BENDER, Hy. *The Sandman companion*. New York: DC Comics, 1999.

BRANDÃO, Jacyntho José Lins. “O orfismo no mundo helenístico”. In: CARVALHO, Sílvia M. S. (org.). *Orfeu, orfismo e viagens a mundos paralelos*. São Paulo: Unesp, 1990.

CAMPOS, Rogério de. Apresentação. In: MARUO, Suehiro. *O vampiro que ri*. 2. ed. São Paulo: Conrad, 2005.

CARROLL, David. *Master shaper: an interview with Neil Gaiman*. Disponível em: <<http://www.tabula-rasa.info/AusComics/NeilGaiman.html>>. Acesso em: 30 mar. 2010.



CARVALHO, Sílvia M. S. “O mito americano: Eurídice, a volta impossível”. In: CARVALHO, Sílvia M. S. (org.). *Orfeu, orfismo e viagens a mundos paralelos*. São Paulo: Unesp, 1990.

CIRNE, Moacy. *Para ler os quadrinhos – da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinhográfica*. Petrópolis: Vozes, 1975

COULTON, David. *Superman's story: did a fatal robbery forge the Man of Steel?* Texto disponibilizado em 25 ago. 2008. In: USA Today. Disponível em: <[http://www.usatoday.com/life/books/news/2008-08-25-superman-creators\\_N.htm](http://www.usatoday.com/life/books/news/2008-08-25-superman-creators_N.htm)>. Acesso em: 15 dez. 2009.

CUDDON, John Anthony. *A dictionary of literary terms and literary theory*. 4 ed. Oxford: Blackwell Publishers, 1998.

CURTIUS, Ernst Robert. *European literature and the Latin Middle Ages*. Princeton: Princeton University Press, 1990.

DEL MANTO, Leandro Luigi. Horror urbano, magia e xingamentos. In: GAIMAN, Neil. *Sandman: prelúdios e noturnos*, vol. 2. Rio de Janeiro: Pixel Media, 2008.

ECO, Umberto. *Quattro modi di parlare di fumetti*. Texto disponibilizado em out. 1999. In: FUCINE Mute Webmagazine, anno 1, n. 9. Disponível em: <<http://www.fucine.com/article.php?url=archivio/fm09/eco.htm&articleid=153>>. Acesso em: 18 nov. 2009.

\_\_\_\_\_. *Apocalípticos e integrados*. 6. ed, 3. reimpressão. São Paulo: Perspectiva, 2008.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. 3. ed., São Paulo, Martins Fontes, 2001.

ELLIS, Warren. *Planetary* n.º 7. New York: Wildstorm/DC Comics, 2000.

ÉSQUILO, *Oréstia: Agamêmnon, Coéforas, Eumênides*. 7.ed. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2006.

FABRE-SERRIS, Jacqueline. *Mythe et poesie dans les Metamorphoses d'Ovide: fonctions et significations de la mythologie dans la Rome augusteenne*. Paris: Klincksieck, 1995.

GAIMAN, Neil et al. *Sandman* n.º 33. São Paulo: Globo, 1992a.

\_\_\_\_\_. *The Sandman: preludes & nocturnes*. New York: DC Comics, 1991/1995a.

\_\_\_\_\_. *The Sandman: the doll's house*. New York: DC Comics, 1995.

\_\_\_\_\_. *The Sandman: dream country*. New York: DC Comics, 1991/1995b.

\_\_\_\_\_. *The Sandman: season of mists*. New York: DC Comics, 1992b.

