UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

FACULDADE DE EDUCAÇÃO

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

A Morte do Herói - *Introdução ao estudo de sobrevivência de modelos míticos nas Histórias em Quadrinhos*

Autor: Dario de Barros Carvalho Júnior

Orientador: Professor Doutor Joaquim Brasil Fontes Júnior

Este exemplar corresponde à
redação final da dissertação defendida
por Dario de Barros Carvalho Jr.
e aprovada pela
Comissão Julgadora

Data: _____/_____/_____

Assinatura: _____

Comissão Julgadora:

_____

_____

_____

_____

© by Dario de Barros Carvalho Júnior, 2002.

Catalogação na Publicação elaborada pela biblioteca da Faculdade de Educação/UNICAMP
Bibliotecária: Rosemary Passos - CRB-8ª/5751

Carvalho Júnior, Dario de Barros.
C253m A morte do herói : introdução ao estudo de sobrevivência de modelos míticos nas histórias em quadrinhos / Dario de Barros Carvalho Júnior. – Campinas, SP: [s.n.], 2002.

Orientador : Joaquim Brasil Fontes Júnior.
Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação.

1. Heróis. 2. Mito. 3. Narrativa (Retórica). 4. Histórias em quadrinhos. 5. Morte. I. Fontes Júnior, Joaquim Brasil. II. Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de Educação. III. Título.

02-074-BFE

RESUMO

A figura do herói está presente nas narrativas humanas desde tempos imemoriais. Nas histórias em quadrinhos, o herói funciona como um modelo mítico, permitindo aos leitores que utilizem suas histórias para explicar o mundo, buscar e experimentar sentidos, colocar a mente em contato com as experiências da vida. Os heróis dos quadrinhos desenvolvem uma relação catártica com o leitor, na qual este se projeta no personagem e o utiliza para indiretamente viver seus medos e desejos. A narrativa deste tipo de mídia possibilita que seus heróis vivam para sempre, porém nos últimos tempos eles estão morrendo. Este estudo tem como objetivo apontar e analisar as razões que estão levando os personagens a morrer, bem como indicar caminhos para a sobrevivência dos modelos míticos nas histórias em quadrinhos. Para tal, este trabalho retoma a figura do herói nas narrativas, buscando referências no herói épico e em sua antítese, o herói romanesco, para então enfocar especificadamente a narrativa dos quadrinhos, definir o herói desta e classificá-lo em três tipos: super-herói, herói cotidiano e herói de fantasia maravilhosa. Em uma segunda etapa, é analisada a morte dentro das HQs e, por meio de um herói de cada uma das categorias definidas – Rê Bordosa (herói cotidiano), Super-Homem (super-herói) e Sandman (herói de fantasia maravilhosa) – são estabelecidos paradigmas sobre o porquê das mortes e sua relação com elementos da própria narrativa.
Palavras-chave: herói; modelos mitológicos; histórias em quadrinhos; narrativa; morte.

ABSTRACT

The hero figure features in human narratives since immemorial times. In the Comics, the hero works as a mythical model, allowing readers to use their stories to explain the world, to search for meanings and to experiment them, to set their minds in contact with life experiences. Comics' heroes develop a cathartic relationship with its reader, where the reader projects him or herself in the character and there for uses it to indirectly live his/her fears and desires. The narrative of this media allows its heroes to live forever, but in recent times they are dying. The objective of this study is to point out and analyze the reasons that are leading these characters to die, as well as indicate ways to the survival of mythical models in Comics. In order to reach such a goal, this study retakes the hero role in the narratives, searching its references in the epic hero and its anti-theses, the hero from the novel. From that point this study approaches the specific narrative of Comics, defines its heroes and classifies them into three categories: super-heroes, daily life heroes and marvel fantasy heroes. In a second phase of this work, death inside the Comics is analyzed and, through one sample of each of the predefined categories – Rê Bordosa (daily life hero), Superman (super-hero) and Sandman (marvel fantasy hero) – paradigms for death reasons and its relations with narrative elements are established.
Keywords: hero; mythological models; comics; narrative; death.

A minha esposa, meus pais e minhas irmãs.
Sem o amor e o apoio de vocês, nada disso
seria possível. Nem valeria a pena.

Agradecimentos

A Eustáquio Gomes, que possibilitou o primeiro passo de uma longa jornada.

Ao professor Joaquim, que em seus estudos sobre mitologia deve ter ganho de Términus, o deus dos limites, o poder de rompê-los e ensinar os outros a fazê-lo. Agradeço em especial à sua sabedoria, e à simplicidade e à felicidade com as quais ele reparte esta sabedoria.

Aos professores Berriel e João Batista, pelas importantes observações na banca de qualificação, que ajudaram fundamentalmente nos rumos deste trabalho. Ao primeiro, agradeço ainda pela sugestão que deverá se transformar em uma Tese de Doutorado, se tudo correr bem; ao segundo, pela dedicação mostrada desde minha graduação e pelas origens do nome Kal El.

A todos professores e funcionários da Faculdade de Educação que de alguma forma contribuíram com este trabalho, com sua erudição ou com seu apoio nas horas em que eles eram necessários.

A todos os amigos que me ajudaram a realizar mais este sonho.

Sumário

Heróis e Mitos.....6

Arte Seqüencial.....16

Heróis de Papel.....22

Morte nas HQs.....31

Rê Bordosa, a explosão da identidade.....36

Pro alto e avante.....43

Sonhos agonizantes.....56

Considerações finais.....66

Bibliografia.....70

Anexos

Entrevista com Angeli.....73

Sinopse de Sandman.....79

Capítulo I

Heróis e Mitos

O surgimento da figura do herói está perdido no tempo. Provavelmente, desde que o homem começou a contar histórias o herói estava presente nelas, nos mais diversos tipos de narrativas. A definição do que é um herói, no entanto, acabou tornando-se confusa através dos tempos. Justamente por estar presente nas narrativas desde as épocas mais remotas, o termo herói tornou-se parte da *doxa*, da opinião comum, o que fez com que ganhasse os mais diversos contornos.

Figuras tão diferentes como Odisseu, Hércules, Jesus Cristo, Ayrton Senna e Super-Homem são chamadas igualmente como heróis pelo povo, e não apenas elas. A voz popular fez o termo herói tornar-se simplesmente sinônimo de uma pessoa que realiza feitos extraordinários, quaisquer que sejam. Assim, dependendo da visão particular de quem observa ou conta os feitos de um terceiro, este acaba sendo chamado de herói.

Mesmo pessoas de atitudes controversas e questionáveis foram tachadas como heróis pela *doxa*. O ditador italiano Benito Mussolini e até mesmo o genocida Adolf Hitler já foram conclamados como heróis entre seus povos e até hoje há quem os considere como tal, apesar dos crimes que ambos cometeram contra a humanidade.

Desta maneira torna-se necessário, antes de se falar da morte do herói nas histórias em quadrinhos, buscar definir de maneira mais efetiva o termo herói dentro de uma narrativa. Uma definição, portanto, que vá além da voz do povo e da enciclopédica “nome dado a um homem extraordinário pelos feitos guerreiros, valor ou magnanimidade”.

Mais do que um ser humano extraordinário por seus feitos, um herói representa um padrão de valor, tem a capacidade de satisfazer à necessidade (ou necessidades) de um povo, encarna os valores que simboliza. É, ou se torna, de maneira emblemática, uma soma das aspirações de um indivíduo, de uma sociedade, de uma época.

Como não poderia deixar de ser, a origem dos heróis nas narrativas mistura-se à origem histórica dos mitos, até porque estes estão entre as mais antigas

narrativas registradas pelo homem. A palavra *mythos*, em seu original grego, significa justamente narração ou conto.

Os mitos da Grécia antiga são narrativas que contam histórias repletas de criaturas maravilhosas e trazem, em si, informação e conhecimento de e sobre um povo e sua cultura. “O mito é uma informação; existem pessoas informadas, que se orientam não por uma revelação, mas simplesmente por um conhecimento difuso que tiveram a chance de captar; se são poetas, serão as musas, suas informantes privilegiadas, que irão comunicar-lhes o que se sabe e o que se diz. O mito não é, por esse motivo, uma revelação do alto ou do arcano: a musa apenas repete o que se sabe ou o que está, como um recurso natural, à disposição daqueles que estão ali para colher a informação.[1]“

Estas informações e conhecimentos eram passadas por meio de narrativas repletas de criaturas e acontecimentos irreais; deuses com poderes sobrenaturais que gostam de perder seu tempo brincando e manipulando vidas humanas, monstros disformes, criaturas cujo corpo é feito de partes humanas e outras de animais, heróis poderosos que lutam com fúria pelo bem comum, mas capazes de arroubos de paixão e de insanidade dos quais o ser humano comum também é vítima. De modo que o mito, em relação à realidade, é uma narrativa ficcional. E seu relato, em relação à razão humana, é absurdo.

