

RUBENS CÉSAR BAQUIÃO

**SONHOS E MITOS: LEITURA SEMIÓTICA DE
SANDMAN**



ARARAQUARA – SP.
2010

RUBENS CÉSAR BAQUIÃO

SONHOS E MITOS: LEITURA SEMIÓTICA DE SANDMAN

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Lingüística e Língua Portuguesa da Faculdade de Ciências e Letras – Unesp/Araraquara, como requisito para obtenção do título de Mestre em Lingüística.

Linha de pesquisa: Estrutura, organização e funcionamento discursivos e textuais.

Orientadora: Profa. Doutora Renata Coelho Marchezan.

Bolsa: CAPES

ARARAQUARA – SP.
2010

Baquião, Rubens César

Sonhos e mitos: leitura semiótica de Sandman / Rubens César Baquião
– 2010

155 f. ; 30 cm

Dissertação (Mestrado em Lingüística e Língua Portuguesa) –
Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras, Campus
de Araraquara

Orientador: Renata Coelho Marchezan

1. Mitologia. 2. Cultura popular. 3. Semi-simbolismo.
4. Semiótica tensiva. I. Título.

RUBENS CÉSAR BAQUIÃO

SONHOS E MITOS: LEITURA SEMIÓTICA DE SANDMAN

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Lingüística e Língua Portuguesa da Faculdade de Ciências e Letras – UNESP/Araraquara, como requisito para obtenção do título de Mestre em Lingüística.

Linha de pesquisa: Estrutura, organização e funcionamento discursivos e textuais.
Orientadora: Renata Coelho Marchezan.
Bolsa: CAPES.

Data da defesa: 26/02/2010

MEMBROS COMPONENTES DA BANCA EXAMINADORA:

Presidente e Orientadora: Profa. Dra. Renata Coelho Marchezan
Universidade Estadual Paulista

Membro Titular: Prof. Dr. Arnaldo Cortina
Universidade Estadual Paulista

Membro Titular: Prof. Dr. Ivã Carlos Lopes
Universidade de São Paulo

Local: Universidade Estadual Paulista
Faculdade de Ciências e Letras

UNESP – Campus de Araraquara

À Maria Adélia Baquião, minha “heróica” mãe, à Jane de Fátima Baquião, minha irmã, e aos amigos que estiverem presentes no decorrer deste trabalho.

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora Renata Coelho Marchezan, cujo apoio e, principalmente, confiança, foram essenciais no desenvolvimento desse trabalho;

À minha amiga Luciane de Paula, que me iniciou nos trabalhos acadêmicos;

Ao professor Arnaldo Cortina, que possibilitou o surgimento desse trabalho em sua disciplina;

Aos meus colegas do grupo de estudos CASA (Cadernos de Semiótica Aplicada), que, de várias maneiras, incentivaram meu trabalho;

À agência CAPES, pela bolsa fornecida para a realização da pesquisa.

“Raciocínio sistemático é algo sem o qual nós, seja como espécie ou como indivíduo, não podemos passar. Mas creio que tampouco poderemos prescindir da percepção direta – e quanto menos sistemática melhor – dos mundos interior e exterior que nos serviram de berço, para que possamos preservar a sanidade mental. Esta realidade objetiva possui um sentido infinito que ultrapassa toda a compreensão e, no entanto, permite ser direta e, de certa forma, totalmente percebida.”

Aldous Huxley (1985, p. 49)

RESUMO

Esta dissertação visa compreender os sistemas de significação da mídia popular contemporânea. São destacados, como *corpus*, textos sincréticos produzidos pela indústria cultural norte-americana: *Comic books* (chamados de histórias em quadrinhos – HQs – no Brasil). Como a proposta é examinar textos que apresentam o *plano de expressão verbal* conjugado ao *plano de expressão visual* (textos sincréticos), o arcabouço teórico baseia-se na teoria Semiótica francesa proposta por A. J. Greimas, uma vez que ocorrem desenvolvimentos consideráveis nos estudos semióticos de textos visuais, realizados a partir da teoria greimasiana. Percebe-se que as HQs, em sua maioria, continham temas infantis e que hoje existem várias HQs direcionadas para o público adulto. Com o objetivo de entender a estrutura e o contexto de produção das HQs produzidas para adultos destaca-se a série *Sandman* (que é produzida para leitores adultos) para análise. As personagens da série são figurativizações de mitos da Antigüidade Clássica. A dissertação pretende estudar a estrutura *narrativa* e *discursiva* do texto, e também a *figuratividade* e as categorias *semi-simbólicas* e *tensivas* no *plano de expressão visual*. Será discutida a *intertextualidade* que há entre a série *Sandman* e a literatura. Este trabalho também tenciona entender como os mitos da Antigüidade, com toda sua carga de significados, são projetados em simulacros passionais e reconstruídos pela indústria cultural contemporânea. A respeito dos mitos, é possível formular uma configuração semântica de natureza patêmica que instaura uma nova mitologia e influi tanto no campo cognitivo quanto no campo afetivo do leitor.

Palavras – chave: semi-simbolismo; semiótica tensiva; cultura popular; mitologia.

ABSTRACT

This dissertation intends to comprehend the systems of signification of the contemporary cultural industry about the point of view of greimasian semiotic theory. The objects selected, as corpus, are the syncretic texts produced for the north-american cultural industry: Comic books. The propose is to examine texts that presents the verbal plan of expression united with the visual plan of expression (syncretic texts), the theory choosed are the French semiotic propose by A. J. Greimas, because the studies about visual texts, realized for the greimasian theory, are in great development. The comic books, in great part, are characterized by infantile themes, but, nowadays, there are many comic books produced for mature readers. With the objective of to understand the structure and the production context of the comic books produced by mature readers, this work detaches, as corpus, the Sandman series (produced for mature readers), to the analysis. The characters of the series are figurative creations of myths of Classical Antiquity. The dissertation intends to study the narrative and the discursive structure of the text, and also the figurativity and the semi-symbolic categories and the tensive semiotics concepts in the visual plan of expression. Will be discussed the intertextuality between the Sandman series and the literature. This work aims to understand how the ancient myths, with all their content of meanings, are projected in passional simulacrums and reconstructed for the contemporary cultural industry. Concerning the myths, is possible to formulate a semantic configuration of passional nature that establishes a new mythology and influences in the cognition dimensions and also in the affection dimensions of the reader.

Key-words: semi-symbolism; tensive semiotics; pop culture; mythology.

LISTA DE ESQUEMAS

Esquema 1	Esquema da decadência	p.29
Esquema 2	Esquema da ascendência	p.30
Esquema 3	Esquema da amplificação	p.30
Esquema 4	Esquema da atenuação	p.31
Esquema 5	Práxis enunciativa e semiosfera	p.79

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 SIGNO, SIGNIFICAÇÃO E DISCURSO.....	17
1.1 Figuratividade.....	31
1.2 Mito.....	36
1.3 Semi-simbolismo.....	41
1.4 A estrutura da linguagem das histórias em quadrinhos.....	46
2 PACTO COM O SONHO.....	50
2.1 Diálogo com os deuses.....	53
2.2 Os sonhos do bardo inglês.....	59
2.3 Fadas, poetas e uma noite de verão.....	62
2.4 Despertar.....	69
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	81
REFERÊNCIAS.....	91
BIBLIOGRAFIA CONSULTADA.....	95
ANEXOS.....	96
ANEXO A – <i>Men of Good Fortune</i>	97
ANEXO B – Perpétuos.....	123
ANEXO C – <i>A Midsummer Night’s Dream</i>	125
ANEXO D – <i>Livros da Magia</i>	151
ANEXO E – <i>The Wake</i>	153
ANEXO F – <i>Hamlet</i>	155

INTRODUÇÃO

Esta dissertação visa analisar os sistemas de significação da mídia popular e destaca as histórias em quadrinhos (HQs) contemporâneas como objeto. Como a proposta é examinar textos que apresentam o plano de expressão verbal conjugado ao plano de expressão visual (textos sincréticos), o arcabouço teórico baseia-se na teoria semiótica da significação proposta por A. J. Greimas, uma vez que ocorrem desenvolvimentos consideráveis nos estudos semióticos de textos visuais, realizados a partir da teoria greimasiana.

As HQs surgiram entre o final do século XIX e as primeiras décadas do século XX. Nesse período de emergência, os quadrinhos passaram a circular em jornais onde dividiram espaço com várias notícias. Em seus primeiros anos as HQs eram caracterizadas pelo humor e não existia uma indústria especializada nesse tipo de publicação. Mas as mudanças que ocorrem na produção e veiculação da chamada cultura de massa são visíveis. Quando E. Morin (1969, p. 40-41) refletiu sobre a natureza da cultura popular, na década de 1960, considerou que “[...] a grande imprensa para adultos está impregnada de conteúdos infantis (principalmente a invasão das histórias em quadrinhos).”

Na primeira década do século XX, foi publicada a HQ *Little Nemo in Slumberland*, criada e desenhada pelo norte-americano Winsor McCay. Essa HQ, que surgiu em 1905, é considerada como uma das mais inovadoras na história desse tipo de texto. Além de usar elementos do *art-nouveau*, McCay enriqueceu a linguagem das HQs com enquadramentos sofisticados e com a utilização de ângulos e perspectivas que só surgiriam posteriormente no cinema. *Little Nemo in Slumberland* foi publicada em suplementos dominicais de jornais norte-americanos. A página dominical é a primeira forma como foram publicadas as HQs modernas: os autores dispunham de uma página para apresentar uma HQ, que continha uma história completa ou apenas um capítulo.

Na década de 1930 surgiu, nos Estados Unidos – o primeiro grande centro produtor de quadrinhos no mundo – a grande indústria de HQs. A partir dessa época, os quadrinhos passaram a ser publicados em revistas especializadas, mas continuavam a dividir espaço com reportagens e outras matérias em diversos jornais. A produção da indústria norte-americana especializada em HQs estabelece-se com a criação, em 1935, da empresa *New York Company*. Essa editora é rebatizada com o nome de *National Allied Publishing* e publica *New Fun – The Big Comic Magazine 1*, reconhecida como a primeira revista da futura *DC Comics*, que viria a ser uma das

maiores editoras de quadrinhos e, ainda na década de 1930, lançaria dois dos maiores ícones já criados para as HQs: *Superman* e *Batman*. Essas personagens, cujas histórias se desenvolveram no decorrer da Segunda Guerra Mundial, estão carregadas de significados de caráter heróico-nacionalista. W. Eisner, artista que participou da criação da indústria de quadrinhos na década de 1930, acreditava que os super-heróis surgiram por causa da difusão das idéias de Hitler. O livro *Mein Kampf*, escrito pelo líder nazista, fora publicado nos Estados Unidos em 1935 e, em seu conteúdo, defendia a teoria dos super-heróis. Segundo W. Eisner (1975, p. 2):

Era uma época em que todo tipo de solicitações e de idéias novas chegava de todos os lugares ao mesmo tempo. É o que chamamos de cultura de massa: as pessoas não percebem que diversas coisas diferentes acontecem simultaneamente e as influenciam. [...] Era um estímulo sem igual para os adolescentes. Achavam que também eles poderiam vencer da noite para o dia como políticos, astros de cinema, boxeadores [...] E esse conjunto fez com que os novos super-heróis funcionassem. O personagem estilo *Superman* diz: “Não só eu te salvo a vida instantaneamente, como também vou acertar tudo que estiver errado.” E assim uma geração inteira foi educada num clima em que as coisas todas se resolviam de um golpe só.

Morin (1969, p. 41) vislumbrava uma diluição nas barreiras de faixa etária em relação ao consumo popular: “Assim, uma homogeneização da produção se prolonga em homogeneização do consumo que tende a atenuar as barreiras entre as idades.” No início do século XXI percebe-se que a *homogeneização* visualizada por Morin se encontra em um estágio no qual os temas adultos, infantis, masculinos e femininos se mesclam de forma complexa enquanto existem subdivisões específicas para cada setor etário. Percebe-se que as HQs na década de 1960 continham, em sua maioria, temas infantis, e que hoje existem várias HQs direcionadas para o público adulto. Essa mudança está relacionada à estruturação narrativa desse tipo de texto sincrético. Com base nessa reflexão, esta dissertação visa analisar especificamente os quadrinhos publicados para leitores adultos.

Existem muitos quadrinhos publicados para adultos e isso torna necessária a escolha de uma única HQ, produzida para o público adulto, como *corpus*. HQs produzidas para adultos existem desde a década de 1960, é possível citar autores como o norte-americano R. Crumb, criador de personagens como *Fritz the Cat*, que se tornou um ícone da contracultura. Esse mesmo autor influenciou quadrinhistas brasileiros, como Angeli, na criação de personagens como Rê Bordosa e Bob Cuspe e também no uso de uma linguagem contraventora. Existem publicações essenciais

de HQs produzidas no Brasil e que tinham o público adulto como alvo: revistas como *Chiclete com banana* e *Circo*, por exemplo. Destaca-se, também no cenário brasileiro, o trabalho do quadrinhista Lourenço Mutarelli, que trata de temas profundos da condição humana em um estilo, ao mesmo tempo, debochado e compassivo.

Há trabalhos europeus que foram essenciais no desenvolvimento estético e temático da linguagem das HQs, como *Barbarella*, do francês Jean Claude Forest, e *Valentina*, do italiano Guido Crepax, ambos criados na década de 1960, enfatizam principalmente o erotismo.

É preciso destacar a publicação de uma revista francesa que é reconhecida como uma das mais importantes na história das HQs para adultos: a *Métal Hurlant*. Essa revista, publicada em 1975 pelos artistas Giraud, Druillet, Dionnet e Farkas, é responsável por situar a linguagem das HQs em um patamar mais elevado de qualidade. A contribuição desses autores é percebida tanto na produção de suas histórias e desenhos quanto no material (papel *couché* e formato grande) no qual a revista, hoje extinta, era impressa. Os desenhistas Giraud (também conhecido pelo pseudônimo de Moebius) e Druillet revolucionaram a linguagem dos quadrinhos europeus (e, conseqüentemente, mundiais, depois da publicação em 1977 da versão norte-americana da *Métal Hurlant*: a revista *Heavy Metal*) ao criarem histórias que tinham como base a ficção científica e a fantasia, sempre com elementos eróticos. Moebius e Druillet produziram trabalhos de vanguarda utilizando técnicas da pintura, serigrafia e fotografia para narrar histórias, muitas vezes psicodélicas, ambientadas em universos alienígenas oníricos e lisérgicos. A *Métal Hurlant*, ao lado da *Zap Comix*, revista norte-americana criada por R. Crumb na década de 1960, são HQs responsáveis por definir a noção de quadrinhos para adultos porque inovaram em conteúdo e expressão a estrutura desse tipo de texto.

Uma grande mudança nas HQs para adultos aconteceu durante a década de 1980, dentro do mercado norte-americano, a partir de obras publicadas pela editora *DC Comics*. Os quadrinhistas Frank Miller e Alan Moore produziram HQs para adultos sem se aterem ao estilo humorístico ou erótico que predominava nos quadrinhos adultos até então. Miller escreve a obra *Batman: The Dark Knight Returns*, uma releitura da história de *Batman*, na qual a personagem enfrenta a própria decadência e encara suas psicopatias. Moore escreve *Watchmen*, mini-série que é publicada na mesma época de *Batman: The Dark Knight Returns* e cuja narrativa é uma desconstrução das histórias tradicionais de super-heróis. Além de fazer um uso inovador da técnica narrativa em quadrinhos, Moore explora questões políticas de sua época, como a Guerra

Fria, e também se apóia em conceitos científicos, como a teoria matemática do caos, no desenvolvimento de seu texto. A maneira como esses autores trabalharam com os super-heróis – personagens amplamente consumidas na indústria cultural – é semelhante ao trabalho dos pintores da *pop art*, que reproduziram ícones da sociedade de consumo norte-americana. Ao pensar nas escolas de arte da sociedade ocidental contemporânea, o historiador E. Hobsbawm (1999, p. 496) considera que

As imagens que se tornaram ícones de tais sociedades eram as das diversões e consumo de massa: astros e latas. Não surpreende que na década de 1950, no coração da democracia de consumo, a principal escola de pintores abdicasse diante de fabricantes de imagens tão mais poderosas que a arte anacrônica. A *pop art* (Warhol, Lichtenstein, Rauschenberg, Oldenburg) passava o tempo reproduzindo, com tanta exatidão e insensibilidade quanto possível, os badulaques visuais do comercialismo americano: latas de sopa, bandeiras, garrafas de coca-cola, Marilyn Monroe.

Os quadrinhistas Moore e Miller se apropriaram de ícones da sociedade consumista ocidental, como *Superman* e *Batman*, e os redefiniram a partir de uma leitura crítica. É importante salientar que esse trabalho de releitura de super-heróis ocorreu no interior da indústria de HQs norte-americana. A contribuição desses autores foi introduzir conceitos inovadores no imenso mercado norte-americano de quadrinhos. Como a indústria norte-americana é uma das mais lidas em todo o mundo, esses trabalhos tiveram enorme repercussão e influenciaram vários outros artistas e também outras mídias, como o cinema. Os trabalhos de Miller e Moore foram publicados em formato de luxo e com destaque para o nome do autor, mais que da personagem, isso consolidou a produção dos quadrinhos de autor na mídia mundial. Na introdução da terceira parte de sua obra *Incal*, publicada pela primeira vez em 1988, o artista francês Moebius (2006, p. 3) reflete sobre a produção das HQs autorais norte-americanas:

Acredito que muitas novidades estão acontecendo nas revistas em quadrinhos nos Estados Unidos, mas acho que é apenas o começo. No dia em que pessoas do calibre de, digamos, um Arthur Miller, um Charles Bukowsky ou qualquer um com esse tipo de talento, entrarem no campo dos quadrinhos, então nós veremos coisas incríveis. Isso ainda não aconteceu, mas acho que acontecerá. Nós, recentemente, vimos o surgimento de uma nova geração de criadores, que começaram a tomar consciência de que os quadrinhos, como uma mídia, podem, realmente, sustentar um material de altíssima qualidade. Mas porque isso é um fenômeno novo nos Estados Unidos, podemos dizer que eles ainda se sentem desconfortáveis com relação ao assunto. [...] Na Europa, no final dos anos 60 e

no começo dos anos 70, nós experimentamos o mesmo fenômeno, mas ele ocorreu muito rapidamente, pois era um mercado bem menor, com, acho eu, menos formalidades estabelecidas dentro dele. Os EUA são um país imenso e sinto que as pessoas lá são, geralmente, mais atenciosas com o sistema. Mas quando elas despedaçam as coisas, elas fazem isso pra valer. Nesse dia, nós começaremos a ver algumas coisas incríveis.

Depois do sucesso editorial e crítico do trabalho de Moore e Miller, a editora *DC Comics*, cuja única grande rival era a *Marvel Comics*, decidiu investir nos quadrinhos para adultos e começou a procurar escritores talentosos para produzi-los. O trabalho de quadrinhistas ingleses, como Moore, atraiu a atenção dos editores norte-americanos no final da década de 1980. Entre esses novos autores britânicos, um dos que mais se destacam é Neil Gaiman e sua série *Sandman*, produzida e impressa para o público adulto¹; ou seria aquilo que Morin chamou de “adulto acriançado”²? Essa questão será esclarecida nas considerações finais dessa dissertação.

U. Eco analisou vários textos da indústria cultural na década de 1960, incluindo as HQs *Steve Canyon*, *Superman* e *Charlie Brown*. Eco (1993, p. 19) escreveu sobre os intelectuais que recusavam o estudo de objetos da indústria cultural (chamados de *apocalípticos*) e sobre aqueles que procuravam entender os produtos culturais da indústria (chamados de *integrados*):

O que [...] se censura ao apocalíptico é o fato de jamais tentar, realmente, um estudo concreto dos produtos e das maneiras pelas quais são eles, na verdade, consumidos. O apocalíptico não só reduz os consumidores àquele fetiche indiferenciado que é o homem-massa, mas – enquanto o acusa de reduzir todo produto artístico, até o mais válido, a puro fetiche – reduz, ele próprio, a fetiche o produto da massa. E ao invés de analisá-lo, caso por caso, para fazer dele emergirem as características estruturais, nega-o em bloco. Quando o analisa, trai então uma estranha propensão emotiva e manifesta um irresoluto complexo de amor-ódio – fazendo nascer a suspeita de que a primeira e mais ilustre vítima do produto de massa seja, justamente, o seu crítico virtuoso.

Compreende-se a necessidade de estudar – sem pré-concepções – textos produzidos pela indústria cultural e, com base nessa reflexão, esta dissertação destaca a série *Sandman* para análise. A série foi publicada em revistas mensais entre os anos de 1988 e 1996. A editora *DC*

¹ A série, publicada pelo selo *Vertigo*, divisão da editora norte-americana *DC Comics*, tem a seguinte frase impressa nas capas: *Suggested for mature readers* (sugerido para leitores adultos – tradução nossa).

² Em *Cultura de Massas no século XX*, diz Morin (1969, p. 39): “Pode-se dizer que a cultura de massa, em seu setor infantil, leva precocemente a criança ao alcance do setor adulto, enquanto em seu setor adulto ela se coloca ao alcance da criança. Esta cultura cria uma criança com caracteres pré-adultos ou um adulto acriançado?”

Comics, devido em grande parte ao sucesso de *Sandman*, criou o selo *Vertigo*, que só publica HQs de caráter adulto. O Brasil foi o primeiro país de língua não inglesa a publicar *Sandman*. Hoje, a série é reeditada em aproximadamente quarenta idiomas em dez volumes encadernados produzidos com material de luxo. Os primeiros volumes encadernados de *Sandman* publicados pela editora *Conrad*, a partir de 2005, no Brasil, esgotaram em menos de três anos após o lançamento. Mesmo com o preço em torno de R\$65,00 a R\$95,00, quantia alta para os padrões brasileiros, os volumes encadernados já se tornaram raridade entre os colecionadores do gênero.

É curioso o fato de a série ter ganhado prêmios que antes eram específicos da literatura de ficção, como o *World Fantasy Award*, por exemplo. Longe de avaliar a relevância do prêmio, o que realmente importa é compreender a maneira como as HQs (a série *Sandman* em especial) invadem outros domínios, como o da literatura. Há muitas adaptações de obras literárias para os quadrinhos, mas o que esta dissertação pretende analisar é a forma como as HQs podem estruturar um discurso que se relaciona a elementos da literatura universal. Resta saber quais as conseqüências que decorrem dessa relação entre as HQs e a literatura.

Como a série completa é longa serão destacadas, como *corpus*, duas histórias e uma ilustração. As histórias se chamam *Men of Good Fortune* e *A Midsummer Night's Dream* (HQ vencedora do prêmio literário *World Fantasy Award* em 1991) e foram publicadas, respectivamente, em *Sandman: The Doll's House* e em *Sandman: Dream Country*. Essas histórias foram escolhidas por conterem elementos que caracterizam toda a série, que foi publicada em 75 edições e sempre foi roteirizada por Gaiman, mas desenhada por vários artistas. A ilustração destacada se chama *The Wake* e foi publicada no último volume da série.

O primeiro capítulo da dissertação contém a discussão teórica dos conceitos semióticos que serão utilizados na análise do *corpus*. Serão discutidas as bases da semiótica greimasiana, de F. Saussure a L. Hjemslev, o percurso gerativo de sentido proposto por Greimas e o atual desenvolvimento da semiótica tensiva, proposta por C. Zillberberg e J. Fontanille. Ainda no primeiro capítulo será exposto o conceito de figuratividade, o conceito de mito, alicerçado na definição de Roland Barthes, o conceito de semi-simbolismo, segundo J. M. Floch, e também será apresentada a estrutura da linguagem das HQs.

O segundo capítulo compreende a análise das HQs *Men of Good Fortune* e *A Midsummer Night's Dream*. Serão analisados, principalmente, os níveis narrativo e discursivo dessas histórias e será destacada a intertextualidade que há entre as HQs de Gaiman e textos da literatura

universal, como Hesíodo, Homero, Ovídio, Camões e Shakespeare. As análises também serão conduzidas com base na semiótica plástica proposta por Floch. No último tópico do segundo capítulo será analisada a ilustração *The Wake*, publicada no volume homônimo. A análise, além do conceito de semi-simbolismo, será também baseada na semiótica passional e na semiótica tensiva.

Depois da análise do *corpus*, será possível tirar conclusões a partir de reflexões sobre o contexto histórico e social no qual o objeto foi produzido. As considerações que E. Hobsbawm faz acerca das transformações na indústria cultural e na sociedade após a década de 1950, em *Era dos Extremos*, ajudam a entender o impacto das HQs entre o público adulto no final do século XX. As reflexões do sociólogo E. Morin, presentes no livro *Cultura de Massas no século XX*, também são valiosas nas considerações finais.

A importância de se realizar um estudo dos sistemas de significação das HQs ocorre porque são uma forma poderosa de veiculação de valores. Ao considerar que a cultura industrial é constituída, em grande parte, por textos sincréticos, não se pode negligenciar o impacto discursivo das HQs na sociedade de consumo contemporânea. Pretende-se, portanto, neste trabalho, analisar a estrutura desses objetos textuais que surgiram no início do século XX, caracterizados como textos infantis, e entender como se desenvolveram, no final do século XX, as HQs produzidas para adultos.

1 SIGNO, SIGNIFICAÇÃO E DISCURSO

F. Saussure estabeleceu os princípios teóricos que formam a base da Lingüística contemporânea. Ele obteve sucesso na proposta de criar uma teoria científica capaz de descrever, por meio da própria linguagem, a estrutura de todas as línguas. A obra basilar da Lingüística moderna é o *Curso de Lingüística Geral*. Este livro, publicado em 1916, não foi escrito por Saussure, que morreu em 1913, trata-se de uma compilação do pensamento do teórico feita pelos seus discípulos. Atualmente, com a descoberta de textos escritos pelo próprio Saussure, muitas questões são esclarecidas no que diz respeito ao trabalho do criador da Lingüística moderna, reconhecido como o “pai do Estruturalismo”. De qualquer maneira, diversas linhas de pesquisa que se desenvolveram no século XX (não só na Lingüística, mas também na Antropologia e na Psicanálise) baseiam suas teorias no *Curso de Lingüística Geral*, e esse fato atesta sua importância acadêmica.

Um dos conceitos teóricos fundamentais apresentados no *Curso de Lingüística Geral* é o conceito de signo lingüístico. Segundo Saussure (1975, p. 80):

O signo lingüístico não é uma coisa e uma palavra, mas um conceito e uma imagem acústica. Esta não é o som material, coisa puramente física, mas a impressão (*empreinte*) psíquica desse som, a representação que dele nos dá o testemunho de nossos sentidos; tal imagem é sensorial e, se chegarmos a chamá-la “material”, é somente neste sentido, e por oposição ao outro termo da associação, o conceito, geralmente mais abstrato. O caráter psíquico de nossas imagens acústicas aparece claramente quando observamos nossa própria linguagem. Sem movermos os lábios nem a língua, podemos falar conosco ou recitar mentalmente um poema.

A língua é um sistema de signos, e todo signo se estrutura pela união entre um significante (imagem acústica) e um significado (conceito). Assim, entendemos que o significado (conceito) da palavra cavalo está ligado a diversos significantes (imagens acústicas). As palavras *cavalo*, *cheval* ou *horse* (português, francês e inglês) são formas gráficas com diferentes imagens acústicas (significantes) que remetem a um mesmo conceito (significado). De forma que existem diferentes significantes que remetem a um significado semelhante. Percebe-se que a teoria saussuriana de signo lingüístico se aplica a todas as línguas conhecidas, pois compreendemos que toda língua é estruturada por meio da relação entre um significante e um significado.

Saussure (1975, p. 82-83) também chama a atenção para o princípio de arbitrariedade do signo lingüístico. Segundo o teórico, não existe motivação que una o significante ao significado:

Assim, a idéia de “mar” não está ligada por relação alguma interior à seqüência de sons *m-a-r* que lhe serve de significante; poderia ser representada igualmente bem por outra seqüência, não importa qual; como prova, temos as diferenças entre as línguas e a própria existência de línguas diferentes: o significado da palavra francesa *boeuf* (“boi”) tem por significante *b-ö-f* de um lado da fronteira franco-germânica, e *o-k-s* (*Ochus*) do outro. [...] o significante é imotivado, isto é, arbitrário em relação ao significado, com o qual não tem nenhum laço natural na realidade.

Compreende-se que as duas faces do signo, o significante e o significado, não se relacionam por analogia. O conceito não está vinculado à imagem acústica na formação de um signo lingüístico. O princípio de arbitrariedade do signo é problematizado no desenvolvimento das ciências da linguagem. As conseqüências acerca da arbitrariedade do signo serão discutidas adiante.

Um dos principais lingüistas a dar continuidade ao trabalho de Saussure é o dinamarquês L. Hjelmslev. Sua obra *Prolegômenos a uma Teoria da Linguagem*, publicada em 1943, estabelece os princípios fundamentais da Glossemática (da palavra grega *glossa* – língua), teoria lingüística elaborada por Hjelmslev e por seu amigo H. Uldall. Hjelmslev fez uso da lógica-matemática para estabelecer uma teoria da linguagem de caráter universal, que compreende a Lingüística como uma espécie de álgebra. Desse modo, o que importa é compreender as relações formais entre os elementos lingüísticos no interior da estrutura da linguagem.

Entre os conceitos desenvolvidos por Hjelmslev destaca-se o de *função*, proposto em seu sentido lógico-matemático. Segundo o lingüista dinamarquês, uma *função* é a inter-relação entre os termos que constituem todo sistema de significação, ou seja, toda semiótica. A *função* é estabelecida por meio da relação entre termos chamados *funtivos*:

Ao mesmo tempo que adotamos o termo técnico *função*, desejamos evitar a ambigüidade do uso tradicional no qual ele designa tanto a relação entre dois termos e um ou mesmo ambos esses termos no caso em que se diz que um termo é “função” do outro. É para eliminar essa ambigüidade que propusemos o termo técnico *funtivo* e que tentamos evitar dizer, como normalmente se faz, que um funtivo é “função” do outro, preferindo a seguinte formulação: um funtivo *tem uma função com o outro*. (HJEMSLEV, 1975, p. 40)

Entende-se que uma *função* é contraída por meio da relação entre os *funtivos*. Hjelmslev (1975, p. 53-54) desenvolve o conceito de *função semiótica* e o define como a relação entre dois *funtivos*: *expressão* e *conteúdo*:

Adotamos os termos *expressão* e *conteúdo* para designar os *funtivos* que contraem a função em questão, a função semiótica; esta é uma concepção puramente operacional e formal e, nesta ordem de idéias, nenhum outro significado é atribuído aos termos *expressão* e *conteúdo*.

É a partir desses princípios que Hjelmslev irá propor os dois planos da linguagem: o *plano da expressão* e o *plano do conteúdo*, fundamentais no desenvolvimento da semiótica greimasiana. O *plano da expressão* se desdobra em dois extratos: *forma da expressão* e *substância da expressão*, assim como o *plano do conteúdo* também se desdobra em *forma do conteúdo* e *substância do conteúdo*. Por exemplo:

A) O *plano da expressão* da palavra *avião*:

- 1) A *forma da expressão* é o conjunto de seus fonemas. É o recorte sonoro compreendido pelos fonemas, que, por sua vez, fazem parte do sistema fonológico da língua.
- 2) A *substância da expressão* é o som, que se manifesta na pronúncia dos fonemas da palavra *avião*. É a manifestação do som já organizado fonologicamente.

B) O *plano do conteúdo* da palavra *avião*:

- 1) A *forma do conteúdo* é a noção de *avião* (*jato*, *planador*, *boeing*, etc), que também é transmitida pelas *formas da expressão* *avion* (francês) e *airplane* (inglês).
- 2) A *substância do conteúdo* é o conceito, que é materializado pelo sistema lingüístico. No caso de *avião*, a substância é o conceito de “meio de transporte aéreo”, que se organiza na *forma do conteúdo*.

A teoria Glossemática de Hjelmslev define o signo como uma *função* que se contrai na relação entre dois *funtivos* formais: o *plano da expressão* e o *plano do conteúdo*. É esse o conceito lógico-matemático de *função semiótica* – a relação entre os *funtivos* *expressão* e *conteúdo* – que é fundamental em toda significação ao constituir signos e criar efeitos de sentido.

Na Glossemática, as unidades da língua são os termos formais que estruturam a significação, e não os sons e os conceitos, que são elementos extralingüísticos. É o estabelecimento dessa metalinguagem, a idéia de que é possível compreender a linguagem por meio de um método estrutural lógico-matemático, que preparou o caminho para o surgimento da semiótica francesa.

Greimas, lingüista lituano, se encarregou do trabalho de criar uma teoria semiótica cuja eficácia analítica abrangesse todos os sistemas de significação. Entende-se significação como a apreensão das relações entre os elementos da linguagem: é o ato por meio do qual o mundo faz sentido, significa. De modo que a significação é um conceito primordial na relação entre homem e mundo. Assim, a semiótica conceitua o texto como um conjunto formal de significação que se manifesta em diversas substâncias da expressão: verbais, visuais, áudio-visuais, esculturais, arquitetônicas, etc...

Como pesquisador do folclore lituano, Greimas percebeu que, subjacente às narrativas, havia uma estrutura lógica que organizava a manifestação dos textos. Caberia à semiótica francesa formalizar o *percurso gerativo de sentido* em níveis:

- *Nível fundamental*: no qual se situam as relações lógicas – representadas por caracteres simbólicos – com investimento semântico mínimo;
- *Nível narrativo*: no qual ocorre a organização e o desenvolvimento semântico dos elementos lógicos que estruturam a narrativa;
- *Nível discursivo*: no qual os níveis anteriores se manifestam temática e figurativamente, nele se examinam os investimentos mais concretos, que são manifestados em diversos textos: verbais, visuais, sincréticos etc. Neste nível, o sujeito da enunciação – produtor do discurso – organiza as estruturas narrativas em categorias discursivas de pessoa, tempo e espaço.