- \_\_\_\_\_. *The Sandman: a game of you*. New York: DC Comics, 1993a.
- \_\_\_\_\_. *The Sandman: fables and reflections*. New York: DC Comics, 1993b.
- \_\_\_\_\_. *The Sandman: brief lives*. New York: DC Comics, 1994a.
- \_\_\_\_\_. *The Sandman: world's end*. New York: DC Comics, 1994b.
- \_\_\_\_\_. *The Sandman. the kindly ones*. New York: DC Comics, 1996.
- \_\_\_\_\_. *The Sandman: the wake*. New York: DC Comics, 1997.
- \_\_\_\_\_. The song of Orpheus. In: *The Sandman: fables and reflections*. New York: DC Comics, 1993b.
- \_\_\_\_\_. **A canção de Orpheus**. In: *Sandman: fábulas e reflexões*. Trad. de Daniel Pellizzari. São Paulo: Conrad, 2006.
- \_\_\_\_\_. *Sandman*: edição definitiva volume 1. São Paulo: Panini Books, 2010.
- GENETTE, Gérard. *Palimpsestes: la littérature au second degré*. Paris: Éditions du Seuil, 1982/1992.
- GILBERT, James. *A cycle of outrage: America's reaction to the juvenile delinquent in the 1950s*. New York: Oxford University Press, 1986.
- GOODYEAR, Dana. *Kid Goth*. Texto disponibilizado em jan. 2010. In: The New Yorker. Disponível em:  
<[http://www.newyorker.com/reporting/2010/01/25/100125fa\\_fact\\_goodyear?currentPage=all](http://www.newyorker.com/reporting/2010/01/25/100125fa_fact_goodyear?currentPage=all)>. Acesso em: 15 mar. 2010.
- GUEDES, Roberto. *Quando surgem os super-heróis*. São Paulo: Opera Graphica, 2004.
- HAUSER, Arnold. *História social da arte e da literatura*. São Paulo: Martins Fontes, 1995.
- HESÍODO. *Teogonia: a origem dos deuses*. Estudo e tradução de Jaa Torrano. São Paulo. Roswitha Kempf, 1986.
- HORKHEIMER, Max. *A life in letters: selected correspondence*. Ed. and trans. Manfred R. Jacobson and Evelyn M. Jacobson. Lincoln: University of Nebraska, 2007.
- JAKOBSON, Roman. *Linguística e comunicação*. 8.<sup>a</sup> ed. São Paulo: Cultrix, 1975.
- JENNY, Laurent. A estratégia da forma. In: *Intertextualidades (Poétique n° 27)*. Coimbra: Almedina, 1979.

JONES, Gerard. *Homens do amanhã: geeks, gângsteres e o nascimento dos gibis*. São Paulo: Conrad, 2006.

JUNIOR, Gonçalo. *A guerra dos gibis*. Companhia das letras, São Paulo. 2004.

KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia*. Bauru: Edusc, 2001.

KLEIN, Herbert. *Migração internacional na história das Américas*. In: FAUSTO, Boris (org.). *Fazer a América*. São Paulo: Edusp, 1999.

KRAUSZ, L. S. *As musas: poesia e divindade na Grécia arcaica*. São Paulo: Edusp, 2007.

KRISTEVA, Julia. *Introdução à semanálise*. São Paulo: Perspectiva, 1974.

LE GOFF, Jacques. *The medieval imagination*. Chicago: The University of Chicago Press, 1992.

LENT, John A. The comics debates internationally: Their genesis, issues, and commonalities. In: LENT, John A. (org.). *Pulp demons: international dimensions of the postwar anti-comics campaign*. Madison: Fairleigh Dickinson University Press, 1999.

LIMA, Luiz Costa. Comentário sobre comunicação de massa, gosto popular e a organização da ação social. In: LIMA, Luiz Costa (org.). *Teoria da cultura de massa*. 7. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

\_\_\_\_\_. *História, ficção, literatura*. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

LOHNER, José Eduardo dos Santos. Nota Introdutória. In: SÊNECA. *Agamêmnon*. São Paulo: Globo, 2009.

LOPES, Paul Douglas. *Demanding respect: the evolution of the american comic book*. Philadelphia: Temple University Press, 2009.

LUNA, Sandra. *Arqueologia da ação trágica: o legado grego*. João Pessoa: Ideia, 2005.

\_\_\_\_\_. *A tragédia no teatro do tempo: das origens clássicas ao drama moderno*. João Pessoa: Ideia, 2008.