Talvez por isso, a *doxa* tenha distorcido o termo e comumente a palavra mito seja usada como sinônimo de mentira. Diariamente, tanto nas ruas como nos meios de comunicação, surgem afirmações que demonstram esta utilização. Frases triviais como, por exemplo, “essa história de que lavar o cabelo após o almoço faz mal é um mito” e “a honestidade entre políticos é um mito”, revelam que a palavra costuma ser usada como sinônimo de inverdade.

Mesmo fora da *doxa,* a definição de mito gera polêmica. Entre teóricos, os conceitos são os mais variados. “A mitologia tem sido interpretada pelo intelecto moderno como um primitivo e desastrado esforço para explicar o mundo da natureza (Frazer); como um produto da fantasia poética das pré-históricas, mal-compreendido pelas sucessivas gerações (Muller); como um repositório de instrumentações alegóricas, destinadas a adaptar o indivíduo a seu grupo

[1] Paul Veyne, *Acreditavam os gregos em seus mitos?*, p.34.

(Durkheim); como sonho grupal, sintomático dos impulsos arquétipos existentes no interior das camadas profundas da psique humana (Jung); como veículo tradicional das mais profundas percepções metafísicas do homem (Coomaraswamy); e como revelação de Deus a Seus filhos (Igreja). A mitologia é tudo isso. Os vários julgamentos são determinados pelos pontos de vista dos juízes." [2]

Entre as várias teorias vigentes, a visão mítica é vista também como uma possibilidade de organização do ser humano e de suas obras, segundo uma orientação supra-racional. Ao encarar os heróis de quadrinhos – que serão definidos e tipificados mais à frente – como modelos míticos, esta dissertação partilha da visão de Joseph Campbell sobre mitos e modelos míticos, de que estes são uma forma para explicar o mundo, para buscar e experimentar sentidos da vida, uma forma de colocar a mente em contato com as experiências da vida.[3]

Assim sendo, como um herói encarna e simboliza valores e aspirações de um povo, é relativamente natural que torne-se um modelo mítico, ou seja, que a narração de suas aventuras e desventuras sirva como forma para quem quer que tome conhecimento de sua narrativa possa usá-la para entender o mundo, adaptar-se a um grupo, entrar em contato com experiências da vida.

A própria origem dos heróis nas narrativas, conforme já dito, mistura-se às origens históricas dos mitos, na Grécia Antiga. E é justamente nestes mitos, que eram transmitidos oralmente entre os povos daquele país, que surge a representação máxima do herói, o mais comumente lembrado e provavelmente o primeiro tipo de herói em uma narrativa: o herói épico.

Este tipo de herói é originalmente o herói fundador, que ordena e dá sentido ao tempo e ao espaço em que vive, que estabelece em sua aventura a mediação entre a ordem humana e o cosmo. São estes heróis épicos os que "fundam a história dos homens, chamados, em suma – como os deuses, mas além deles, graças a um efeito que não pode ser mera redundância -, a simbolizar e a ordenar esta história, a situar seu fragmento no espaço e no tempo, a dar-lhe significado e, por assim dizer, necessidade".[4]

---

[2] Joseph Campbell, *O Herói de Mil Faces*, p. 367.
[3] Cf. Joseph Campbell, *O Poder do Mito,* p.3 a p.8
[4] Marc Augé, "Heróis", in *Enciclopédia Einaudi* volume 30, p.128.

Assim, o herói épico é acima de tudo um herói civilizador, um herói cuja aventura constrói o mundo e as noções deste mundo. O filósofo Georg W. H. Hegel ressalta que os heróis gregos são produtos de uma época pré-legal ou tornam-se eles mesmos fundadores de Estados, ou seja, vivem em uma época na qual nada está ordenado e cabe a eles impor a ordem sobre o caos. "De modo que o direito e a ordem, a lei e os costumes emanam deles e apresentam-se como criação individual que fica ligada à sua lembrança. Neste sentido Hércules era glorificado pelos antigos que viam nele o ideal da virtude heróica dos tempos primitivos. A virtude livre e independente que animava a particularidade da sua vontade sublevando-o contra os monstros e naturais nada tem a ver com o estado geral do seu tempo, mas pertence-lhe própria e exclusivamente.[5]"

Todo herói épico tem em sua origem uma parte divina, pois é filho de um ser humano com um deus ou é, de alguma forma, beneficiado por poderes concedidos por um ou mais deles. É errado presumir, no entanto, que por ter grandes poderes de origem divina este herói épico é perfeito. Trata-se de um herói íntegro e que assume suas responsabilidades, mas que possui fraquezas – a maior delas é justamente a parte humana de sua origem. E, por muitas vezes, estes heróis são até mesmo questionáveis do ponto de vista moral, mesmo porque, como ressalta Hegel, o herói épico vive em um tempo pré-legal, "portanto seu caráter não esbarra com o substancial, a moral e o direito que se lhe imporiam como uma necessidade legal".[6]

Sobre este aspecto, Marc Augé acrescenta que "heróis épicos são certamente caracteres com meias-tintas e fraquezas, mas sem contradições; grande, precisamente, para serem sem surpresas identificados com um destino ou projeto"[7].

Os heróis épicos possuem forças que vão além das do homem comum, originadas de seus nascimentos misteriosos e maravilhosos, abençoados por deuses ou fruto de divindades e forças sobrenaturais. Porém, mesmo estando acima do homem comum, empregam seu poder e vontade em missões que trazem benefícios a este último – que por sua vez os glorifica.

---

[5] Cf. Georg Wilhelm Friedrich Hegel, "Estética – O Belo Artístico ou o Ideal", in *Hegel – Coleção Os Pensadores,* p.231

[6] Hegel, Idem, Ibidem, p.234

[7] Augé, "Heróis", Op. Cit., p.137

Todo herói épico é incumbido ou se incumbe de uma missão aventureira e, por se tratar de um herói civilizador, seu inimigo é o caos, representado das mais diversas formas.

A aventura do herói épico - em geral este herói destaca-se por uma grande aventura, ainda que composta de várias partes – segue um ciclo semelhante ao movimento do sol, do nascente ao poente: o herói nasce, atinge seu auge e morre ou se recolhe em definitivo ao final da aventura, deixando para trás uma história cheia de razões, experiências e significados. É, de maneira geral, um percurso padrão, definido por Joseph Campbell como uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno. "Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios a seus semelhantes.[8]"

Aquiles, um dos grandes heróis gregos, exemplifica claramente a trajetória do herói épico. Fruto de uma união entre a nereida Tétis (a origem divina/mística) e Peleu, rei dos mirmidões da Tessália (o lado humano), Aquiles foi banhado pela mãe, ao nascer, nas águas do Estige, o rio infernal, para tornar-se invulnerável. Mas a mãe o segurou pelos calcanhares e a água ali não o banhou, mantendo-o humano naquele ponto.

Segurado pelos calcanhares, Aquiles é banhado no Éstige
Óleo de Donato Creti (1671)

Sabedora de que o filho estava destinado a seguir a missão de herói e que, segundo uma profecia, morreria cedo em um campo de batalha, Tétis fez Aquiles ser criado como menina na corte de Licomedes, na ilha de Ciros, para mantê-lo a

[8] Joseph Campbell, *O Herói de Mil Faces*, p.36

salvo. Mas outro herói, Odisseu (Ulisses), sabedor da força de Aquiles, recorreu a um ardil para identificá-lo entre as moças. Aquiles, resoluto, assumiu a missão a ele destinada e marchou com os gregos sobre Tróia, para impor a ordem sobre o caos.

No décimo ano de luta, Aquiles capturou a jovem Briseida, que lhe foi tomada por Agamenon, chefe supremo dos gregos. Ofendido, o herói retirou-se da guerra, mas cedeu a seu amigo Pátroclo a armadura que usava. Pátroclo foi morto por Heitor, filho do rei de Tróia, Príamo. Sedento de vingança, Aquiles reconciliou-se com Agamenon, retornou à luta e matou Heitor. No entanto, o deus Apolo revelou aos inimigos do herói que os calcanhares eram seu ponto fraco e Páris, irmão de Heitor, acertou-lhe flechas nos calcanhares, matando-o.