Segundo Greimas (1975, p. 12):

É através de uma via estreita, entre duas competências indiscutíveis – a filosófica e a lógico-matemática –, que o estudioso de semiótica é obrigado a conduzir sua pesquisa sobre o sentido. [...] É preciso, para satisfazer às reais necessidades da semiótica, dispor de um mínimo de conceitos epistemológicos explicitados que permitam ao estudioso de semiótica apreciar, quando se trata da análise das significações, a adequação dos modelos que lhe são propostos ou que ele constrói para si.

O semioticista, ao se aventurar em um terreno tão vasto, que é o da significação, deve se orientar por meio da filosofia e da lógica-matemática para efetuar seu trabalho. O conhecimento dos princípios científicos já estabelecidos também é fundamental para que se entenda em que medida o modelo teórico proposto é adequado à análise de certo objeto.

Ao tomar para si a significação como campo de estudo, a semiótica precisa definir em qual domínio epistemológico se situam os objetos a serem analisados. Em *Semântica Estrutural*, obra fundamental da semiótica européia, publicada em 1966, Greimas (1976, p. 27) afirma:

A única forma de focalizar, atualmente, o problema da significação, consiste em afirmar a existência de descontinuidades, no plano da percepção, e dos espaços diferenciais (como o fez Lévi-Strauss), criadores de significação, sem se preocupar com a natureza das diferenças percebidas.

Greimas salienta que, para trabalhar a significação, é preciso apreender as descontinuidades que podem ser identificadas no campo da percepção. Entende-se por descontinuidade o momento em que ocorre a ruptura na continuidade entre uma unidade significativa e outras unidades relacionadas: um fenômeno é recortado do universo contínuo no qual está diretamente relacionado a outros fenômenos. De modo que os objetos semióticos são identificados por meio dos sentidos fisiológicos no campo da percepção, no sentido filosófico que lhe atribui a fenomenologia. A corrente filosófica fenomenológica é fundamental no desenvolvimento da semiótica greimasiana e é no plano da percepção que os objetos semióticos são situados.

A semiótica compreende as formas físicas, químicas e biológicas como objetos que são percebidos pelo homem por meio de suas qualidades sensíveis. Esses objetos são compreendidos como partes constituintes do *mundo natural* (Em semiótica, opõem-se *línguas naturais* e *mundo natural* para ressaltar a anterioridade deste último em relação às línguas e aos indivíduos. Tanto as *línguas naturais* quanto o *mundo natural* são considerados *macrosemióticas*). O *mundo natural* interessa ao semioticista no momento em que seus objetos significam algo no universo da linguagem, de maneira que esses objetos deixam de ser simples elementos do *mundo natural* e passam a ser considerados textos. Assim, uma rocha – elemento do *mundo natural* – torna-se um texto quando um escultor a trabalha e lhe concede significado, mas a própria ação da natureza pode tornar uma rocha semelhante a uma figura cultural, o que justifica considerar esse objeto natural como um texto.

Entende-se que os objetos dotados de significação são percebidos pelos sentidos fisiológicos e podem tornar-se objetos de estudo para o semioticista, desde que o pesquisador se aproprie do objeto discreto – isto é, em seu caráter descontínuo – e o articule ao instrumental dos conceitos teóricos estabelecidos. A proposta de trabalhar somente com fenômenos descontínuos e objetos discretos é um princípio estruturalista que é problematizado no desenvolvimento da semiótica. Adiante, serão expostas as propostas semióticas que buscam ocupar-se da significação em devir e do discurso em ato.

No *nível fundamental* do percurso gerativo, identifica-se a oposição entre os termos mais simples e abstratos que estruturam a significação. Uma oposição fundamental como *vida versus morte* pode ser representada pela oposição entre termos lógicos como *s1 versus s2*, sendo que *s1* se refere à vida e *s2* se refere à morte. Essa oposição semântica fundamental estrutura o sentido de um texto, de forma que o *percurso gerativo de sentido* pode partir de *s1* (vida) passar por não-*s1* (não-vida) e afirmar *s2* (morte). Nesse caso, o sentido do texto afirma a vida em *s1*, nega a vida em não-*s1* e conclui ao afirmar a morte em *s2*. Entende-se que, nesse percurso, a morte predomina e a vida é negada.

Ao considerar o desenvolvimento das pesquisas de Propp e Lévi-Strauss sobre a narratividade, Greimas (1975, p. 144) teoriza uma semiótica que expõe a organização das estruturas narrativas. O teórico lituano considera que as estruturas narrativas são essenciais na produção dos discursos, pois a articulação dos elementos que compõem o *nível discursivo* ocorre no *nível narrativo*. Assim, para que a semiótica estabeleça o *nível discursivo* é preciso que ela formalize o *nível narrativo*.

Greimas (1976, p. 26) considera que a notação técnica – cifras e caracteres simbólicos –, adotada para representar as estruturas lógicas, possibilita criar um modelo formal que manipula os conteúdos organizados sem se identificar com eles. Desse modo, torna-se possível estabelecer uma teoria da narrativa que descreva as articulações e transformações entre elementos lógicos como *S1* e *S2* (sujeitos), *O* (objetos) e *v* (valores), que podem ser relacionados por termos como \rightarrow (que indica transformação), \cap (que significa conjunção) e \cup (que significa disjunção). Estes conceitos permitem examinar, de forma lógica, a organização das estruturas narrativas. Visualiza-se uma metalinguagem que permite trabalhar a narratividade.

Os termos S1, S2, e O são considerados unidades formais que ainda não receberam investimento semântico e são chamados de actantes. O *nível narrativo* se desdobra em *sintaxe narrativa* e *semântica narrativa*.

No nível da *sintaxe narrativa* os actantes relacionam-se em encadeamentos lógicos: em determinada narrativa S1 (sujeito 1) transformará (\rightarrow) S2 (sujeito 2) ao tornar este conjunto (\cap) ou disjunto (\cup) de um O (objeto).

No nível da *semântica narrativa* os actantes relacionam-se com valores (v), que podem se inscrever nos objetos. Por exemplo: Na história mítica de Sansão, herói dos judeus³, S1 (Sansão) é um actante que está conjunto de um objeto (cabelos) que lhe fornece um valor (força). Este enunciado de estado pode ser formalizado como: $S1 \cap Ov$. O estado de conjunção é transformado no momento em que Dalila (S2) seduz o herói e lhe corta os cabelos, privando-o da força. De forma que S2 transforma (\rightarrow) S1 tornando-o disjunto (\cup) de um objeto valor (Ov).

No nível da *semântica narrativa* também ocorrem as *modalizações*, que são responsáveis por modificar as relações entre os actantes. A *existência modal* do sujeito de estado e sua relação com valores (v) como ódio, inveja, ciúme, etc. é denominada *modalização do ser*. A *competência modal* do sujeito do fazer, sujeito dinâmico que se define pelos enunciados de ação⁴, é denominada *modalização do fazer*. São previstas quatro modalidades que definem tanto a *modalização do ser* quanto a *modalização do fazer*: o *querer*, o *dever*, o *poder* e o *saber*. Por exemplo: Dalila é modalizada pelo *querer-ser* aquela que descobrirá a fonte da força de Sansão. De forma que, no *nível narrativo*, os actantes desempenham *papéis actanciais*; na história de Sansão, o *papel actancial* de S2 (Dalila) é definido pelo investimento modal *querer-ser*. Na narrativa bíblica, os príncipes dos filisteus oferecem dinheiro a Dalila para que ela revele a fonte da força de Sansão. De forma que ocorre uma *modalização do ser* pelo valor ambição. Ela se apropria de um *saber-fazer* no momento em que descobre a fonte da força do herói que, seduzido, revela que são os cabelos que lhe conferem tamanha força. O *saber-fazer* possibilita o *poder-fazer*, que, neste caso, diz respeito ao ato de cortar os cabelos de Sansão. Devido a esta *modalização do fazer* o herói é privado de sua força.

³ História bastante conhecida, que está presente, de forma verbal, no texto bíblico de Juízes – capítulo 13 –, e que pode se manifestar em vários textos como o cinema, o teatro, a pintura, a música, etc.

⁴ Em que se encadeiam vários enunciados de estado e várias transformações.

O *querer-ser* e o *saber-fazer* que modalizam Dalila, tornando-a competente para realizar sua *performance* na narrativa, transformam o estado de conjunção entre Sansão e seu objeto valor em estado de disjunção. Distingue-se um PN (programa narrativo) que pode ser formalizado como:

- PN = F (função) [S2 → (S1 U Ov)]

Neste PN a *performance* de Dalila (S2) predomina sobre a de Sansão (S1), de forma que Dalila é o sujeito do fazer e Sansão é o sujeito do estado.

Compreende-se que em um texto em que se encadeiam vários PN ocorrem várias transformações e circulam vários objetos e valores, de forma que a história se estrutura na ação e nas modalizações do fazer. Ao contrário, um texto com poucas transformações entre sujeitos e objetos, em que ocorre pouca ação, se organiza em torno do estado passional do ser.

O *nível discursivo* é a etapa mais superficial do *percurso gerativo de sentido* e é por meio da enunciação que o *nível narrativo* se converte em *nível discursivo*. No nível do discurso ocorre uma circulação de enunciados entre interlocutores, que são denominados *enunciador* e *enunciatário*. O destinador da enunciação é denominado *enunciador* e o destinatário é denominado *enunciatário*. Segundo Greimas e Courtés (2008, p. 171):

[...] o enunciatário não é apenas destinatário da comunicação, mas também sujeito produtor do discurso, por ser a “leitura” um ato de linguagem (um ato de significar) da mesma maneira que a produção do discurso propriamente dito. O termo “sujeito da enunciação”, empregado freqüentemente como sinônimo de enunciador, cobre de fato as duas posições actanciais de enunciador e de enunciatário.

O sujeito da enunciação produz o discurso ao organizar as estruturas narrativas em categorias de pessoa, tempo e espaço. De forma que o discurso estabelece a comunicação entre *enunciador* e *enunciatário*. Entende-se que o sujeito da enunciação se projeta no texto e deixa marcas lingüísticas que permitem reconstruir a enunciação. A história mítica de Sansão é compreendida como o discurso de uma civilização do antigo oriente próximo e as categorias de pessoa, tempo e espaço do enunciado estruturam-se segundo a linguagem de determinado sujeito da enunciação. O discurso do mito de Sansão é enunciado, originalmente, conforme a estrutura da antiga língua hebraica.

O *nível discursivo* compreende a manifestação temática e figurativa das estruturas narrativas. Os temas são revestidos por figuras, elementos que tornam os temas concretos no discurso. As figuras sugerem elementos do *mundo natural*, no campo da percepção, o que produz *efeitos de sentido* e *ilusões de realidade* no discurso. Os temas não sugerem elementos do *mundo natural*, pois são mais abstratos que as figuras. Por exemplo: Nas HQs do *Superman* percebe-se o tema do nacionalismo norte-americano concretizado na figura do herói, cujo uniforme é colorido por duas cores que se destacam na bandeira dos E.U.A. (azul e vermelho). O *Superman* é modalizado por uma competência extraordinária, pois seus superpoderes o qualificam com um quase ilimitado *poder-fazer*. O super-herói usa seus superpoderes para salvar a humanidade, o que pode ser entendido como um discurso do poder político norte-americano de policiamento do mundo. Segundo a teoria semiótica, o actante que acumula um *papel actancial*, no *nível narrativo*, e um *papel temático*, no *nível discursivo*, passa a ser classificado como *ator*. Na história do *Superman*, no *nível narrativo*, o actante desempenha um *papel actancial* no momento em que é modalizado pelo *poder-fazer* e, no *nível discursivo*, o actante assume o *papel temático* do heroísmo e torna-se um *ator*.

Chama-se a atenção para a importância do contexto histórico em que o discurso é produzido. Compreende-se que tanto a estrutura narrativa da história de Sansão quanto a estrutura narrativa da história do *Superman* manifestam-se em discursos heróicos, mas com diferentes percursos temáticos e figurativos. O mito de Sansão está relacionado aos elementos discursivos específicos do povo judeu e o herói recebe poderes do deus dessa cultura. A semiótica denomina a axiologia positiva do discurso de *euforia* e nomeia a axiologia negativa de *disforia*. O discurso judeu *euforiza* Sansão como um herói com poderes divinos e *disforiza* os filisteus ao retratar esse povo como traiçoeiro e dissimulado. A história do *Superman* é produzida por uma sociedade industrial capitalista e é a indústria de entretenimento norte-americana que veicula os textos sincréticos que contam esta história. O discurso norte-americano *euforiza* o *Superman* ao investi-lo de valores como a ética do homem do campo (o super-herói é criado por um casal de idosos em uma fazenda no interior dos E.U.A.), de modo que um valor específico da cultura norte-americana busca se afirmar como valor universal de um salvador da humanidade. A supremacia do poder bélico e o valor universal da moral norte-americana são *efeitos de sentido* do discurso heróico em *Superman*.

O desenvolvimento tecnológico das condições de produção de textos na contemporaneidade possibilita uma relação entre *enunciador* e *enunciatário* de alcance cultural muito mais amplo que na Antigüidade. A história de Sansão foi recontada em versões cinematográficas pela indústria cultural norte-americana e circulou na mídia mundial, mas, na antiga sociedade judaica em que surgiu, sua veiculação era restrita porque a produção material de textos era rudimentar. A história do *Superman* foi produzida na primeira metade do século XX e, neste mesmo período, circulou na mídia mundial. Mas os mitos bíblicos, como o de Sansão, são uma base cultural muito forte e moldaram diferentes culturas, enquanto a história do *Superman* ainda é um elemento cultural muito recente. Compreende-se que a passagem do tempo, juntamente com fatores sociais e políticos, estabiliza o mito na cultura.

Esse breve apanhado do *percurso gerativo de sentido* mostra a semiótica em sua fase estrutural. A semiótica estrutural faz uso de um sistema formal, sob a forma de caracteres simbólicos, para tratar a significação em sua forma descontínua, mais fixa. No entanto, a formalização não leva em conta as propriedades sensíveis e afetivas dos sujeitos e objetos semióticos. Greimas e Fontanille consideram que a semiótica deve trabalhar não só objetos discretos, mas deve também dar conta da significação em devir e do discurso em ato. No livro *Semiótica das Paixões – dos estados de coisas aos estados de alma*, de 1991, Greimas e Fontanille (1993, p. 14 e 15) ponderam:

[...] a semiótica da ação, atribuindo o *status* formal aos conceitos de actante e de transformação, condição para a instauração de sua sintaxe, não fez outra coisa senão deslocar a problemática dos investimentos semânticos, descarregando-se sobre a noção de estado. Ora, o estado, na perspectiva do sujeito que age, é ou o resultado da ação, ou seu ponto de partida: haveria, portanto, “estado” e “estado”, e as mesmas dificuldades ressurgem; o estado é antes de mais nada um “estado de coisas” do mundo que se acha transformado pelo sujeito, mas é também o “estado de alma” do sujeito competente em vista da ação e a própria competência modal, que sofre ao mesmo tempo transformações. Com base nessas duas concepções do “estado”, reaparece o dualismo sujeito/mundo. Apenas a afirmação de uma existência semiótica homogênea – tornada tal pela mediação do “corpo que sente” – permite enfrentar essa aporia: graças a essa transmutação, o mundo enquanto “estado de coisas” vê-se rebaixado ao “estado do sujeito”, isto é, reintegrado no espaço interior uniforme do sujeito.

Os semioticistas consideram que os dois estados – o estado de coisas do mundo e o estado de alma do sujeito – são unidos por meio da mediação do corpo que sente. O conceito fenomenológico de corpo é fundamental no desenvolvimento da semiótica das paixões e da

semiótica tensiva, que trabalha as variações de tensão entre o sensível e o inteligível. A semiótica retoma conceitos da fenomenologia – com base principalmente nas reflexões do filósofo Merleau-Ponty – e o estudo da atividade sensório-motora passa a ser fundamental no conhecimento da significação. A semiótica tensiva, desenvolvida pelos trabalhos recentes de C. Zilberberg e J. Fontanille, se concentra no estudo da interação entre o sensível e o inteligível na produção de sentidos. O sensível é o campo das presenças sensoriais e o inteligível é o campo do entendimento e da compreensão. A sintaxe do discurso é um encadeamento e uma sobreposição de atos que conjuga a dimensão da intensidade (sensível) e a dimensão da extensidade (inteligível). As tensões entre sensível e inteligível ocorrem no campo da percepção e definem o modo como o corpo sofre a experiência da significação. Ao tratar dos dois planos da linguagem – plano da expressão e plano do conteúdo – Fontanille (1993, p. 14 e 15) pondera:

Os dois planos da linguagem substituem, a partir de agora, as duas faces do signo. Sejam quais forem os nomes que se lhes dê, os dois planos da linguagem são separados por um corpo perceptivo que toma posição no mundo do sentido, que define, graças a essa tomada de posição, a fronteira entre o que será da ordem da expressão (o mundo exterior) e o que será da ordem do conteúdo (o mundo interior). É também esse corpo que reúne esses dois planos em uma mesma linguagem. Portanto, o sensível e o inteligível estão irremediavelmente ligados no ato que reúne os dois planos da linguagem.

Fontanille (2007, p. 44) retoma e desenvolve os conceitos de exteroceptividade, interoceptividade e proprioceptividade a partir da fenomenologia da percepção de Merleau-Ponty. A exteroceptividade é a percepção do mundo exterior, é o modo como o corpo percebe as formas físicas e biológicas do *mundo natural* (plano da expressão) e a interoceptividade é o momento em que o corpo percebe seu mundo interior: afetos, conceitos e sensações (plano do conteúdo). A proprioceptividade é a posição do sujeito da percepção, que experimenta a significação a partir de seu corpo próprio, que é um invólucro sensível, uma fronteira entre o domínio interior e o domínio exterior. O corpo próprio é mais que um mediador entre a exteroceptividade e a interoceptividade e sua atividade sensório-motora interfere na significação. O corpo percebe o ambiente que o interpela e converte as figuras do mundo (exteroceptivas) em figuras interiores (interoceptivas), que são equivalentes às figuras exteriores, mas que estão contaminadas pela dimensão patêmica (proprioceptiva) do corpo sensível. Além do corpo exterior (exteroceptivo) e do corpo interior (interoceptivo) o conceito de corpo próprio (proprioceptivo) define o momento em que o sujeito experimenta a significação em uma instância de legítima individualidade.

Assim, um mesmo discurso é entendido de maneiras diferentes por vários sujeitos porque cada um deles possui um corpo próprio que define um momento de sentido único. A proprioceptividade é a instância em que a sensibilidade singular – individualidade corpórea – do sujeito irá definir o sentido de um discurso.

Para que se entenda melhor o modo como a semiótica trabalha a interação entre o sensível e o inteligível é importante discutir o conceito de presença. Segundo Fontanille (2007, p. 47):

Perceber algo – antes de conhecer esse *algo* como uma figura pertencente a uma das macrossemióticas – é perceber mais ou menos intensamente uma *presença*. De fato, antes de identificar uma figura do mundo natural, ou ainda uma noção ou um sentimento, percebemos (ou “pressentimos”) sua presença, ou seja, algo que, por um lado, ocupa uma certa posição (relativa a nossa própria posição) e uma certa extensão e que, por outro lado, nos afeta com alguma intensidade. Algo, em suma, que orienta nossa atenção, que a ela resiste ou a ela se oferece.

Assim, a presença é compreendida como uma articulação semiótica da percepção. A intensidade sensorial que nos coloca em relação com o mundo, de natureza tensa, se situa no domínio da *visada*. A compreensão inteligível dos fenômenos, de qualidade extensa, se caracteriza pelo relaxamento cognitivo e se situa no domínio da *apreensão*. De modo que a presença suscita duas operações semióticas no plano da percepção: a *visada* (intensa) e a *apreensão* (extensa). Nesse sentido, os conceitos de *visada* e *apreensão* são compreendidos a partir de um ponto de vista fenomenológico:

Como é uma tomada de posição sensível, destinada a instalar uma área de referência, ela consiste também em uma tomada de posição sobre as grandes dimensões da sensibilidade perceptiva: a intensidade e a extensão. No caso da intensidade, dir-se-á que a tomada de posição é uma *visada*; no caso da extensão, uma *apreensão*. A *visada* opera sobre o modo da *intensidade*: o corpo próprio vai, então, em direção àquilo que nele suscita uma intensidade sensível (perceptiva, afetiva). A *apreensão* opera, em contrapartida, sobre o modo da *extensão*: o corpo próprio percebe as posições, as distâncias, as dimensões e as quantidades. (FONTANILLE, 2007, p. 98)

Zilberberg e Fontanille desenvolveram esquemas que possibilitam analisar a interação enunciativa entre a sensibilidade e a inteligibilidade, estes esquemas são uma das bases da semiótica tensiva. Os esquemas tensivos representam as variações de tensão no campo de presença da percepção, de forma que a significação é gerada a partir de tensões na atividade

sensorio-motora. O domínio sensorial-afetivo (sensível) é identificado na evolução do eixo da intensidade e o domínio racional-quantitativo (inteligível) é reconhecido no desdobramento do eixo da extensão (este eixo também representa o desdobramento espaço-temporal). As variações de equilíbrio entre o sensível e o inteligível podem conduzir ao aumento da tensão afetiva ou ao relaxamento cognitivo. São teorizados quatro esquemas elementares para observar a interação tensiva entre sensível e inteligível:

1º movimento – Esquema da decadência: Orienta-se a partir do eixo da intensidade na direção do eixo da extensão, parte do sensível para o inteligível. Pode-se compreender esse esquema na edição de um filme que enquadra o rosto de um ator em um *close-up*, para destacar um estado emocional, e que depois amplia o campo para enquadrar o cenário e outros atores em um plano panorâmico. Essa edição parte da intensidade, do sensível, e se desdobra na extensão, no inteligível.

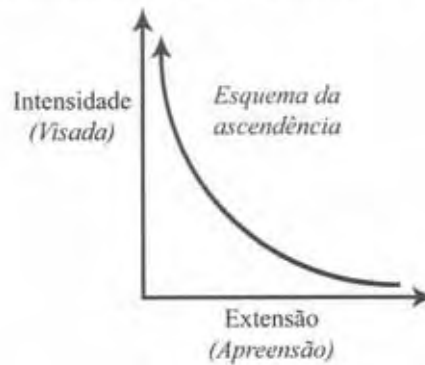
(1) A diminuição da intensidade combinada com o desdobramento da extensão produz um relaxamento cognitivo: é o *esquema descendente* ou *esquema da decadência*;



Esquema 1 – Esquema da decadência
Fonte: Fontanille (2007, p. 111)

2º movimento – Esquema da ascendência: Orienta-se a partir do eixo da extensão na direção do eixo da intensidade, parte do inteligível para o sensível. É o contrário do exemplo anterior: seria uma edição de filme que parte de um plano amplo, extenso, que enquadrava uma paisagem e vários atores, e se aproxima do rosto de um único ator para enquadrar um estado emocional intenso.

(2) O aumento da intensidade combinado com a redução da extensão produz uma tensão afetiva: é o *esquema da ascendência*;

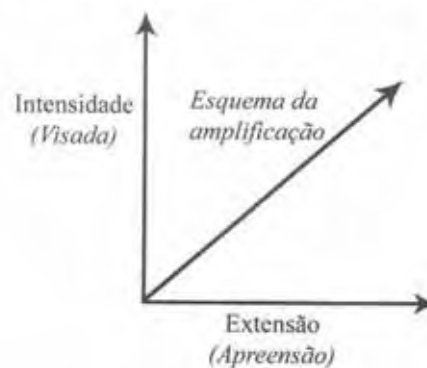


Esquema 2 – Esquema da ascendência

Fonte: FONTANILLE (2007, p. 111)

3º movimento – Esquema da amplificação: O sensível e o inteligível crescem em conjunto. Esse movimento parte de um mínimo de intensidade e de uma extensão fraca e se desenvolve em uma tensão máxima juntamente com o desdobramento da extensão. É o que acontece em várias sinfonias, que se iniciam com um solo tocado de forma suave por um único instrumento e se desenvolvem até a explosão do conjunto intenso de todos os instrumentos.

(3) O aumento da intensidade combinado com o desdobramento da extensão produz uma tensão afetiva e cognitiva: é o *esquema da amplificação*;

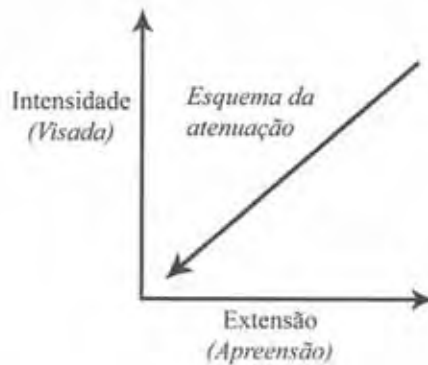


Esquema 3 – Esquema da amplificação

Fonte: FONTANILLE (2007, p. 112)

4º movimento – Esquema da atenuação: É o declínio geral da intensidade-sensível e da extensão-inteligível. Tanto o sensível quanto o inteligível estão no grau mais baixo, na zona mais tênue, esta seria a zona do apagamento das figuras, mas onde é possível surgirem novas formas semióticas. É o caso da filosofia zen-budista, que busca a atenuação do sensível, o apagamento dos sentidos, e também o apagamento do inteligível por meio do “não-pensar”. É também nesta zona de apagamento que o zen-budista pode alcançar a iluminação, que seria uma nova forma semiótica.

(4) A diminuição da intensidade combinada com a redução da extensão produz um relaxamento geral: é o *esquema da atenuação*.



Esquema 4: Esquema da atenuação

Fonte: FONTANILLE (2007, p. 112)

Estes são os esquemas desenvolvidos para delimitar as variações tensivas e que formam o esquema da *práxis enunciativa*, que será explicado e aplicado no quarto tópico do segundo capítulo desta dissertação.

1.1 Figuratividade

O homem sempre representou os objetos do mundo de forma figurativa. A comunicação escrita se desenvolveu a partir de representações em imagens de elementos do *mundo natural*. A relação entre o homem e as imagens provoca reflexões filosóficas desde a Antigüidade. O

filósofo Aristóteles (1999, p.40) já refletia sobre os sentimentos suscitados pelas imagens há mais de dois milênios, como se vê no seguinte trecho de sua obra *Poética*:

[...] temos prazer em contemplar imagens perfeitas das coisas cuja visão nos repugna, como (as figuras dos) animais ferozes e dos cadáveres. O aprendizado apraz não só os filósofos, mas também aos demais homens, embora a estes ele seja menor. Se olhar as imagens proporciona deleite, é porque a quem contempla sucede aprender e identificar cada uma delas; dirão, ao vê-la, “esse é Fulano”. Se acontecer de alguém não ter visto o original, nenhum prazer despertará a imagem como coisa imitada, mas somente pela execução, ou pelo colorido, ou por alguma outra causa da mesma natureza.

É importante ressaltar que a semiótica entende que a língua não aponta para um referente do *mundo natural*, já que compartilha da conceituação saussuriana de signo e não da concepção aristotélica de signo, que considera o referente na língua. Na breve reflexão destacada acima, Aristóteles faz interessantes observações sobre o universo das artes plásticas. O filósofo observa que figuras como as de animais ferozes ou de cadáveres, que tendem a causar repulsa ao observador, são revestidas de beleza ao serem recriadas por meio do trabalho artístico. Este trabalho estético se concretiza em um plano de expressão visual que proporciona prazer ao observador e não mais repulsa. Aristóteles também enfatiza que a imagem desperta efeitos de sentido mesmo se o observador não conhecer o original representado, de forma que se compreende que a imagem não remete diretamente a um objeto do *mundo natural*, mas sugere elementos do mundo no campo da percepção. O que o filósofo enfatiza, é o caráter estético do texto visual e a maneira pela qual o cromatismo transmite significados sem fazer referência direta aos objetos do mundo. Na teoria semiótica, as representações de elementos do *mundo natural* são tratadas no nível da figuratividade.

A teoria semiótica desenvolveu muitos conceitos emprestados de outras disciplinas. O conceito de figuratividade é procedente da teoria estética. Sobre a figuratividade, Bertrand (2003, p. 154) afirma:

Tal categoria descritiva é oriunda da teoria estética, que opõe, como todos sabem, a arte figurativa e a arte “não figurativa” ou “abstrata”. Sugere espontaneamente a semelhança, a representação, a imitação do mundo pela disposição das formas numa superfície. Ultrapassando porém o universo particular da expressão plástica que o viu nascer, o conceito semiótico de figuratividade foi estendido a todas as linguagens, tanto verbais quanto não-verbais, para designar esta propriedade que elas têm em comum de produzir e

restituir parcialmente significações análogas às de nossas experiências perceptivas mais concretas.

O conceito de figuratividade em semiótica é estendido a todas as linguagens e não só às linguagens com motivação estética e plástica. Ocorre figuratividade quando a linguagem (verbal ou não-verbal) sugere elementos do *mundo natural* no campo da percepção.

Na teoria semiótica surge primeiro o conceito de figura para, só depois, ser desenvolvido o de figuratividade. Segundo Teixeira (2004, p. 230):

Considerando o percurso gerativo e, no nível discursivo, o componente semântico, a teoria desenvolveu a distinção entre temas e figuras. Os temas dizem respeito a categorias abstratas de organização do mundo, enquanto as figuras referem-se às sensações, a elementos concretos.

A distinção entre temas e figuras já foi apresentada neste trabalho. Os temas são elementos abstratos que se concretizam em figuras no *nível discursivo*. O corpo e a percepção são entendidos como instâncias fundamentais na produção de sentidos figurativos. Segundo Teixeira (2004, p. 231):

A figuratividade, assim, instaura a fratura do contínuo, põe em cena um corpo em relação de disjunção com o mundo: 'É pela mediação do corpo que percebe que o mundo transforma-se em sentido' (GREIMAS; FONTANILLE, 1993, p.13). Esse corpo que percebe e começa a dar sentido ao espaço que habita identificando algumas oposições fundadoras é também um corpo que se atribui um lugar, um modo de estar no mundo.

O corpo percebe o vínculo entre a figura e o elemento do mundo e também percebe a oposição entre a representação figurativa e o elemento natural, essas relações são sensoriais e não remetem ao referente do *mundo natural*. O sentido é instaurado nessa relação intermediária entre *mundo natural* e corpo que percebe. O corpo se reconhece como um elemento do mundo e também identifica o modo como os efeitos de sentido do mundo estabilizam-se na linguagem. A figuratividade instaura um rompimento entre os elementos do *mundo natural* e suas representações.

Percebe-se a figuratividade nas HQs de super-heróis na medida em que o mundo fictício no qual se passam as histórias (como a cidade de *Gotham City* nas histórias de *Batman*) é estruturado por meio de vínculos com o mundo sócio-cultural. Na arquitetura de *Gotham City*

destacam-se os estilos Gótico e *Art Nouveau*. A figuratividade gera a sugestão perceptiva de que *Gotham City* é um lugar palpável. O universo discursivo das HQs de *Batman* concretiza temas e figuras semelhantes aos do mundo cultural e a narrativa sincrética se desenvolve no espaço-tempo de uma metrópole figurativizada.

Teixeira (2004, p. 232) escreve que o sentido não é somente instaurado pelo corte e pela fratura com o mundo, pois o funcionamento da linguagem nos mostra que a intensidade das manifestações lingüísticas, como a que ocorre na música, é também parte da experiência semiótica:

A continuidade, o acúmulo, a repetição, por exemplo, conferem intensidade à atuação do pianista, que pode atingir o ouvinte com mais impacto e portanto, chamá-lo para novos sentidos do mundo, quanto mais puder apurar a emoção e o refinamento técnico de sua execução. [...] É também a intensidade da reiteração que congrega em torno de um estilo obras produzidas numa determinada circunstância histórica. Tome-se, por exemplo, o conjunto de pinturas que inauguram o impressionismo. Ainda que preservando a figuração da paisagem e das pessoas, o novo modo de pintar, a pincelada aparente, a luminosidade, o cromatismo que clareia a paleta, a gestualidade que dilui contornos para ressaltar o movimento e a cor – todos esses procedimentos se expandem em telas de diferentes assinaturas, em diversos lugares, para constituir um estilo, uma outra maneira de dar sentido ao mundo da pintura. Cria-se uma figuratividade impressionista que ultrapassa, então, sua origem francesa e seu período de aparição e maior exuberância, para ser atribuída a qualquer pintura que retome suas qualidades essenciais, digamos, seu fundo figural de base.

Quanto mais emoção e apuramento técnico forem empregados na execução de um enunciado, mais significados são instaurados e a rede figurativa adquire maior riqueza de sentidos. A personagem *Superman* é estruturada por meio do acúmulo de traços mítico-figurativos: a repetição de temas como o heroísmo e o nacionalismo norte-americanos se manifesta tanto nas cores do uniforme da personagem quanto no seu papel de salvador da humanidade. A composição gráfica das HQs é baseada na conjugação entre texto verbal e texto visual. A articulação desses dois tipos de linguagens – a verbal e a visual – é uma manifestação de intensidade lingüística, pois o plano de expressão verbal exprime vários sentidos que são reunidos ao conjunto de significados presentes no plano de expressão visual. Esse é um dos princípios básicos do processo de criação de textos sincréticos.

Teixeira também destaca como o movimento impressionista na pintura ultrapassa sua origem francesa e se torna um estilo que não é caracterizado somente pelo período em que surge

na França. O impressionismo se caracteriza também pelas qualidades presentes nas pinturas que compartilham as mesmas características e apuramento técnico que se tornaram marcas essenciais do estilo impressionista francês. Esse estilo, assim consagrado, não é mais caracterizado por uma nacionalidade, mas sim pela sua plasticidade específica.