MACHADO, Roberto. *O nascimento do trágico: de Schiller a Nietzsche*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

MANGUEL, Alberto. *Uma história da leitura*. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

MARCHEZAN, Renata C. Diálogo, IN: BRAIT, Beth. *Bakhtin: outros conceitos-chave*. São Paulo: Contexto, 2008.

McCABE, Joseph. *Passeando com o Rei dos Sonhos: conversas com Neil Gaiman e seus colaboradores*. São Paulo. HQ Maniacs, 2008.

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

\_\_\_\_\_. *Reinventando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2006.

MOYA, Álvaro de. Era uma vez um menino amarelo. In: MOYA, Álvaro de (Org.). *Shazam!*. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977

MOYA, Álvaro de; OLIVEIRA, Reinaldo de. A história (dos quadrinhos) no Brasil. In: MOYA, Álvaro de (Org.). *Shazam!*. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977

MOORE, Alan. Introdução. In: MOORE, Alan; BISSETTE, Stephen; TOTLEBEN, John. *Monstro do Pântano: lição de anatomia*. São Paulo: Metal Pesado, 1997.

MURPHY, B. Keith. The Origins of the Sandman In: SANDERS, Joe (Org.). *The Sandman papers: an exploration of the Sandman mythology*. Seattle: Fantagraphics, 2006.

NETTO, J. Teixeira Coelho. *Semiótica, informação e comunicação*. São Paulo, Perspectiva, 1980.

NIETZSCHE, F. *O nascimento da tragédia*. Trad. de J.Guinsburg. São Paulo: Cia das Letras, 2007.

NÖTH, Winfried. *Panorama da semiótica: de Platão a Peirce*. 3. ed. S. Paulo: Annablume, 2003.

NYBERG, Amy Kiste. *Seal of approval: the history of the comics code*. Jackson: University Press of Mississippi, 1998.

\_\_\_\_\_. Comic books censorship in the United States. In: LENT, John A. (org.). *Pulp demons: international dimensions of the postwar anti-comics campaign*. Madison: Fairleigh Dickinson University Press, 1999.

OVÍDIO. *As metamorfoses*. Trad. David Jardim Junior. Rio de Janeiro: Ediouro, 1983.

PAVIS, Patrice. *Dicionário de teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2007.

PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

PERRY, George; ALDRIDGE Alan. *The penguin book of comics*. London, Penguin, 1989.

PIGNATARI, Décio. *Semiótica e literatura*. 3. ed. São Paulo, Cultrix, 1987.

\_\_\_\_\_. *Comunicação poética*. São Paulo: Cortez & Moraes, 1978.

- PINTO, Julio. *1,2,3 da semiótica*. Belo Horizonte: UFMG, 1995.
- PLAZA, Júlio. *Tradução intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1987.
- QUELLA-GUYOT, Didier. *A história em quadrinhos*. São Paulo: Edições Loyola, 1994.
- RAMONE, Marcus. *A trajetória das HQs de terror no Brasil*. Disponível em: <[http://www.universohq.com/quadrinhos/2004/hq\\_horror\\_brasil.cfm](http://www.universohq.com/quadrinhos/2004/hq_horror_brasil.cfm)>. Acesso em: 24 nov. 2009.
- ROUND, Julia Valerie. *From comic book to graphic novel: writing, reading, semiotics*. University of Bristol, UK. Department of English. PhD thesis, 2006.
- SAMOYAUULT, Tiphaine. *A intertextualidade*. São Paulo: Hucitec, 2008.
- SANTAELLA, Lúcia. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal*. 3. ed. São Paulo: Iluminuras, 2005a.
- \_\_\_\_\_. *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?* São Paulo: Paulus, 2005b.
- SANTOS, Elaine. C. Prado. *O IV Canto das Geórgicas*. São Paulo: Scortecci, 2007.
- SENATE Hearings 1954. Disponível em: <<http://www.thecomicrobooks.com/1954senatetranscripts.html>>. Acesso em 17 fev. 2010.
- SÊNECA, *Agamêmnon*. São Paulo: Globo, 2009.
- SKINN, Dez. *Comix: the underground revolution*. London: Collins & Brown, 2004.
- SOUZA, Roberto Acízelo de. *Teoria da literatura*. 10. ed. São Paulo: Ática, 2007.
- SPIEGELMAN, Art. Those dirty little comics. In: ALDEMAN, Bob. *Tijuana Bibles: art and wit in america's forbidden funnies, 1930s-1950s*. New York: Simon and Schuster, 1997.
- SZONDI, Peter. *Teoria do drama burguês*. São Paulo: Cosac Naify, 2004a.
- \_\_\_\_\_. *Ensaio sobre o trágico*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004b.
- TRINGALI, Dante. O orfismo. In: CARVALHO, Sílvia M. S. (org.). *Orfeu, orfismo e viagens a mundos paralelos*. São Paulo: Unesp, 1990.
- VASCONCELLOS, Luiz Paulo. *Dicionário de teatro*. 6 ed. Porto Alegre: L&PM, 2009.
- VERNANT, Jean-Pierre. *Entre mito & política*. 2. ed. São Paulo: Edusp, 2002.
- VERNANT, Jean-Pierre; VIDAL-NAQUET, Pierre. *Mito e tragédia na Grécia antiga*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