Outro exemplo clássico de herói épico é Hércules. Filho de Zeus, o maior dos deuses, e da mortal Alcméia, o garoto demonstra sua força e habilidade sobrenatural desde o berço, quando esmaga as duas serpentes enviadas pela ciumenta deusa Hera, esposa de Zeus, para matá-lo. Quando jovem, Hércules aceita a missão imposta por Hera, composta por 12 trabalhos, nos quais o herói enfrenta terríveis monstros que impunham o caos e a morte aos gregos (como Cérbero, o cão do Inferno, e a Hidra de Lerna), Hércules liberta cidades e conquista grandes feitos - as falhas de Hércules, porém, também eram homéricas: em um momento de insanidade, por exemplo, matou a flechadas a esposa e os filhos.

Hércules, réplica de escultura do período imperial

Depois de cumprida sua missão e de vários atos heróicos, Hércules volta para a casa e acaba envenenado a mando da própria mulher que então desposava, Dejanira. Ciumenta, ela acreditara em rumores de que o herói estava apaixonado por outra e manda a ele uma túnica envenenada pelo sangue da Hidra, presenteada pelo centauro Néssus. Hércules, ao vestir a túnica, morre queimado.

A morte de um herói épico, porém, não é em si ruim. Pelo contrário, trata-se da condição básica de acesso aos deuses, ao universo divino. Uma passagem, uma transição catártica ou uma libertação. No caso de Hércules, o veneno queima-lhe a parte humana e Zeus, pesaroso, transforma o filho em um deus, como conta Ovídio: "Quem tudo venceu, vencerá este fogo que vedes e não cederá ao poder de Vulcano senão por sua parte humana, herdada da mãe. O que recebeu de mim é eterno e imune à morte, e nenhuma chama poderá vencê-lo. Acolherei nas plagas celestes essa parte e confio que, assim fazendo, tenho a aquiescência de todos os deuses (...) O pai onipotente, o envolveu numa nuvem, e, em seu carro tirado por quatro cavalos, levou-o para o meio dos astros radiantes. [9]"

Por ser uma condição básica para a ascensão divina, o rito de passagem do herói épico é esperado, senão previsto, desde o início da aventura. Os heróis épicos estão votados "a um destino funesto, a um erro ou à falta. Em última análise, só se salvam no momento de sua morte, através de uma recuperação de divindade, que se pode pensar que prefigura, a outra escala, as recuperações de heroísmo mítico que às vezes se apresentam como vertigem ou tentação dos heróis terrestres."[10]

Em contraposição ao herói épico, surge em meados do século XVIII a figura do herói romanesco. Historicamente, a origem deste herói está ligada ao surgimento da classe burguesa, após a Revolução Francesa. As diferenças entre os dois heróis começam já a partir do tipo de narração a qual pertencem, já que o primeiro é fruto de uma tradição oral e o segundo, de uma literatura escrita que tinha até mesmo como ideologia o rompimento com os clássicos.

As diferenças entre estes dois tipos de herói não se resumem às narrações. Na verdade, eles são tão distantes que o herói romanesco ou prosaico - assim chamado por ter surgido nos romances, narrados originalmente em prosa e não na poesia dos épicos – pode ser classificado como a antítese do herói épico.

Para começar, o herói romanesco existe em um mundo já completamente fundado. Não se trata, portanto, de um herói civilizador, ainda que possa ser

[9] Ovídio, *As Metamorfoses*, p. 170
[10] Marc Auge, "Heróis", Op. Cit. , p.134

considerado um modelo mítico, já que pode ser usado como tal - para explicar o mundo, adaptar um indivíduo a seu grupo, refletir experiências de vida etc.

A organização do Estado no mundo em que vive o herói romanesco já está solidamente estabelecida e, neste cenário com as condições evoluídas de sua vida política, jurídica e moral, a ação do herói fica limitada e acaba sendo restrita por seu exterior.

É o mundo que acaba lhe impondo, exteriormente, a missão, a aventura que o tornará um herói. E, se na luta do herói épico-fundador o inimigo é o caos, representado como monstros, criaturas fantásticas ou desafios da natureza, o inimigo do herói prosaico acaba sendo o próprio mundo e suas fundações. "O herói romanesco, quanto a ele, não pode pretender dominar o mundo ou a história; é muito evidentemente o produto deles (...) As violências da história e o peso da sociedade são tais que a pessoa do herói pode aparecer como sua pura transparência, como se não tivesse outra identidade que não fosse a dos acontecimentos quotidianos, regulares ou aleatórios, que a sua subjetividade simplesmente registra mais do que com eles se confunde"[11].

O herói romanesco não tem poderes especiais ou divinos. Pelo contrário, sua origem é a mais humana possível e ele consegue lidar com as situações utilizando-se de suas próprias habilidades, ainda que algumas destas possam ser mais acuradas que a de seus pares. Talvez por isso mesmo, o herói prosaico às vezes enfrente um inimigo entregando-se a ele; adapte-se a uma situação em vez de impor-se à mesma.

O herói romanesco não nasce pronto como o épico, pelo contrário, é moldado pelo mundo conforme o enfrenta. Também não tem a mesma personalidade íntegra do herói épico, pois é, via de regra, um herói contraditório, cheio de nuances, tentando fundar não o mundo e sim a si mesmo enquanto indivíduo.

Assim, enquanto o herói épico está destinado a enfrentar sua missão, o prosaico se vê envolvido por ela; enquanto o primeiro vive uma grande aventura, o segundo procura sobreviver a ela. O herói épico decide querer aquilo que têm de sofrer, o romanesco espera por seu sofrimento ou simplesmente o encontra. O herói épico surge já pronto e para fundar o mundo, o romanesco já está no mundo

[11] Marc Auge, "Heróis", Op. Cit., p.147

e busca fundar a si mesmo enquanto procura manter-se vivo, nem sempre com sucesso.

Julien Sorrel
Ilustração de autoria desconhecida

Entre os exemplos de herói romanesco encontrados nas narrativas destaca-se a figura de Julien Sorel, personagem criado por Stendhal (1783-1842) na obra *O Vermelho e o Negro* (*Le Rouge et le Noir*). Filho de um humilde carpinteiro, Sorel sonha com uma vida intensa e gloriosa. Orgulhoso e ao mesmo tempo tímido, dividido entre a paixão e a premeditação, é um herói contraditório e ambicioso. Na Paris de 1830, Sorel tenta erguer-se na sociedade (já fundada e que o desafia), escolhendo entre seguir a carreira militar (o vermelho do título, cor do uniforme dos militares) ou tornar-se um bispo (o negro, em decorrência da cor das vestes do clero). No fim, morre guilhotinado, traído e ainda assim apaixonadamente resignado. A cabeça do herói morto é enterrada por uma de suas duas amantes, enquanto a outra morre beijando os filhos.

Outro típico herói romanesco é Lucien de Rubempré, personagem principal de *Ilusões Perdidas*, ciclo de novelas publicadas por Honoré de Balzac entre 1837 e 1843. Lucién de Rubempré, cujo nome de batismo é Lucien Chardon, é um jovem poeta de Angoulême que resolve enfrentar Paris e tornar-se famoso. Belo e ambicioso, mas ao mesmo tempo ingênuo e impressionável, Lucien quer conquistar o *beau monde* parisiense, mas acaba dominado por este mundo já definido.

Balzac, autor de Ilusões Perdidas

Nas mãos de Madame de Bargeton e do primo desta, o Marques Despard, ele primeiro conhece o sucesso como poeta, mas é enganado por ambos, que o descartam quando já não mais convém explorar a beleza e a vontade de ajudar do rapaz. Lucien acaba tornando-se um jornalista medíocre, que desce cada vez mais à vida decadente de Paris até encontrar finalmente ser vencido pelo mundo e encontrar sua própria morte.

Cabe lembrar que o herói romanesco é típico de uma narrativa escrita, enquanto o herói épico surge originalmente em uma narrativa estabelecida em tradição oral. O herói dos quadrinhos, no entanto, surgirá em um tipo de narrativa que difere em relação a estas duas, uma narrativa *sui generis*, dona de um estatuto semiológico particular que mistura a palavra e a imagem. Assim sendo, antes de se falar do herói dos quadrinhos, é preciso fazer uma pequena análise sobre este tipo de narrativa, a das histórias em quadrinhos.

Capítulo II

Arte Seqüencial

Assim como qualquer outra narrativa, as histórias em quadrinhos têm como elementos personagens, tempo, espaço e ação. A forma em que esta narrativa é realizada, porém, é um tanto peculiar, pois nas HQs os autores narram por meio de uma mistura – ou melhor, uma sobreposição – de imagens e palavras.