Essa última reflexão nos faz pensar na forma pela qual as HQs se concretizam em determinados estilos como os *fumetti* (quadrinhos produzidos em série na Itália) e os *mangás* (quadrinhos produzidos pela indústria japonesa). O estilo *mangá* se distingue por desenhos que expressam um intenso efeito de movimentos e também pela pouca quantidade de texto escrito. Histórias predominantemente visuais são uma particularidade dos *mangás*.

Em 1983 a editora *DC Comics* publica a mini-série *Ronin*, escrita e desenhada pelo quadrinhista norte-americano F. Miller. Essa obra foi republicada no Brasil em 2003 pela Opera Graphica Editora com a seguinte apresentação escrita nas capas: “O primeiro mangá americano”. O autor utilizou as mesmas técnicas visuais empregadas nos *mangás* para criar os desenhos e o ritmo da narrativa em *Ronin*. Os *mangás* ultrapassaram sua origem na indústria japonesa e se tornaram um estilo que não se restringe só ao Japão, pois se caracteriza principalmente por técnicas singulares de narrativa visual. A instauração figurativa do estilo *mangá* ocorre de maneira semelhante à forma pela qual o impressionismo na pintura transpõe sua origem francesa e se torna identificável por meio de suas particularidades estilísticas, que são o que Teixeira (2004, p. 232) chama de “fundo figural de base”.

Ao se compreender a recorrência de temas e figuras nas HQs, entende-se que o conceito de figuratividade é um alicerce teórico fundamental no estudo da significação dos textos sincréticos. O *corpus* escolhido, a série *Sandman*, caracteriza-se pela figuratividade de mitos clássicos (das lendas gregas e medievais) mesclados com elementos contemporâneos, o que evidencia a figuratividade no texto.

1.2 Mito

Com o desenvolvimento cada vez mais avançado da comunicação visual, principalmente por meio da *Internet*, o discurso mítico se perpetua em vários planos de expressão. Na sociedade contemporânea, caracterizada por um grande desenvolvimento tecnológico, como o mito se faz presente? Qual a importância de se estudar o mito no mundo atual? A mitologia foi explorada por vários campos do conhecimento (como a Antropologia e a Psicanálise) e essa conceituação de mito se baseia em definições das ciências da linguagem. Entre os teóricos que trabalharam o conceito de mito destaca-se R. Barthes, responsável por desenvolver uma semiologia – e demonstrar sua aplicação em vários textos visuais e sincréticos – a partir do trabalho de Saussure. No momento em que se entende o mito como linguagem, concorda-se com a definição de Barthes (2004, p. 232), que conceitua o mito como fala:

Naturalmente, não é uma fala qualquer. São necessárias condições especiais para que a linguagem se transforme em mito [...] Mas o que se deve estabelecer solidamente desde o início é que o mito é um sistema de comunicação, uma mensagem. Eis por que não poderia ser um objeto, um conceito ou uma idéia: ele é um modo de significação, uma forma. [...] Seria, portanto, totalmente ilusório pretender fazer uma discriminação substancial entre os objetos míticos: já que o mito é uma fala, tudo pode constituir um mito, desde que seja suscetível de ser julgado por um discurso. [...] Logo, tudo pode ser mito? Sim, julgo que sim, pois o universo é infinitamente sugestivo. Cada objeto do mundo pode passar de uma existência fechada, muda, a um estado oral, aberto à apropriação da sociedade, pois nenhuma lei, natural ou não, pode impedir-nos de falar das coisas.

Barthes discute que o mito, devido a sua natureza lingüística, pode se inscrever em qualquer objeto do *mundo natural*. Na Grécia Antiga, um fenômeno natural, como o relâmpago, é destituído de sua relação com a natureza e passa a ser relacionado a Zeus, deus portador do raio. De forma que qualquer elemento da linguagem pode se tornar um mito, desde que haja investimento significativo nas formas físicas e biológicas do *mundo natural*. Assim, essas representações figurativas de elementos do mundo (que a semiótica não considera como referentes, mas como sugestões perceptivas) são mitificadas e adaptadas ao consumo de certa sociedade. Mas uma sociedade cuja comunicação tecnológica está em pleno desenvolvimento poderia gerar mitos comparáveis aos mitos da Antigüidade Clássica?

O livro *Mitologias*, de Barthes, surge em 1957, época em que a televisão e a indústria cinematográfica já haviam se estabelecido e faziam circular, mundialmente, uma grande quantidade de imagens. Em um dos capítulos de *Mitologias*, cujo título é *O rosto de Garbo*, Barthes (2003, p. 72) analisa o rosto da atriz Greta Garbo:

O rosto de Garbo representa o momento frágil em que o cinema está prestes a extrair uma beleza existencial de uma beleza essencial, em que o arquétipo está se dirigindo ao fascínio pelos rostos perecíveis, em que a clareza das essências carnis cederá o seu lugar a uma lírica da mulher.

Esse texto explora o momento em que o rosto de uma atriz é imortalizado na idéia de divinização plástica da mulher. O rosto de Garbo ultrapassa seu aspecto carnal e passa a fazer parte do universo mítico, o divino supera o humano por meio da perenidade conferida pela linguagem visual.

E. Morin escreveu sobre a cultura de massas no início da década de 60 e considerou que reis, rainhas, artistas famosos, esportistas, etc. eram elevados à condição de “olimpianos modernos”. Isso porque, assim como os deuses gregos que habitam o monte Olimpo, essas vedetes habitam o espaço mítico da grande imprensa, que as diviniza:

A informação transforma esses olimpos em vedetes da atualidade. Ela eleva à dignidade de acontecimentos históricos acontecimentos destituídos de qualquer significação política [...] Esse novo Olimpo é, de fato, o produto mais original do novo curso da cultura de massa. As estrelas de cinema já haviam sido anteriormente promovidas a divindades. O novo curso as humanizou. [...] Os novos olimpianos são, simultaneamente, magnetizados no imaginário e no real, simultaneamente, ideais inimitáveis e modelos imitáveis; sua dupla natureza é análoga à dupla natureza teológica do herói-deus da religião cristã: olimpianos e olimpianos são sobre-humanos no papel que eles encarnam, humanos na existência privada que eles levam. (MORIN, 1969, p. 105-106)

Morin considera que os astros da cultura de massa são caracterizados por uma dupla natureza: são astros divinos e ao mesmo tempo humanos mortais. No aspecto mortal se assemelham aos seus consumidores e no aspecto divino os ultrapassam, possuem uma natureza dupla semelhante à do herói cristão, que é homem e deus ao mesmo tempo.

Barthes percebeu que os filmes, as propagandas publicitárias, etc., geram mitos modernos que são produzidos e veiculados em uma escala impensável antes da existência dos aparelhos de

comunicação eletrônicos. Isso fez com que o semiólogo refletisse sobre o modo como surge o mito e sobre sua sobrevivência na história:

Não existe, evidentemente, uma manifestação simultânea de todos os mitos: certos objetos permanecem cativos da linguagem mítica durante um certo tempo, depois desaparecem, outros substituem-no, sendo elevado ao mito. [...] pode se conceber que haja mitos antiqüíssimos, mas não eternos; pois é a História que transforma o real em discurso; é ela e só ela que comanda a vida e a morte da linguagem mítica. Longínqua ou não, a mitologia só pode ter um fundamento histórico, visto que o mito é uma fala escolhida pela História: não poderia de modo algum surgir da “natureza” das coisas. Esta fala é uma mensagem. Pode, portanto, não ser oral; pode ser formada por escritas ou representações: o discurso escrito, assim como a fotografia, o cinema, a reportagem, o esporte, os espetáculos, a publicidade, tudo isso pode servir de apoio à fala mítica. (BARTHES, 2003, p. 200)

Barthes compreende o poder sugestivo de textos sincréticos, como a fotografia e o cinema, e entende que todas essas formas de comunicação podem comportar a fala mítica. Em 1970, em seu livro *Shazam!*, A. Moya (1977, p. 91) cita um texto da pesquisadora francesa de *bandes dessinées* E. Sullerot, no qual ela destaca a circulação de mitos na grande mídia: “Evelyne Sullerot escreve em *Bandes dessinées et culture*: [...] ‘A imprensa escrita, o cinema, as histórias em quadrinhos e as telenovelas são os reservatórios mitológicos da nossa sociedade.’”. Percebe-se que vários pesquisadores já reconhecem, há décadas, os veículos midiáticos como meios de circulação de mitos contemporâneos. Constata-se que a fala mítica está presente nas mais diversas manifestações da linguagem.

A discussão acadêmica sobre a veiculação da fala mítica nos meios de comunicação eletrônicos era uma novidade na época de Barthes e ele foi um dos pioneiros no estudo da imagem no interior das ciências da linguagem. Para situar o objeto visual como algo pertinente aos estudos lingüísticos, Barthes (2003, p. 201) considera que

A imagem é certamente mais imperativa do que a escrita, impondo a significação de uma só vez, sem analisá-la e dispersá-la. Mas isso já não é uma diferença constitutiva. A imagem se transforma numa escrita, a partir do momento em que é significativa: como a escrita, ela exige uma *lexis*. Entender-se-á, portanto, daqui para a frente, por *linguagem*, *discurso*, *fala*, etc. toda unidade ou toda síntese significativa, quer seja verbal, quer visual: uma fotografia será, por nós, considerada fala, exatamente como um artigo de jornal; os próprios objetos poderão transformar-se em fala se significarem alguma coisa.

Barthes defende que todo objeto dotado de significação é pertinente aos estudos da linguagem, que não se restringe somente às línguas naturais. Uma reflexão semelhante levou Greimas (1975, p. 145), anos depois, a escrever que a semiótica, cujo campo de pesquisa é a significação, também deve explorar objetos de significação não-verbais: “Em primeiro lugar, era preciso admitir que as estruturas narrativas podem ser reconhecidas em manifestações do sentido que se efetuam fora do domínio das línguas naturais: nas línguas cinematográfica e onírica, na pintura figurativa, etc.”.

A semiótica se ocupa do estudo das mais diversas manifestações da linguagem, como textos visuais, sincréticos, sonoros, etc. Essa preocupação dos semioticistas revela o interesse das ciências da linguagem no estudo das formas de significação não-verbais.

Ao entender o mito como linguagem, percebe-se que o discurso mítico se faz presente no mundo atual de diversas maneiras, sendo veiculado inclusive pelos meios de comunicação tecnológicos mais avançados, como a *Internet*. A relevância do estudo desses mitos reside no fato de que eles se tornaram parte do cotidiano e afetam o modo como a sociedade entende o mundo. Os mitos invadem a linguagem nas mais diversas formas e imprimem novos significados, de maneira profunda, no modo como o homem entende a própria existência.

Até mesmo os conceitos científicos podem ser atravessados pela noção mítica presente no pensamento humano, como é o caso da teoria física do *Big-Bang*. Segundo a teoria do *Big-Bang*, o universo surge a partir de uma “grande explosão” que origina as primeiras partículas da matéria conhecida. Esta noção possui analogias com o mito bíblico da criação divina, segundo o qual a origem do universo acontece no momento em que Deus cria os fenômenos naturais. Percebe-se que o pensamento mítico está arraigado na própria maneira de pensar do homem, mesmo que se use a razão para encontrar uma verdade o mito persiste. No caso da teoria do *Big-Bang*, o pensamento científico foi atravessado pelo mito da criação divina, de modo que se produziu uma cosmogonia a partir de conceitos lógico-matemáticos. A própria Física problematiza a noção da origem do universo; célebres físicos como S. Hawking e L. Mlodinow (2005, p. 93-94) refletem sobre os desenvolvimentos da Física na segunda metade do século XX⁵ e consideram que

[...] a matemática não consegue realmente manusear números infinitos, ao predizer que o universo começou com o *big bang*, um momento em que a densidade do universo e a curvatura do espaço-tempo teriam sido

⁵ Especialmente conceitos desenvolvidos a partir da teoria da relatividade geral, proposta por A. Einstein.

infinitos, a teoria da relatividade geral prediz que existe um ponto no universo no qual a própria teoria se despedaça. Ou falha. Esse ponto é um exemplo daquilo que os matemáticos chamam de singularidade. Quando uma teoria prediz singularidades, tais como densidade e curvatura infinitas, isso é um sinal de que a teoria deve ser de alguma forma modificada. A relatividade geral é uma teoria incompleta porque não é capaz de nos informar como o universo principiou.

Com o desenvolvimento da Física no século XX, surge a proposta da teoria quântica⁶, que, entre outros conceitos, considera que o universo é autocontido; esta noção redefine a questão do estado inicial do universo:

Na teoria quântica, é possível o espaço-tempo ser finito em extensão e, ainda assim, não ter singularidades que tenham formado um contorno ou beirada. [...] Portanto, se viermos a constatar que é esse o caso, então a teoria quântica da gravidade terá exposto uma nova possibilidade na qual não haveria singularidades nas quais as leis da ciência deixariam de ser válidas. Se não existirem limites no espaço-tempo, não haverá necessidade de especificar o comportamento no contorno – não haverá necessidade de conhecer o estado inicial do universo. Não existe beirada do espaço-tempo, na qual teríamos de apelar para Deus ou alguma nova lei para definir as condições de contorno para o espaço-tempo. Poderíamos dizer: “A condição de contorno do universo é que ele não tem contorno.” O universo seria inteiramente autocontido e não afetado por nada fora dele. Não seria criado nem destruído. Apenas SERIA. (HAWKING; MLODINOW, 2005, p. 112-113)

A percepção humana do mundo natural produz teorias científicas que nem sempre correspondem com o modo como a natureza atua. O próprio conceito de lógica é uma definição humana e a natureza não se comporta segundo parâmetros humanos. Esse é um problema que está relacionado à especificidade da linguagem humana, pois os significados que são atribuídos ao mundo acontecem por meio da linguagem. Hobsbawm discute, em um capítulo de *Era dos Extremos*, o impacto das ciências naturais no século XX. O historiador pondera sobre a tentativa dos físicos de conciliar as novas teorias físicas do século XX⁷ e as teorias físicas clássicas⁸,

⁶ A física quântica ocupa-se do estudo de sistemas físicos cujas dimensões são aproximadas ou menores que as dimensões da escala atômica. No entanto, a teoria quântica também descreve, em diversos casos, fenômenos macroscópicos.

⁷ De caráter probabilista, se pautam no princípio da incerteza desenvolvido por Heisenberg, segundo o qual não é possível determinar, ao mesmo tempo, a velocidade e a posição de uma partícula: ao se identificar com precisão a velocidade, a posição se torna menos conhecida e vice-versa.

⁸ De caráter determinista, consideram que todos os eventos naturais são determinados com precisão.

contraditórias, e considera que “não havia como expressar a totalidade da matéria numa descrição única, em vista da natureza da linguagem humana.” (HOBSBAWM, 1999, p. 520).

Tais questões, destacadas de forma breve devido à natureza deste trabalho, podem ser abordadas por meio da semiótica tensiva, pois o que se entende como verdade são concepções que surgem a partir das experiências perceptivas: o inteligível (domínio da compreensão e do racional) está vinculado ao sensível (domínio da afetividade e do irracional), de forma que a razão (responsável pela produção científica) é comprometida pela intensidade afetiva presente no corpo humano.

A noção de “verdade científica”, conquistada pela razão, pode ser um efeito de sentido gerado pela percepção humana. O homem se apóia na lógica para descobrir uma verdade e pode acabar afirmando um mito – como no caso da teoria do *Big-Bang* – pois é iludido pela sua percepção limitada da natureza. De forma que até mesmo o raciocínio lógico pode ser atravessado por noções míticas e simbólicas acerca do mundo natural.

O mito está enraizado, de forma profunda, na linguagem.

1.3 Semi-simbolismo

A semiótica de textos visuais foi explorada em vários trabalhos de J. M. Floch, um dos principais responsáveis pelo desenvolvimento da semiótica plástica. Uma das principais obras de Floch é o livro *Petites Mythologie de L’Oeil et de L’Esprit (Pequenas Mitologias do Olho e do Espírito* – tradução nossa), publicado em 1985, no qual é trabalhado o conceito de semi-simbolismo. A idéia de *pequenas mitologias*, que forma a primeira parte do título do livro, tem origem em uma reflexão de Lévi-Strauss, na qual o antropólogo pensa a relação entre as palavras *jour* e *nuit* (respectivamente *dia* e *noite* em francês). Segundo Lévi-Strauss, o vocalismo grave de *jour* remete ao sentido de noite, já que o tom grave tem um conteúdo sombrio, escuro; enquanto o vocalismo agudo de *nuit* remete ao dia, pois o tom agudo sugere claridade, alegria. Ocorre uma inversão entre expressão e conteúdo, já que o significante de dia (*jour*) se relaciona ao conteúdo da escuridão e o significante de noite (*nuit*) se relaciona ao conteúdo da claridade. Nesse tipo de relação o plano da expressão e o plano do conteúdo estão vinculados.

Lévi-Strauss prossegue a reflexão, contraria essa relação invertida e faz uma relação que vincula *jour* ao conteúdo do dia quando considera que o vocalismo grave de *jour* é de aspecto durativo. Na concepção de Lévi-Strauss o aspecto durativo se relaciona ao dia, pois o antropólogo entende a noção de dia como algo mais duradouro que a noite; enquanto o vocalismo agudo de *nuit*, de aspecto perfectivo, se relaciona à noite, devido à sua curta duração segundo Lévi-Strauss. Essa reflexão está envolvida pelo modo particular como Lévi-Strauss entende o dia e a noite, é um detalhe axiológico que pode comprometer a definição do conceito. Mas, independente dos valores que o antropólogo confere ao sentido de dia e ao sentido de noite, entende-se que ocorre uma relação entre conteúdo e expressão e esta relação homóloga entre os dois planos da linguagem é o que realmente importa na definição do conceito.

É preciso proceder com cautela ao se propor um conceito teórico. O pesquisador precisa habitar o texto para entender sua motivação e ser coerente no momento da análise. É pertinente o pensamento de Merleau-Ponty (1980, p. 85) que diz que “a ciência manipula as coisas e renuncia a habitá-las”, pois seria desonesto forçar um texto a significar algo só para confirmar uma teoria. Fontanille (2007, p. 76), em seu livro *Semiótica do Discurso*, reflete sobre a necessidade de se entender as qualidades sensíveis que orientam a manifestação de uma categoria:

Quando se adota o ponto de vista do discurso, se é conduzido a buscar primeiramente – antes de se perguntar se os termos de uma categoria têm um valor universal qualquer – as qualidades sensíveis que determinam e orientam a manifestação da categoria.

O pesquisador deve encontrar as qualidades sensíveis particulares de certo objeto, para descrever suas categorias específicas, antes de tentar extrair-lhe categorias universais. É na análise discursiva que o pesquisador identifica se há vínculo entre significante e significado ou não, pois as categorias que surgem a partir do objeto podem ser tanto arbitrárias quanto não-arbitrárias.

Lévi-Strauss chama a relação homóloga entre significante e significado de *pequena mitologia*, pelo fato de esta ser não-arbitrária, pois contraria o conceito saussuriano de arbitrariedade do signo. Nesse sentido, significante e significado são não-arbitrários, são homólogos. Segundo Floch (1985, p. 14):

C'est donc en étudiant concrètement des images prises dans leur globalité que nous avons petit à petit reconnu et cherché à définir ce système de sens, de type

semi-symbolique, qu'est la sémiotique plastique, où les deux termes d'une catégorie du signifiant peuvent être homologues à ceux d'une catégorie du signifié.

Ocorre semi-simbolismo no momento em que dois termos de uma categoria do significante são vinculados a dois termos de uma categoria do significado, isso será exemplificado no decorrer deste texto.

Como uma das propostas desse trabalho é entender a natureza dos mitos contemporâneos, enfatiza-se que o princípio de não-arbitrariedade do conceito de semi-simbolismo é uma das principais características da fala mítica, segundo Barthes (2003, p. 217-218):

Quanto à significação mítica, nunca é completamente arbitrária, sendo sempre em parte motivada e contendo fatalmente uma parte de analogia. [...] A motivação é necessária à própria duplicidade do mito; o mito joga com a analogia do sentido e da forma: não existe mito sem uma forma motivada.

O discurso mítico caracteriza-se por ser, em parte, motivado. A relação entre o sentido e a forma mítica não é totalmente arbitrária. O mito engendra um discurso que se estabiliza por meio da analogia parcial entre o sentido e a forma.

A segunda parte do título do livro de Floch faz referência ao texto *O olho e o espírito* (*L'Oeil et L'Esprit*, no original) escrito pelo filósofo Merleau-Ponty. Trata-se de um texto sobre estética no qual o autor reflete, pelo viés fenomenológico, sobre as significações de pinturas, principalmente as de Cézanne. Sobre o universo da pintura, Merleau-Ponty (1980, p. 93) reflete:

Essência e existência, imaginário e real, visível e invisível, a pintura baralha todas as nossas categorias ao desdobrar o seu universo onírico de essências carnis, de semelhanças eficazes, de mudas significações.

O filósofo reflete sobre o desdobramento do sentido visual da pintura em um universo de “mudas significações”. Estas são entendidas como significações de textos não-verbais, justamente o tipo de texto que Floch explora. Assim, compreende-se que a obra *Petites Mythologies de L'Oeil et de L'Esprit* incorpora reflexões da antropologia de Lévi-Strauss e da filosofia de Merleau-Ponty.

Floch (1985, p. 79) esclarece que os textos visuais são apenas um dos modos de realização dos sistemas semi-simbólicos:

Les sémiotiques plastiques ne sont qu'un des modes de réalisation des systèmes semi-symboliques, et ce à un double titre. Les systèmes semi-symboliques peuvent être réalisés par des sons ou par des gestes, c'est-à-dire par d'autres substances de l'expression (et Il s'agit alors aussi de relations sémiotiques, en ce sens que ce sont les deux plans du langage qui sont toujours mis en relation).

O semi-simbolismo ocorre desde que exista vínculo entre duas categorias de cada um dos planos da linguagem: conteúdo e expressão devem ser homólogos para que aconteça o semi-simbolismo. Mas a coerência heurística dos sistemas semi-simbólicos é atestada na conexão estabelecida pela oposição sistemática entre dois termos de cada plano. No caso de correlação entre um termo de cada plano ocorre o simbolismo: a cruz (expressão) e a fé (conteúdo), a balança (expressão) e a justiça (conteúdo), a pomba branca (expressão) e a paz (conteúdo), etc.

Um exemplo de relação homóloga entre dois termos da expressão e dois termos do conteúdo, na música, ocorre no famoso concerto de Vivaldi *As quatro estações*. Em um dos movimentos, chamado *Verão*, o plano da expressão sonora é marcado por vários acentos rítmicos, que causam uma *aceleração* na substância sonora da expressão. Outro movimento, chamado *Inverno*, é caracterizado pela *desaceleração*, pois o plano da expressão é marcado por poucos acentos rítmicos. No movimento *Verão*, a *aceleração* no plano da expressão concorda com a idéia de *agitação* no plano do conteúdo, já que o verão é uma estação que se caracteriza pela idéia de movimento mais que as outras estações do ano (movimento dinâmico no sentido semântico de calor, chuva, umidade, sensualidade, etc.). No movimento *Inverno*, a *desaceleração* no plano da expressão concorda com a idéia de *repouso* no plano do conteúdo, pois entende-se o inverno como uma estação estática, imobilizada pela intensidade do frio. Assim, o plano da expressão sonora e o plano do conteúdo semântico estão vinculados. A categoria *aceleração versus desaceleração*, do plano da expressão, concorda com a categoria *agitação versus repouso*, do plano do conteúdo, de forma que ocorre uma relação semi-simbólica, já que há homologação entre duas categorias de cada um dos planos da linguagem.

No livro *Semiótica Visual: os percursos do olhar*, Pietroforte (2004, p. 21) comenta o interesse da semiótica pelo estudo do plano de expressão e explica a ocorrência do semi-simbolismo:

Deixado de lado pela semiótica em um primeiro momento teórico, o plano da expressão passa a ser estudado na teoria dos sistemas semi-simbólicos. Em muitos textos o plano da expressão funciona apenas para veiculação do conteúdo, como na conversação, por exemplo. No entanto, em muitos outros, ele

passa a “fazer sentido”. Quando isso acontece, uma forma da expressão é articulada com uma forma do conteúdo, e essa relação é chamada semi-simbólica. Uma pintura em que o conteúdo é articulado de acordo com a categoria semântica *vida vs. morte*, por exemplo, pode ter sua expressão formada de acordo com uma categoria plástica *luz vs. sombra*, de modo que a sombra refira-se à morte e a luz, à vida.

São encontradas relações semi-simbólicas em textos visuais quando dois termos de uma categoria plástica são vinculados a dois termos de uma categoria semântica. Destaca-se um exemplo de sistema semi-simbólico que ocorre na capa feita por D. McKean para a HQ *Men of Good Fortune* (ANEXO A, p. 97), trata-se de um texto bidimensional. Uma capa de HQ é a apresentação de uma história sincrética e se relaciona diretamente ao conteúdo dessa história. Ressalta-se que todas as capas da série *Sandman* foram produzidas por McKean, esse artista usou técnicas de desenho, pintura e fotografia que não eram comuns nas HQs mensais publicadas pelas grandes editoras norte-americanas.

No plano de expressão há uma relação cromática que pode ser definida pelas categorias *claridade* e *escuridão*. No espaço da *claridade* estão as figuras do pergaminho carcomido e do relógio estilhaçado. No espaço da *escuridão* destacam-se as figuras obscuras de esqueletos humanos. No plano do conteúdo, os esqueletos na *escuridão* transmitem a idéia de *mortalidade*, escrito em língua “morta” (latim), o que transmite a idéia de uma longa passagem de tempo. Ao se opor a *escuridão* à *claridade* no plano de expressão e ao se aplicar a mesma lógica no plano do conteúdo, cujo termo destacado é *mortalidade*, identifica-se outro termo semântico: *imortalidade*. O sentido de *mortalidade* é determinado pela idéia de passagem do tempo e o sentido de *imortalidade* é reforçado pela destruição da passagem do tempo na figura do relógio estilhaçado. A *imortalidade* é afirmada pela *claridade*, pois tanto a idéia de *imortalidade* quanto a idéia de *claridade* são axiologias eufóricas na cultura ocidental – a cultura na qual o discurso foi produzido fornece os valores específicos selecionados na análise – enquanto a *mortalidade* e a *escuridão* são axiologias disfóricas. A *claridade* se relaciona à *imortalidade* e a *escuridão* se relaciona à *mortalidade*. Assim, identifica-se a categoria *claridade versus escuridão*, no plano da expressão, que é homóloga à categoria *imortalidade versus mortalidade*, no plano do conteúdo. Essa é uma relação semi-simbólica já que dois termos de uma categoria plástica são vinculados a dois termos de uma categoria semântica. A capa de McKean caracteriza-se pela relação entre os elementos figurativos e plásticos organizados no plano de expressão visual, que engendram uma categoria no plano da expressão que é homóloga à categoria destacada no plano do conteúdo.

O semi-simbolismo tem sido usado em semiótica como um dos métodos mais eficientes para se explorar a significação de textos visuais.

1.4 A estrutura da linguagem das histórias em quadrinhos

As HQs, no decorrer de sua produção no século XX, se estabilizaram como uma linguagem estruturada por elementos muito específicos. A sobreposição de palavras e imagens caracteriza as HQs de uma forma geral. A estrutura gramática e sintática do texto verbal se alia à composição de traços e perspectiva dos desenhos para configurar a linguagem deste tipo de texto sincrético. No caso de *Sandman*, o escritor N. Gaiman cria os roteiros em prosa que são ilustrados pelos artistas regulares da série. Essa é uma das características dos quadrinhos produzidos pelas grandes editoras norte-americanas: as HQs são feitas a partir de um trabalho conjunto entre roteirista, desenhista, arte-finalista, colorista e letrista, cada artista responsável pela criação de um elemento distinto. Mas tanto as HQs produzidas em equipe quanto as criadas por um único artista (que faz o roteiro, os desenhos e toda a finalização artística) se caracterizam por uma estrutura de linguagem singular. Um dos trabalhos teóricos mais importantes sobre a linguagem das HQs é o livro *Quadrinhos e Arte Seqüencial*, escrito por W. Eisner. Segundo Eisner (2001, p. 8):

Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar idéias similares, tornam-se uma linguagem – uma forma literária, se quiserem. E é essa aplicação disciplinada que cria a “gramática” da Arte Seqüencial.

A utilização repetitiva dos elementos que estruturam a linguagem das HQs possibilita estudar cada elemento como um componente estável de uma forma singular de texto. E. S. Franco define os principais elementos da linguagem dos quadrinhos no livro *HQtrônicas: Do Suporte Papel à Rede Internet*. Alguns desses principais elementos são:

A Percepção Visual Global: A percepção simultânea de passado, presente e futuro distingue os quadrinhos de outras linguagens como a cinematográfica, pois no cinema ocorre uma sucessão de

imagens em movimento, de forma que só é possível ao espectador visualizar o tempo presente da projeção. Segundo Franco (2008, p. 43-44):

Os quadrinhos são a única forma narrativa em que temos uma consciência visual simultânea de passado, presente e futuro, pois enquanto nossa fôvea está concentrada no quadrinho que estamos lendo (momento presente da narrativa) a visão periférica está varrendo os quadrinhos anteriores (o passado da narrativa) e os posteriores (o futuro da narrativa) da página ou tira.

A percepção visual simultânea de passado, presente e futuro é um elemento exclusivo das HQs, que as define como uma linguagem singular.

A Elipse: Entre os quadrinhos que compõem uma página de HQ ocorre a omissão de trechos da história que precisam ser completados mentalmente pelo leitor. Franco (2008, p. 44) considera que

Em línguas entendemos por “elipse” a figura de linguagem que consiste na omissão de uma ou mais palavras na oração, cujo sentido é subentendido; portanto à semelhança da linguagem escrita, nos quadrinhos temos a estrutura elíptica narrativa que é composta pelas imagens (constituintes da continuidade espaciotemporal) que são omitidas entre um quadrinho e outro, levando-nos a completar mentalmente esses espaços narrativos que estão subentendidos, gerando uma leitura elíptica permanente de toda a narrativa quadrinhizada.

Para que a leitura das HQs se efetue, é preciso que o leitor complete mentalmente os espaços vagos entre os quadrinhos. Esse efeito elíptico exige uma participação mais efetiva do leitor durante o ato de leitura de uma HQ.

O Tempo: O tempo e o espaço são indissociáveis na linguagem das histórias em quadrinhos. É o espaço que o quadrinho ocupa na página que irá comunicar a noção de tempo no ato de leitura. O modo como a ação é colocada em imagens no interior do quadrinho separa a seqüência de cenas nas HQs. Esse recurso do quadrinho de separar a ação da história em imagens é semelhante ao modo como a pontuação separa as frases em um texto verbal. Sobre o tempo nos quadrinhos, Franco (2008, p. 45) observa:

Nas HQs temos a ação decomposta em vários quadrinhos que de acordo com seu formato ajudarão a definir o tempo transcorrido na narrativa: quadrinhos menores serão observados mais rapidamente pelo leitor devido à sua dimensão reduzida (além de geralmente conterem menos elementos visuais) e quadrinhos

maiores serão visualizados por mais tempo, definindo dessa forma padrões temporais narrativos menores ou maiores.

Quadrinhos que ocupam um espaço amplo na diagramação da página apresentam um padrão temporal narrativo maior e os quadrinhos menores apresentam um padrão temporal narrativo reduzido. Este efeito ocorre devido ao tempo que o leitor leva para visualizar o espaço de cada quadrinho que compõe uma história.

O Enquadramento: O enquadramento não é responsável somente por definir o tempo nas HQs. É no interior do quadrinho que são inseridas as personagens, os cenários e o texto, por isso o enquadramento é um recurso fundamental na composição da linguagem das HQs. O modo como o quadrinho é desenhado também servirá para expressar diferentes tipos de ações e emoções:

O requadro (moldura do quadrinho) é muitas vezes usado como um importante elemento narrativo, assim podemos ter um requadro traçado com pontas em ângulos agudos para representar uma ação explosiva, requadros retangulares desenhados fora do esquadro em seqüências aleatórias para definir uma sensação de caoticidade, ou mesmo a ausência de requadro que pode acentuar a sensação de liberdade de uma personagem ou a vastidão de um cenário. (FRANCO, 2008, p. 47)

Compreende-se que o quadrinho serve tanto para conter a ação e as imagens da história quanto para sugerir diversos tipos de efeitos dramáticos. Caberá ao artista a tarefa de definir a perspectiva das imagens e das personagens contidas nos quadrinhos. O artista também é responsável pela seleção das cenas no fluxo da ação.

O Balão de fala: O balão é um elemento utilizado para conter as falas e pensamentos das personagens. Trata-se de uma linha que envolve textos ou imagens e que se estende em uma seta na direção da personagem emissora da fala. Sobre as possibilidades de representar os balões, Franco (2008, p. 49) diz que

Essa linha que compõe a silhueta do balão pode tomar as mais diversas formas: oblonga, circular, rebuscada etc. muitas vezes ela também é usada como elemento reforçador das matizes psicológicas ou fonéticas da mensagem, como, por exemplo, um balão formado por uma silhueta repleta de pontas em ângulos agudos pode representar um grito lancinante e um balão com a silhueta em

forma de gotas descendentes pode significar que a personagem está chorando ou suplicando algo.

Na série *Sandman*, os balões que contêm as falas da personagem título, o senhor dos sonhos, são pintados de preto e traçados com linhas trêmulas. Este trabalho com o cromatismo no plano de expressão sugere um conteúdo sombrio, que relaciona os sonhos a elementos misteriosos e desconhecidos no plano do conteúdo. O traçado trêmulo (plano da expressão) dos balões de fala do senhor dos sonhos sugere a idéia de instabilidade (plano do conteúdo): os sonhos são uma região em constante mutação, uma terra nebulosa cujas formas se transformam constantemente.