VIRGÍLIO. “O IV Canto das Geórgicas”. In: SANTOS, Elaine. C. Prado. *O IV Canto das Geórgicas*. São Paulo: Scortecci, 2007.

WAGNER, Peter. Introduction: ekphrasis, iconotexts, and intermediality – the states(s) of the art(s). In: WAGNER, Peter (org.). *Icons-text-iconotexts: essays on ekphrasis and intermediality*. New York: de Gruyter, 1996.

WEBER, Max. *A ética protestante e o espírito do capitalismo*. 5. ed. São Paulo: Pioneira, 1987.

WERTHAM, Fredric. *Seduction of the innocent*. New York: Rinehart, 1954.

\_\_\_\_\_. The road to Rapallo: a psychiatric study. In: *American Journal of Psychotherapy* 3(4): 585-600, 1949.

WINTERS v. NEW YORK, 333 U. S. 510. Disponível em:  
<<http://supreme.justia.com/us/333/507/case.html>>. Acesso em: 10 fev. 2010.

YOE, Craig. *Secret identity: the fetish art of Superman's co-creator Joe Shuster*. New York: Abrams ComicArts, 2009.

## ANEXO – Personagens de *Sandman*

As seguintes páginas foram retiradas da edição 43 de *Sandman*, publicada pela editora Globo, em 1994.

**O**s Perpétuos são uma família de setenta e sete entes conceituais, descritos como “idéias envoltas em algo semelhante à carne”. Diversas religiões politeístas da Terra os consideravam como deuses.

Na Grécia antiga, por exemplo, viam Sonho como Morpheus, o Deus do Sono. Mas os Perpétuos não são deuses, pois estes deixam de existir quando seus adoradores e os que lembram deles morrem, enquanto que os sete irmãos sobreviverão. Mesmo assim, Perpétuos é uma denominação incorreta, porque todos se originaram há muito tempo e seis membros da família serão removidos deste plano dimensional pela sétima irmã, a Morte.

Os Sem-Fim (como também são conhecidos) vivem em seus próprios reinos astrais, que não são lugares físicos, mas realidades criadas pela consciência de seres vivos. Cada um deles possui um emblema e uma galeria, na qual figuram os símbolos dos sete. Mortais são capazes de perceber apenas aspectos dessas entidades, uma vez que elas podem aparecer em diversas manifestações. Se um Perpétuo for morto, ele poderá reaparecer vivo em outra forma de si mesmo, possivelmente com algumas alterações de personalidade. Um mortal, seja ele humano ou não, percebe os Sem-Fim de acordo com sua formação cultural. Porém, cada um dos Perpétuos, exceto Desejo, apresenta-se sempre no mesmo aspecto sexual: Morte como uma fêmea e Sonho como um macho, por exemplo.