Desta forma, o leitor de quadrinhos, para entender a história, precisa utilizar-se de suas habilidades interpretativas tanto visuais quanto verbais. “As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual.”[12]

Eisner ressalta que, em sua forma mais simples, as HQs empregam imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis, de modo que, ao serem usados repetidas vezes para expressar idéias similares, acabam compondo uma linguagem comum entre autores e leitores. ”A compreensão de uma imagem requer uma comunidade de experiência. Portanto, para que sua mensagem seja compreendida, o artista seqüencial deverá ter compreensão da experiência de vida do leitor. É preciso que se desenvolva uma interação, porque o artista está evocando imagens armazenadas nas mentes de ambas as partes”[13].

Assim, para contar uma história, o autor utiliza-se tanto de imagens – cujo grau de semelhança com o que representam é variável, dependendo do autor e de seu estilo – quanto de palavras. Esta narração compõe um fluxo contínuo das experiências que estão sendo narradas, no entanto, esse fluxo é apresentado ao leitor dividido em segmentos seqüenciados: os quadrinhos. Além de emoldurar cada cena, impondo uma seqüência e ainda o tempo de uma história, os quadrinhos também podem ser utilizados como parte da linguagem não-verbal de uma narrativa deste tipo.

---

[12] Will Eisner, *Quadrinhos e Arte Seqüencial,* p.8.
[13] Eisner, Id., Ibid., p. 13.

Como pontua Eisner, um quadro comprido na vertical pode reforçar a sensação de altura, um quadro rompido por um personagem reforça a força deste e um traçado denteado sugere uma ação emocionalmente explosiva[14]. "O formato (ou ausência) do requadro pode se tornar parte da história em si. Ele pode expressar algo sobre a dimensão do som e do clima emocional em que ocorre a ação, assim como contribuir com a atmosfera da página como um todo."

Quadrinhos de Eisner: requadro torna-se recurso narrativo

Além disso, como os quadros são momentos congelados no fluxo da narrativa, eles também apelam à imaginação do leitor para completar espaços narrativos, criando assim uma relação íntima com cada receptor. "Cada ação registrada no papel pelo desenhista é auxiliada e apoiada por um cúmplice silencioso, conhecido como leitor", diz o pesquisador Scott McCloud. Ele demonstra esta relação apresentando uma seqüência na qual, no primeiro quadrinho, um homem persegue sua vítima com um machado na mão. No quadrinho seguinte o desenho mostra a cidade à noite e um grito. O autor conclui, em seguida, que quem matou o personagem foi o leitor e não o desenhista.

"Posso ter desenhado um machado erguido, mas não sou eu quem desfere ou decide o impacto do golpe, nem quem gritou, ou por quê. Esse, caro leitor, foi o seu crime especial. Cada um cometeu de acordo com seu próprio estilo. Todos vocês seguraram o machado e escolheram onde dar o golpe", diz, acrescentando que nos quadrinhos a imaginação do leitor é solta no ar como um trapezista entre um painel e outro. "Esta complementação mental dos painéis gera uma intimidade superada apenas pela palavra escrita, um contrato silencioso e secreto entre

[14] Cf. Eisner, Id. Ibid., p.46.

criador e receptores no qual nós pegamos imagens estáticas e damos a elas vida, movimento e a ilusão do tempo."[15]

A combinação entre imagens e palavras também tem um efeito classificado como biológico, já que atrai aos dois lados do cérebro humano. "Este é um componente dos quadrinhos que gera uma atração até mesmo biológica. O cérebro humano é dividido entre as metades direita e esquerda. O lado direito é pré-verbal, trabalha com o subconsciente e com as imagens. Já o lado esquerdo é verbal, racional, trabalha com a linguagem. Os quadrinhos são uma mídia que, de maneira praticamente única, fazem com que o receptor use os dois lados ao mesmo tempo, o que os torna uma experiência única para quem lê", pontua quadrinista inglês Alan Moore[16].

Apesar de amplamente estudada, a história das Histórias em Quadrinhos é imprecisa no que tange ao surgimento deste tipo de narrativa. Há quem defenda que o criador da chamada arte seqüencial tenha sido o ítalo-brasileiro Ângelo Agostini, com suas histórias ilustradas *As Aventuras de Nhô Quim* (1893). Há histórias em quadrinhos japonesas (mangás), porém, que datam de 1702 e, ainda, um manuscrito pré-colombiano de 1519, descoberto por Cortez, considerado como história em quadrinhos por vários estudiosos.

Por convenção, a tese aceita mundialmente é de que os quadrinhos surgiram oficialmente em 1895 com *The Yellow Kid*, de Richard Outcault, publicado no The New York Globe. Isso decorre em parte do poder de alcance do jornal na época visto que, se há dúvidas em relação à data do surgimento, não há nenhuma em relação ao fato de que foi a imprensa que popularizou os quadrinhos e fez com que se estabelecessem como uma nova mídia/forma narrativa.

No Brasil, as HQs ganharam força a partir da década de 30, com a publicação de *O Suplemento Juvenil*, do jornalista Roberto Marinho[17], uma das mais consumidas publicações de HQs que se têm notícia no país, ao lado do *Gibi* (a palavra significa "moleque"), personagem que dava nome a uma revista de

[15] Cf. Scott McCloud, D*esvendando os Quadrinhos*, p. 68, 69.
[16] Cf. Hy Bender, *Sandman Companion*, p.5.
[17] De acordo com o pesquisador Gonçalo Júnior, autor de *A Incrível Guerra dos Gibis* (ainda não publicado), Marinho foi um dos quatro grandes editores brasileiros a iniciar ou consolidar seu império com a comercialização de revistas em quadrinhos. Além dele, completam a lista Assis Chateaubriand, Victor Civita e Adolfo Aizen.

coletânea de tiras, publicada nas décadas de 30 e 40 e que alcançou tanto sucesso que acabou virando sinônimo de revista de história em quadrinhos no Brasil.

Os primeiros personagens surgidos em território nacional, assim como a maioria dos que estão no mercado atual, eram importados - principalmente dos EUA. Mas ganhavam versões nacionais e até mesmo enredos desenvolvidos por brasileiros, muitas vezes de forma incidental. Foi o que ocorreu, por exemplo, com Brucutu (*Alley Oop*) e Ferdinando (*Li'l Abner*), personagens publicados no Suplemento Juvenil. Roberto Marinho havia contratado o dramaturgo Nelson Rodrigues para traduzir HQs que vinham dos EUA, mas, como o autor de *O Vestido de Noiva* não tinha conhecimento pleno da língua inglesa, simplesmente inventava diálogos quando não entendia os originais, dando origem a histórias inéditas.

Como era de se esperar, aos poucos os personagens brasileiros foram surgindo e conquistando território. Apenas na categoria super-heróis foram mais de 250, entre os quais o Capitão Sete, que ganhou série na televisão no final da década de 50, interpretado pelo seu próprio autor, Aires Campos.

A maioria das criações nacionais não resistiu à popularização da televisão, na década de 70, e à crise do petróleo de 73 e 74, que encareceu o preço do papel[18]. Ainda assim, alguns personagens brasileiros daquela época consolidaram-se no mercado, como *Mônica* (criada em 1963), do desenhista Maurício de Sousa.

Independentemente de sua origem, os personagens de histórias em quadrinhos e o hábito de ler HQs enraizaram-se na cultura brasileira – apenas para se ter uma idéia, em 2002 as HQs conquistaram uma fatia de 15% do mercado editorial brasileiro - assim como o fizeram na maioria dos países do mundo. A paixão pelo universo de fantasia dos quadrinhos ocorreu tanto pelo tipo de narração particular desta mídia e a curiosa relação narrativa desenvolvida entre os quadrinhos e seus leitores, quanto pela rápida aceitação e disseminação das HQs.

[18] "Os gibis ficaram muito caros para seu público", explica o pesquisador Worney Almeida de Souza na *Enciclopédia Herói*, lançada em CD-ROM no mercado brasileiro em junho de 1999 em parceria entre os grupos Publifolha e Acme. Ainda segundo Souza, outro motivo teria atrapalhado a consolidação da maioria dos heróis brasileiros: a censura da Ditadura Militar, que proibiu o consumo dos gêneros que não fossem infantis para menores de 18 anos e exigia fazer leitura prévia do material a ser publicado, dando fim a centenas de originais.