Sobre o modo de estudar textos sincréticos, Floch (1997, p. 6) afirma que

[...] est vain d'étudier séparément le texte et l'image sous le prétexte qu'ils relèveraient de codes différents, mais encore et surtout ils m'ont convaincu qu'il faut toujours commencer par considérer une oeuvre dans sa totalité, qu'il faut en comprendre d'abord les grandes masses, pour parler comme les peintres ou les sculpteurs.

Floch considera que os textos que se estruturam por meio da união entre o verbal e o visual devem ser compreendidos como uma totalidade. Separar a imagem do texto verbal no momento da análise pode descaracterizar a estrutura da obra sincrética, pois esse tipo de texto é organizado pela união desses dois códigos e deve ser entendido como tal. Nossa análise de *Sandman* será conduzida com o intuito de compreender a totalidade do texto sincrético.

A estrutura das HQs apresenta elementos estáveis e é uma linguagem que se estabeleceu com o desenvolvimento da produção industrial da cultura de massas. Foi a expansão do alcance da imprensa no mundo, no final do século XIX e início do século XX, que possibilitou a fixação da estrutura da linguagem das HQs. Os elementos que compõem as HQs se estabilizaram por meio do uso e passaram a caracterizar este tipo de texto sincrético como uma linguagem específica. A convenção na representação desses caracteres os integra na linguagem da mídia popular e possibilita o reconhecimento imediato das idéias que transmitem no ato de leitura.

2 PACTO COM O SONHO

A série *Sandman* conta a história de lorde *Morpheus*⁹ e suas responsabilidades como monarca do reino dos sonhos. O senhor dos sonhos é um dos Perpétuos (*Endless*, no original), entidades que compõem os elementos basilares da existência humana. Os Perpétuos (ANEXO B, p. 123) são, por ordem de surgimento: *Destiny* (Destino), *Death* (Morte), *Dream* (Sonho), *Destruction* (Destruição), *Desire* (Desejo), *Despair* (Desespero) e *Delirium* (Delírio). Os Perpétuos existem desde antes do aparecimento do primeiro deus e, ao contrário destes, não precisam de adoradores para continuar a existir. O escritor N. Gaiman, criador da personagem, a define como “*an anthropomorphic personification of dreams*”¹⁰ (GAIMAN apud. GILMORE, 1997, p. 10). Entende-se que lorde *Morpheus* é concebido como uma personificação do sonho materializado em formas de natureza humana. O mesmo pode ser dito dos outros membros de sua família, pois cada Perpétuo é a manifestação antropomórfica do elemento básico que representa. Um dos Perpétuos que mais se destacam na série é *Death*, irmã mais velha de *Morpheus* e soberana do domínio dos mortos. Ela é representada como uma jovem simpática e charmosa em contraste ao caráter do seu irmão sempre soturno.

Segundo o conceito semiótico de figuratividade entende-se que, em *Sandman*, o tema da morte é representado na figura de uma jovem bela e agradável e o tema do sonho é concretizado na figura de um homem sombrio e apático. De forma que as personagens da série se manifestam por meio da figuratividade de conceitos culturais básicos, como sonho e morte. É curioso o modo como é tratado o tema da morte em *Sandman*: a morte deixa de ser concretizada por figuras que sugerem horror e violência e passa a ser representada por figuras que sugerem jovialidade e sensualidade. A HQ atribui novos efeitos de sentido ao conceito tradicional de morte. A reformulação de noções culturais é uma das particularidades do discurso da série *Sandman*.

O título da série é inspirado no nome da personagem criada no século XIX pelo escritor dinamarquês de contos infantis H. C. Andersen. O *Sandman* de Andersen também é um ser sobrenatural que exerce poder sobre os sonhos dos seres humanos.

⁹ A personagem é chamada de vários nomes, *Morpheus* é um dos principais. Morfeu é o nome de um mito greco-romano citado pelo poeta latino Ovídio em sua obra *As Metamorfoses*, no trecho em que é descrito o reino mítico do deus dos sonhos. Esse nome diz respeito à capacidade que o senhor dos sonhos tem de moldar os elementos oníricos conforme sua vontade.

¹⁰ Uma personificação antropomórfica de sonhos (tradução nossa).

Em *Men of Good Fortune*, *Sandman*, o senhor dos sonhos, entra em uma taverna acompanhado de Morte, que diz ao irmão que ele precisa enxergar os mortais em seu próprio território, em vez de somente vê-los a partir de sua ótica imortal. Os irmãos entram na taverna e se interessam por um soldado chamado Hob Gadling, que diz aos seus companheiros de bebida que não está disposto a morrer. Enquanto os amigos de Hob o escarnecem, *Sandman*, em conluio com a irmã, propõe ao soldado um acordo segundo o qual fica combinado que os dois, *Sandman* e Hob, encontrar-se-ão naquela mesma taverna em cem anos. Hob aceita a oferta de *Sandman* e também concorda que só morrerá se desejar a morte. A taverna é situada na Inglaterra. Esse país pode ser identificado nas citações a fatos da história inglesa, como a guerra entre as famílias York e Lancaster¹¹ (o conflito é citado no segundo quadro da p. 106, na fala de Hob Gadling). A presença figurativa da personagem W. Shakespeare (p. 109 a 111), nome do mais famoso dramaturgo da Inglaterra, também ajuda a criar o efeito de sentido que situa a taverna em solo inglês. A data em que se encontram pela primeira vez é o ano de 1389, pois, quando concorda com o pacto, Hob Gadling diz para *Sandman* (p. 103): “*A hundred years’ time. On this day. I will see you in the year of our lord fourteen hundred and eighty nine, then.*” (GAIMAN, 1995, p. 119). A fixação desse espaço e tempo, e os posteriores encontros que ocorrem a cada cem anos, possibilitam a definição espaço-temporal e também a inter-relação das personagens com fatos históricos, como o surgimento da imprensa (citada no quarto quadro da página 106) e o desenvolvimento do comércio marítimo do Império Britânico (mencionado no primeiro quadro da página 115).

A história *Men of Good Fortune* trata, basicamente, da questão da imortalidade e de sua conseqüência na vida de um homem mortal. Assim, é possível destacar, no nível fundamental, a oposição semântica *imortalidade versus mortalidade*. Essa é a oposição básica sobre a qual se estrutura a narrativa dessa HQ. Percebe-se, também, que essa categoria semântica corresponde à que foi destacada na análise da capa de *Men of Good Fortune*.

Para que se compreenda como é organizada a narrativa de *Men of Good Fortune*, é importante que se examine o papel das personagens. Na teoria semiótica, a narrativa de estados e a narrativa de transformações dos participantes da história são estudadas pela sintaxe narrativa. Segundo Barros (2003, p. 16):

¹¹ Famílias nobres que, no século XV, disputaram o trono da Inglaterra.

A sintaxe narrativa deve ser pensada como um espetáculo que simula o fazer do homem que transforma o mundo. Para entender a organização narrativa de um texto, é preciso, portanto, descrever o espetáculo, determinar seus participantes e o papel que representam na historiazinha simulada.

No nível da sintaxe narrativa, serão traçados alguns dos principais programas narrativos da história *Men of Good Fortune* para que se compreenda a produção de sentidos desse texto sincrético:

PN1: Na primeira página, Morte convence *Sandman* de que ele precisa entrar na taverna e se aproximar dos mortais (página 99, segundo quadro). Morte é o sujeito do fazer, a transformação é a de entrar na taverna, o sujeito do estado é *Sandman*, o objeto é a taverna e o valor é a socialização.

F (ingressar) [S1 (Morte) \rightarrow (S2 (*Sandman*) \cap O (taverna) \vee (socialização))]

PN2: *Sandman* oferece a Hob Gadling a imortalidade (página 103, segundo quadro). *Sandman* é o sujeito do fazer, a transformação é a de doar a imortalidade, o sujeito do estado é Hob Gadling e o valor é a imortalidade.

F (doação) [S1 (*Sandman*) \rightarrow (S2 (Hob Gadling) \cap \vee (imortalidade))]

PN3: No penúltimo encontro narrado na história, Hob Gadling fala para *Sandman* que se ele voltar ao mesmo lugar onde se encontram há séculos, significa que o senhor dos sonhos é solitário e está em busca de amizade. *Sandman* se enfurece e se afasta de Hob Gadling, mas retorna após cem anos (páginas 121 e 122). Hob Gadling é o sujeito do fazer, a transformação é a de retornar, o sujeito do estado é *Sandman* e o valor é a amizade.

F (retornar) [S1 (Hob Gadling) \rightarrow (S2 (*Sandman*) \cap \vee (amizade))]

A partir dos três programas narrativos apresentados, é possível traçar um quarto programa narrativo.

PN4: O objetivo de Morte, quando entra com *Sandman* na taverna, é que o irmão se sensibilize em relação aos mortais. Ela realiza seu intento quando *Sandman* aceita a oferta de amizade proposta pelo mortal Hob Gadling. Morte é o sujeito do fazer, a transformação é a de sensibilizar, o sujeito do estado é *Sandman* e o valor é a amizade.

F (sensibilizar) [S1 (Morte) \rightarrow (S2 (*Sandman*) \cap v (amizade))]

Percebe-se, no percurso narrativo, que a Morte é o destinador manipulador que faz com que *Sandman* entre em conjunção com o objeto taverna e com os valores socialização e amizade. O mestre dos sonhos é a personagem que dá nome à série *Sandman*, e, na maioria das HQs norte-americanas, a personagem título é o sujeito do fazer (a personagem *Superman* derrota todos os seus inimigos e desafios por meio de superpoderes). Nos programas narrativos 1, 3 e 4, *Sandman*, apesar de sua competência sobre-humana, é o sujeito do estado. A história *Men of Good Fortune* apresenta uma sintaxe narrativa diferente da narrativa tradicional das HQs norte-americanas publicadas em grandes editoras, pois apresenta uma personagem-título que não é caracterizada somente como sujeito do fazer, mas, principalmente, como sujeito do estado.

2.1 Diálogo com os deuses

A relação com temas e figuras da Antigüidade Clássica é fundamental na caracterização da personagem *Sandman* e também na organização narrativa de toda a série. Os conceitos de sonho e morte estão vinculados em várias culturas. Segundo a origem dos deuses da Grécia Antiga, o Sono e a Morte são filhos da Noite, como se pode ver no seguinte trecho da *Teogonia*, de Hesíodo (2007, p. 113-115):

Noite pariu hedionto Lote, Sorte negra

e Morte, pariu Sono e pariu 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 frutiferantes
 pariu e as Partes e as Sortes que punem sem dó:
 Filandeira, Distributriz e Inflexível que aos mortais
 tão logo nascidos dão os haveres de bem e de mal,
 elas perseguem transgressões de homens e Deuses
 e jamais repousam as Deusas da terrível cólera
 até que dêem com o olho maligno daquele 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.

Nota-se que os temas referentes aos filhos da Noite caracterizam-se pela isotopia do funéreo. As Sortes, mencionadas nos versos acima, também chamadas de “Deusas da terrível cólera”, são as Eumênides, sempre representadas por três mulheres – donzela (Filandeira), mãe (Distributriz) e velha (Inflexível) – que são capazes de punir tanto homens quanto deuses. O papel das Eumênides, fundamental na série *Sandman*, será discutido no quarto tópico deste capítulo.

Na série *Sandman*, o senhor dos sonhos é irmão da Morte, assim como na mitologia grega Sono também é irmão da Morte. No poema épico *Ilíada*, um dos textos basilares da literatura ocidental, os irmãos Sono e Morte, a pedido do deus Febo Apolo, retiram do campo de batalha o corpo do herói lício Sarpédone, filho de Zeus, deus dos deuses. Esse episódio é descrito nos seguintes versos do canto XVI da epopéia de Homero (1962, p. 338):

Febo mostrou-se obediente ao mandado de Zeus poderoso;
 Do cimo do Ida, depressa, baixou para a fera batalha,
 Tira do alcance dos dardos o corpo do divo Sarpédone,
 limpa-o na clara corrente de um rio distante da clade,
 unge-o com óleo divino, com roupa imortal o reveste
 e aos condutores velozes, depois, incumbiu que o levassem,
 o Sono e a Morte, irmãos gêmeos, que, logo, da pugna o tiraram
 e o depuseram no solo fecundo da Lícia sagrada.

Assim como o deus Sono é irmão da Morte na mitologia grega, o senhor dos sonhos da série *Sandman* também é irmão da morte. O enunciador da série *Sandman* se apropria dos temas e figuras da Antigüidade grega que personificam o sonho e a morte e os re-constrói, na narrativa sincrética contemporânea, com os mesmos temas de sonho e de morte. A mitologia clássica fornece os temas para a criação das personagens de *Sandman* e a narrativa sincrética remodela

esses mitos antigos representando-os em figuras contemporâneas. Os mitos deixam de ser narrados em versos de poemas épicos e passam a ser transmitidos por modernas técnicas de narrativa visual, mas conservam-se suas características primárias de senhores do sonho e da morte. A mídia contemporânea concretiza essa releitura de mitos na série *Sandman* e a produz para um público em escala mundial. Ocorre uma figuratividade de mitos contemporâneos que se relacionam aos mitos da Antigüidade Clássica.

No poema *Metamorfoses*, do poeta latino Ovídio (2004, p. 96), há uma descrição do lúgubre reino do deus dos sonhos:

De ébano um alto leito está no meio,
E em negras plumas, que véu negro envolve,
Repousa o deus cõa lânguida Indolência.
Em torno, várias formas imitando,
Jazem os Sonhos vãos: são tantos quantas
Na loura messe as trêmulas espigas,
Quantas na selva umbrosa as móveis folhas,
E os grãos de areia nas equóreas praias.

Os versos acima, do livro XI de *Metamorfoses*, descrevem, com ênfase na cor escura, o deus dos sonhos em seu reino. O leito é de ébano e o deus repousa “em negras plumas”, com o corpo envolvido por um “véu negro”. O tema sombrio dos sonhos é concretizado nas figuras “negras plumas” e “véu negro”. Essa caracterização sombria é também a forma como a figura de *Sandman* é materializada nas HQs. Os balões que contêm as falas do senhor dos sonhos são pintados com a cor negra e a personagem é um ser pálido, sisudo, e que sempre usa vestes negras. A cor escura caracteriza tanto a figura do deus dos sonhos descrito no poema latino quanto a figura do senhor dos sonhos representado nas HQs norte-americanas. No poema de Ovídio há uma metáfora que é significativa para este trabalho e que se encontra nos versos que tratam sobre a quantidade incontável dos sonhos, que são descritos como “[...] os grãos de areia nas equóreas praias”. Essa relação poética entre os sonhos e os grãos de areia é a idéia básica do nome *Sandman* (em inglês, *sand*-areia e *man*-homem). A personagem *Sandman* das HQs, assim como a personagem *Sandman* do conto de Andersen (já mencionado), sopra grãos de areia mágica no rosto das pessoas (como pode ser visto no último quadro da página 117) para que elas sejam dominadas pelos sonhos. A figuratividade dos sonhos como grãos de areia ocorre na poesia romana, nos contos infantis dinamarqueses e também nas HQs norte-americanas. Percebe-se, por

meio da figuratividade dos sonhos como grãos de areia, que os sistemas de significação fixam a mesma figura em contextos históricos distantes e em estilos textuais diferentes. Mesmo após várias materializações em textos de diversos estilos é possível que a figura preserve seu tema primário, como no caso da figura dos grãos de areia, que preserva o tema do sonho.

O deus dos sonhos também se manifesta na epopéia portuguesa *Os Lusíadas*, na cena do sonho de D. Manuel:

Estando já deitado no áureo leito,
Onde imaginações mais certas são,
Revolvendo contínuo no conceito
De seu ofício e sangue a obrigação,
Os olhos lhe ocupou o sono aceito,
Sem lhe desocupar o coração;
Porque, tanto que lasso se adormece,
Morfeu em várias formas lhe aparece. (CAMÕES, 1998, p. 130)

Nos versos do canto IV do épico de Camões, o sonho surge para o rei D. Manuel na figura de Morfeu. Esse nome, no poema latino *Metamorfoses*, designa um dos ministros do deus dos sonhos:

O Sono em tantos mil não tem ministro
Mais destro que Morfeu, que melhor finja
O rosto, o modo, a voz, o traje, o passo
A própria locução; porém somente
Este afigura os homens; (OVÍDIO, 2004, p. 96)

No poema de Ovídio, Morfeu é o único ministro do deus do Sono que pode assumir variadas formas humanas, assim como, no poema de Camões, D. Manuel é dominado pelo sono e *Morfeu* “em várias formas lhe aparece”. A personagem *Sandman* das HQs norte-americanas também é chamada pelo nome de *Morpheus* em vários episódios da série. O terceiro verso do poema de Ovídio, destacado acima, enfatiza a capacidade que Morfeu tem de afigurar o traje dos seres humanos, assim como, na história *Men of Good Fortune*, o senhor dos sonhos se materializa com diversos estilos de trajes na narrativa visual. A personagem usa vestimentas variadas e cada modelo de traje está relacionado a um período histórico específico. Nas primeiras páginas da história, *Sandman* e Morte entram na taverna vestidos como nobres do período medieval. Essa técnica de representação visual possibilita a definição espaço-temporal da narrativa, pois na

história *Men of Good Fortune* não há caixas de texto com a voz explicativa de um narrador, como acontece em várias HQs¹². Em *Men of Good Fortune* o plano de expressão verbal é materializado apenas nos balões de vozes das personagens. O contexto pode ser identificado por meio do texto visual, que representa, nos desenhos, o período sócio-histórico no qual as personagens estão inseridas. O texto verbal concretiza, no nível da sintaxe discursiva, referências de espaço e tempo nas falas das personagens. A simulação da taverna na Inglaterra, assim como a simulação de trajes no estilo medieval, é uma representação figurativa que torna verossímil a fixação da história no ano de 1389, exatamente durante a Idade Média. Como *Sandman* e Hob Gadling se encontram na mesma taverna de cem em cem anos, também é preciso que se represente a passagem do tempo no texto. No plano de expressão visual, a passagem do tempo se manifesta por meio da simulação de transformações arquitetônicas na taverna e também por meio de mudanças estilísticas nas vestimentas das personagens. No plano de expressão verbal, a passagem do tempo é perceptível nas referências aos nomes de personagens históricas e nas citações de fatos antigos, concretizados nas falas das personagens. Quando *Sandman* propõe o pacto de imortalidade a Hob Gadling, os companheiros de bebida do soldado o escarnecem porque não acreditam que ele conseguirá retornar à taverna cem anos após o combinado. Duas personagens, figurativizadas como fanfarrões ébrios no terceiro quadro da página 103, riem da situação e uma diz ser o papa Urbano, enquanto a outra se nomeia o papa Clemente. O sujeito da enunciação se projeta nas falas das personagens para situar a história no período do grande cisma da Igreja Católica¹³, que aconteceu durante a Idade Média. Essa é uma das técnicas que possibilitam a ancoragem do texto no período histórico representado por meio dos desenhos. Quando ocorre o último encontro entre *Sandman* e Hob Gadling, narrado na última página de *Men of Good Fortune*, o cenário onde acontece a história não é mais uma taverna medieval, mas sim um *pub* contemporâneo, e *Sandman* veste um sobretudo moderno, em vez de trajes medievais; no entanto, a cor escura da vestimenta é preservada. Ao considerarmos que o pacto foi firmado no ano de 1389 e que, após esse primeiro encontro, *Sandman* e Hob Gadling se encontraram no mesmo lugar uma vez a cada cem anos, por seis vezes, concluímos que o último encontro ocorre no ano de 1989. Essa data é afirmada na página 122 em um texto dentro do primeiro balão no primeiro quadro, que menciona um imposto de Margareth Thatcher. Trata-se da primeira-ministra

¹² Nas caixas de texto, o narrador conta, geralmente na 3ª pessoa, detalhes como a época em que ocorre a narrativa; como se pode ver no primeiro quadro da HQ *A Midsummer Night's Dream* (Anexo).

¹³ A Igreja estava dividida e o papado foi disputado por Urbano VI e Clemente VII.

britânica que recebeu a alcunha de “dama de ferro” e que governou a Inglaterra no período fixado pelo texto, o ano de 1389. É por meio da simulação de transformações no cenário e também nas citações a fatos históricos que se cria o efeito de sentido de passagem do tempo. Assim, uma taverna medieval do ano de 1389 se torna, no decorrer do espaço-tempo, um bar contemporâneo do ano de 1989. A capacidade que a personagem *Sandman* tem de se metamorfosear e que lhe permite assumir diferentes formas, por meio da variedade de trajes com os quais é representada na HQ, pode ser comparada à da personagem mitológica Morfeu, que se apresenta, “em várias formas”, ao rei D. Manuel, no poema *Os Lusíadas*. Tanto o *Morpheus* das HQs norte-americanas quanto o Morfeu do poema épico português são senhores dos sonhos e podem assumir formas variadas.

Constatamos que a composição discursiva da personagem *Sandman* se baseia em traços figurativos de várias personagens mitológicas da literatura universal. No poema grego *Teogonia*, de Hesíodo, os Sonhos e a Morte são filhos da Noite. Os temas do sono e da morte são materializados, na epopéia grega *Ilíada*, na figura dos deuses irmãos Sono e Morte. A partir da mesma idéia, o narrador da HQ norte-americana representa esses temas nas figuras dos irmãos *Sandman* e Morte. O tema dos sonhos é representado, na série *Sandman*, na figura de um ser de vestes sombrias, assim como o deus Sono é caracterizado (com um “véu negro”) no poema latino *Metamorfoses*, de Ovídio. A capacidade que permite que o senhor dos sonhos da série *Sandman* assuma múltiplas formas também diz respeito às várias formas por meio das quais a personagem Morfeu se apresenta no poema épico *Os Lusíadas*. Por meio da relação com o universo figurativo da mitologia clássica, a série *Sandman* torna os temas e figuras dos mitos antigos parte da composição narrativa de um novo sistema de significação. Essa técnica de construção narrativa mítico-figurativa torna possível a representação dos mitos clássicos nas HQs modernas. A grande indústria norte-americana de HQs produz uma figuratividade de mitos que são contemporâneos e ao mesmo tempo estão carregados de significados relativos aos mitos da Antiguidade clássica. As personagens contemporâneas preservam os caracteres das personagens clássicas por meio de representações figurativas, que estabilizam o discurso mitológico em sua manifestação. Percebe-se que o mito se fixa no discurso por meio da figuratividade e pode ser reconhecido como intertexto. Greimas e Courtés (2008, p. 272) consideram que

A partir de Saussure e Hjemslev, sabe-se que o problema das línguas indo-européias, por exemplo, não é uma questão de “famílias”, mas depende de

sistemas de correlações formais; do mesmo modo, C. Lévi-Strauss mostrou muito bem que o mito é um objeto intertextual.

Em *Sandman*, a intertextualidade do mito é identificada na co-relação entre temas e figuras – manifestados por meio da linguagem verbal e da linguagem não-verbal –, que se encontram tanto nos mitos clássicos quanto nos mitos contemporâneos. Esse conjunto de padrões míticos gera efeitos de sentido que vinculam o universo onírico da série *Sandman* ao discurso mitológico presente na literatura de vários povos. A figura do senhor dos sonhos das HQs se manifesta por meio da relação intertextual com mitos que representam o sonho em várias culturas no decorrer da história.

2.2 Os sonhos do bardo inglês

Na mesma taverna onde se realiza o pacto entre *Sandman* e Hob Gadling, também se firma um acordo entre o senhor dos sonhos e um jovem ator que aspira tornar-se um grande dramaturgo. A personagem representa o poeta inglês Shakespeare. O pacto entre o senhor dos sonhos e o ator inglês ocorre durante a narrativa do terceiro encontro secular entre *Sandman* e Hob Gadling. Já que o primeiro encontro é narrado no ano de 1389, conclui-se que o terceiro ocorre no ano de 1589. Nessa época, segundo as pesquisas cronológicas das peças de Shakespeare¹⁴, o poeta ainda não havia produzido suas principais obras teatrais (na HQ *Sandman* chama o dramaturgo de *Will Shaxberd*, uma forma irônica de o narrador mostrar como o nome do artista, que se tornou mundialmente famoso, era desconhecido na época). Na história *Men of Good Fortune*, o bardo inglês é retratado como um artista frustrado diante do talento de seu amigo Christopher Marlowe (dramaturgo inglês contemporâneo de Shakespeare, que o chama, de forma amigável, de Kit na HQ). No terceiro quadro da página 110, a personagem Shakespeare fala para a personagem Kit: “*I would give anything to have your gifts. Or more than anything to give men dreams, that would live on long after I am dead. I bargain, like your Faustus, for that*

¹⁴ Um *Quadro Cronológico das Peças Teatrais de Shakespeare* foi estabelecido por E. K. Chambers (SHAKESPEARE, 1997, p. 27).

boon.” (GAIMAN, 1995, p. 126). O tema da lenda do Dr. Fausto¹⁵, personagem re-construída na versão de Marlowe, está inter-relacionado ao tema da história *Men of Good Fortune*, pois na HQ também são narrados pactos firmados entre mortais e seres sobrenaturais. No segundo quadro da página 104, Hob Gadling fala para *Sandman*: “*Have I unwitting made a bargain with the devil?*” (GAIMAN, 1995, p. 120). A idéia de pacto com o demônio surge no texto verbal nessa fala da personagem. No quadro seguinte, dois homens jogando cartas estão em primeiro plano e a carta que um dos jogadores apresenta tem a figura do demônio – que é representado como um bode no baralho. De forma que o texto verbal – contido no balão de fala de Hob Gadling – faz surgir o motivo do pacto com o demônio, que é prolongado pelo quadro seguinte no desenho da carta com a figura do bode. O tema do pacto com o demônio se manifesta nessa página com aspecto durativo, pois se prolonga de um quadro para outro por meio da relação entre o plano de expressão verbal (no balão de fala de Hob Gadling) e o plano de expressão visual (a figura do bode na carta de baralho).

A frustração de Shakespeare será solucionada por meio de um acordo: *Sandman* pergunta ao poeta se ele gostaria de escrever peças instigantes e oníricas e ele responde que é o que realmente deseja (segundo quadro da página 111). Entre as peças de Shakespeare que fazem referência aos sonhos a mais evidente é *A Midsummer Night's Dream*¹⁶, cujo título é, por si, uma referência aos sonhos. Segundo o quadro cronológico das peças de Shakespeare, estabelecido por Chambers, a primeira apresentação da peça *A Midsummer Night's Dream* ocorreu entre os anos de 1595 e 1596. Os anos são posteriores à data simulada na história *Men of Good Fortune*, pois, na narrativa em quadrinhos, o encontro entre o senhor dos sonhos e o ator ocorre durante o ano de 1589. O narrador da HQ simula a realização de um pacto entre Shakespeare e *Sandman* e, assim, atribui a criação das principais peças do teatro inglês à capacidade criativa que foi concedida pelo senhor dos sonhos ao dramaturgo, já que este, no ano de 1589, ainda não havia produzido grandes trabalhos. O bardo inglês barganha com poderes sobrenaturais, assim como o Dr. Fausto, em troca de talento artístico, e *Sandman* lhe concede a capacidade de criar peças que, em retribuição ao dom concedido, mencionem os sonhos, como *A Midsummer Night's Dream*. Uma das últimas

¹⁵ Nas lendas européias, Fausto é um mago alemão erudito que faz um pacto com o demônio em troca de juventude, sabedoria e poderes mágicos.

¹⁶ Sonho de uma Noite de Verão (tradução mais freqüente do título da peça em português).

peças escritas pelo dramaturgo Shakespeare (1948, p. 312-313), *The Tempest*¹⁷, também faz significativas alusões aos sonhos:

*Sometimes a thousand twangling instruments
Will hum about mine ears; and sometime voices,
That, if I then had waked after long sleep,
Will make me sleep again: and then, in dreaming,
The clouds methought would open, and show riches
Ready to drop upon me; that, when I waked,
I cried to dream again.*

Os versos acima citam os sonhos em construções poéticas como *after long sleep* (embora despertado tenha de um longo sono), *Will make me sleep again* (me fazem dormir de novo), *in dreaming* (em sonhos) e *I cried to dream again* (choro porque desejo prosseguir a sonhar)¹⁸. Muitas das obras de Shakespeare, assim como o trabalho de Marlowe, são releituras de lendas populares. Na peça *A Midsummer Night's Dream*, a personagem mítica Titânia¹⁹ assume um papel importante. Titânia é representada, tanto na peça de Shakespeare quanto nos contos medievais, como a soberana das fadas. Ocorre o rompimento com a narrativa folclórica, em forma de conto, e o mito de Titânia é recontado nos palcos ingleses, em forma de peça teatral. A personagem Titânia também é retomada por Gaiman na série *Sandman*, na HQ *A Midsummer Night's Dream*, que será analisada no próximo tópico. Essa técnica de representar os mitos em outro estilo de texto é uma das características da série *Sandman*, que, como vimos no tópico anterior, se apropria de mitos presentes nos poemas clássicos e os reconta, por meio da figuratividade, na forma de textos sincréticos.

Há outra analogia importante entre as peças de Shakespeare e a HQ *Men of Good Fortune*. Na encenação teatral, a simulação de espaço se realiza por meio da projeção do cenário no palco. As cenas da peça *A Midsummer Night's Dream* são apresentadas em ambientes, criados por técnicas cenográficas, que simulam aposentos de palácios e bosques. Nas HQs a simulação de espaço se manifesta na construção gráfica dos desenhos. A história *Men of Good Fortune* é narrada em “cenários” criados por técnicas de descrição visual que simulam tavernas e bares. O narrador da HQ introduz as personagens nas cenas estabelecidas por meio do plano de expressão

¹⁷ A Tempestade (tradução mais frequente do título da peça em português).

¹⁸ As traduções entre parênteses são de Carlos Alberto Nunes (1997, p. 77).

¹⁹ Rainha das fadas na mitologia medieval norte-européia, citada em contos populares.

visual e essa representação de ambiente é semelhante à das técnicas cenográficas usadas nas peças teatrais. A passagem do tempo no teatro é simulada por meio da mudança de cenas, de modo que o dia pode ser figurativizado pela pintura do sol, assim como a noite pode ser reproduzida pela figura da lua no fundo do palco. Em *Men of Good Fortune*, a simulação de transformações na arquitetura da taverna cria o efeito de sentido de passagem do tempo, assim como nas peças teatrais as técnicas visuais empregadas para alterar os cenários também representam o decurso temporal. A analogia entre a história da HQ e a encenação teatral é um recurso que cria mais relações semióticas entre a história *Men of Good Fortune* e as peças de Shakespeare.

A manifestação da personagem Shakespeare na série *Sandman* ocorre por meio da simulação de referências ao período histórico no qual viveu o dramaturgo, o ano de 1589, e também por meio das citações de obras compostas por artistas conhecidos do poeta, como a adaptação da lenda do Dr. Fausto feita por Marlowe. Para compreender os efeitos de sentido do pacto firmado entre a personagem Shakespeare e a personagem *Sandman*, é preciso conhecer as peças produzidas pelo dramaturgo inglês homônimo e também a forma como as peças fazem referência aos sonhos. Além disso, é preciso entender o modo como a HQ sugere que o talento criativo de Shakespeare é fornecido pelo poder de inspiração onírica ofertado por *Sandman*.

2.3 Fadas, poetas e uma noite de verão

A HQ *A Midsummer Night's Dream* (ANEXO C, p. 125) mostra a realização do pacto firmado entre o senhor dos sonhos e Shakespeare. Trata-se da primeira apresentação fictícia da peça *A Midsummer Night's Dream*. Morpheus concede a Shakespeare o dom de um grande dramaturgo em troca de duas peças, *A Midsummer Night's Dream* é uma delas. Segundo o pacto firmado, Shakespeare deve apresentar a peça nos campos de Sussex, na véspera do verão. Na história *Men of Good Fortune*, segundo quadro da página 101, o senhor dos sonhos fala para sua irmã que o povo do reino das fadas quer abandonar a realidade dos homens. Então Morpheus convida Auberon, rei dos elfos, e Titânia, rainha das fadas, para assistirem a peça de Shakespeare. A platéia é composta por vários seres míticos: fadas, elfos e trolls. Assim, o senhor

dos sonhos espera proporcionar uma homenagem agradável ao povo das fadas antes que eles abandonem totalmente o mundo dos homens.

No primeiro quadro da página 137, é desenhada uma cena da peça homônima de Shakespeare em que Titânia e Oberon discutem sobre a posse de uma criança indiana. Na peça de Shakespeare (1948, p. 29), Oberon pede que Titânia lhe dê a criança para fazer dela um pajem, Titânia responde:

*The fairy land buys not the child of me.
His mother was a votaress of my order:
And, in the spiced Indian air, by night,
Full often hath she gossip'd by my side;
And sat with me on Neptune's yellow sands,
Marking the embarked traders on the flood;
When we have laugh'd to see the sails conceive
And grow big-bellied with the wanton wind;
Which she, with pretty and with swimming gait
Following, - her womb then rich with my young squire, -
Would imitate, and sail upon the land,
To fetch me trifles, and return again,
As from a voyage, rich with merchandise.
But she, being mortal, of that boy did die;
And for her sake do I rear up her boy;
And for her sake I will not part with him.*

Os três últimos versos do trecho da peça citado acima estão inseridos no balão de fala do primeiro quadro da página 137. Nos dois quadros seguintes da mesma página, Titânia fala para *Morpheus* que ela deseja conhecer o garoto que interpreta o menino indiano na peça. O senhor dos sonhos explica que o garoto é filho de Shakespeare e que a rainha das fadas poderá conhecê-lo no intervalo da apresentação da peça.