O mais velho é Destino. Ele veio a existir pouco depois da criação do Universo e permanece acorrentado ao seu símbolo, um gran-

de livro, no qual tudo o que acontece está escrito. No princípio, havia a Palavra, e ela foi escrita à mão na primeira página de seu livro antes mesmo de ser pronunciada. Destino pode vislumbrar o futuro lendo algumas páginas à frente, mas, normalmente, opta por não olhar adiante no tempo. O tomo é um guia para o jardim (de certa forma, ambos são um só) por onde caminha. As trilhas do Destino se dividem muitas e muitas vezes, e as pessoas andam através delas no decorrer de suas vidas, escolhendo continuamente os rumos a seguir. As divisões representam os cursos alternativos da existência de alguém. Diz-se que percorrendo o jardim de Destino, um mortal pode ver, ao olhar para trás, apenas um caminho, como se as escolhas feitas antes fossem inevitavelmente predestinadas.

Apesar de ser o único que realmente compreende a natureza do jardim, nem Destino sabe para onde cada trilha leva. Se há um caminho para si mesmo, este já foi definido. Alguns crêem que Destino seja cego, enquanto outros, talvez mais sabiamente, alegam que tenha viajado além da cegueira e que, na verdade, não possa ver nada, exceto — enxergar — os finos traçados espirais das galáxias no vazio, observando os intrincados padrões da vida em sua jornada através do tempo. Ele tem o cheiro que as bibliotecas empoeiradas exalam à noite e não deixa pegadas, nem projeta sombra. Destino será o último dos Perpétuos a ser levado

pela Morte, pouco antes do fim do Universo. Os próximos três dos Sem-Fim a virem à existência foram, pela ordem, Morte, Sonho

### DESTINO



### MORTE





e Destruição. Todos os quatro são mais velhos do que os próprios anjos.

Morte manifesta-se como uma mulher jovem e — diferente dos outros Perpétuos — não habita seu próprio reino astral, vivendo numa casa na Terra. Ela visita cada pessoa que morre e pode aparecer para inúmeros seres ao mesmo tempo. Morte estará presente no final do Universo, quando será seu dever colocá-lo em ordem e, seguindo suas próprias palavras, “trancar o lugar atrás de mim quando eu sair”. Seu símbolo é o ankh. É dito que, uma vez a cada cem anos, Morte prova o amargo sabor da mortalidade para melhor compreender sua missão. Esse é o seu preço por ser a divisora entre todos os vivos que já se foram e os que ainda irão.

Sonho governa o reino conceitual conhecido como Sonhar, ao qual as mentes e imaginações de todos os seres inteligentes estão ligadas. Ele também é chamado de Morpheus ou Sandman, entre muitas outras denominações, e acumula nomes para si da mesma forma que outros fazem amigos. Aliás, poucos são os que recebem tal título. Se existe alguém mais íntimo dele, esse alguém é sua irmã mais velha, Morte, a quem mesmo assim vê muito raramente. De todos os Perpétuos, exceto Destino (quem sabe?), Sandman é o mais consciente e metucioso na execução de suas responsabilidades. Quando a conveniência se faz necessária, Sonho projeta uma sombra humana. Seu símbolo é um elmo.

Destruição, muitas vezes citado como “Terceiro Irmão”, aparentemente não está em con-

tato com o resto dos Perpétuos há séculos. Por enquanto, as razões de sua ausência na família permanecem um grande mistério.

Os três mais jovens dos Sem-Fim vieram à existência quando seres inteligentes afloraram no cosmo. São eles: Desejo, Desespero e Delirium.