Esta aceitação e disseminação têm origem no fato de as HQs se firmaram inicialmente dentro de outro veículo de comunicação de massa, o jornal. Como surgiram em forma de tiras (de histórias continuadas ou não) publicadas nos diários, as HQs entravam todos os dias na casa dos leitores, em meio a notícias do cotidiano, e aos poucos iam se tornando um hábito e, até mesmo, "parte da família". Já na década de 60 nos Estados Unidos, pesquisas indicavam que dos dois bilhões e meio de consumidores dos principais jornais da época, 83% dos leitores do sexo masculino e 79% das leitoras declaravam acompanhar diariamente as tiras de quadrinhos [19].

Para conquistar ainda mais este público, os donos de jornais começaram a fazer os cadernos de quadrinhos nos finais de semana e logo vieram as revistas de quadrinhos. "Elas surgiram de maneira quase acidental, em 1936, em Connecticut (EUA). O pessoal dos jornais queria manter as prensas funcionando, então juntaram várias tiras em um livrinho, que chamaram de *comic book*, e resolveram imprimir aquilo. Acontece que, em apenas um dia, aquele livrinho vendeu um milhão de exemplares. Estava descoberto um novo mercado e começaram então a ser publicadas histórias com seqüência", conta Will Eisner, também criador do personagem The Spirit[20].

Apesar de terem surgido praticamente de maneira acidental, as revistas em quadrinhos conquistaram um mercado gigantesco. Apenas nos Estados Unidos, os principais títulos de super-heróis, gênero mais consumido naquele país e que totaliza mais de 20 revistas, vendem pelo menos 100 mil exemplares mensais cada um[21]. Além disso, os heróis de quadrinhos foram levados a outras mídias, como TV e rádio, e também foram transformados em produtos que vão de relógios

[19] V.E.J. Robinson e D.M. White, "*Who Reads The Funnies and Why*?" e L. Bogart, "*Comic Strips and their Adult Readers",* ambos os ensaios publicados in *The Funnies*

[20] Um dos personagens mais celebrados em todo o mundo, The Spirit foi criado em 1940. Eisner desenhou seu detetive até 1952, quando resolveu se dedicar apenas a quadrinhos educativos, sendo que então o herói era conhecido como "O Cidadão Kane dos Quadrinhos". O autor só voltou a desenhar o Spirit em um único especial em 1960 e em capas para republicação de antigos episódios.

[21] Dados fornecidos pela empresa auditora ICv2, especializada na área, apontam que a edição do mês de março de 2001 do título mais vendido nos Estados Unidos, *Uncanny X-Men,* já havia sido encomendada em fevereiro por 98 mil leitores em lojas especializadas. O número não inclui vendas em banca e revistas não-encomendadas, já que a revista só chegaria às bancas um mês depois e, contando com estas vendas, segundo as editoras Marvel., Image e DC Comics, os principais títulos de super-heróis no até março de 2001 ultrapassavam 100 mil exemplares vendidos por mês e os títulos menos vendidos atingiam entre 40 a 50 mil vendas mensais.

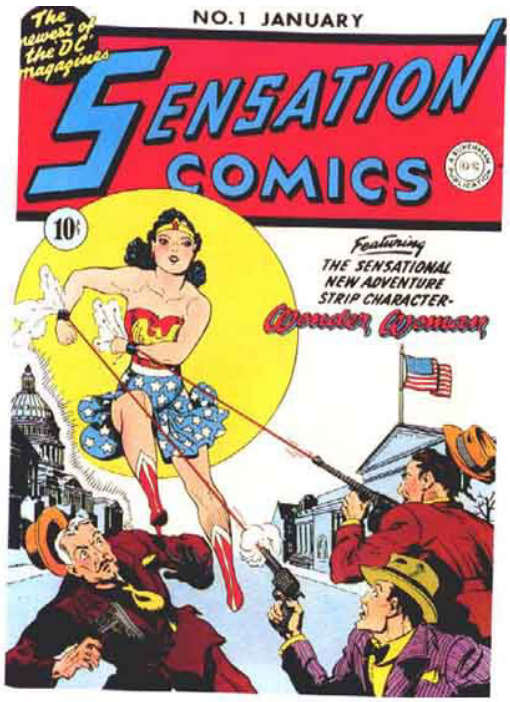
e copos a modernos jogos de videogame, o que aproximou ainda mais o público e as HQs.

Capítulo III

Heróis de Papel

Presente em todas as narrativas e na maioria absoluta dos produtos da chamada cultura de massa, o herói é a figura principal e indispensável de um dos mais consumidos entre estes produtos: a História em Quadrinhos. Neste tipo de narrativa é possível se identificar facilmente a figura do herói, entre os quais se destaca o chamado “super-herói”, aquele que possui poderes sobre-humanos, incríveis, em geral atribuídos a uma origem mitológica, mística, uma gesta mítica.

É o caso, por exemplo, da Mulher-Maravilha, criada em 1942 pelo psicólogo William Moulton Marston, uma heroína que teve suas características planejadas para transmitir a mensagem de que as mulheres dos Estados Unidos (que naquele ano entravam na Segunda Guerra Mundial) deveriam descobrir seu potencial, coragem, independência e capacidade de lutarem por si mesmas. Para isso, a princesa Diana, criada por Deuses Greco-Romanos a partir do barro e nascida na Ilha Paraíso - uma terra controlada por uma sociedade de Amazonas - vem ao “mundo dos homens” onde, sob a alcunha de Mulher Maravilha, defende uma sociedade igualitária. A super-heroína tem habilidades físicas e acrobáticas sobre-humanas, aliadas a qualidades de origem divina (a beleza de Afrodite, a sabedoria de Atenas, a velocidade de Mercúrio e a força de Hércules). Tem, ainda, um laço mágico inquebrável e que obriga quem é amarrado por ele



Primeira aparição da Mulher Maravilha: superpoderes advindos do Olimpo

falar a verdade, mas, como é patente a um bom herói, só recorre à violência em último recurso[22].

Além dos poderes e da origem diferenciada, os super-heróis também usam uniformes – em geral colantes, modelando corpos esculturais –, e mantêm uma dupla-identidade. Assim, quando não estão protegendo os seres humanos normais, vivem entre eles, agindo como meros mortais. A dupla-identidade e o uso do uniforme torna fácil identificar uma sub-categoria ou gênero do super-herói, a do herói mascarado/uniformizado sem super-poderes, mas que tem habilidades tão excepcionais que é também comumente classificado como "super" – é o caso de Batman e Robin, por exemplo.

A máscara/uniforme dá ao herói a chance de esconder sua verdadeira identidade de maneira reversa: na verdade, ele revela sua personalidade real quando a veste, e se disfarça quando assume sua "identidade humana". Assim, o patético Clark Kent é a verdadeira máscara do Super-Homem, que se oculta por meio dos óculos e roupas mais largas por cima do uniforme. Da mesma forma, a persona do playboy milionário Bruce Wayne é o disfarce incômodo do taciturno Batman para misturar-se ao mundo durante o dia.

E, se dentro da história a dupla identidade possibilita aos super-heróis e heróis mascarados poderem viver uma vida normal, por assim dizer, na narrativa a máscara tem outra função, mais especificadamente junto ao leitor. Este se identifica com o *alter ego* do herói, o ser humano comum como ele, leitor, que vive o mundo cotidiano tentando desempenhar seus papéis profissionais e sociais – um jornalista (Clark Kent), um playboy (Bruce Wayne), um desenhista (Kyle Rainer), uma esposa dedicada (Sue Richards), um cientista forense ordinário (Barry Allen), um ex-artista de rua que virou soldado atrapalhado (Steve Rogers), um jovem estudioso rejeitado pelos colegas (Peter Parker), uma adolescente sem controle de seu próprio corpo (Kitty Pride) – e projeta seus sonhos na heróica figura que surge dentro do uniforme colante – o invulnerável Super-Homem, o justiceiro Batman, o fantástico Lanterna Verde, a poderosa Mulher-Invisível, o velocista Flash, o heróico Capitão América, o fabuloso Homem-Aranha, a X-Men

[22] Cf. Roger Sabin, em *Comics, Comix & Graphic Novels - A History of Comic Art*, p.88, com a morte do autor, em 1947, aos poucos a Mulher Maravilha foi transformada em uma "heroína padrão", passando a depender cada vez mais de músculos e equipamentos em suas missões.

Lince Negra, respectivamente. Assim, o leitor, ser humano comum que é, pode imaginar-se no fundo como o grande herói que gostaria de ser e sonhar que a vida comum que leva é apenas um mero disfarce.