No terceiro quadro da página 139, o filho de Shakespeare fala sobre o caráter distante de seu pai: “*Mother says he's changed in the last five years, but I don't remember him any other way. Judith – she's my twin sister – she once joked that if I died, he'd just write a play about it. 'Hamnet.'*” (GAIMAN, 1995, p. 75). O rosto do garoto é desenhado com uma expressão melancólica enquanto ele fala sobre o modo como o pai parece se importar mais com as peças que escreve do que com sua família. A relação entre o nome do menino – Hamnet – e o nome de uma das peças mais famosas de Shakespeare – *Hamlet* – será explorada no próximo tópico.

Na página 142, acontece o intervalo da peça e Titânia aproveita esse tempo para conversar com o filho de Shakespeare. No primeiro quadro desta página, Titânia e Hamnet se conhecem em

segundo plano, enquanto *Morpheus* e Shakespeare conversam em primeiro plano. No terceiro quadro, *Sandman* anuncia a Shakespeare a morte de Marlowe. Nesse quadro, o balão de fala pintado em negro e o foco aproximado no olho do senhor dos sonhos, no qual uma estrela pisca, figurativizam o sentido sombrio do tema da morte. O plano da expressão (o balão pintado de preto e o olhar sombrio em foco) e o plano do conteúdo (descrição da morte violenta de Marlowe no texto verbal) se mesclam para transmitir a tensão da notícia da morte. O sentimento de dor acerca da morte de Marlowe é preservado nos quadros seguintes nas falas e na expressão da personagem Shakespeare, que se ressentia bastante da morte do amigo. Shakespeare é desenhado com a expressão contraída de dor do terceiro ao último quadro da página, de modo que o texto sincrético prolonga, por meio da linguagem verbo-visual, a representação tensa da idéia de morte na estrutura espaço-temporal inerente à linguagem das HQs.

No último quadro da página 142, Hamnet come um fruto (em segundo plano) que foi oferecido por Titânia no quadro anterior (em primeiro plano). No último quadro, Titânia descreve o reino das fadas para Hamnet enquanto seu braço segura o do menino e conduz o fruto até sua boca. A rainha das fadas manipula o filho de Shakespeare e o seduz com uma bela e convidativa descrição do reino das fadas. Na página 150, no quinto quadro, Hamnet fala para seu pai: “*Father! I had such a strange dream. There was a great lady, who wanted me to go with her to a distant land...*” (GAIMAN, 1995, p. 86). Também na página 150, no último quadro, está escrito que “*Hamnet Shakespeare died in 1596, aged eleven.*” (GAIMAN, 1995, p. 86). De forma que se percebe que o filho de Shakespeare morre cerca de três anos depois dos eventos que acontecem na HQ *A Midsummer Night's Dream*. O destino de Hamnet é esclarecido em outra HQ escrita por Gaiman: a mini-série *Os Livros da Magia*. No terceiro livro da mini-série, há uma cena (Anexo D, p. 151) em que Hamnet aparece como pajem da rainha Titânia. Assim como a Titânia da peça de Shakespeare, que gosta de possuir garotos mortais, como o menino indiano, a Titânia das HQs de Gaiman também seduz o garoto Hamnet e o leva, após a morte, para o reino das fadas.

Hamnet cai sobre o encanto de Titânia no momento em que come o fruto oferecido por ela. É interessante lembrar que o fruto é uma figura cujo sentido está marcado pelo tema da sedução: no mito bíblico do pecado original, a serpente oferece um fruto da árvore do conhecimento do bem e do mal para Eva. Na mitologia grega, um pomo de ouro é concedido por Páris a Afrodite causando o início da guerra de Tróia.

Na mitologia norte-européia, é perigoso aceitar algo oferecido por um ente mágico, como no caso da lenda norueguesa *O cavaleiro Byrting e a Rainha dos Elfos*:

A rainha dos elfos chegou ao castelo do cavaleiro Byrting. Na porta, fechada, bateu.

- Quem bate? – perguntou o cavaleiro.

Ela respondeu:

- Levanta-te Byrting, e deixa-me entrar!

Ele não quis abrir a porta de noite, temendo os espíritos, e a Rainha, com as mãos brancas e os dedos finos, a abriu então.

Entrou, sentando-se à beira do leito, afagando os macios cabelos do jovem. Ele, porém, levantando-se imediatamente, apoiou-se contra a parede.

A rainha disse:

- Escuta, Byrting, amanhã virás ao reino dos elfos.

Na madrugada do outro dia Byrting montou a cavalo, saindo do castelo. Passando pela ponte dos elfos, o cavalo em que montava, ferrado a ouro, empinou-se, caindo com o cavaleiro na correnteza. O animal nadou, alcançando a margem, mas Byrting foi retido: a rainha dos elfos o havia tomado pela mão.

Ela conduziu-o a um maravilhoso palácio, e assentou-o num trono de ouro.

Depois, disse a uma serva que por ali passava:

- Traze-me uma taça de vinho.

A serva trouxe uma taça de hidromel do esquecimento.

- Em que país nasceste? Em qual corte desejas viver? – inquiriu docemente a rainha ao cavaleiro.

- Nasci em Beialand. Na corte desta cidade vivi; e lá quero morrer, pois minha amada me espera.

A rainha deu-lhe, então, de beber da taça.

Apenas ingerido o primeiro gole, imediatamente esqueceu-se de tudo. Bebeu, em seguida o restante, de uma só vez e esqueceu-se até do próprio Deus Criador.

- Em que país nasceste? Onde queres viver? – perguntou novamente a rainha.

- No reino dos elfos nasci, nele quero viver e morrer. No país dos elfos está o meu amor! (ENCICLOPÉDIA, 1957, p. 311-313)

A rainha Titânia, assim como a rainha dos elfos da lenda norueguesa, é uma personagem das lendas norte-européias e, como tal, costuma enfeitiçar seres humanos com presentes encantados. No nível narrativo, a rainha Titânia manipula Hamnet, por sedução, tornando-o conjunto a um objeto, o fruto, que o priva da própria vontade. É possível traçar o seguinte programa narrativo:

F (seduzir) [S1 (Titânia) → (S2 (Hamnet) ∩ O (fruto) v (encantamento)]

Nesse programa, Titânia tem por função seduzir Hamnet e torná-lo conjunto de um objeto, o fruto, que está relacionado ao valor do encantamento. A transformação de Hamnet

ocorre no momento em que o garoto aceita o fruto e é enfeitiçado pelo poder da rainha das fadas. A estrutura da série *Sandman* se relaciona com a estrutura de vários mitos e lendas. A HQ *Men of Good Fortune* conta a história do pacto entre um homem e um ser sobrenatural, de forma semelhante à lenda do Doutor Fausto, como já foi mencionado no tópico anterior. A HQ *A Midsummer Night's Dream*, além de mostrar a concretização de parte do acordo firmado entre o senhor dos sonhos e Shakespeare, também aproxima a estrutura da série da estrutura das lendas norte-européias (como a lenda *O cavaleiro Byrting e a rainha dos elfos*) na cena da sedução de Hamnet pela rainha Titânia. Destaca-se, mais uma vez, a ocorrência da intertextualidade com mitos e lendas na série *Sandman*.

Na página 146, os balões de fala dos quadros 4 e 5 contêm os seguintes versos da peça *A Midsummer Night's Dream*:

*The poet's eye, in a fine frenzy rolling,
Doth glance from heaven to earth, from earth to heaven;
And as imagination bodies forth
The forms of things unknown, the poet's pen
Turn them to shapes, and gives to airy nothing
A local habitation and a name. (SHAKESPEARE, 1948, p. 66)*

O desenho do quarto quadro descreve o espaço natural, a planície e o sopé do monte, onde a platéia assiste aos atores interpretarem a peça. Nesse quadro, o enunciatário tem a sensação de estar em um ponto alto de onde observa a cena, devido ao trabalho de perspectiva do desenho. Assim, o texto visual – a paisagem e os atores no interior do quadro – concorda com o texto verbal – texto de Shakespeare inserido no balão de fala – da seguinte maneira: o texto verbal diz que o olho do poeta percorre, de modo frenético, o céu e a terra, e essa idéia é representada no texto visual, cujo trabalho com a perspectiva consiste em apresentar a paisagem (terra) a partir de uma posição elevada (céu). A idéia de que o olho do poeta percorre o céu e a terra, presente no texto verbal, está vinculada à representação espacial do texto visual, que mostra o espaço da terra (baixo) a partir do espaço do céu (alto). Nota-se uma relação semi-simbólica na representação topológica *alto versus baixo* (plano da expressão) que remete aos conceitos *céu versus terra* (plano do conteúdo).

O desenho do quinto quadro da página 146 apresenta o perfil do senhor dos sonhos, com semblante meditativo, enquanto o texto no balão de fala trata de como o poeta, ao escrever, concede nome e lugar ao nada, isto é, ao que é “impalpável”. Os sonhos podem ser entendidos

como um universo instável que ganha nome e substância por meio do trabalho do poeta, que dá voz a esse “mundo imaginário” em sua poesia material. Nesse quadro, a figura do senhor dos sonhos, de perfil, representa o tema do sonho e, no contexto da história, os sonhos são materializados na peça de Shakespeare. A intenção do senhor dos sonhos, ao selar o pacto com Shakespeare, é tornar o reino dos sonhos presente de forma material na peça de teatro. É dessa maneira que o universo instável dos sonhos ganha substância material na cultura dos homens. Assim, tanto o senhor dos sonhos quanto Shakespeare conseguem realizar seus objetivos.

Na página 149, os últimos versos da peça homônima de Shakespeare estão inseridos nos balões de fala da personagem *Robin Goodfellow*, também chamada de *Puck*. Essa página é composta por seis quadros e há uma progressão cromática da sombra do primeiro ao último quadro. Na peça teatral, os últimos versos da personagem *Robin Goodfellow* são sucedidos pelas cortinas que se fecham no arco do proscênio. A HQ simula o fechamento das cortinas teatrais por meio do plano de expressão visual, em que a sombra progride até o total escurecimento do último quadro da página. De modo que se pode fazer uma analogia entre o encerramento da peça teatral e o encerramento da HQ, na relação entre as cortinas que se fecham no teatro e a progressão da sombra nos quadros. No primeiro quadro da página 149, *Robin* está agachado segurando a máscara que roubou do ator que o interpreta na peça. No segundo quadro, deixa a máscara cair, o que representa o fim da farsa, o fim da peça. Nota-se que, na seqüência de quadros, a personagem *Robin* é representada cada vez mais próxima e esse efeito de perspectiva se desenvolve junto com a progressão da sombra nos quadros. O último quadro da página 149 é totalmente negro, totalmente tomado pela sombra. No primeiro quadro da página seguinte, Shakespeare e seu grupo de atores acordam na relva. Percebe-se que, no primeiro quadro da página 149, enquanto *Robin* está de posse da máscara, a luz domina a maior parte do quadro. A partir do momento em que *Robin* solta a máscara, no segundo quadro, a sombra passa a dominar os quadros na seqüência. A luz, a máscara e o sonho estão relacionados, de modo que a máscara representa a peça teatral, que surge como consequência do pacto firmado entre Shakespeare e o senhor dos sonhos. A queda da máscara no segundo quadro da página 149 representa o encerramento da peça e o fim do sonho, juntamente com a diluição da luz e o aumento da sombra no plano de expressão visual. A progressão da sombra representa a passagem do estado onírico para o estado desperto, de modo que o último quadro da página, totalmente negro, com todas as figuras oníricas apagadas, é sucedido, na página seguinte, pelo quadro em que as personagens despertam. É possível

estabelecer, no plano de expressão visual da página 149, uma categoria cromática *luz versus sombra*, que está relacionada à categoria semântica *sonhar versus despertar*. A luz está relacionada ao sonhar – e também à encenação teatral, representada pela máscara – e a sombra ao despertar – todas as figuras são consumidas pela sombra no último quadro, que antecede o despertar das personagens na página seguinte. Essa relação semi-simbólica organizada na linguagem da HQ é outra forma por meio da qual a série *Sandman* simula relações com as peças teatrais de Shakespeare. Nesse caso, o enunciador utiliza os versos finais da peça de Shakespeare no texto sincrético e simula o encerramento teatral (cortinas que se fecham) por meio da estrutura dos quadros em seqüência (progressão da sombra).

Percebe-se que esse texto, a HQ *A Midsummer Night's Dream*, é organizado a partir de elementos literários da peça homônima de Shakespeare. A relação com motivos de lendas norteeuropéias, como no caso da sedução de Hamnet pela rainha Titânia, reforça o tom mitológico da série *Sandman*. O enunciador da série sempre relaciona a HQ a textos consagrados da literatura, o que intensifica a intertextualidade no texto sincrético. Embora a série *Sandman* tenha sido classificada como literária em várias mídias²⁰, enfatiza-se que a linguagem das HQs é uma linguagem distinta que não pode ser comparada à da literatura. As HQs são uma forma de texto que se estrutura por meio da união verbo-visual e a literatura é uma forma de linguagem verbal. De qualquer forma, a relação da série *Sandman* com elementos da literatura foi responsável por consolidar os quadrinhos norte-americanos publicados por grandes editoras como um tipo de texto mais sério do que havia sido considerado até então.

²⁰ A *CNN* divulgou que “*Sandman* foi o título-chave para que [...] os quadrinhos pudessem ser considerados literatura.”. A *Forbes* explicitou o teor literário da série: “Em *Sandman*, Neil Gaiman criou uma paisagem tão detalhada e cheia de nuances quanto os mitos coletivos da Grécia antiga ou os contos de cavaleiros errantes de

2.4 Despertar

*To die, to sleep;
To sleep: perchance to dream*²¹
(SHAKESPEARE, 1948, p. 267)

Lorde *Morpheus* escolhe como sucessor um garoto chamado Daniel, cuja mãe é Hippolyta Hall, uma mulher mortal. O último volume da série, intitulado *The Wake*, narra como Daniel se torna o novo senhor do reino dos sonhos após a morte do antigo. Neste tópico será analisada a ilustração *The Wake*, desenhada pelo artista M. Zulli (que também desenhou a HQ *Men of Good Fortune*) para o arco de histórias homônimo. O conceito de semi-simbolismo será aplicado na ilustração, que destaca a personagem *Dream of the Endless* (Sonho dos Perpétuos), ou seja, o garoto Daniel transfigurado no novo senhor dos sonhos (Anexo E, p. 153). A partir da análise da imagem serão abordados conceitos da semiótica passional e da semiótica tensiva.

Distingue-se, na ilustração *The Wake*, uma categoria plástica *luz vs. sombra*. A luz ilumina o senhor dos sonhos e, ao fundo, atinge a parte superior do plano de expressão visual, enquanto a sombra permeia a parte inferior do mesmo. Há um conjunto de figuras que remetem à vida (a vegetação), à morte (as estátuas que seguram crânios descarnados) e figuras que estão em um estado intermediário entre a vida e a morte. São as figuras do senhor dos sonhos (cuja expressão pálida e olheiras profundas figurativizam um estado de não-vida, mas que banhado pela luz pressupõe um estado de não-morte) e do ramalhete de flores (que, desenraizadas, se encontram em um estado de não-vida, mas como ainda não estão decompostas pressupõem um estado de não-morte).

Na parte inferior da ilustração, a vegetação (vida) se mistura, de forma emaranhada, às estátuas (morte). A figura melancólica e iluminada (não-vida / não-morte) do senhor dos sonhos segura, e fita com ar pensativo, um ramalhete de flores, ambos estão representados em um estado de não-vida / não-morte. Percebe-se uma relação semi-simbólica entre a categoria plástica *luz vs.*

Chaucer.” (Textos extraídos da última capa do volume *Sandman, Noites sem Fim*. 3ª edição brasileira, escrito por Gaiman e publicado pela editora Conrad em 2006). Estes são apenas dois exemplos entre muitos outros.

²¹ Morrer, dormir;

Dormir: talvez sonhar (tradução nossa).

sombra e a categoria semântica *vida vs. morte*, sendo a vida representada pela luz e a morte representada pela sombra.

Tanto as estátuas quanto o senhor dos sonhos estão na clássica posição na qual a personagem Hamlet, do dramaturgo inglês Shakespeare, é representada. Entre as inúmeras ilustrações de *Hamlet* destaca-se a que foi criada no século XIX pelo artista John Gilbert (Anexo F, p. 155).

As figuras do senhor dos sonhos e das estátuas em *The Wake* se relacionam à figura de Hamlet e esse efeito de semelhança que há entre elas é estabilizado pela iconicidade. O tema da iconicidade é mais discutido na semiótica peirciana, e pouco trabalhado na semiótica greimasiana. O semioticista greimasiano Fontanille (2005, p. 99-100), em seu livro *Significação e Visualidade: exercícios práticos*, discute o conceito de iconicidade e pondera que a semiótica greimasiana não o trabalha muito porque

Essa disparidade se deve, em grande parte, à interpretação corrente, e fortemente discutível, que se confere à iconicidade: uma figura (no sentido de *segmento pertinente* no plano da expressão ou do conteúdo) seria icônica, segundo essa interpretação, se ela apresentasse uma certa semelhança com um elemento do mundo natural. [...] Essa interpretação resulta de uma simplificação excessiva e errônea da definição que se pode ler em Peirce ou em Eco, definição que, como se verá, não repousa sobre a noção de semelhança. No entanto, ela é suficiente para explicar o descrédito ao qual a iconicidade foi relegada nas semióticas greimasianas: do ponto de vista de uma semiótica dos *conjuntos significantes* e dos discursos, a *semelhança*, se ela existe, é um efeito produzido pelo dispositivo semiótico e uma propriedade construída, reconhecível *a posteriori*, da relação entre a figura e um eventual referente.

O problema está na definição do conceito de iconicidade, que não ocorre simplesmente quando uma figura apresenta semelhança com um elemento do mundo natural. Fontanille destaca três etapas em um processo complexo no qual ocorre a produção de um signo icônico. A etapa a ser considerada na análise das ilustrações em destaque é a da seleção dos traços pertinentes de uma figura. Segundo Fontanille (2005, p. 105),

Quando se reconhece um rosto, não se utiliza a totalidade dos traços que o compõem. Quanto mais esse reconhecimento é rápido, menos são utilizados os traços: a situação é paradoxal, porque o reconhecimento mais rápido e mais eficaz é aquele que utiliza menos os traços do objeto representado e, em consequência, é o menos parecido com esse objeto. No entanto, o paradoxo é apenas aparente: se há semelhança no ícone, essa não pode ser entre o objeto do

mundo e sua representação, mas entre, de um lado, a experiência perceptiva que se tem desse objeto e, de outro, a experiência perceptiva que sugere sua representação. Desde então, se a primeira experiência perceptiva só reteve um pequeno número de traços, o reconhecimento posterior se contenta com essa seleção esquemática.

A semelhança entre as figuras de *The Wake* e a figura de Hamlet não se baseia na totalidade dos traços de composição que há entre elas, mas sim nos poucos traços que representam o príncipe dinamarquês ao segurar e observar a caveira. A semelhança não acontece entre as figuras e um objeto do mundo natural, mas entre a experiência perceptiva que se tem da tradicional posição na qual Hamlet é representado e a experiência perceptiva que associa essa posição aos traços nos quais as figuras de *The Wake* são representadas. Os poucos traços retidos na primeira experiência perceptiva são suficientes para que, depois, se reconheçam os mesmos traços selecionados na representação. Fontanille (2005, p. 110) define que “o ícone é o momento da estabilização de uma figura reconhecida enquanto tal”. Ocorre a estabilização da figura de Hamlet e esta assume um caráter icônico, de modo que é possível reconhecer a seleção dos mesmos traços que caracterizam a personagem teatral nas figuras da ilustração *The Wake*.

Um dos trechos mais famosos da peça *Hamlet* é o monólogo “*To be, or not to be*” (SHAKESPEARE, 1948, p. 266), no qual Hamlet reflete sobre o modo como os homens suportam os males da vida por temerem o que pode existir após a morte. Costuma-se representar a personagem com a caveira na mão ao declamar esse monólogo, mas a cena na qual a personagem segura a caveira acontece no quinto ato da peça, enquanto o monólogo faz parte do terceiro ato. A primeira cena do quinto ato acontece em um cemitério, onde um coveiro desenterra a caveira de Yorick, o bobo da corte do reino de Elsinor. Hamlet segura a caveira e fala para seu amigo Horatio:

Alas, poor Yorick! I knew him, Horatio: a fellow of infinite jest, of most excellent fancy: he hath borne me on his back a thousand times; and now how abhorred in my imagination it is! My gorge rises at it. Here hung those lips that I have kissed I know not how oft. Where be your gibes now? your gambols? your songs? your flashes of merriment, that were wont to set the table on a roar? Not one now, to mock your own grinning? Quite chop-fallen? (SHAKESPEARE, 1948, p. 315-316)

Hamlet observa o crânio de Yorick, lembra-se o quanto o bobo era dinâmico e alegre e fica chocado ao ver que a morte tolhera todo aquele entusiasmo, o que resta é só um crânio

descarnado. No momento em que se considera o efeito icônico – que relaciona a ilustração *The Wake* à cena de Hamlet com a caveira – e que se lê a fala da personagem teatral, mais uma vez destacam-se os temas da vida e da morte.

Como foi dito no tópico anterior, existe uma relação entre o nome do filho de Shakespeare – Hamnet – e o título da peça *Hamlet*. O garoto fala (no terceiro quadro da página 139) sobre uma brincadeira da irmã, que dizia que se ele morresse o pai escreveria uma peça chamada “Hamnet”. No tópico anterior foi destacado o modo como o garoto é seduzido por Titânia e levado para o reino das fadas após sua desencarnação no mundo dos homens. O texto no último quadro da página 150 informa que Hamnet morre em 1596, anos antes da publicação da peça *Hamlet* (segundo o quadro cronológico estabelecido por Chambers, *Hamlet* é publicada entre 1600 e 1601). De forma que a peça *Hamlet* surge após a morte de Hamnet, o que confirma a brincadeira que a filha de Shakespeare fazia em relação ao irmão (apesar de *Hamlet* não ser uma peça sobre Hamnet, o filho de Shakespeare, tanto a representação ortográfica quanto a fonética dos nomes são semelhantes). A morte de Hamnet pode ser entendida como inspiração para que Shakespeare escrevesse a peça *Hamlet*. No terceiro quadro da página 145, o senhor dos sonhos fala para Titânia que os mortais não entendem o preço dos acordos firmados com ele, pois só enxergam o desejo dos seus corações. No caso do acordo com Shakespeare, o preço pela inspiração do poeta é tão alto quanto a vida de seus entes queridos.

Durante sua era como monarca do reino dos sonhos, *Morpheus* percebe a instabilidade de tudo que existe e testemunha o desaparecimento de reis e deuses poderosos. A passagem do tempo altera tudo. Em determinado momento de sua existência o senhor dos sonhos percebe que, embora ele próprio não esteja isento de ser tocado pela morte, a sua era como senhor dos sonhos pode ser perpétua. Eis o que motiva *Morpheus* a encomendar a Shakespeare peças que façam referência à sua experiência como regente dos sonhos. Em peças como *A Midsummer Night's Dream* e *The Tempest*, o mundo de *Morpheus* e os seres com os quais ele se relacionou existirão enquanto a humanidade tiver contato com seu conteúdo. O senhor dos sonhos é eternizado na linguagem.

Morpheus é envolvido em uma intriga familiar, arquitetada pela sua eterna rival e irmã/irmão *Desire* (o desejo é figurativizado como um hermafrodita), e passa a ser perseguido pelas Eumênides (chamadas de “Deusas da terrível cólera” nos versos de Hesíodo, citados no primeiro tópico deste capítulo) da mitologia grega, também chamadas de Fúrias pelos romanos.

Elas são invocadas por Hippolyta Hall, mãe de Daniel, que lhes pede a morte do senhor dos sonhos em represália, pois *Morpheus* tomou dela o próprio filho. As Eumênides não podem ser paradas no curso de seu ato de vingança e *Morpheus* vai para o reino de sua irmã Morte, mas é substituído no reino dos sonhos por uma nova manifestação do garoto Daniel, que se torna o novo Sonho dos Perpétuos. A vegetação presente na ilustração *The Wake* pode ser compreendida como um símbolo da ressurreição, já que em várias mitologias o ciclo da vegetação está relacionado ao culto da ressurreição, como o culto a Osíris, no Egito (Osíris, o deus do mundo dos mortos, ressurrece após sua morte e seu culto está relacionado à fertilidade das margens do rio Nilo). Em *The Wake*, o texto representa a ressurreição do senhor dos sonhos na figura de Sonho dos Perpétuos, que está em contato com figuras vegetais que remetem à vida (a vegetação que se emaranha nas estátuas) e que também significam não-vida e não-morte (o ramalhete de flores).

Como já foi considerado acima, o senhor dos sonhos, na ilustração *The Wake*, está representado em um estado intermediário entre a vida e a morte. No momento em que se observa a ilustração e que se visualiza a cabeça do senhor dos sonhos, percebe-se que ela ocupa o centro do plano de expressão visual. Há uma categoria plástica *central vs. marginal* que destaca a cabeça do senhor dos sonhos no centro da ilustração e que identifica o estado intermediário do sonho (representado por Sonho dos Perpétuos) como o tema central do texto. O senhor dos sonhos (não-vida e não-morte) é a figura central e as figuras marginais são as estátuas (morte) e a vegetação (vida). Sonhar é, portanto, estar em um estado intermediário entre a vida (representada pela vegetação) e a morte (representada pelas estátuas). Percebe-se, novamente, que desde as antigas epopéias gregas até as ilustrações da indústria cultural contemporânea os temas e figuras do sonho e da morte estão vinculados.

No primeiro tópico do segundo capítulo, discutiu-se que o nome *Sandman* (*sand* – areia, *man* – homem) relaciona a figura da areia ao tema dos sonhos, o que também acontece na poesia romana de Virgílio e nos contos dinamarqueses de Andersen. Mas a figura da areia não remete somente ao tema dos sonhos, a areia também está ligada ao tempo, como se percebe na tradicional figura da ampulheta, que é um objeto usado para se medir o tempo por meio do escoamento de grãos de areia. O sonho não se situa no domínio da vida e nem no domínio da morte, o sonho está vinculado ao tempo. Os sonhos são filhos da Noite na teogonia grega, de modo que, desde as primeiras manifestações na cultura ocidental, os Sonhos estão relacionados ao tempo; isso se evidencia porque a noção de noite marca o decurso temporal.

O tempo é um dos principais temas da série *Sandman*: na história *Men of Good Fortune*, a passagem do tempo na taverna e a idéia de imortalidade (que é um rompimento com a passagem do tempo) são elementos essenciais e o pacto com Shakespeare permite que *Morpheus* se perpetue no tempo além de sua era como senhor dos sonhos. A morte transmite a idéia de fim, é uma noção terminativa, o sentido de sonho se situa em um tempo-espaco que difere do tempo e do espaco em que se situam os sentidos de vida e morte. O sonho integra um domínio instável e diáfano.

Para melhor compreensão do conceito semiótico de sonho é pertinente analisá-lo no âmbito da semiótica das paixões. A semiótica passional reflete sobre a conceituação – concebida no nível narrativo – de sujeito de estado e sujeito de fazer e considera que o sujeito passional é caracterizado pelo *ser*. Ao considerar-se o sujeito modal do *ser* em relação ao sonho, entende-se que é possível ao sujeito sonhador (compreendido como sujeito somático) *ser* o que *não pode ser* quando está desperto. No sonho, o *saber não poder ser* do sujeito consciente desaparece e ele acredita *poder ser*, o que anula o estado racional mantido pelo *saber não poder ser*. Assim, os sonhos são entendidos como um estado de alma (característico do *ser* do sujeito) e não como um estado de coisas (característico do *fazer* do sujeito). “A paixão concerne (...) qualquer que seja o sujeito de primeira categoria envolvido, sujeito de estado e sujeito de fazer, a um sujeito de segunda categoria, o sujeito modal que dele decorre.” (GREIMAS; FONTANILLE, 1993, p. 51-52). O sujeito sonhador é um sujeito modal do *ser*, de segunda categoria, e não um sujeito do *fazer*, de primeira categoria. É um sujeito caracterizado por uma dimensão passional e que não pode ser compreendido só por meio das modalizações de competência do *poder-fazer*. Segundo Greimas e Fontanille (1993, p. 54):

[...] a performance não deixa de ter certo efeito modal, pois o fazer pode ser captado no segundo grau como ser do fazer; seria, intuitivamente, toda a diferença entre um sujeito “agente”, sujeito do fazer, captado no primeiro grau, e um sujeito “ativo”, sujeito do *ser do fazer*, captado no segundo grau; em outras palavras, o sujeito dito “ativo” é caracterizado em seu ser pela realização da própria *performance*, caracterização que não comporta nenhuma consideração sobre a “competência modal” propriamente dita. Essas poucas observações fazem pensar que os sujeitos passionais não podem ser definidos unicamente graças às quatro modalizações geralmente identificadas, em particular no quadro da competência, em vista do fazer. Falar-se-á, por exemplo, de “hiperatividade” para designar um estado modalizado que não deve nada especificamente ao querer, ao saber, ao poder, ao dever ou ao crer, mas nem por isso está menos sensibilizado e convocado, por exemplo, como critério de identificação de certa

forma de ansiedade. Independentemente das cargas modais definidas em termos de categorias (querer, poder etc.), o sujeito apaixonado é de fato suscetível de ser “modalizado” pelos modos de existência, o que equivale a dizer que a *junção enquanto tal* é uma primeira modalização.

O sujeito sonhador não é um sujeito “agente”, sujeito do *fazer*, porque é um sujeito “ativo”, sujeito do *ser do fazer*, que desconsidera a competência de realizar a própria performance, pois se define pelo *ser*, o que implica que o *fazer* é desnecessário. O sonhador está imerso em atividades patêmicas variadas e o que o define é seu estado de alma e não sua competência em relação ao *querer*, ao *saber*, ao *poder*, ao *dever*, etc. É um sujeito modalizado pelos modos de existência, de modo que se considera a *junção* com o estado de alma onírico como uma primeira modalização.

O que legitima o sonhador não é o fato de estar conjunto ou disjunto de objetos no processo de sonhar. O sonhador não se define só por meio dos programas em que está conjunto de objetos desejáveis (sonhos agradáveis) ou temíveis (pesadelos). O sonhador se define, principalmente, por estar desvinculado de um estado consciente que o impede de *poder ser*, uma vez que a consciência o faz *saber não poder ser*. Trata-se de um sujeito que se encontra em um estado virtual e supõe que este é um estado real. Segundo Greimas e Fontanille (1993, p. 55), “reservando a expressão ‘modos de existência’ àquilo para o que ela serviu em semiótica até o presente, denominaremos ‘simulacros existenciais’ essas projeções do sujeito num imaginário passional”. Entende-se que o sonhador se projeta em um imaginário passional e que essa projeção é um simulacro existencial. O sonho simula o estado de alma do sujeito sonhador.

Ao refletir sobre a instância da enunciação no texto *The Wake*, compreende-se que o sonho é representado, figurativizado no enunciado. Identifica-se o enunciador como aquele que, dotado de competência, organiza e estrutura o texto plástico e o enunciatário como aquele que, ao visualizar o texto, capta-lhe o sentido. Tanto o semblante do senhor dos sonhos quanto a forma das outras figuras organizadas pelo enunciador sugerem um estado de melancolia, que se impregna na enunciação e afeta o enunciatário. Percebe-se que o plano de expressão visual possui uma dimensão patêmica e é capaz de simular um estado de alma. Para esclarecer essa constatação destaca-se o conceito dos simulacros passionais. Ao abordar a questão da enunciação passional, Bertrand (2003, p.379) considera que

A projeção dos simulacros é a característica central da enunciação passional. Ela consiste em uma espécie de desdobramento imaginário do discurso. Nela o sujeito elabora objetos repentinamente dotados de qualidades sintáticas e

semânticas inéditas: assim o afeto, elevado à condição de objeto, tende a tornar-se o parceiro-sujeito do sujeito apaixonado. A comunicação se estabelece então nesse segundo plano do funcionamento discursivo: na troca passional, cada um dos interlocutores dirige seus simulacros aos simulacros do outro.

Em *The Wake*, o enunciado simula uma dimensão patêmica que afeta a enunciação. Assim, toda a comunicação é afetada já que ela ocorre em uma troca passional de simulacros que se realiza entre os interlocutores. É por isso que Greimas e Fontanille (1993, p. 58), ao escreverem sobre os simulacros passionais, consideraram que “tal concepção não deixa de acarretar conseqüências para a teoria da comunicação e da interação em seu conjunto”.

Em *The Wake*, o enunciador tem competência para projetar um simulacro que comporta uma dimensão patêmica e se relaciona a temas míticos e literários. O enunciatário precisa ser capaz de reconhecer essa relação com outros textos, como a peça *Hamlet*, por exemplo, para entender todos os temas que são abrangidos pelo texto visual. Essa é uma questão que diz respeito ao campo do conhecimento, da cultura. Os simulacros passionais se estendem à dimensão cultural, pois “cada um dirige seu simulacro ao simulacro de outrem, simulacros que todos os interactantes, bem como as culturas às quais eles pertencem, ajudaram a construir.” (GREIMAS; FONTANILLE, 1993, p. 59). Acontece que, se o enunciatário não reconhecer o modo como o texto se relaciona a outros textos, a troca passional não estará comprometida, pois, segundo Greimas e Fontanille (1993, p. 59)

[...] toda comunicação seria virtualmente passional, nem que seja porque basta que um dos simulacros modais, utilizados por ocasião da interação, seja sensibilizado – na cultura de pelo menos um dos interlocutores – para que a totalidade da interação veja-se afetada. Essa versão estendida dos simulacros, designados então como “simulacros passionais”, integra a totalidade do equipamento modal (exterior ao próprio simulacro) que abre o espaço imaginário do sujeito apaixonado; na versão estendida, é a comunicação toda que repousa na circulação dos simulacros.