Desejo aparece como macho e fêmea. Ela(e) incorpora o objeto de desejo de cada ser inteligente e o próprio querer. É improvável que qualquer retrato consiga fazer jus a Desejo, pois vê-lo(a) seria o mesmo que amá-la(o) — apaixonadamente, dolorosamente, até a exclusão de tudo o mais. Ele(a) 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, muito mais do gume de uma faca em sua essência. Ela(e) vive numa gigantesca estátua de si mesmo(a) e é a(o) único(a) habitante do seu reino. Jamais a(o) possuído(a), sempre a(o) possuidor(a), com pele tão pálida quanto gelo, e olhos com o aguçado brilho do vinho, Desejo é tudo o que você sempre quis. Tudo.

Desespero, irmã e gêmea de Desejo, é rainha de seu próprio domínio sombrio. Diz-se que, dispersas pelo seu reino há uma infinidade de pequenas janelas penduradas no vazio. A cada janela aberta, uma cena diferente se revela. Em nosso mundo, essas janelas são vistas

como espelhos. Assim, um indivíduo perturbado pode olhar no espelho e ver Desespero como reflexo. Seus olhos são da cor do céu,





naqueles dias cinzas e úmidos que desbotam o significado do mundo. Sua voz vai pouco além de um sussurro. Desespero diz pouco, mas é paciente.

Delirium é a mais jovem dos Perpétuos. Ela cheira a suor, vinho azedo, noites tardias e couro velho. Seu reino é próximo e pode ser facilmente visitado. As mentes humanas, porém, não foram feitas para compreender seu domínio, e os poucos que viajaram até ele conseguiram relatar apenas fragmentos perdidos. Sua aparência, um amontoado de idéias vestidas no semblante da carne, é a mais variável de todos os Perpétuos. A forma e o contorno de sua sombra não têm relação com a de nenhum corpo que esteja usando. Ela é tangível como veludo gasto. Alguns dizem que a grande frustração de Delirium é saber que, apesar de ser mais antiga que os deuses, ela continua sendo eternamente a mais jovem da família. Um dia, Delirium também já foi Deleite, mas, através de circunstâncias desconhecidas, mudou há muito tempo. Agora, ela está severamente perturbada, mental e emocionalmente. Ainda hoje seus olhos têm matizes diferentes: um é verde-esmeralda bem vivo, salpicado de pontos prateados que se movem incessantemente; o outro é do mesmo azul que esconde sangue dentro de veias mortais.

Quem imagina o que Delirium vê através de seus olhos desiguais?

Os Perpétuos raramente se reúnem no mesmo lugar. O recente conclave convocado por Destino durante o período conhecido como Estação das Brumas foi o primeiro em três séculos, mas o Terceiro Irmão permaneceu ausente.

## O SONHAR

O Sonhar, ou Mundo dos Sonhos, é o reino governado pelo ser conhecido variadamente como Morpheus, Sonho e Sandman (entre outros nomes). Não se trata de um mundo físico como a Terra. Em vez disso, ele tem sido descrito como "um reino compreendendo contos e pesadelos, tecido no frágil tear das mentes adormecidas". Cada pessoa viaja a esta dimensão quando dorme e cria dentro de sua mente um submundo onírico que é parte do reino maior regido por Morpheus.

A Terra dos Sonhos é infinita em extensão e, paradoxalmente, limitada em todos os lados. O palácio real fica no epicentro do reino e pode ser movido por Sandman para onde quiser, mas sempre será o centro desta região.

Embora o Sonhar seja caracterizado pela sua fluidez, alguns locais dentro dele alcançaram uma existência sólida, como o palácio de Sandman. Outros exemplos são: a Casa do Mistério e a Casa dos Segredos, que se localizam a pouca distância uma da outra, e tam-

bém podem se manifestar na Terra; a Biblioteca, na qual são coletadas, entre outras coisas, histórias nunca escritas em nossa realidade; os Portões de Marfim, através dos quais passam sonhos verdadeiros; os Portões de Chifres, por onde os sonhos falsos viajam para o mundo; e Fiddler's Green, um jardim idílico que Morpheus já chamou de "coração" ou "centro emocional" do Reino dos Sonhos. Há pouco tempo,

Fiddler's Green assumiu temporariamente a forma de um ser humano de nome Gilbert e viveu na Terra.