Ainda que muitas vezes enfrentem vilões humanos, a maioria dos inimigos dos super-heróis é de natureza monstruosa e caótica. Às vezes, são monstros pura e simplesmente, como dinossauros e macacos gigantes, enormes robôs ou alienígenas disformes. De outras, vilões que um dia foram humanos, mas em decorrência de acidentes ou fenômenos sobrenaturais tornaram-se criaturas monstruosas por dentro e por fora, como Duas-Caras e Senhor Gelo, inimigos de Batman – o primeiro têm metade do rosto normal e a outra totalmente deformada em decorrência de um ácido que lhe foi jogado na cara e comete crimes horríveis jogando cara-ou-coroa para decidir o que fazer; o segundo tem a pele alva como neve, vive dentro de um exoesqueleto que mantém a temperatura de seu corpo abaixo de zero e é capaz de congelar quase tudo. Os super-heróis também enfrentam grandes tragédias climáticas, como imensos maremotos capazes de destruir continentes inteiros, e algumas monstruosidades criadas pelo próprio homem, como mísseis de alto poder destrutivo lançados por déspotas ensandecidos.

Os super-heróis Joel Ciclone, Flash e Flautista: uniformes e traço realista, mas com músculos exagerados

Em relação ao estilo de desenho pelo qual são retratados, como os super-heróis têm vida longa - o primeiro super-herói da história, o Super-Homem, surgiu em 1938, e um ano depois já aparecia o segundo, Batman, sendo que ambos ainda estão em circulação – houve diversas

mudanças através dos tempos. Pode-se afirmar, porém, que pelo menos nas últimas décadas e ainda nos dias atuais o traço dado aos super-heróis é o realista, reproduzindo a figura humana com perfeição, mas com exageros anatômicos em especial nos desenhos de músculos, tórax, pescoço e braços (nas super-heroínas, seios anormalmente grandes também são comuns).

De acordo com as editoras, as histórias de super-herói são voltadas e atingem mais o público jovem, de crianças e adolescentes a jovens adultos, na faixa de 20 a 35 anos. No entanto, segundo pesquisa feita pela Esamc (Escola Superior de Administração, Marketing e Comunicação) em 2001, em um festival de HQs sediado em Campinas[23], pelo menos no Brasil este público também inclui pessoas mais velhas e tem até mesmo uma porcentagem razoável de leitores com nível escolar superior (25% têm curso universitário concluído e 3,7% fazem ou concluíram pós-graduação). Cabe ressaltar ainda que a maioria do público leitor de super-heróis (cerca de 85%) é composta por pessoas do sexo masculino.

Uma segunda categoria de heróis de HQs é dos heróis cotidianos, que enfatizam características e valores de determinada época ou sociedade. Vivem aventuras – e desventuras - do dia-a-dia, às quais simplesmente sobrevivem da melhor forma possível ou nas quais lutam com outras armas: a satiriza, o bom-humor, a crítica e até mesmo a sensualidade.

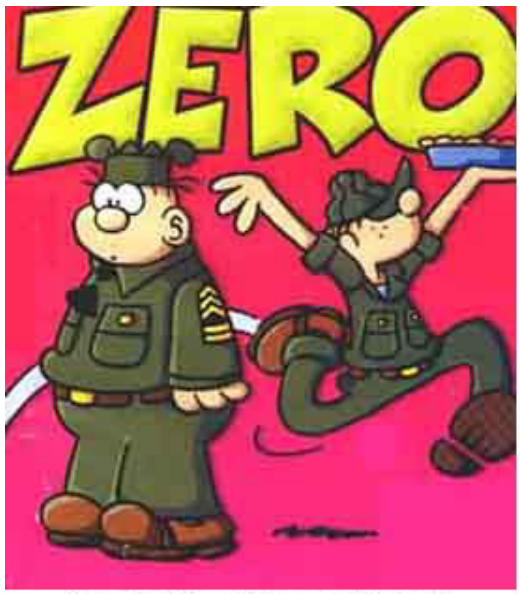
Este tipo de herói remonta ao surgimento da própria HQ, visto que era comumente observado nas primeiras tiras de jornal. Até mesmo o chamado primeiro personagem, o *Yellow Kid*, pode se encaixar nesta discrição – o garoto, cujo verdadeiro nome era Mickey Dugan, vivia em um beco onde enfrentava o cotidiano comum da classe média-baixa dos EUA com muito sarcasmo e um pouco de sadismo.

Justamente pelo fato de refletirem mais acuradamente o cotidiano factual, encaixam-se nessa categoria com mais facilidade personagens de tiras diárias publicadas em jornais.

---

[23] Adriana Mesquita, Fernanda Segala, Francisco Lima, Maria Carolina Giacomelli e Rodolfo Scachetti, *O Perfil do Leitor de Quadrinhos*, pesquisa (não-publicada) realizada durante o I Festival de HQs e Universo Fantástico de Campinas, que reuniu 3 mil leitores de diversos Estados brasileiros.

Dentro desta tipificação, pode-se encontrar heróis cotidianos caricaturais, que retratam o mundo real de maneira exagerada e recorrem ao humor, à ironia, ao sarcasmo e a um toque de fantasia para enfrentar as situações. Estes heróis são facilmente identificáveis até mesmo por seu tipo de desenho, com linhas mais simples, traços estilizados ou cartunizados, menos realistas. É o caso de personagens como Rê Bordosa (de Angeli), Aline (de Adão Iturrusgarai), Geraldão (de Glauco), Mafalda (de Quino) e Recruta Zero (de Mort Walker).



Zero: herói cotidano caricatural

Também há heróis cotidianos cujas aventuras funcionam como metáfora da vida real. Estas refletem de maneira mais realista o dia a dia do mundo verdadeiro, mas privilegiando - e muitas vezes exagerando – a parte mais agitada da vida, a ação, o suspense, a intriga, o sexo. Estes heróis cotidianos são desenhados em um traço bem mais realista. É o caso de Steve Canyon (de Milton Caniff), Corto Maltese (de Hugo Pratt) e Valentina (de Guido Crepax), por exemplo. Muitas vezes, fazem atos heróicos dignos de super-heróis, mas não usam uniforme e super-poderes e sim a astúcia, o cinismo, a sensualidade, a força bruta e tudo mais que tiverem a mão para enfrentar vilões que não são monstros nem representam o caos, mas sim, o que há de pior em uma sociedade já estabelecida.

Valentina: herói cotidiano metafórico tem traços mais realistas

Não há nenhuma pesquisa que indique qual é o tipo de leitor do herói cotidiano. Sabe-se, no entanto, que tem grande similaridade com o público leitor dos jornais (já que boa parte das histórias é publicada nestes). Portanto, trata-se de um leitor pulverizado entre as diversas camadas sociais e níveis de instrução. Também em relação à idade e ao sexo é difícil definir este público leitor, pois, por serem bem diferenciados uns dos outros – diferentemente dos super-heróis – os heróis

cotidianos atraem tanto homens quanto mulheres, de crianças a adultos de praticamente todas as faixas etárias.

Cabe ressaltar ainda que os heróis cotidianos de quadrinhos são muito mais autorais que os super-heróis. Diferentemente desta primeira categoria de heróis, que têm seus direitos vendidos a grandes editoras e por isso passam pelas mãos de diversos roteiristas e desenhistas em suas longas existências, o herói cotidiano é criado por um autor e em geral tem suas histórias feitas sempre por ele ou por uma pessoa designada pelo próprio artista para dar continuidade a seu trabalho. Por isso, quando o autor de um herói cotidiano morre, muitas vezes seu herói também desaparece. Além disso, o herói cotidiano sempre irá refletir, em algum nível, a visão de seu autor sobre o mundo.

Por fim há ainda uma última categoria de heróis de HQ: os heróis de fantasia maravilhosa, que não são homens com superpoderes nem tampouco heróis cotidianos (por vezes sequer são homens). Trata-se de criaturas fantásticas, muitas delas seres da imaginação, que vivem em reinos habitados por criaturas por vezes tão fantásticas quanto elas mesmas, mas que interagem com os homens normais do mundo real ou de outros mundos retratados dentro da história.

Não existem estudos ou registros precisos sobre quando surgiu este tipo de herói nos quadrinhos, mas sabe-se que ele ganhou força nas décadas de 60 e 70, em especial em de publicações francesas como as revistas *Pilote* e *Metal Hurlant*, nas quais despontaram autores renomados na área – que por vezes é chamada de ficção científica, como se os quadrinhos de super-herói não o fossem. Entre os autores que ganharam fama nesta área destacam-se nomes como Moebius e Jodorowsky.