A ilustração *The Wake* é sensibilizada pelo modo como o enunciador figurativiza o sonho no discurso (estado de melancolia entre a vida e a morte). Esse simulacro passional, manifestado em uma organização discursiva plástica, afeta toda a interação e sensibiliza os leitores. A troca passional ocorre no momento em que o leitor trava contato visual com o texto plástico. Nesse sentido, a troca passional está ligada à questão do ato de leitura. Sobre a semiótica da leitura, Bertrand (2003, p. 24) reflete:

Trata-se, com efeito, de procurar a conexão entre uma semiótica sistêmica e uma semiótica da leitura: para a primeira, todas as relações são internas ao dispositivo da língua. [...] A segunda reintroduz o sujeito do discurso e a dimensão intersubjetiva da interlocução no ato de leitura. Ela reencontra, por conseguinte, as questões colocadas especificamente, no domínio literário, pelas discussões clássicas sobre a interpretação e seus limites, sobre a polissemia nos textos, sobre a pluralidade das leituras. [...] Nessa perspectiva, o leitor não é mais aquela instância abstrata e universal, simplesmente pressuposta pelo advento de uma significação textual já existente, que se costuma chamar “receptor” ou “destinatário” da comunicação: ele é também e sobretudo um “centro do discurso”, que constrói, interpreta, avalia, aprecia, compartilha ou rejeita as significações.

A semiótica da leitura redefine o estatuto do leitor conceituando-o como aquele que participa diretamente do processo de significação. O leitor é dotado de competência para interpretar, compartilhar ou rejeitar as significações. Ao ponderar sobre as conseqüências dos simulacros passionais na enunciação, entende-se que o leitor é sensibilizado durante o ato de leitura; mesmo que, em um momento posterior, ele queira rejeitar essa sensibilização. O conjunto de significados míticos e literários organizados em *The Wake*, aliados ao caráter patêmico da ilustração, interferem tanto no campo cognitivo quanto no campo afetivo do leitor.

O esquema da práxis enunciativa ajudará a compreender a variação tensiva e também a organização dos elementos culturais que compõem a ilustração *The Wake*. A práxis enunciativa é um conceito introduzido em semiótica por Greimas no final da década de 1980 e desenvolvido por outros semioticistas como Bertrand, Fontanille e Zilberberg. Fontanille (2007, p. 109) define a práxis enunciativa como um “conjunto aberto de enunciações encadeadas e sobrepostas no interior do qual se introduz cada enunciação singular.” Entende-se que toda enunciação integra elementos de outras enunciações, mas cada enunciação se caracteriza por uma particularidade que a diferencia das enunciações com as quais se relaciona. Segundo Fontanille (2007, p. 271-272):

A práxis enunciativa administra essa presença de grandezas discursivas no campo do discurso: ela convoca ou invoca no discurso os enunciados que compõem o campo. Ela os assume mais ou menos, ela lhes atribui graus de intensidade e uma certa quantidade. Ela recupera formas esquematizadas pelo uso ou, ainda, estereótipos e estruturas cristalizadas. Ela as reproduz tais como são ou as desvirtua e lhes fornece novas significações. Ela também apresenta outras formas e estruturas, inovando de forma explosiva, assumindo-as como irredutivelmente singulares ou propondo-as para um uso mais amplamente difundido.

É na instância da práxis enunciativa que ocorrem as mudanças nos enunciados que compõem os discursos, mudanças dinâmicas que acontecem na linguagem. É a práxis que remodela os elementos discursivos ao recuperar formas e estruturas já conhecidas ou ao apresentar novas formas e estruturas. A práxis apresenta os enunciados do modo como já são conhecidos em seu uso ou os altera para que adquiram novas significações. É assim que figuras amplamente conhecidas (como a da cruz, que é um instrumento de tortura antigo) adquirem novas significações ao serem representadas com elementos discursivos diferentes (a cruz também é uma figura que remete ao tema da salvação no discurso da religião cristã). A práxis recupera essas figuras e as remodela fornecendo-lhes elementos novos que se manifestam em discursos originais.

Fontanille se apropria do conceito de semiosfera, desenvolvido pela semiótica russa, e o conjuga ao conceito de práxis enunciativa. A práxis seria o domínio no qual um discurso particular se sobrepõe a outros discursos com os quais se relaciona e a semiosfera seria o campo no qual ocorre o diálogo entre diferentes concepções culturais.

A semiosfera é o domínio no qual os sujeitos de uma cultura experienciam a significação. A experiência semiótica na semiosfera antecede, segundo Lotman, a produção dos discursos, pois ela é uma de suas condições. A semiosfera é, antes de tudo, o domínio que permite a uma cultura definir-se e situar-se para poder dialogar com outras culturas. É também um campo cujo funcionamento dialógico tem por principal tarefa regular e resolver as heterogeneidades semioculturais. (FONTANILLE, 2007, p. 282 e 283)

A semiosfera é a instância na qual as diferenças culturais se integram de forma harmoniosa no discurso. As diferenças entre elementos contraditórios de culturas distintas são resolvidas na semiosfera. Assim, na enunciação, determinada cultura recebe em seu interior uma cultura exterior que lhe é estranha. A contribuição exterior é percebida de forma intensa e a cultura hospedeira irá modificá-la – no campo de presença espaço-temporal – de forma que o estranho passe a ser difundido como algo familiar. A cultura hospedeira assimila a cultura estrangeira modificando suas especificidades exteriores (que são percebidas na intensidade sensível) e atenuando – no desdobramento da extensidade espaço-temporal – o impacto do estranho. A contribuição exterior é modificada e se torna um signo de caráter universal. Fontanille desenvolve um esquema que une o conceito de práxis enunciativa ao conceito de semiosfera:

Conseqüentemente, a práxis atua em duas dimensões essenciais: a intensidade, de um lado, e a quantidade, de outro. Portanto, seu campo de exercício, a semiosfera, acolhe as contribuições e transforma-as em quatro fases definidas como: (1) *tipos A e B*: a intensidade e a extensão evoluem em razão inversa uma da outra. Em **A**, a irrupção explosiva da contribuição exterior engendra um afeto intenso, mas sem extensão. Em **B**, a difusão compre seu papel, e a contribuição exterior é, ao mesmo tempo, domesticada, negociada, diluída e integrada: o campo inteiro é afetado por ela, mas fracamente; (2) *tipos C e D*: a intensidade e a extensão evoluem na mesma direção, conjuntamente. Em **C**, tanto a extensão como a intensidade estão no grau mais baixo. Em **D**, a amplificação – enfática, conquistadora e normativa – cumpre seu papel e tange ao mesmo tempo a intensidade (do reconhecimento) e a extensão (da difusão). O esquema da semiosfera toma, então, a seguinte forma:



Esquema 5 – Práxis enunciativa e semiosfera
Fonte: Fontanille (2007, p. 285)

A aplicação desse esquema na ilustração *The Wake*: as figuras das estátuas sugerem a idéia de morte como um elemento intenso (em A) enquanto a vegetação sugere a vida e dilui (em C) a ênfase na morte, de forma que a morte é difundida com brandura (em B). A palidez do senhor dos sonhos também sugere morte (em A), que é diluída pela luz vívida que o toca (em C), de forma que os elementos que remetem à morte são difundidos de forma atenuada (em B). Todos esses elementos que sugerem vida e morte no campo da cultura se desdobram (em D) com ênfase tanto na intensidade (do reconhecimento do estranho) quanto na extensão (da difusão do familiar) e instauram um discurso que se caracteriza pela integração dos elementos culturais que sugerem vida e morte. Mas qual seria o domínio no qual a vida e a morte são integradas? Que dimensão envolve vida e morte de forma harmoniosa? O tempo é um domínio que existe de

forma independente dos conceitos de vida e morte. É o tempo que reúne a vida e a morte em uma única dimensão, pois o tempo se perpetua em um espaço que abarca as noções transitórias de vida e morte. Na ilustração *The Wake*, o tempo está relacionado ao amanhecer: o tempo é representado pelo período em que a luz do sol nascente (despertar – *wake*) tinge as nuvens na parte superior do plano de expressão visual.

Neste mesmo tópico, discutiu-se a relação entre o sonho e o tempo e também se refletiu sobre o conceito de sonho como um estado intermediário entre a vida e a morte. Assim como o tempo é a dimensão em que a vida e a morte são envolvidas, o sonho, como elemento cultural, é um estado de alma que se situa entre a vida e a morte. De modo que sonho e tempo, entendidos como conceitos semióticos, integram o mesmo domínio. Na aplicação do esquema da práxis enunciativa – conjugado ao conceito de semiosfera – na ilustração *The Wake*, percebe-se que a zona do “Desdobramento do universal”, em que as noções de vida e morte são integradas, é a zona em que se situa o elemento sonho-tempo. O sonho (tempo) integra vida e morte em D. Segundo Fontanille e Zilberberg (2001, p. 196):

A universalização de uma forma poderia até mesmo [...] ser definida como o descarte da práxis que a produziu. A zona crítica do “desdobramento universal” é, na verdade, o local onde se introduz um metadiscurso que redefine até o próprio referente do discurso e da cultura. Nesse sentido, é em tal zona que se realizam e estabilizam os remanejamentos do campo discursivo, para formar novos “universos”.

Um discurso, embora esteja encadeado a outros discursos, possui uma singularidade que o diferencia como uma práxis particular. Essa singularidade que define um discurso, mesmo ligado a outros, ocorre na zona que Fontanille e Zilberberg (2001, p. 196) chamam de “desdobramento universal”. Essa é a delimitação espacial esquemática em que se identifica a unidade singular de um discurso. É na aplicação do esquema da práxis enunciativa, complementado pela semiosfera, que se destaca a zona na qual um novo discurso se estabiliza de forma única: no caso de *The Wake*, a particularidade do discurso é a integração de vida e morte na dimensão do sonho (tempo).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise feita no segundo capítulo evidenciou a intertextualidade que há entre a série *Sandman* e textos da literatura universal (obras de Hesíodo, Homero, Ovídio, Camões e Shakespeare). A intertextualidade é perceptível por meio da relação entre temas e figuras que ocorrem na literatura (textos verbais) e nas HQs (textos sincréticos). Os conceitos da semiótica – figuratividade e semi-simbolismo – possibilitaram explorar tanto o texto verbal quanto o texto visual que compõem a estrutura das HQs. A semiótica passional mostrou a dimensão afetiva da ilustração *The Wake* e tornou compreensível que o sonho é representado em um estado intermediário entre a vida e a morte em vários textos da cultura ocidental. O esquema da práxis enunciativa, complementado pela semiosfera, explorou as relações tensivas na ilustração *The Wake* e situou o sonho como um conceito cultural relacionado à noção de tempo. Esses resultados, obtidos a partir da análise, possibilitarão desenvolver considerações sobre o contexto sócio-histórico no qual o *corpus* foi produzido.

Percebe-se, em uma leitura semiótica da série *Sandman*, que os mitos da literatura clássica são re-estruturados em textos sincréticos produzidos pela indústria cultural de massa e consumidos por leitores contemporâneos. Os temas e figuras da Antigüidade e os da contemporaneidade inter-relacionam-se por meio de um discurso verbo-visual que atinge leitores em todo o mundo. Temas lendários exercem uma atração muito grande sobre os leitores, como reflete Morin (1969, p. 47), “um homem pode mais facilmente participar das lendas de uma outra civilização do que se adaptar à vida desta civilização”. Os leitores de *Sandman* são atraídos pelo fantástico, assim como a personagem mortal Hob Gadling é seduzida pela imortalidade oferecida pelo senhor dos sonhos. Essa relação entre o imaginário e o real caracteriza outras produções da indústria cultural contemporânea, como afirma Cortina (2004, p. 181) sobre os livros escritos por J. K. Rowling: “Do ponto de vista discursivo, portanto, podemos observar que as histórias de Harry Potter constroem-se por meio da associação entre o mundo mágico/imaginário dos feiticeiros e o mundo real/concreto do leitor contemporâneo.”. As histórias da série *Sandman* também são construídas por meio da relação entre o mundo fantástico (seres imortais e pactos sobrenaturais) e o mundo real (guerras e problemas sociais)²². Os temas fantásticos propagam-se

²² As citações entre parênteses referem-se à história *Men of Good Fortune*.

no mercado mundial porque a indústria cultural reconhece que esse tipo de produção é consumido em grande quantidade pelo público. A produção da indústria cultural está ligada à questão da leitura.

Segundo pesquisas recentes, o número de HQs vendidas em bancas de jornais tem diminuído (Conforme o texto “Livrarias em alta; bancas em baixa”, de Gonçalo Jr., publicado na revista *Cult* nº 111). Em compensação, há um aumento das vendas de quadrinhos em livrarias. As HQs são publicadas em álbuns de luxo e vendidas em livrarias para um público formado, em sua maioria, por adultos. Esse fato faz surgir uma questão sobre o futuro dos leitores de quadrinhos, pois o que acontece é que os leitores desse gênero, em sua maioria, aprendem a ler quadrinhos quando crianças e preservam o hábito quando se tornam adultos. Se a quantidade dos quadrinhos nas bancas continuar a diminuir, como se formará o futuro leitor de quadrinhos de livrarias?

É possível que os quadrinhos publicados para adultos deixem de ser relacionados a outras HQs e passem a ser classificados em outros gêneros artísticos, como a pintura ou a literatura? Existe uma grande quantidade de obras literárias sendo adaptadas para as HQs. São produzidas, em álbuns com acabamento gráfico de luxo, adaptações em quadrinhos de obras literárias como *O Alienista*, de Machado de Assis, *Em Busca do Tempo Perdido*, de Proust e a essencial versão ilustrada do livro hebraico do *Gênesis*, segundo o subversivo quadrinhista Crumb, entre muitas outras. A forma como esse tipo de trabalho é impresso eleva o preço da HQ, o que torna o produto consumível apenas por leitores que tenham o poder aquisitivo necessário para comprá-lo. As HQs publicadas para leitores adultos, portanto, não são classificadas somente pelo “conteúdo intelectual”, mas, também, pelo alto custo no mercado.

As formas de leitura são afetadas pelas mudanças que ocorrem no contexto histórico e social, pois, segundo Cortina (2004, p.163): “[...] o contexto pode implicar uma mudança no critério tipológico de um texto.”. Em 1978, o quadrinhista Eisner publicou a HQ *A Contract with God*, que foi classificada como *Graphic Novel* (romance gráfico). O termo *Graphic Novel* passou a ser usado para classificar as HQs autorais publicadas pela indústria norte-americana, como é o caso das famosas *Graphic Novels Watchmen*, de Moore e *The Dark Knight Returns*, de Miller. A mudança tipológica das HQs afetou a produção da indústria e alterou a relação entre autores de quadrinhos e público consumidor de forma radical. A indústria de HQs passou a publicar trabalhos mais elaborados, com interferência em outros gêneros discursivos (como a literatura).

Todas essas transformações na produção de sentidos simulam também transformações no contexto histórico e social no qual as HQs são produzidas.

É muito importante ressaltar a relevância do contexto histórico nas produções culturais contemporâneas. O historiador E. Hobsbawm (1999, p. 483), ao refletir sobre as artes após a década de 1950, considera não ser mais possível estudar uma produção cultural separada de seu contexto:

É prática dos historiadores – incluindo este – tratar os fatos das artes, por mais óbvias e profundas que sejam suas raízes na sociedade, como de algum modo separáveis de seu contexto contemporâneo, como um ramo ou tipo de atividade humana sujeito às suas próprias regras, e capaz de ser julgado como tal. Contudo, na era das mais extraordinárias transformações da vida humana até hoje registradas, mesmo esse antigo e conveniente princípio de estruturar um estudo histórico se torna cada vez mais irreal. Não apenas porque as fronteiras entre o que é e o que não é classificável como “arte”, “criação” ou artifício se tornaram cada vez mais difusas, ou mesmo desapareceram completamente, ou porque uma escola influente de críticos literários no *fin-de-siècle* julgou impossível, irrelevante e não democrático decidir se *Macbeth*, de Shakespeare, é melhor ou pior que *Batman*, mas também porque as forças que determinavam o que acontecia com as artes, ou o que os observadores anacrônicos teriam chamado por esse nome, eram esmagadoramente exógenas. Como seria de esperar numa era de extraordinária revolução tecnocientífica, eram predominantemente tecnológicas.

Compreende-se que a conceituação de arte, a partir da década de 1950, é determinada pelo contexto histórico contemporâneo, marcado por um grande desenvolvimento tecnológico. É nesse sentido que as produções da indústria cultural (*rock'n'roll*, cinema, quadrinhos, etc.) interferem na compreensão sobre o que é arte na contemporaneidade. A série *Sandman* trabalha referências literárias shakespearianas (como foi analisado no segundo capítulo desta dissertação) na estrutura sincrética de um texto da indústria cultural. Apesar de esta relação entre HQ e literatura emprestar um tom “literário” à série, isto não pode ser considerado um fator que caracteriza *Sandman* como uma “HQ literária” (como se pode ler na nota 20, várias mídias tratam a série *Sandman* como literatura). Isso não significa que a série carece de qualidade e complexidade, mas que o próprio conceito de literatura, na contemporaneidade, é exógeno (o contexto histórico é tão relevante para determinar se um texto é literário quanto a estrutura interna da obra) e, justamente por isso, não se classifica um texto como literário apenas pela intertextualidade com elementos da literatura universal. Um dos fatores que mais definem *Sandman* como um texto não

literário é sua própria estrutura verbo-visual, que a difere da estrutura verbal dos textos literários, como já foi dito no terceiro tópico do segundo capítulo. É preciso entender que as HQs se definem por uma estrutura sincrética e, se possuem um “valor artístico”, é devido à organização dos elementos específicos de sua linguagem e não à sua relação com a literatura. A comparação entre HQ e literatura é injusta porque supõe que os quadrinhos precisam estar relacionados a elementos literários para adquirirem estatuto de “arte”, mas é a própria linguagem sincrética das HQs que as distingue como um tipo singular de texto.

Qual seria o fator determinante na classificação de *Sandman* como uma HQ produzida para adultos? Como se define a noção de adulto na sociedade contemporânea?

A noção de adulto, na primeira metade do século XX, era determinada pela predominância da família tradicional na sociedade ocidental. Na família tradicional, cujos valores eram patriarcais, o estilo de vida dos mais velhos predominava, segundo Hobsbawm (1999, 319):

[...] até a década de 1970 o mundo do pós-guerra era na verdade governado por uma gerontocracia, em maior medida do que na maioria dos períodos anteriores, sobretudo por homens – dificilmente por mulheres ainda – que já eram adultos no fim, ou mesmo no começo, da Primeira Guerra Mundial.

Mas a família tradicional entra em crise. Entre os fatores que determinam o desmoronamento da família tradicional destaca-se o desenvolvimento tecnológico da sociedade de consumo. A juventude se torna uma classe cujos valores são predominantes na segunda metade do século XX. Ao escrever sobre a revolução jovem após a década de 1950, Hobsbawm (1999, p. 320) considera que a juventude

[...] tornou-se dominante nas “economias de mercado desenvolvidas”, em parte porque representava agora uma massa concentrada de poder de compra, em parte porque cada nova geração de adultos fora socializada como integrante de uma cultura juvenil autoconsciente, e trazia as marcas dessa experiência, e não menos porque a espantosa rapidez da mudança tecnológica na verdade dava à juventude uma vantagem mensurável sobre grupos etários mais conservadores, ou pelo menos inadaptáveis. Qualquer que fosse a estrutura de idade da administração da IBM ou da Hitachi, os novos computadores eram projetados e os novos programas criados por pessoas na casa dos vinte anos. Mesmo quando essas máquinas e programas eram, esperava-se, à prova de erro, a geração que não crescera com eles tinha uma aguda consciência de sua inferioridade em relação às gerações que o haviam feito. O que os filhos podiam aprender com os pais tornou-se menos óbvio do que o que os pais não sabiam e os filhos sim.

Inverteram-se os papéis das gerações. [...] Passou a existir uma cultura jovem global.

Com a descentralização da família tradicional e com a ascensão da juventude como uma cultura global, ocorre a transformação da noção de adulto. A juventude oblitera a geração anterior ao agir de forma radicalmente oposta aos atos e aos valores de seus pais. A Guerra do Vietnã, empreendida pela geração norte-americana criada no período da família tradicional, era criticada pela juventude da década de 1960 por meio de atitudes extremamente opostas ao militarismo:

[...] o uso de drogas era por definição uma atividade proscribida, e o próprio fato de a droga mais popular entre os jovens ocidentais, a maconha, ser provavelmente menos prejudicial que o álcool e o tabaco tornava o fumá-la (tipicamente uma atividade social) não apenas um ato de desafio, mas de superioridade em relação aos que a proibiam. Nas loucas praias dos anos 60 americanos, onde se reuniam os fãs de *rock* e estudantes radicais, o limite entre ficar drogado e erguer barricadas muitas vezes parecia difuso. (HOBSBAWM, 1999, p. 327)

As revoluções culturais da década de 1960 – tanto a revolução *hippie* nos Estados Unidos quanto o movimento estudantil de Maio de 1968 na França – marcam o período em que ser jovem não é mais uma fase em que o indivíduo se prepara para ser adulto, pois a juventude passa a ser o momento crucial do desenvolvimento humano. Os mitos da cultura jovem (James Dean, Jimi Hendrix, Janis Joplin, Jim Morrison, etc.) morreram antes dos trinta anos de idade, pois, de acordo com os valores emergentes da revolução cultural, nega-se “[...] humanidade plena a qualquer geração acima dos trinta anos de idade [...]” (HOBSBAWM, 1999, p. 318). Nesse contexto, os produtos culturais amplamente consumidos pela juventude – HQs, *rock’n’roll*, cinema, etc. – passam por transformações em expressão e conteúdo. É na década de 1960 que R. Crumb produz a HQ *Zap Comix*, com histórias que criticam os valores tradicionais da família norte-americana, esta revista é consumida pela juventude *hippie* de *Haight-Ashbury Street*, em San Francisco. O quadrinhista europeu Gotlib, nesse mesmo período, submete suas personagens a cenas de exposição sexual caricaturadas, para chocar os valores tradicionais. I. Nahoum, ao tratar da questão da revolução cultural, no segundo volume de *Cultura de Massas no Século XX*, de Morin (2006 p. 132 e 134), considera que

Uma cronologia circunstancial específica se abre, com efeito, com a metamorfose da cultura de massas; citemos incompletamente o nascimento do movimento *underground* norte-americano com suas múltiplas filiações até a

mutação da história em quadrinhos, do cinema de autor (*nouvelle vague* francesa, etc.), a odisséia dos grupos pop, as revoltas estudantis [...] Ver um filme “underground” ou de um “autor jovem”, ler uma história em quadrinhos de Crumb ou de Gotlib, comprar *Charlie Hebdo*, vestir-se *freaks* ou fora de moda, assistir a um concerto de música *pop* não são atos anódinos; significam uma tomada de posição política e existencial “mínima”. [...] A moda *freaks* no trajar não se contenta em desprezar os valores burgueses de elegância e de bom gosto (fundados na harmonia das cores e na sobriedade das formas): significa a dissonância, o barulho e a fúria do nosso mundo. O ou a *freak* não quer ser reconhecido, mas designado como “outro”. Um “outro” discordante, sarapintado, bárbaro, não policiado, que navega nos canais subterrâneos da cultura de massas.

Ao ir contra os valores da família tradicional, a juventude institui suas produções culturais, criadas a partir dos valores contraculturais em emergência, não apenas como formas de entretenimento, mas como meios de se posicionar como o “outro”, como aquele que discorda dos valores vigentes. O desmoronamento da família tradicional e de seus valores é também o desmoronamento da noção de adulto tradicional. Entende-se que, após a revolução cultural, surge a noção de que a integração na cultura opositora (ou *underground*) é uma atitude mais “digna” do que a simples aceitação dos valores sociais em vigor. Isso torna disfórico o caráter do adulto tradicional.

A personagem *Sandman* é representada com elementos característicos da cultura jovem do final da década de 1980, período em que foi produzida a série: no último quadro da página 122, a figura de Lorde *Morpheus*, ao usar um penteado *punk* e vestir um sobretudo preto, assume traços característicos do *underground*, do “outro” que discorda da moda e dos valores tradicionais (percebe-se que Hob Gadling e as outras personagens presentes no bar vestem-se de acordo com padrões comportamentais tradicionais). De forma que o perfil do adulto tradicional nas figuras das personagens títulos de HQs norte-americanas – como o milionário Bruce Wayne (*Batman*) e o repórter Clark Kent (*Superman*) – é substituído por elementos contraculturais na figura da personagem *Sandman*. Isso é muito significativo ao se considerar que *Sandman* é uma personagem de poderes extraordinários, mais antiga que os deuses, e se apresenta aos olhos humanos, nas HQs *Men of Good Fortune* e *A Midsummer Night's Dream*, sempre com trajes da nobreza (no sentido aristocrático de um “monarca dos sonhos”). Percebe-se que a figura manifestada do senhor dos sonhos – nos tempos contemporâneos – integra a estética que a revolução cultural imprimiu na sociedade:

Muito rapidamente, a partir dos anos 60 nos países ocidentais, depois atravessando de maneira mais ou menos tolerada, mais ou menos clandestina, as fronteiras dos países do Leste e implantando-se nas grandes cidades do Terceiro Mundo, constitui-se uma cultura que dispõe, não apenas das suas emissões de rádio e dos seus jornais, mas dos seus lugares de reunião, dos seus trajés. *Carnaby Street* e *Greenwich Village* são novos pólos de desenvolvimento da cultura juvenil: ali reinam a fantasia, o desejo de liberdade e de autenticidade; ali se constituem núcleos semiparasitários, semi-emancipados com relação à sociedade adulta, nos quais a gente se esforça por viver no desabrochar do ego e da comunidade. Assim se cultivam, se protegem, se propagam os fermentos de uma segregação e de uma autonomia cultural. Esta cultura adolescente-juvenil é ambivalente. Ela participa da cultura de massas que é a do conjunto da sociedade, e, ao mesmo tempo procura diferenciar-se. (MORIN, 2006, p. 139)

Assim, os elementos da contracultura tornam-se elementos culturais no momento em que deixam de ser um estranhamento (impacto intenso) e integram-se, no decorrer do tempo, na cultura de forma familiar (desdobramento extenso). O senhor dos sonhos das HQs manifesta-se por meio da relação com vários mitos da literatura clássica. Esses mitos clássicos, que também são senhores dos sonhos, ocupam um lugar no panteão de muitas culturas pagãs. O *Sandman* das HQs reúne os temas e as figuras míticas de deuses do sonho na concretização de temas e figuras característicos da revolução cultural pós década de 1950. Elementos míticos remetem ao sentido do fantástico e do lendário. O texto de Morin, citado acima, chama a atenção para a “fantasia” presente nas aspirações do movimento contracultural. Isso é perceptível na famosa frase que foi dita após a morte de John Lennon, um dos maiores líderes da contracultura: “*The dream is over*” (O sonho acabou). O período da revolução cultural é marcado pela idéia de sonho e fantasia. Compreende-se que durante um período de grandes mudanças sócio-culturais os leitores sentem a necessidade de entender os novos acontecimentos: os elementos fantasiosos e oníricos que caracterizam vários discursos produzidos no período da revolução cultural – e também no período posterior – revelam a presença da idealização, de uma atribuição de sentido – muitas vezes fantástica – aos valores que se delineiam. Morin (1969, p. 47) considerou que o homem “[...] pode mais facilmente participar das lendas de uma outra civilização do que se adaptar à vida desta civilização.”²³; no caso da revolução cultural, a civilização anterior estava sendo negada e havia o desejo de criar uma outra forma de civilização, que, difícil de ser visualizada, estava imersa em conceitos fantasiosos e sonhadores.

²³ Esse texto foi citado no início das considerações finais e é usado novamente para retomar o raciocínio.

Ao considerar que a revolução cultural ocorreu há décadas, entende-se que esse é um período histórico curto. As marcas da contracultura (intensas) ainda irrompem na cultura (extensa). Mesmo que o impacto dos elementos contraculturais tenha se atenuado, a sociedade ainda não os assimilou completamente, pois pouco tempo se passou; é por isso que elementos da contracultura ainda compõem discursos originais no final do século XX e no início do século XXI. As transformações culturais são assimiladas por relações perceptivas sensíveis (impacto do estranho) e cognoscíveis (desdobramento e difusão). O impacto do estranho (intensidade) ainda está se integrando no desdobramento espaço-temporal (extensidade).

A figura do senhor dos sonhos nos tempos contemporâneos (último quadro da página 122) remete à estética – corte de cabelo e roupas – contracultural (*punk rock* inglês) do final da década de 1980. A série *Sandman*, que apresenta um senhor dos sonhos aristocrático, apático e fabulosamente poderoso, consagra e representa em expressão e conteúdo a geração que cresceu no período da revolução cultural na segunda metade do século XX. A inter-relação de *Sandman* com a mitologia clássica em sua figura contracultural representa o modo como as gerações contemporâneas se relacionam com os mitos, que passaram a ser difundidos pela indústria cultural (*Superman*, *Batman*, Elvis Presley, John Lennon, Marilyn Monroe, etc.). A série *Sandman* elabora, nos temas e figuras dos Perpétuos, um panteão de divindades da cultura contemporânea. Essa representação de ícones da cultura popular é uma característica fundamental da *pop art*, como já foi dito na introdução desta dissertação. A *pop art* possibilitou a difusão do pós-modernismo:

Com o surgimento da *pop art*, mesmo o grande baluarte do modernismo nas artes visuais, a abstração, perdeu sua hegemonia. A representação se tornou cada vez mais legítima. O “pós-modernismo”, assim, atacou estilos autoconfiantes e exaustos, ou antes os meios de realizar tanto atividades que tinham de prosseguir num estilo ou noutro, como prédios e obras públicas, quanto as que não eram em si indispensáveis, como a produção artesanal de pinturas de cavalete para serem vendidas individualmente. Daí o engano de analisá-lo basicamente como uma tendência dentro das artes, semelhante ao desenvolvimento das vanguardas. Na verdade, sabemos que o termo pós-modernismo se espalhou para todo tipo de campos que nada têm a ver com as artes. Na década de 1990, havia filósofos, cientistas sociais, antropólogos e historiadores “pós-modernos”, além de outros praticantes de disciplinas que antes não tendiam a tomar sua terminologia emprestada às artes de vanguarda, mesmo quando por acaso se associavam com elas. A crítica literária, claro, adotou-o com entusiasmo. Na verdade, modas “pós-modernas”, iniciadas sob vários nomes (“desconstrução”, “pós-estruturalismo” etc.) entre a *intelligentsia* de fala francesa, chegaram aos departamentos de literatura americanos, e daí ao resto das humanidades e

ciências sociais. [...] O pós-modernismo, portanto, não se limitou às artes. Apesar disso, provavelmente houve bons motivos para o termo surgir primeiro no cenário artístico. Pois a essência mesma das artes de vanguarda era uma busca de meios de expressar o que não podia ser expresso nos termos do passado, ou seja, a realidade do século XX. Esse foi um dos dois ramos do grande sonho desse século, sendo o outro a busca da transformação radical da realidade. (HOBSBAWM, 1999, ps. 499-500)

O pós-modernismo, que transcendeu o mundo das artes, é um movimento artístico que se caracteriza, basicamente, pela representação, pelo desejo de expressar a realidade contemporânea da segunda metade do século XX. A série *Sandman* apresenta a estética contemporânea na figura da personagem título – que é uma versão pós-moderna do mito do senhor dos sonhos – e também faz menção à realidade política do final do século XX (como se percebe na referência a um descontentamento popular em relação ao governo de Margareth Thatcher, no primeiro balão do primeiro quadro da página 122. A AIDS, síndrome surgida no final do século XX, também é mencionada em um dos balões deste mesmo quadro). Os elementos referentes à realidade sócio-histórica do contexto de produção de *Sandman* são envolvidos no universo onírico da série. Essa sobreposição de elementos fantasiosos e realistas no estilo de Gaiman talvez seja um dos motivos pelos quais o escritor é citado no Dicionário de Biografia Literária entre os dez maiores escritores pós-modernos vivos (Conforme o site *E:\Neil Gaiman FLIP2008.htm*).

O século XX foi marcado por uma grande evolução tecnológica, que dinamizou a propagação da imagem nos meios de comunicação. As HQs desenvolveram-se e integraram-se na indústria cultural justamente por serem textos verbo-visuais, com toda a dinamicidade de leitura que caracteriza os objetos textuais contemporâneos. Compreende-se que, em um século marcado por transformações culturais, os meios acadêmicos também se preocuparam em desenvolver teorias que possibilitam analisar os novos tipos de textos em emergência. A incorporação de termos lógico-matemáticos nos conceitos da semiótica denota o impacto do desenvolvimento das ciências exatas no interior das ciências humanas. O que não é de se espantar em um período de intenso desenvolvimento tecnológico, no qual as “ciências duras” (física, química, etc.) tiveram um papel fundamental. Com base na lingüística, a semiótica procura, por um caminho entre a filosofia e a lógica-matemática, entender o vasto domínio da significação, ou seja, o modo como o mundo adquire sentido na linguagem.

A aplicação da teoria semiótica na série *Sandman* possibilitou o entendimento da estrutura do objeto e, a partir da análise do texto, foi possível tirar conclusões acerca do período sócio-

histórico no qual a HQ surgiu. A cultura do final do século XX e início do século XXI é uma cultura que emerge de uma época de grandes transformações. A irrupção de novidades culturais requer o desenvolvimento de novas técnicas analíticas para a compreensão da realidade histórica e cultural. É a partir dessa reflexão que se procuram examinar novos tipos de textos e novos acontecimentos, que precisam ser explicados. É necessário analisar a linguagem sob diversas perspectivas e entender que há muitos objetos que ainda não foram esclarecidos.

Compreende-se, ao tratar-se da significação, que a realidade é estabelecida pelo sentido que é atribuído ao mundo por meio da linguagem.

REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES. *Poética*. São Paulo: Nova Cultural, 1999. (Os Pensadores).