### DESESPERO



### DELIRIUM





O Sonhar é povoado por uma variedade enorme de entidades. Sandman pode conceber seres arquétipos que são comuns a um grande número de sonhos, enquanto outros são imaginados pelos próprios sonhadores e vêm à existência dentro do mundo onírico. Morpheus havia criado o Corntio para ser o pesadelo supremo. Por quarenta anos ele caminhou pela Terra perpetrando assassinatos seriais e inspirando outros a atos semelhantes. Finalmente, Sandman, desapontado com o que viu, condenou-o à "descriação".

Certos residentes do Sonhar, como Cain e Abel, não foram criados pelo Rei dos Sonhos, mas nomeados por ele para preencherem papéis dentro do reino, assim como o bibliotecário Lucien.

Pessoas que morrem enquanto sonham podem optar por permanecer no Mundo dos Sonhos. Assim, Matthew Cable, após seu falecimento, foi transformado no corvo falante de Sandman. Durante a época de Augusto César, também existiu uma ave chamada Aristes de Marmora e, depois, nos tempos da Revolução Francesa, conta-se sobre uma ave mensageira chamada Jessamy. Nunca há, entretanto, mais do que um corvo no Sonhar ao mesmo tempo e nem se sabe o que acontece a eles quando seu mandato termina.

Em 1916, um feiticeiro mortal chamado Roderick Burgess obteve sucesso em capturar Sandman, que permaneceu aprisionado por mais de setenta anos. Durante essa época o Sonhar caiu em desordem, e o palácio de Morpheus em ruínas. Muitos de seus servos seguiram caminhos próprios, como as criatu-

ras de pesadelo Brute e Glob. Eles dominaram o sonho de um garoto chamado Jed Walker e o isolaram do resto do Sonhar. Um cientista mortal chamado Dr. Garrett Sanford descobriu como entrar nesse mundo, onde os dois estranhos seres, afirmando servi-lo, o convenceram de que ele era Sandman, o Mestre dos Sonhos. Sanford, entretanto, não agüentou o esforço psicológico de suportar seu novo ambiente e se suicidou. Brute e Glob, então, recrutaram o espírito de Hector

Hall, o falecido super-herói conhecido como Escaravelho de Prata, para transformá-lo no novo Mestre dos Sonhos. Hall trouxe sua esposa grávida, Hypollyta (antes a super-heróina Fúria), para viver com ele dentro do Sonhar.

Após escapar de seu cativeiro, o verdadeiro Sandman começou a restaurar a ordem em seus domínios, reconstruindo o palácio e reunindo seus servos. Morpheus despachou Hector Hall para as "terras-sem-sol", devolveu Lyta à Terra e puniu Brute e Glob.

Uma vez a cada era, um mortal se torna brevemente o centro do Sonhar, criando um vórtice onírico que rompe as barreiras entre

sonhos individuais. Eles se mesclam num grande e único sonho, destruindo as mentes dos próprios sonhadores e danificando severamente o reino. Sandman deixou isso ocorrer, eras atrás, e um mundo foi completamente destruído. Recentemente, uma dessas distorções criadas por uma garota terrestre chamada Rose Walker chegou ao fim quando foi transferida para sua avó Unity, que morreu logo em seguida.



*O Reino dos Sonhos possui muitas fronteiras*



A seguinte página foi tirada da edição 36, publicada pela editora Globo em 1992.

## AS TRÊS BRUXAS



Mildred



Mordred



Cynthia

**Ocupação:** Oráculos, Contadoras de Histórias, Catalisadoras

**Base de operações:** Por aqui e ali

**Altura:** As Bruxas se recusam a serem medidas

**Peso:** As Bruxas se recusam a divulgar

### HISTÓRIA:

Mildred, Mordred e Cynthia não são três entidades distintas, mas um triunvirato: a Tripla Deusa. As Três Bruxas têm aparecido por toda a história e numa diversidade assombrosa de culturas, sempre reconhecíveis em suas imagens arquetípicas de Donzela, Mãe e Anciã. Mas elas também podem aparecer como uma única deusa.