Ilustração de Os Jardins de Edena, de Moebius: Fantasia Maravilhosa

Exemplos mais recentes desta categoria de herói são o personagem Bone, de Jeff Smith – uma criaturinha *fofinha*, com nariz grande, inteira branca e que fala e age como um ser humano, apesar de claramente não ser desta espécie, e que vive em um mundo habitado por seres humanos normais e dragões, criaturas-ratazanas e outros –, e

Sandman, de Neil Gaiman, um herói que é na verdade uma entidade que controla os sonhos dos homens comuns.

Magia, violência e sexo (explícito ou não) são comuns neste tipo de história. Os heróis de fantasia maravilhosa apresentam poderes dos mais diversos ou, por vezes, sequer têm grandes poderes, mas vivem em mundos que são repletos de poderes mágicos e segredos a serem desvendados. Os vilões destes mundos também não-raro são monstros e criaturas abomináveis, ainda que muitos destes constituam-se metáforas do ser humano do mundo real. Neste ponto, por sinal, há semelhanças criativas entre o mundo do herói cotidiano e o do de fantasia maravilhosa, pois também nesta categoria de HQ os autores têm mais força sobre o que é produzido.

A maioria absoluta das histórias em quadrinhos de fantasia maravilhosa é autoral e reflete perceptivelmente a visão de mundo do autor em questão. Mesmo quando um outro autor dá continuidade a um título, acaba se apoderando apenas do mundo criado pelo primeiro e não de seus personagens. Assim, cria histórias que se passam com outros seres ou mesmo em outras eras daquele reino maravilhoso.

Muitos autores de fantasia maravilhosa também criam seus mundos baseados em mundos de outros autores ou mesmo em mundos de outros tipos de meios de comunicação, como livros e filmes. E gostam de colocar referências, em especial visuais, a outras obras e criadores,

O desenho das HQs de fantasia maravilhosa mistura em doses heterogêneas o traço realista com o desenho cartunizado e, por vezes, até mesmo o desenho mais infantilizado, dependendo da história. Cores fortes e variação de estilos em um mesmo título também são comuns nas HQs desta categoria.

O leitor dos heróis de fantasia maravilhosa, segundo dados das editoras que trabalham com este tipo de publicação, tem um perfil um pouco diferenciado dos demais. A maioria ainda é do sexo masculino, mas há uma boa parcela de leitoras. A idade do público leitor é mais avançada. Em geral, o leitor começa a ler histórias em quadrinhos de fantasia maravilhosa quando adolescente ou jovem adulto e prossegue com esta leitura conforme envelhece. Em geral é um leitor mais culto ou que teve mais acesso a cultura, é apreciador de outros tipos de narrativa que exploram o gênero – em especial livros de mitos, lendas, fantasia e

ficção científica – e é, ainda segundo as editoras, um leitor “mais maduro” do que o leitor de outros tipos de HQ.

Cabe ressaltar que há heróis de histórias em quadrinhos que podem se encaixar entre duas ou mais das categorias citadas, ainda que tenham mais identificação com uma delas. O personagem Bidu, de Maurício de Sousa, por exemplo, pode ser considerado um herói cotidiano nas histórias em que seu dono, Franjinha, brinca com ele, dá o banho semanal e o leva ao veterinário; ou ainda quando vive aventuras fugindo da carrocinha ou defendendo a casa de um ladrão. Mas também pode ser taxado como herói de fantasia maravilhosa quando fala – em português alto e claro - com outros cachorros, árvores, buracos, postes e pedras, ou ainda quando senta-se à mesa com a família e segura garfo e faca com as patas esperando pelo almoço.

Da mesma maneira, Calvin, de Bill Watterson, é um típico herói cotidiano, mas constantemente entra no mundo da fantasia ao imaginar cenários maravilhosos que explora ao lado de seu tigre de pelúcia que, a seus olhos, fica humanizado, anda e fala como uma pessoa comum - além de possuir um conteúdo filosófico acima do normal. Assim como Dragon Ball, de Akyra Toriyama, tem toda uma gesta de super-herói, mas vive em um mundo típico de fantasia maravilhosa.

Independentemente de a qual categoria pertençam, estes heróis de quadrinhos teriam alguma relação com heróis épicos ou prosaicos? Ao compará-los com estes dois grandes marcos da figura do herói nas narrativas, é possível afirmar que eles são um pouco de cada.

É relativamente fácil identificar nesta categorização estabelecida entre os heróis de HQs que os super-heróis e sua sub-categoria, os heróis mascarados das histórias de aventura e ação, encaixam-se com facilidade na tipificação de heróis épicos: estão acima dos seres humanos normais (em geral têm poderes sobrenaturais ou superiores aos dos humanos comuns; muitos deles de origem divina ou sobre-natural), mas buscam o benefício de seus inferiores; são íntegros, porém com fraquezas e muitas vezes falhas morais; lutam contra o caos – que assim como nas histórias de Hércules também assume forma de monstros ou vilões monstruosos - estabelecendo conceitos de Justiça e dando razão ao mundo.

Os super-heróis assumem suas aventuras em busca de um bem maior e estas seguem o citado padrão solar: o herói nasce, chega ao auge de seu poder e, após cumprir sua missão, recolhe-se tendo deixado para trás uma lição, uma moral, um fundamento. No entanto, até mesmo pela periodicidade das publicações, o ciclo recomeça no dia ou na edição seguinte – muitas vezes ignorando a aventura anterior – e mais uma vez o super-herói cumprirá sua missão.

E, ao repetir suas aventuras por anos e anos, o super-herói acaba entrando em confronto com uma das características do herói épico: ele não morre, portanto não ascende à divindade. Mais ainda, suas aventuras, em vez de épicas, tornam-se repetitivas, triviais. O super-herói pode ser visto, portanto, como uma distorção do herói épico.

Já os heróis cotidianos identificam-se mais facilmente com os heróis prosaicos. Vivem em um mundo já solidamente estabelecido, não possuem poderes sobrenaturais além de suas habilidades, suas aventuras são impostas pelo exterior em que vivem. Não nascem prontos, pois vão fundando-se e mudando durante as histórias. Boa parte deles também vence suas batalhas cotidianas utilizando-se de “armas” como a sátira, a crítica e até a aceitação. Muitas vezes, sequer vencem suas batalhas, apenas sobrevivem a elas.

Por fim, o típico herói de fantasia maravilhosa parece estar mais ligado ao herói épico, até mesmo por viver em mundos particulares aos quais não se aplicam as regras fundamentadas em nosso mundo, o que o acaba transformando, em algum nível, em um herói fundador. Estes personagens também costumam seguir o ciclo solar em suas aventuras. Diferentemente dos super-heróis, porém, tais aventuras não são sempre triviais e, neste aspecto, se aproximam mais aos heróis épicos do que os super-homens. Em geral, por mais que sejam compostas por diversos capítulos/publicações, as aventuras de um herói de fantasia maravilhosa são progressivas, as experiências anteriores são levadas em consideração a cada novo arco de aventuras, e se encerram com o fim da história e o recolhimento do herói. Na maioria das vezes, porém, este recolhimento é feito com variações do final *viveram felizes para sempre* e não com a ascensão divina.

Capítulo IV

Morte nas HQs

Antes de abordar-se a morte nos quadrinhos, é necessário refletir um pouco sobre o que é a morte, um assunto que ocupa e preocupa o ser humano desde os tempos mais remotos. É possível definir a morte, de forma simples e direta, como o fim da vida, o aniquilamento irreversível do sujeito em questão.

A definição é simples, porém o significado que é atribuído à morte varia de cultura para cultura, de maneira, senão a explicar, a amenizar e dar um sentido possível a ela. "Aqui imagina-se a morte como um sonho ou catalepsia (sociedades primitivas) ou como uma passagem ou libertação (civilização da Índia); ali é concebida como uma espera ou uma redenção ao longo do percurso que conduz à vida eterna (islamismo, cristianismo) ou ainda como um simples momento do ciclo da vida considerada como um eterno retorno (estóicos, Caldeus, Índios da América). Repouso reparador, acesso ao mundo dos antepassados (sociedades negro-africanas), lugar onde o espírito se transfere de um corpo para outro (mentepsicose, reencarnação bramânica etc.) ou o momento supremo de reintegração no Eu divino, na homogeneidade eterna do Uno Todo (bramanismo, budismo, jaimismo), jaínismo, a morte foi, por conseguinte, afastada de todas as maneiras pelas omnipotências da imaginação humana"[24].