BARROS, D. L. P. de. *Teoria semiótica do texto*. São Paulo: Ática, 2003.

BARTHES, R. *Mitologias*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

BERTRAND, D. *Caminhos da semiótica literária*. Bauru: Edusc, 2003.

CAMÕES, L. de. *Os Lusíadas*. São Paulo: Cultrix, 1998.

DANTON, Gian. Neil Gaiman: O escritor dos sonhos. *Literatura*, São Paulo: Escala, n. 24, p. 53, 2008.

ECO, U. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1993.

EISNER, W. *Quadrinhos e Arte Seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____. *Spirit: Gibi Especial nº 4*. São Paulo: RGE, 1975.

ENCICLOPÉDIA Universal da Fábula. São Paulo: Ed. das Américas, 1957.

FLOCH, Jean-Marie. *Une Lecture de Tintin au Tibet*. Paris: Presses Universitaires de France, 1997.

_____. *Petites mythologies de l'oeil et de l'esprit*. Paris: Éditions Hadès-Benjamins, 1985.

FONTANILLE, Jacques. *Semiótica do discurso*. São Paulo: Contexto, 2007.

_____. *Significação e Visualidade: exercícios práticos*. Porto Alegre: Sulina, 2005.

FONTANILLE, J.; ZILBERBERG, C. *Tensão e Significação*. São Paulo: Humanitas, 2001.

FRANCO, E. *HQtrônicas: do suporte papel à rede internet*. São Paulo: Anablume, 2008.

GAIMAN, N. *Noites sem fim*. 3. ed. São Paulo: Conrad, 2006.

_____. *The Wake*. New York: DC Comics, 1997.

_____. *Dream Country*. New York: DC Comics, 1995 a.

_____. *The Doll's House*. New York: DC Comics, 1995 b.

_____. *Os Livros da Magia*. São Paulo: Abril, 1991.

GREIMAS, A. J. *Semântica Estrutural*. São Paulo: Cultrix, 1976.

_____. *Sobre o Sentido*. Petrópolis: Vozes, 1975.

GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J. *Dicionário de Semiótica*. São Paulo: Contexto, 2008.

GREIMAS, A. J.; FONTANILLE, J. *Semiótica das Paixões*. Dos estados de coisas aos estados de alma. São Paulo: Ática, 1993.

HAWKING, S.; MLODINOW, L. *Uma nova história do tempo*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.

HESÍODO. *Teogonia*. São Paulo: Iluminuras, 2007.

HJEMSLEV, L. *Prolegômenos a uma teoria da linguagem*. São Paulo: Perspectiva, 1975.

HOBSBAWM, E. *Era dos Extremos*. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

HOMERO. *Iliada*. São Paulo: Melhoramentos, 1962.

HUXLEY, A. *As portas da percepção*. São Paulo: Civilização Brasileira, 1985.

JODOROWSKY; MOEBIUS. *Incal*. São Paulo: Devir, 2006.

MERLEAU-PONTY, M. *O olho e o espírito*. São Paulo: Abril Cultural, 1980. (Os Pensadores).

MORIN, E. *Cultura de massas no século XX*. O Espírito do Tempo– volume 2: Necrose. Rio de Janeiro: Forense, 2006.

_____. *Cultura de massas no século XX*. O Espírito do Tempo. Rio de Janeiro: Forense, 1969.

MOYA, A. *Shazam!* São Paulo: Perspectiva, 1977.

OVÍDIO. *Metamorfoses*. São Paulo: Martin Claret, 2004.

PIETROFORTE, Antonio Vicente. *Semiótica Visual: os percursos do olhar*. São Paulo: Contexto, 2004.

SAUSSURE, F. *Curso de Lingüística Geral*. São Paulo: Cultrix, 1975.

SHAKESPEARE, W. *A Tempestade e A Comédia dos Erros*. Rio de Janeiro: Ediouro, 1997 a.

_____. *Hamleto*. 15. ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 1997 b.

_____. *Four Great Comedies*. New York: Pocket Books, 1948 a.

_____. *Four Great Tragedies*. New York: Pocket Books, 1948 b.

TEIXEIRA, L. Station Bourse: o que os olhos não viram. In: CORTINA, A.; MARCHEZAN, R. C. *Razões e sensibilidades: a semiótica em foco*. Araraquara: FCL-UNESP Laboratório Editorial; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2004.

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

BAYARD, J. P. *História das lendas*. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1957.

COTTERELL, A. *Mitos e lendas*. Lisboa: Verbo, 1996. v. 2.

DINIZ, M. L. V. P.; PORTELA, J. C. *Semiótica e mídia – textos, práticas, estratégias*. Bauru: FAAC, 2008.

GONÇALO JUNIOR. Livrarias em alta; bancas em baixa. *Cult*, São Paulo: Bregantini, n.111, p. 44-45, 2007.

JUNG, C. G. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Petrópolis: Vozes, 2007.

VIDAL-NAQUET, P. *O mundo de Homero*. São Paulo: Companhia das letras. 2002.

PATATI, C.; BRAGA, F. *Almanaque dos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

ANEXOS

ANEXO A – *Men of Good Fortune*

"MEN OF GOOD FORTUNE"

GAIMAN ZULLI PARKHOUSE KLEIN BUSCH YOUNG BERGER
WRITER PENCILS INKS LETTERS COLORS ASSOC.EDITOR EDITOR



--THIRD POLL TAX IN THREE YEARS. WHAT ELSE COULD WE HAVE DONE?

ALL I'M SAYING IS WHEN BALL AND TYLER WERE KILLED, THE SPIRIT OF THE WORKING MAN DIED WITH THEM.

PENNY ALE AND COLD BACON. PENNY ALE AND COLD BACON. I WOULD HAVE GOOD HOT MEAT AND FRENCH WINE.

--WAR, PLAGUE, AND TWO BLOODY POPES, FIGHTING LIKE WEASELS IN HEAT. THE END OF THE WORLD IS SOON, YOU MARK ME.

...MURDER, NOR RAPE. WE NEED A RETURN TO LAW, AND TO ORDER. THE KING SHOULD ACT AGAINST THESE BANDITS.



...very well. But I still do not see what purpose this will serve.

WELL, AT LEAST I GET OUT AND MEET THEM.

I JUST THINK MAYBE IT WOULD BE GOOD FOR YOU TO SEE THEM ON THEIR TERMS, INSTEAD OF YOURS.



--LOOK, I'VE SEEN DEATH. I LOST HALF MY VILLAGE TO THE BLACK DEATH. I FOUGHT UNDER BUCKINGHAM IN BURGUNDY, AND YOU KNOW WHAT A PIG'S EAR THAT WAS.

IT'S NOT LIKE I DON'T KNOW WHAT DEATH IS.



A PENNY ALE FOR ME, AND ANOTHER FOR MY BROTHER, AN IT PLEASE YOU.

CERTAINLY, LADY.



GEOFFREY, I SEE NO GREAT WRONG IN WRITING IN THE LANGUE DES TRMILLISTES RATHER THAN LA BELLE FRANCAIS; BUT ENGLISH HAS ITS OWN FORMS OF VERSE.

PIERG FLOWMAN. THAT'S WHAT PEOPLE WANT. NOT FILTHY TALES IN RHYME ABOUT PILGRIMS.



BUT I ENJOY RHYMING, EDWINCZ, AND I ENJOY TAVERN TALES TOLD OF AN EVENING.

...UP HER DRESS, AND SHE SAYS, "ARE YOU HUNTING FOR RABBITS AGAIN, FRIAR?"



Y'ARE A FOOL, HOB. DEATH COMES TO EVERY MAN. THIRTY YEARS, IF HE ESCAPE THE PLAGUE, OR THE FLUX, OR THE FRENCH. SIXTY YEARS, WITH FORTUNE, AND IF GOD IS WILLING.

THEN THEY PUT YOU IN THE GROUND TO AWAIT THE DAY OF JUDGEMENT.



THERE YOU GO-- PROVES MY POINT. ALL I'M SAYING IS THIS.

NOBODY HAS TO DIE.

THE ONLY REASON PEOPLE DIE, IS BECAUSE EVERYONE DOES IT. YOU ALL JUST GO ALONG WITH IT.

IT'S RUBBISH, DEATH. IT'S STUPID. I DON'T WANT NOTHING TO DO WITH IT.



A delegation of faerie came to me, last night. They are talking about abandoning this plane for ever.

SHUSH. LISTEN TO THE PEOPLE.



I MEAN, WHAT'S IT GOOD FOR, EH?

THINK ABOUT IT.

I MADE MY MIND UP ARSE DEEP IN BURGUNDY MUD "HOB GADLING," I TOLD MYSELF, EVERY MAN AND WOMAN DIES, THEY SAY--"



-- EXCEPT THE WANDERING JEW, AHAUERUS, WHO DENIED OUR LORD

YEAH. FAIR ENOUGH. EVERYONE DIES, I THOUGHT (EXCEPT FOR MAYBE THE WANDERING JEW), BUT WHY THE HELL SHOULD I? I MIGHT GET LUCKY.

THERE'S ALWAYS A FIRST TIME.



NO, IT'S RUBBISH, DEATH IS. I MEAN, THERE'S SO MUCH TO DO. SO MANY THINGS TO SEE. PEOPLE TO DRINK WITH. WOMEN TO SWIVE.

YOU LOT MAY DIE. I EXPECT YOU WILL, 'COS YOU'RE STUPID. NOT ME, THOUGH.





It might be interesting...?

VERY WELL.

ARE YOU GOING TO TELL HIM, OR AM I?

I shall.

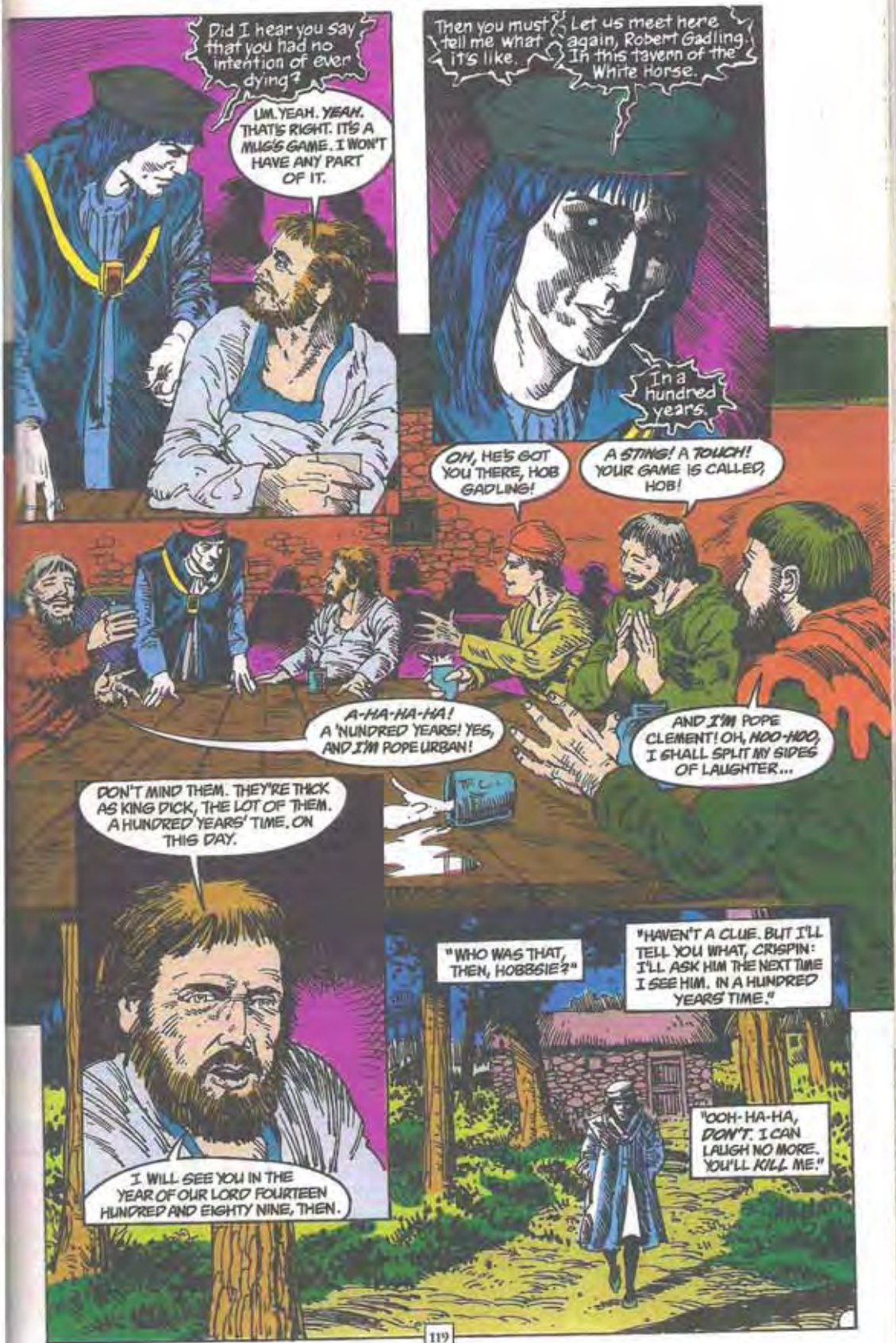
VERY WELL, LITTLE BROTHER.

I shall.

VERY WELL.

GEOFFREY, FOR A DIPLOMAT, TU JUGES MAL LA NATURE HUMAINE.

"THE ENGLISH WERE BORN TO HUNT SPITARDS AND STAG. IF THEY TAKE THAT AWAY FROM US, 'T'WILL BE "JOHN BALL HAS RINGEN YOUR BELL" ONCE MORE.



Did I hear you say that you had no intention of ever dying?

UM, YEAH, YEAH. THAT'S RIGHT. IT'S A MUG'S GAME. I WON'T HAVE ANY PART OF IT.

Then you must tell me what it's like.

Let us meet here again, Robert Gadling. In this tavern of the White Horse.

In a hundred years.

OH, HE'S GOT YOU THERE, HOB GADLING!

A STING! A TOUCH! YOUR GAME IS CALLED, HOB!

A-HA-HA-HA! A 'HUNDRED YEARS' YES, AND I'M POPE URBAN!

AND I'M POPE CLEMENT! OH, HOO-HOO, I SHALL SPLIT MY SIDES OF LAUGHTER...

DON'T MIND THEM. THEY'RE THICK AS KING DICK, THE LOT OF THEM. A HUNDRED YEARS' TIME. ON THIS DAY.

I WILL SEE YOU IN THE YEAR OF OUR LORD FOURTEEN HUNDRED AND EIGHTY NINE, THEN.

"WHO WAS THAT, THEN, HOBBIE?"

"HAVEN'T A CLUE. BUT I'LL TELL YOU WHAT, CRISPIN: I'LL ASK HIM THE NEXT TIME I SEE HIM. IN A HUNDRED YEARS' TIME."

"OOH-HA-HA, DON'T. I CAN LAUGH NO MORE. YOU'LL KILL ME!"





YEAH. LIKE I SAID. IT'S JUST PEOPLE GOING ALONG WITH IT.

I'LL TELL YOU, THOUGH. IT'S ALL CHANGING.

In what way?



FNUUUURF

HEAR THAT? NOW WE HAVE CHIMBLIES THEY COMPLAIN OF RHEUMES, CATARRHS, THEY SNEEZE AND GROAN.

WHEN WE HAD HONEST BRAZIER'S OUR HEADS DID NEVER ACHIE. THE SMOKE WAS GOOD HARDENING FOR THE TIMBERS OF THE HOUSES AND GOOD MEDICINE FOR THE MAN AND HIS FAMILY.



OLD IDIOT!

I'LL TELL YOU, CHIMNEYS IS BRILLIANT. NOT HAVING YOUR EYES WATERING ALL THE TIME. NOT FREEZING FROM THE HOLES IN THE WALL.



AND LITTLE CLOTH PIECES FOR YOUR NOSE. IN THE OLD DAYS WE USED OUR SLEEVES.

SEE THE BUNCH IN THE CORNER, PLAYING AT TRUMP, AND RUFF? WE NEVER HAD THEM IN THE OLD DAYS. PLAYING CARDS...



Most impressive. What will you people think of next?

SOMETHING TO GET RID OF FLEAS, WITH ANY LUCK.









I see

AND THAT'S NOT ALL. HERE, TAKE A LOOK AT THIS! MY FAIR ELEANOR, AND LITTLE ROBYN.

MY FIRST SON BORN IN OVER 200 YEARS ON THIS EARTH. WELL, THAT I HAVE KNOWN OF, ANYWAY.

AND THE QUEEN HERSELF SLEPT AT MY HOUSE LAST SUMMER. THAT WAS EXPENSIVE.

IT'S FUNNY...

THIS IS WHAT I ALWAYS DREAMED HEAVEN WOULD BE LIKE, WAY BACK. IT'S SAFE TO WALK THE STREETS, ENOUGH FOOD, AND GOOD WINE.

MORE WINE! MORE ALE! AND BUSS ME QUICK, MY SWEET.

I'LL STICK WITH BOYS-- MY HORNED CREWESSES!

LIFE IS SO RICH.

SWEET KIT, THE PLAY I GAVE YOU. DID YOU READ...?

I MUST CONFESS I HAVE. I...THOUGHT IT, WELL... YOU ACT WELL, WILL, BUT-- LISTEN, LET ME READ...

"HUNG BE THE HEAVENS WITH BLACK, YIELD DAY TO NIGHT! COMETS IMPORTING CHANGE OF TIMES AND STATES, BRANDISH YOUR CRYSTAL TRESSES IN THE SKY, AND WITH THEM SCOURGE THE BAD, REVOLTING STARS."

AT LEAST IT SCANS, BUT "BAD REVOLTING STARS"?

IT'S MY FIRST PLAY.

AND IT SHOULD BE YOUR LAST.









KHK.
KHKAK.
I KNEW
YE'D BE
HERE.



DO YOU KNOW...
KHAHK...
HOW HUNGRY
A MAN CAN GET? IF
HE DOESN'T DIE?
BUT DOESN'T
EAT?

SHE DIED. IN CHILDBIRTH. ELEANOR.
I DON'T REMEMBER WHAT SHE
LOOKED LIKE ANY MORE. I
PAWNEED HER PORTRAIT FIFTY
YEARS SINCE...

ROBYN DIED IN A TAVERN
BRAWL WHEN HE WAS TWENTY.
I DIDN'T GO OUT MUCH
AFTER THAT.

THEY TRIED TO DROWN ME AS
A WITCH. I'D LIVED THERE
FOR FORTY YEARS.
OVERCONFIDENT...

I GOT OUT WITH MY
SKIN. LITTLE MORE. AND
THEN IT GOT WORSE, AND
WORSE, AND...



KHK.
WORSE.





"IT'S A LIVING."

"WONDERFUL SYSTEM, REALLY. WE TAKE ENGLISH COTTON GOODS TO AFRICA, GET A CARGO OF NEGROES, PACK 'EM IN LIKE SARDINES, SAME BOAT TAKES 'EM ACROSS THE ATLANTIC, COMES BACK WITH RAW COTTON, TOBACCO AND SUGAR."

"FUNNY THING IS, I SORT OF STARTED IT ALL. I MEAN, IT WAS ME THAT FUNDED JACK HAWKINS, WHAT, TWO HUNDRED YEARS AGO, NOW..."

"You take pride in treating your fellow humans as less than animals?"

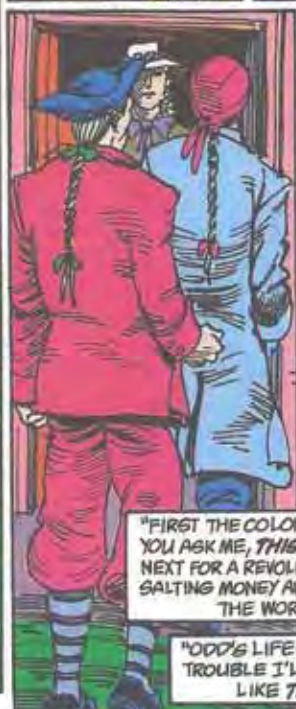


"LIKE I SAID, IT'S A LIVING."

"I HEARD SOMETHING FUNNY, THE OTHER WEEK."



"BLOKE SAID TO ME, HE SAID, 'IF ONLY THE FRENCH NOBLES HAD PLAYED CRICKET WITH THEIR MEN, THE WAY WE DO, THEY'D NEVER HAVE HAD THIS TROUBLE.'"



"FIRST THE COLONIES, NOW FRANCE. YOU ASK ME, THIS COUNTRY'LL BE NEXT FOR A REVOLUTION. I BEEN SALTING MONEY AWAY ALL OVER THE WORLD."

"ODD'S LIFE--FIRST SIGN OF TROUBLE I'LL BE OUT OF HERE LIKE THAT."



YE COBBETT ROOMS

Your spirits seem much improved since our last encounter.

I SUPPOSE THEY HAVE.







NO! NOT THOU! THOU'RT GONE!
OH, 'T WAS NOT MY INTENT,
HEAVEN BE MY WITNESS!
AH! I DURST
NOT LOOK AT
THEE!



WHAT DID
YOU DO TO
HER?



She has old ghosts,
that I have shown
to her.



Her kind walk amidst the
flood of lives they have
sacrificed, for their own purposes,
till friendless and alone they needs
must make the final sacrifice.



YEAH. JACK
WAS LIKE THAT,
TOO.



DIED IN A CHURCH-
YARD IN ESSEX. NASTY
BUSINESS. I WAS WITH
HIM, BUT THE NIGHT-
WALKERS LET ME BE,
THOUGH THEY LEFT
PRECIOUS LITTLE
OF HIM.



I HAD NIGHTMARES ABOUT
THAT NIGHT FOR TEN YEARS
AFTER...

HE ALSO CAME TO ME,
FOR KNOWLEDGE, IN GLEEN
BEGG'S DAY, BUT HE WAS
A GREAT DEAL MORE
CIVIL ABOUT ASKING
FOR IT.

BOUGHT ME
A DRINK FIRST,
FOR A START.

Robert
Gadling?

YES?



"It is a poor thing, to
enslave another. I would
suggest you find yourself
a different line of business."





I SEE YOU HAD A RUN-IN WITH LUGHING LOU. IN HERE THEY CALL HER "THE HOSPITAL."

Really? Why?



BECAUSE SHE'S IN 'EM A GREAT DEAL, AND BECAUSE SHE'S SENT SO MANY MEN INTO THEM. ROTTEN THING, THE FOX.

I see.



THIS AREA'S REALLY GONE DOWNHILL IN THE LAST HUNDRED YEARS, I STARTED COMING HERE A MONTH OR SO BACK.

DON'T WANT A REPEAT OF LAST TIME'S MESS, DO WE?



I saw her again, you know.

LADY JOHANNA?

Indeed. She undertook to fulfill a task for me. And succeeded admirably, I might add.

MM. I'VE NOTICED... I'M NOT THE ONLY ONE WHO DOESN'T DIE...

THERE'S A BLOKE AS CALLS HIMSELF BLOKE I'VE MET HALF-A-DOZEN TIMES NOW, ALTHOUGH HE DOESN'T ALWAYS REMEMBER ME

AND THERE'S MAD HETTIE, DOWN ON OLD COMPTON STREET, BEEN THERE A HUNDRED TWENTY YEARS AT LEAST, TO MY KNOWLEDGE. MAD AS A COOT, BUT SHE ISN'T GOING TO DIE...



DEATH'S A CAPRICIOUS THING, INNIT?

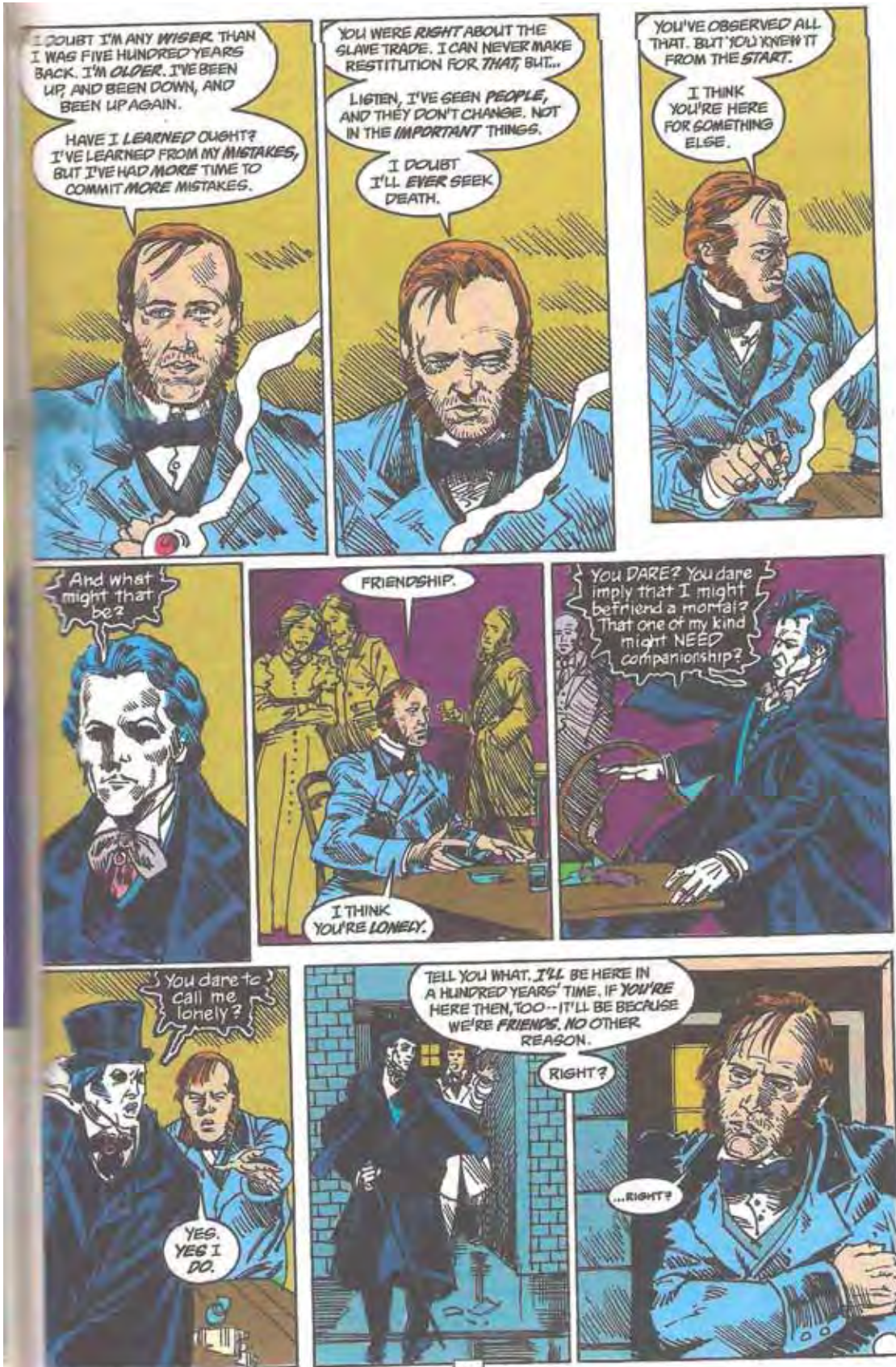


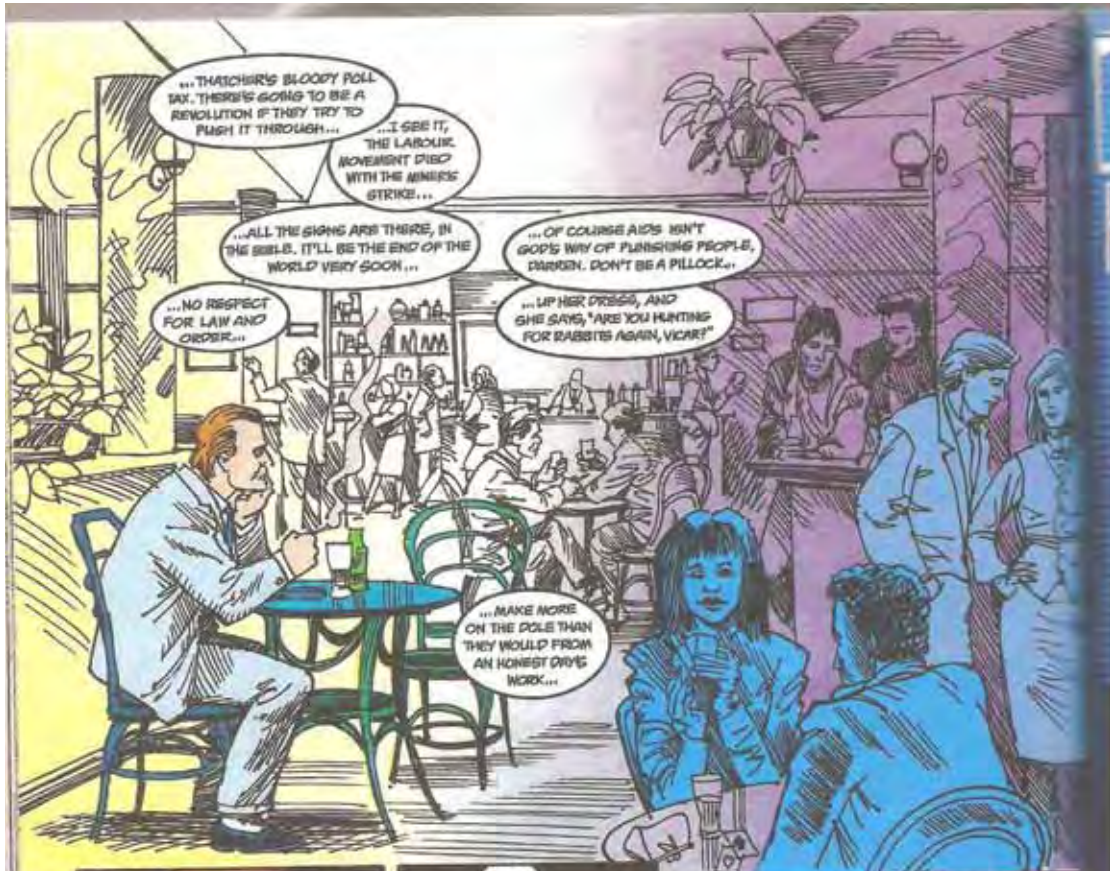
Yes. Yes, she is.

Y'KNOW, I THINK I KNOW WHY WE MEET HERE, CENTURY AFTER CENTURY. IT'S NOT BECAUSE YOU WANT TO SEE WHAT HAPPENS WHEN A MAN DON'T DIE.



YOU'VE SEEN WHAT HAPPENS.