Na Grécia Antiga, as Três eram conhecidas em diversos aspectos. Elas eram as Moirae, os Destinos, em cujos teares elas teciam as vidas e mortes de todos. Seus nomes eram Clotho, que criava o fio da vida; Lachesis, que o media; e Atropos, que o cortava. Elas também eram as Fúrias, as Erinyes — apesar de algumas pessoas as chamarem de Eumenides, as "Gentis", a fim de não incorrerem na sua ira. As Filhas da Terra e Sombra, como Sófocles as chamava, tinham os nomes de Tisiphone, Magaera e Alecto. Seu poder de retribuição era tamanho que até mesmo os deuses faziam de tudo para aplacá-las. Talvez a forma mais antiga das Três na Grécia fosse como Hecate, a trindade feminina que governava o céu (como Luna), terra (como Artemis ou Cynthia) e o

mundo inferior (como Hecate). Associada com a Lua, Hecate Trioditus, ou Hecate dos Três Caminhos, era adorada nas encruzilhadas onde três estradas se encontravam. Na Idade Média, Hecate veio a ser conhecida como a Rainha dos Fantasmas e Senhora da Magia Negra.

Em Roma, os Destinos eram nomeados de Parcae ou Fortuna, e guardavam as vidas dos imperadores. O Lácio Pré-Romano conhecia as Três como Juventas, a Virgem, Juno, a Mãe, e Minerva, a sábia Anciã. Os vikings as chamavam de Nornes, que previam os destinos dos deuses e homens no nascimento. Para os anglo-saxões, elas eram as Wyrdes ou as Irmãs Místicas, e foi nesse disfarce que elas encontraram Macbeth. Na Irlanda, as Rainhas de Ulster cuidavam do templo de Morrigan, a deusa-corvo cujas três formas eram Nemhan, Babd e Macha. A Morrigan era uma guerreira e brilhante estrategista e, como Morgana Le Fay, mediu seus poderes contra os de Merlin. E venceu.

No Egito, as Três eram a mãe de todos. Seu hieróglifo aparecia com mais frequência nos lares humildes de senhoras e mulheres sábias que lembravam os antigos ritos. Elas também estavam presentes nos ritos

pagãos de adoração que eram encenados à noite em campos e florestas; mas à medida que mais e mais bruxas foram pegas, torturadas e queimadas na estaca, as Três se ocultaram para serem encontradas principalmente em contos de fadas, disfarçadas como doces donzelas, madrinhas carinhosas e bruxas más.

Foi somente no início da década de setenta que elas resolveram sair das sombras, acreditando na maturidade da cultura humana. O Movimento Feminista e o interesse renovado em assuntos místicos e esotéricos as inspiraram a assumir um papel mais público. Assim, as Três Bruxas emergiram como anfitriãs e contadoras de histórias, disfarçando suas origens arcaicas com conversa leve e disputas amigáveis.

Durante essa época, as Três Bruxas deram indícios de suas verdadeiras existências. Elas nunca fingiram, por exemplo, serem mulheres mortais que praticavam feitiçaria. Cynthia, a Donzela, tendia a contar histórias de amor tingidas com horror; Mildred, a Mãe, narrava contos de casas habitadas por espíritos; e a Anciã, erroneamente batizada de Mordred, tinha um fio de retribuição passando por muitas de suas narrativas ("Mordred" é um nome masculino; a Anciã teria preferido "Morgaine").

Mais recentemente, Lorde Morpheus apelou a elas para o ajudarem na recuperação de suas posses perdidas durante seu confinamento (o elmo, o rubi e a algibeira). Além disso, elas abordaram Rose Walker, a jovem que iria ser o vórtice do Sonhar, avisando-a que estava numa encruzilhada — algo que as Três conhecem muito bem.



texto: ALISA KWITNEY  
arte: KELLEY JONES  
cores: ANTHONY TOLLIN