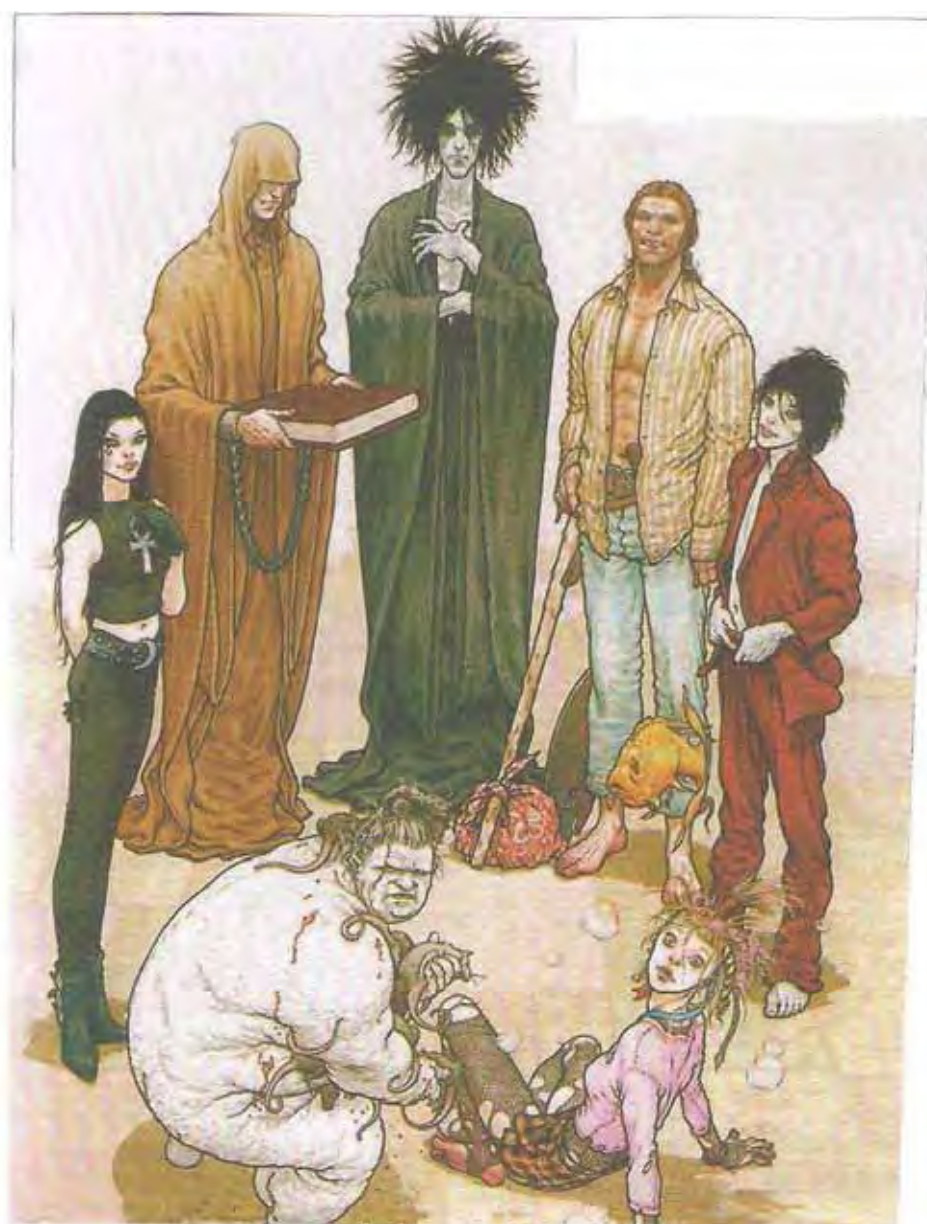




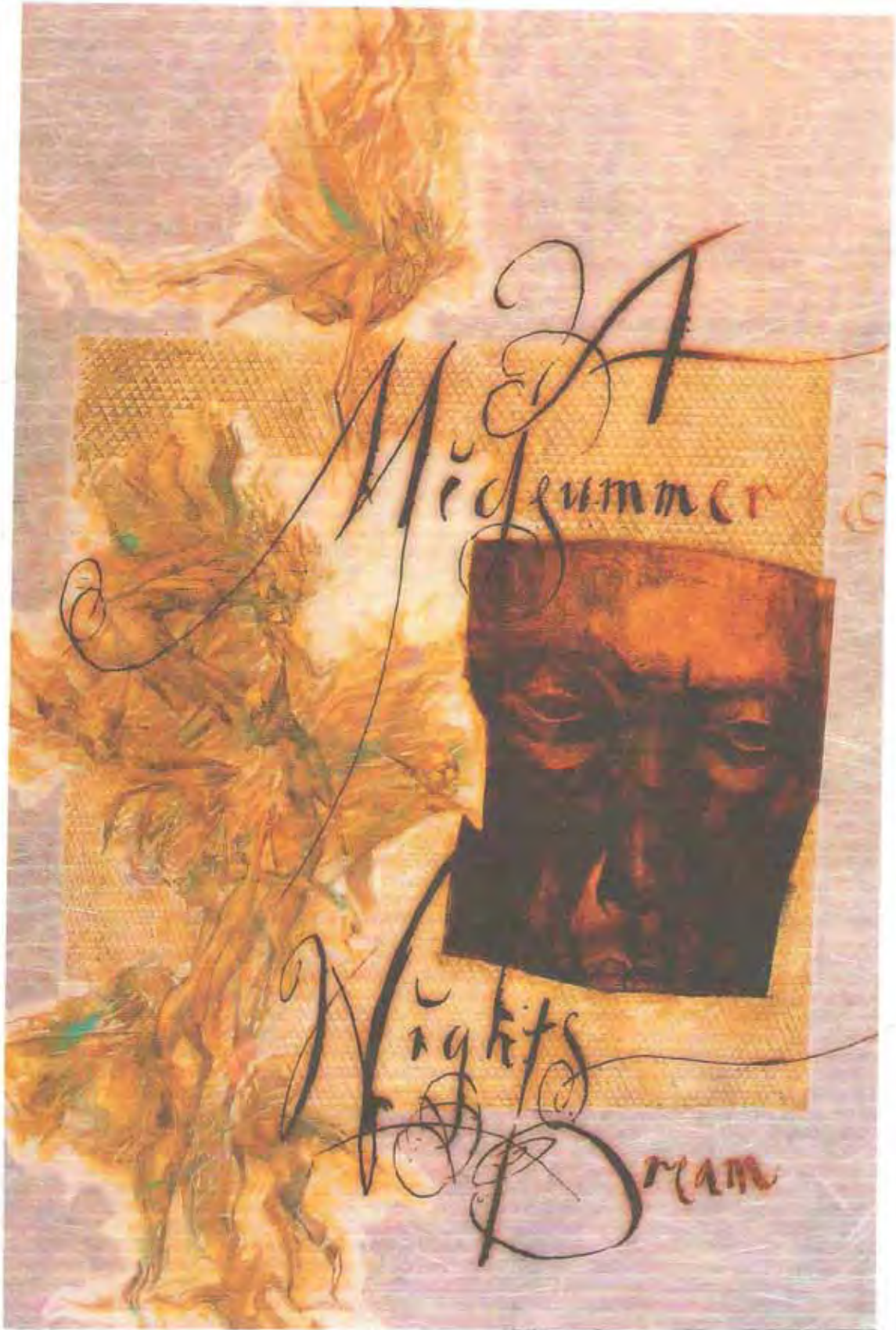
ANEXO B – Perpétuos

Da esquerda para a direita, de pé: Morte, Destino, Sonho, Destruição e Desejo.

Da esquerda para a direita, abaixadas: Desespero e Delírio.



ANEXO C – *A Midsummer Night's Dream*



JUNE 23RD, 1993.

FATHER? HOW LONG UNTIL WE GET TO AN INN? MY LEGS ARE TIRED OF WALKING.

HMM? I NEVER SAID WE WERE GOING TO AN INN, HAMNET.

BUT FATHER, YOU SAID THAT WE WOULD BE PERFORMING THE NEW PLAY TONIGHT. WHERE SHALL WE PLAY IT IF NOT IN AN INN?

I HAVE NO IDEA. BUT WE WILL KNOW SOON. KEEP YOUR EYES ON THE ROAD AHEAD, LAD.

BUT FATHER...

WILL! A MOMENT OF YOUR TIME.

YES, KEMP?

I HAVE AN IDEA! HOW WOULD IT BE IF I WERE TO BE EATING A PORK PIE, IN THE FIRST SCENE? AND THEN, I COULD SIT ON IT, DURING BOB ARMIN'S SPEECH.

I THINK NOT.

BUT IT WOULD MAKE THEM LAUGH.

IT WOULD ALSO MAKE THEM LAUGH IF YOU BROKE WIND LOUDLY KEMP. PLEASE- JUST THE LINES AND JESSE I HAVE WRIT FOR YOU. WE PERFORM TONIGHT.

FATHER! I CAN SEE A MAN ON THE WAY, THERE!

INDEED?

LOOK. WILL HE BE OUR AUDIENCE?

I FEAR SO, LAD.







WILL! WHAT IS HAPPENING? WHO IS THIS MAN?

THIS IS THE GENTLEMAN I TOLD YOU OF, RICHARD. IT WAS HE WHO COMMISSIONED THE NEW PLAY.

AH. I AM RICHARD BURBAGE, THE LEADING MAN OF LORD STRANGE'S MEN, AND HEAD OF OUR COMPANY. AND YOU ARE...?



I am your patron, for this play. You must act well tonight, Richard Burbage.



SIRRAH-- I NEVER GIVE OF A PERFORMANCE THAT IS LESS THAN MY BEST. ALTHOUGH THIS BARBAROUS FARRAGO OF FAIRY-TALE HORDEPOUCH IS A MERE CROWD-PLEASER AT BEST.

TRAGEDY IS MY FORTÉ. I HAVE TOLD WILL TO MAKE ME A LOVER MOST TRAGICAL AND WHEN WE RETURN TO LONDON, I WILL MAKE THEM WEEP TRUE TEARS.



I have no doubts of your ability, Master Burbage.

I SEE YOU UNDERSTAND THE THEATRE, MESSIRE. LEAD US TO YOUR HALL, THEN, AND WE SHALL PERFORM OUR COMEDY FOR YOUR ENJOYMENT.



I have no hall, not that I will take you to.

Here, Richard Burbage, on the downs of Sussex, this will be your stage.

BUT--



WE WILL PLAY IT ON THE GREEN SWARD, RICHARD, JUST AS WE HAVE REHEARSED IT IN FIELDS AND GLADES. THIS IS A NATURAL STAGE. AND THE EVENING IS WARM, AND THE LIGHT WILL LAST US.

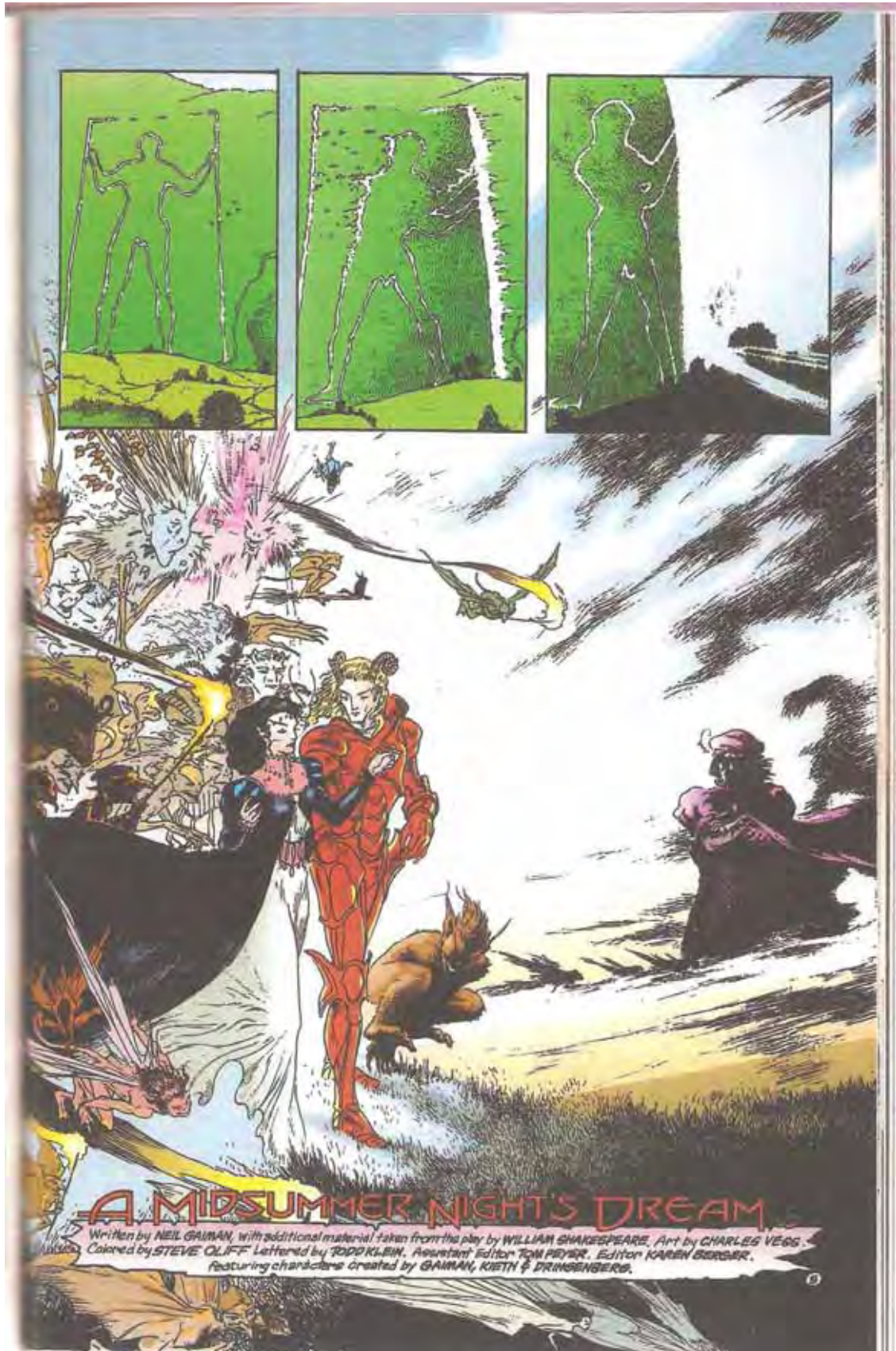
WE OWE-- I OWE MUCH TO THIS MAN.

HMMPH.



BESTIR YOURSELVES THERE, LUMPKINS! AND INTO YOUR COSTUMES! WE PERFORM THE PLAY HERE, ON THIS GREEN, WITHIN THE HOUR.







Welcome to you, Auberon of Dom Daniel, and to you also, lady Titania

GREETINGS, SHAPER. YOUR INVITATION HAS PROMOK'D MUCH SPECULATION AMONGST OUR PEOPLE. I MUST CONFESS WE THOUGHT WE WERE GINT OF THIS PLANE FOR EVER.

Is anything forever?

HO HO HO! THEY SAY THE SEVEN ENDLESS ARE FOR EVER, MIGHTY DREAM. YOU AND THE OTHER SIX, UNTIL THE DEATH OF TIME ITSELF.

WHAT SAY YOU TO THAT, KING OF THE RIDDLE- REALMS?

ROBIN GOODFELLOW, MIND YOUR MANNERS. WE ARE MY LORD SHAPER'S GUESTS, AND I WILL NOT HAVE HIM INSULTED BY A HOBGOBLIN.

Nay, good Auberon. It is a fool's prerogative to utter truths that no one else will speak.

Please, take your seats, the diversion I have arranged begins forthwith.



FATHER-- THEY ARE ALL ASSEMBLED.

VERY WELL.

LET THIS OUR FIRST PERFORMANCE BE OUR BEST, MY FRIENDS. WILL KEMP-- NO BUSINESS WE HAVE NOT REHEARSED. HENRY CONDELL, REMEMBER THAT YOU PLAY A QUEEN, NOT A STRUMPET.

HIPPOLYTA-- PHILOSTRATE-- PLACES.

AND... BREAK A LEG.





...WAR, DEATH, OR SICKNESS DID LAY SIEGE TO IT, MAKING IT MOMENTARY AS ANY SOUND, SWIFT AS A SHADOW, SHORT AS ANY DREAM, BRIEF AS THE LIGHTNING IN THE COLLIED NIGHT...



IT IS WELL-SPOKEN, SIR, YOUR MORTAL AUTHOR FASHIONS WELL.

I thank you, lady. And I, too, am gratified.



WHAT'S THIS? WHAT MEANS THIS FRANCING, CHATTERING MORTAL FLESH? M I THINKS PERHAPS THE DREAM-LORD BROUGHT US HERE TO FEED?



NAR, ISSA WOSENAME. YOU KNOW THINGS. A PLAY. THEY'RE PRETENDIN' THINGS.

THAT ONE UP THERE, LYSANDER, HE LOVES HER, HERMIA, BUT HER DAD WANTS HER TO MARRY THE OTHER ONE, DEMETRIUS, SEE?



NOT REALLY. THESE ARE MORTAL MATING RITUALS?

SOMETHING LIKE THAT, SKARRON. BUT ISSA LOVE STORY. NOT DINNER.



THE MORE I HATE, THE MORE HE FOLLOWS ME.

THE MORE I LOVE, THE MORE HE HATETH ME.

HIS FOLLY, HELENA, IS NO FAULT OF MINE.

NONE BUT YOUR BEAUTY-- WOULD THAT FAULT WERE MINE!



... OUR PLAY IS THE MOST LAMENTABLE COMEDY AND MOST CRUEL DEATH OF PYRAMUS AND THISSE.

A VERY GOOD PIECE OF WORK, I ASSURE YOU, AND A MERRY. NOW, GOOD PETER QUINCE, CALL FORTH YOUR ACTORS BY THE SCROLL. MASTERS, SPREAD YOURSELVES!

ANSWER AS I CALL YOU. NICK BOTTOM, THE WEAVER?

READY! NAME WHAT PART I AM FOR, AND PROCEED.



... BUT MASTER WILL, THEY ARE NOT HUMAN! I SAW BOSSARTS, AND TROLLS, AND, AND NIXIES, AND THINGS OF EVERY MANNER AND KIND.

AYE, AND THEY ARE ALSO OUR AUDIENCE, TOMMY. CALM YOURSELF.



OH!... HOW I DO ACHE TO MAKE A SPORT OF THEM.

NO. DO YOU BEHAVE, MY SERVANT.

YOU ARE MY KING; YOUR WHIM IS MY COMMAND.

HO HO HO!



WHAT IS THISSE? A WANDERING KNIGHT?

IT IS THE LADY THAT PYRAMUS MUST LOVE.

NAY, FAITH, LET ME NOT PLAY A WOMAN-- I HAVE A BEARD COMING!



I HAD FORGOTTEN ME, THESE CENTURIES IN FAERIE, WHAT RARE CREATURES MORTALS COULD BE...

... AND WHAT RARE FUN.



LET ME PLAY THE LION TOO! I WILL ROAR THAT I WILL DO ANY MAN'S HEART GOOD TO HEAR ME. I WILL ROAR THAT I WILL MAKE THE DUKE SAY,

"LET HIM ROAR AGAIN!"

"LET HIM ROAR AGAIN!"

HA HA HA HA HA





... BUT SHE, BEING MORTAL OF THAT BOY DID DIE, AND FOR HER SAKE I DO REAR UP HER BOY, AND FOR HER SAKE I WILL NOT PART WITH HIM.



THAT CHILD-- THE ONE PLAYING THE INDIAN BOY. WHO IS HE?

He is the son of Will Shekespear, the author of this play.



... THE NEXT THING THEN SHE, WAKING, LOOKS UPON-- BE IT ON LION, BEAR, OR WOLF, OR BULL, ON MEDDLING MONKEY, OR ON BUSY APE--

SHE SHALL PURSUE IT WITH THE SOUL OF LOVE.



A BEAUTIFUL CHILD. MOST PLEASANT. WILL I MEET HIM?

I have told Shekespear to call an interval, half-way through the play, and you will meet him then.

AHH. 'TIS UNCOMMON FOR YOU TO HAVE SUCH WAKING COMMERCE WITH MORTAL KIND...?



We came to an... arrangement, four years back. I'd give him what he thinks he most desires-- and in return he'd write two plays for me.

This is the first of them.

I UNDERSTAND.



SO, WE HAVE FOUR LOVERS HEADING FOR THE WOOD. WE HAVE CLOWNS, WHO WOULD BE ACTORS, AND ACTORS PORTRAYING ME AND MY ROYAL CONSORT.

IN THE OLD TALE THERE WAS A LOVE POTION, THAT LEFT THE GODDESS RUTTING WITH AN APE...

AH YES. THE LOVE POTION.



STAY-- THOUGH THOU KILL ME, SWEET PENETRIOUS.

I CHARGE THEE HENCE-- AND DO NOT HAUNT ME THUS!

O, WILT THOU DARKLING LEAVE ME? DO NOT GO!

STAY, ON THY PERIL. I ALONE WILL GO.



AWAY ON. SO THERE'S THIS LOVE POTION, AND HE'S GOIN' TO MAKE HER MAJESTY LOVE SOMETHING NASTY... BUT WHERE DO THE YOUNG MORTALS COME INTO IT?

DON'T YOU EVER LISSEN? HE'S PUT THE POTION ON WOSSNAME, LYSANDER, RIGHT? NOW HE'S GOING TO FALL IN LOVE WITH HER, THE SKINNY ONE.

HUH?



YOU SEE, THE PUCK THOUGHT HE WAS THE OTHER ONE, SO WHEN--

CAN'T YOU BE QUIET? SOME OF US ARE TRYING TO LISTEN.



NOT HERMA BUT HELENA I LOVE-- WHO WOULD NOT CHANGE A RAVEN FOR A DOVE?



THE PLAY GOES WELL, WILL. HOWEVER, IT SEEMS TO ME THAT WE ARE PERFORMING FOR SIMPLE APPLAUSE, AND EVEN WE GLORIOUS VAGABONDS MUST EAT.

WE SHALL HAVE AN INTERVAL, AT THE END OF KEMP AND CONDILL'S FIRST SCENE. WE CAN TALK OF SILVER THEN.



AY ME! FOR PITY! WHAT A DREAM WAS HERE! LYSANDER, LOOK HOW I DO QUAKE WITH FEAR!

METHOUGHT A GERPENT ATE MY HEART AWAY, AND YOU STOOD SMILING AT HIS CRUEL PREY.

LYSANDER...?



YOU MUST BE VERY PROUD OF YOUR FATHER, HAMNET.

PROUD? I SUPPOSE...



HE'S VERY DISTANT, TOMMY. HE DOESN'T SEEM LIKE HE'S REALLY THERE ANY MORE, NOT REALLY. IT'S LIKE HE'S SOMEWHERE ELSE. ANYTHING THAT HAPPENS HE JUST MAKES STORIES OUT OF IT.

I'M LESS REAL TO HIM THAN ANY OF THE CHARACTERS IN HIS PLAYS.



MOTHER SAYS HE'S CHANGED IN THE LAST FIVE YEARS, BUT I DON'T REMEMBER HIM ANY OTHER WAY. JUDITH-- SHE'S MY TWIN SISTER-- SHE ONCE JOKED THAT IF I DIED, HE'D JUST WRITE A PLAY ABOUT IT.

"HAMNET."



COME ON, LADDIE. I AM BACK ON IN A MINUTE!

MOTHER ORDERED HIM TO HAVE ME FOR THIS SUMMER. IT'S THE FIRST TIME I'VE SEEN HIM FOR MORE THAN A WEEK AT A TIME, THAT I REMEMBER.



BUT WE LIVE FIVE DAYS' RIDE FROM LONDON, UP IN WARWICKSHIRE, AND SEE HIM SELDOM.



ALL THAT MATTERS TO HIM... I WOULD BE PROUD OF HIM, IF HE WERE MY FATHER.

...ALL THAT MATTERS IS THE STORIES.



I'LL FOLLOW YOU, I'LL LEAD YOU ABOUT, AROUND, THROUGH BUSH, THROUGH BRAKE, THROUGH BRIAR.

SOMETIME A HORSE I'LL BE, SOMETIME A HOUND--

--A HOG, A HEADLESS BEAR, SOMETIME A FIRE...



WHY DO THEY RUN AWAY?

THIS IS A KNAVERY OF THEM TO MAKE ME A-FEARED!



THIS IS MAGNIFICENT-- AND IT IS TRUE!

IT NEVER HAPPENED; YET IT IS STILL TRUE. WHAT MAGIC ART IS THIS?



WHAT ANGEL WAKES ME FROM MY FLOWERY BED?



ALL RIGHT. WHAT'S GO FUNNY ABOUT HAVING A DONKEY'S HEAD? EH? EH?

GO ON, TELL ME WHAT'S GO FUNNY?



...I LOVE THIS.

METHINKS, MISTRESS, YOU SHOULD HAVE LITTLE REASON FOR THAT.

AND YET, TO SAY THE TRUTH, REASON AND LOVE KEEP LITTLE COMPANY TOGETHER NOWADAYS.



BESIDES-- IF YOU ASK ME, NONE OF THOSE WOMEN ARE WOMEN AT ALL. THEY'RE MALES. I CAN TELL.

HUMAN MALES TASTE MORE LIKE RABBIT THAN THE FEMALES --AND THEY STICK IN YOUR TEETH. OH YES.



DID HE SAY "PEAGEBLOSSOM"? THAT'S MY NAME! WHAT DID HE SAY?

ALSO, THE MALES ARE HARBIE, AND THEY LACK THE FLESH ON THEIR CHESTS.

WILL YOU SHUT UP? I CAN'T HEAR A THING WITH YOU RABBITIN' ON LIKE THAT ALL THE TIME!



GENTLES, THERE WILL NOW BE INTERVAL, FOR YOU TO FRESHEN, OR TO STRETCH YOUR LEGS.

OUR TALE BEGINS AGAIN TEN MINUTES HENCE.



YOU ARE THE AUTHOR OF THIS AMENAGEMENT? IT STRIKES STRANGE MAGIC, SIR. METHINKS I SHOULD BE DISPLEASED, YET I AM NOT.

IT IS FINE WORK. IT IS MOST WORTHY WORK.

AND, UH, THESE -- NO -- THOSE THINGS DO BEST PLEASE ME THAT BEFALL PREPOSTEROUSLY.

AND PUCK MEETS PUCK-- IS THAT NOT PREPOSTEROUS? AND WHAT'S THIS I SPY? YOUR LINES?

OHO-HO-HO, I DO SEE SPORT HERE.



MY LORD. I AM THE UH, LEADER OF THESE, LORD STRANGE'S MEN. AND THOUGH IT IS A JOY FOR US TO PERFORM, WE ALSO NEED TO PAY OUR WAY THROUGH THE COUNTRYSIDE.

YOU TALK OF GOLD?

WELL, YES...



GOLD. YOU ASK AUBERON OF THE FAY FOR GOLD...?

THEN YOU MUST HAVE YOUR GOLD, ACTOR.



WHY, THANK YOU, LORD! THIS WILL BE MORE THAN SUFFICIENT!



YOU PLAYED ME WELL, MORTAL. BUT I HAVE PLAYED ME FOR TIME OUT OF MIND?

AND I DO ROBIN GOODFELLOW BETTER THAN ANYONE.



They are well pleased, as am I, good Will. It is finely crafted, and it will last.

ARE YOU SATISFIED?

I am.



IF YOU ARE SATISFIED, THEN OUR BARGAIN IS HALF-CONCLUDED.

ONE OTHER PLAY THEN, CELEBRATING DREAMS, AT THE END OF MY CAREER...

YES, "THE DREAM" IS THE BEST THING I HAVE WRITTEN, AND IT PLAYS WELL. NOT EVEN KIT MARLOWE WILL BE ABLE TO GAINSAY THAT.



You have not heard?

Marlowe is dead. Will He died in Deptford, three weeks back, of a knife wound to the head.



WHO KILLED HIM? INGRAM FRASER, I'LL BE BOUND, CECIL'S MAN.

Yes.

OH, KIT. I TOLD YOU NOT TO PLAY WITH POLITICS.



WHY DID YOU TELL THIS TO ME NOW? THIS NEWS COULD HAVE WAITED.

MARLOWE WAS MY FRIEND.

I did not realize it would hurt you so.



YOU DID NOT REALIZE? NO, YOUR KIND CARE NOT FOR HUMAN LIVES.

DARK STRANGER, ALREADY I HALF-REGRET OUR BARGAIN. BUT COME, OUR NIGHT'S COMEDY BEGINS ONCE MORE.



...AND BONNY DRAGONS THAT WILL COME WHEN YOU DO CALL THEM AND FLY YOU THROUGH THE HONEYED AMBER KISSES.

THERE IS NO NIGHT IN MY LAND, PRETTY BOY, AND IT IS FOREVER GUNNERS TWILIGHT.

My ladyz The play will start anon.

THANK YOU, DREAM LORD.





COME, GIT THEE DOWN UPON THIS FLOWERY BED, WHILE I THY AMIABLE CHEEKS DO COY, AND STICK MUSKROSES IN THY SLEEK, SMOOTH HEAD, --

--AND KISS THY FAIR LARGE EARS, MY GENTLE JOY.



WHERE'S PEASEBLOSSOM?

READY!

SCRATCH MY HEAD, PEASEBLOSSOM.



DID YOU HEAR THAT? PEASEBLOSSOM! THAT'S MEANT TO BE ME, THAT IS! IGG NUFFINK LIKE ME! NUFFINK!

IT ISN'T YOU, PEASEBLOSSOM. NOW BE QUIET.

YER. YOU SHUT YOUR FACE, PEASE.



ISSA WORSNAME. TRAVELOSUE? NAH. TRAVESTY. THAT'S IT.

I'M THE ONLY PEASEBLOSSOM AMONG THE FAY. 'SCRATCH HIS HEAD'. I'LL GIVE HIM SCRATCH HIS BLEEDIN' HEAD!

PEASEBLOSSOM...



MMMPH! MUMMMPH MM MPPH!

LIKE I SAID. I'M NOT HAVIN' YOU SPOILIN' IT FOR EVERYONE.



...AND NOW I HAVE THE BOY I WILL UNDO THIS HATEFUL IMPERFECTION OF HER EYES.

AND, GENTLE PLUCK, TAKE THIS TRANSFORMED SCALP FROM OFF THE HEAD OF THIS ATHENIAN SWAIN.







OH KISS ME THROUGH THE HOLE OF THIS VILE WALL!

I KISS THE WALL'S HOLE, NOT YOUR LIPS AT ALL!

You have asked me why I asked you back to this plane, to see this entertainment.

I... During your stay on this Earth the faerie have afforded me much diversion and entertainment.



Now you have left for your own haunts. And I would repay you all for the amusement. And more.

They shall not forget you. That was important to me. That King Auberon and Queen Titania will be remembered by mortals, until this age is gone.



WE THANK YOU, SHAPER. BUT THIS DIVERSION, ALTHOUGH PLEASANT, IS NOT TRUE.

THINGS NEVER HAPPENED THIS.



Oh, but it IS true.

Things need not have happened to be true. Tales and dreams are the shadow-truths that will endure when mere facts are dust and ashes, and forgot.

IF YOU SAY SO, DREAM LORD. WE ARE HONORED.



THIS IS THE SILLIEST STUFF THAT EVER I HEARD.

THE BEST IN THIS KIND ARE BUT SHADOWS; AND THE WORST ARE NO WORSE, IF IMAGINATION AMEND THEM.



Goodbye, King
and Queen. Fare
well, fair folk.
Go in peace.



IF WE SHADOWS
HAVE OFFENDED, THINK
BUT THIS, AND ALL IS
MENDED:
THAT YOU HAVE
BUT SLUMBER'D HERE,
WHILE THESE VISIONS
DID APPEAR.



AND THIS WEAK AND IDLE
THEME, NO MORE YIELDING THAN
A DREAM. GENTLES--DO NOT
REPREHEND. IF YOU PARDON--
WE WILL MEND.



AND--AS I AM AN HONEST
PUCK, IF WE HAVE UNEARNED
LUCK NOW TO ESCAPE THE
SERPENTS' TONGUE, WE
WILL MAKE AMENDS,
ERE LONG.



ELSE THE
PUCK A LIAR
CALL.
SO GOOD
NIGHT UNTO YOU
ALL.



GIVE ME
YOUR HANDS
IF WE BE
FRIENDS
AND
ROBIN
SHALL
RESTORE
AMENDS





WAS IT A DREAM, THEN, RICHARD?

A DREAM, WILL? NO!

FOR SEE-- A POUCH OF GOLD.

A POUCH OF YELLOW LEAVES.

BUT-- WE WERE CHEATED!

NO, FOR WE WERE PAID FULL WELL. WHICH OTHER TROUPE HAS PLAYED TO SUCH AN AUDIENCE?

FATHER! I HAD SUCH A STRANGE DREAM. THERE WAS A GREAT LADY, WHO WANTED ME TO GO WITH HER TO A DISTANT LAND...

FOOLISH FANCIES, BOY.

ON THE CART TODAY, YOU MUST PRACTICE YOUR HANDWRITING. PERHAPS YOU COULD WRITE A LETTER TO YOUR MOTHER, OR TO JUDITH.

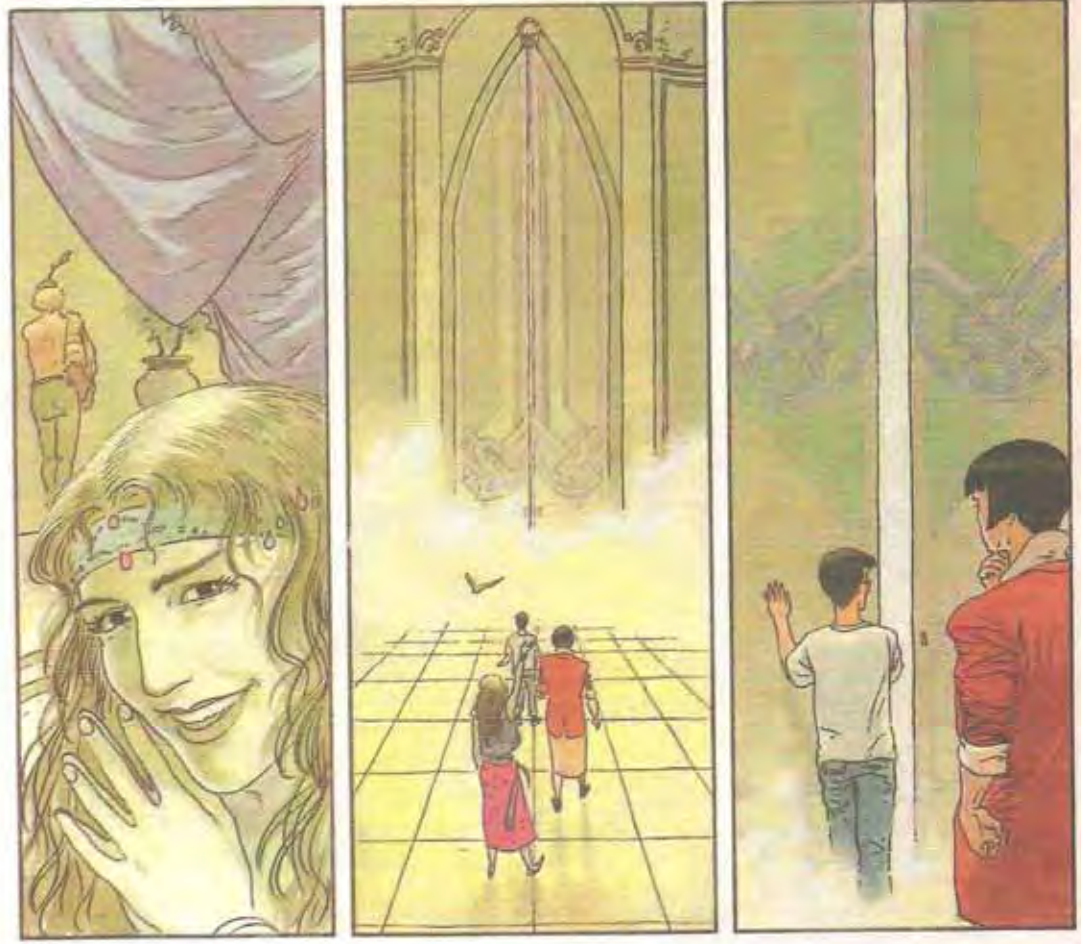
COME ON, YOU VAGABONDS! STIR YOURSELVES!

WE CAN BE IN LEWES BY LATE AFTERNOON, AND THERE'S AN INN I KNOW WILL BE GLAD OF A TROUPE OF ACTORS WITH A NEW COMEDY TO SHOW...

HAMNET SHAKESPEARE DIED IN 1596, AGED ELEVEN.

ROBIN GOODFELLOW'S PRESENT WHEREABOUTS ARE UNKNOWN.

ANEXO D – *Livros da Magia*



ANEXO E – *The Wake*



ANEXO F - *Hamlet*