Mesmo buscando justificativas para a morte, o ser humano sofre por não ter certeza do que acontece com quem morre. Por isso, segundo Urbain, a civilização ocidental contemporânea busca negá-la e, quando não consegue, entra em desespero. "(...) morrer no Ocidente tornou-se um fato obsceno. Entre nós, o morrer, quando não é simplesmente mantido oculto, é apenas entrevisto, quase irreal, asséptico, esterilizado, mascarado pelos *mass media* e pelas instituições. A nossa visão de morrer está falseada: vivemos mais na representação, técnico ou poética, do morrer, que na sua presença verdadeira, que se faz sentir através daquele que morre. Se por acaso – mas a coisa é justamente casual, e portanto cada vez mais rara – o écran das técnicas e dos discursos médicos se não

[24] Jean-Didier Urbain, "Morte", in *Enciclopédia Einaudi,* volume 36, p.381

entrepõe a tempo diante daquele que morre, nascem em nós o terror do desconhecido e o medo do anormal[25]".

No mundo das histórias em quadrinhos, porém, a morte é algo diferente. A começar porque, se no mundo real ela é inexorável e infalível, o mesmo não acontece dentro de uma HQ, já que a narrativa aplicada nas histórias em quadrinhos permite que os personagens vivam para sempre.

Os heróis de quadrinhos geralmente surgem com a idade – ou pelo menos na faixa etária – com a qual permanecerão pelo resto de suas *vidas*. Mônica, Cebolinha, Magali e Cascão têm seis anos há mais de três décadas[26]. O recruta Zero (*Beetle Bailey*) estacionou na casa dos 20. Super-Homem tem por volta de 30, apesar de ter sido criado há mais de seis décadas e assim por diante.

A infância de personagens adultos é mostrada em HQs alternativas, contadas como *revivals* ou *flash backs* dentro de uma história, que em sua continuação volta ao tempo atual. Da mesma forma, personagens crianças se tornam adolescentes em sonhos ou por meio de invenções malucas que duram no máximo uma história. Os autores lançam mão ainda do recurso de criarem títulos como *O que aconteceria se*, *Contos Imaginários*, *Elsewhere Worlds* (Outros Mundos), *Crônicas* e afins, nos quais os personagens vivem aventuras alternativas com mais ou menos idade. Sempre é frisado, porém, que elas se passam em mundos ou dimensões alternativas.

Essa tática permite que o herói sempre volte ao tempo atual de sua história, que pode ser contada para sempre, sem que ele envelheça ou sofra os rigores temporais da vida real. Mais ainda, transforma os heróis de quadrinhos em modelos míticos inconsumíveis, que se arrastam por décadas mantendo seus leitores em uma espécie de clima onírico, onde existe apenas presente, o tempo não passa e, conseqüentemente, o personagem não precisa morrer.

O fim de um personagem só precisa ocorrer por uma decisão editorial - ele não tem mais público –, se seu autor desistiu dele ou ainda se o autor faleceu e proibiu sua continuidade. Ainda assim, o herói sequer precisa morrer: ele pode

[25] Urbain, Id., Ibid.,p.388.

[26] Maurício de Sousa, autor dos personagens, tem planos para que os personagens fiquem um pouco mais velhos, completando sete anos, para poderem entrar na escola. O objetivo de Maurício é facilitar a entrada de seus personagens no mercado dos Estados Unidos, onde personagens infantis têm de ir à escola.

simplesmente desaparecer ao deixar de ser publicado. É o caso de Calvin (1985/1995), cujo autor, Bill Watterson, decidiu não mais desenhar e simplesmente parou com as histórias, sem matar o personagem dentro da tira. E de Snoopy, cujo autor, Charles Shulz, morreu e proibiu outro quadrinista de desenhar o famoso beagle. Ou ainda do super-herói Capitão América, que após a Segunda Guerra Mundial parou de ser publicado (sem ter morrido) depois de uma substancial queda de vendas e nos anos 70 foi resgatado pelo autor Stan Lee.

Vilões e personagens secundários, porém, nunca tiveram a mesma sorte dos heróis. A morte deles costumava ser determinada dentro de uma história para valorizar o herói ou simplesmente porque o personagem secundário já não tinha um papel significativo dentro da narrativa.

Na tira *Terry and The Pirates* (1934), por exemplo, o autor Milton Cannif matou uma personagem secundária, Raven Sherman, que era tida como "interessante, bela e graciosa" pelos leitores. Da mesma forma, o autor de Dick Tracy (1931), Chester Gold, assassinou um dos principais vilões da história, Flattop. Em ambos os casos a reação do público foi semelhante. Segundo relata Umberto Eco[27], a morte de Raven gerou protestos nos jornais, um minuto de silêncio na Universidade de Loyola e Cannif ainda teve de ir ao rádio justificar o por quê da morte da personagem. Gold, por sua vez, viu várias comunidades declararem luto pelo vilão morto e recebeu milhares de telegramas indignados. "Não se trata apenas de leitores afeiçoados, que se vêem privados de uma personagem que representa uma fonte de divertimento ou excitação. (...) No caso das histórias em quadrinhos, trata-se de uma reação muito mais maciça de uma comunidade de fiéis, incapaz de suportar a idéia do desaparecimento repentino de um símbolo que até então encarnara uma série de aspirações. O histerismo provém de uma operação empatizante, uma vez que passa a faltar o suporte físico de projeções necessárias. Cai a imagem e, com ela, caem as finalidades que a imagem representava. A comunidade dos fiéis entra em crise e a crise não é só religiosa, mas também psicológica, porque a imagem revestia uma função demasiado importante para o equilíbrio psicológico dos indivíduos"[28].

---

[27] Umberto Eco, *Apocalípticos e Integrados*, p. 245 e 246.
[28] Eco, Id., Ibid., p. 247

Ocorre, no entanto, que agora não são apenas vilões e personagens secundários que estão morrendo nas Histórias em Quadrinhos. Apesar de serem virtualmente imortais, os heróis das HQs começaram a morrer. E se as primeiras mortes passaram praticamente despercebidas - por serem de heróis pouco conhecidos ou que morriam com o objetivo de dar origem a outro herói, como, por exemplo, no primeiro caso de morte registrada, do herói Cometa[29] - , em especial nas décadas de 80 e 90 super-heróis de *primeiro time* (Robin e Super-Homem, por exemplo) começaram a tombar repetidamente.

E, se como afirma Eco, há uma comunidade de fiéis que entra em crise ao ver a morte de personagens secundários e vilões – que de alguma forma projetavam suas aspirações -, o que acontece então quando morrem estes homens e mulheres magníficos, que representam toda a soma das aspirações do indivíduo, da sociedade e da época em questão? Ou será que estes heróis estão morrendo justamente por que as aspirações, a sociedade e a época que eles simbolizavam não existem mais? Ou, ainda, estaria a fórmula de narrativa onírica e atemporal das HQs se desgastando?

O propósito desta dissertação é discutir estas questões e tentar fornecer subsídios tanto para que elas sejam respondidas quanto para promover a reflexão sobre o porquê das mortes e da sobrevivência dos heróis nas histórias em quadrinhos.

Para isso, foram selecionados três personagens que representam paradigmas distintos da morte do herói nas HQs, cada um deles pertencente a uma categoria de herói de quadrinhos previamente definida neste estudo.

O primeiro caso é o de Rê Bordosa, aqui tipificada na categoria herói cotidiano. Rê Bordosa teve suas aventuras publicadas em tiras diárias de jornal (reunidas em livros ou revistas após terem sido publicadas) e, como uma heroína prosaica,

[29] Em março de 1942, o Globo Juvenil Mensal, número 17, publicou uma história do Cometa com o título "*Morre o Cometa, Nasce o Vingador!".* Para a surpresa dos leitores, na história o herói foi baleado por um bandido e morreu nos braços do irmão, Bob Dixon. Transtornado, Dixon diz a Telma, viúva do Cometa: *"Hei de vingar a morte de Jon, Telma! Não descansarei enquanto não prender os seus assassinos! Serei o* VINGADOR!" E assim ocorreu a primeira morte de um herói que se tem notícia e que, apesar de não ter tido grande repercussão, chocou muita gente na época. "Me lembro até hoje da morte do Cometa. Acompanhava as aventuras do herói e aquilo me deixou muito chateado, marcou muito a minha infância", conta o cartunista Maurício de Sousa, autor da Turma da Mônica.

enfrentava os desafios do mundo ao seu redor, a aventura de sobreviver ao dia. Rê Bordosa não tinha nenhum superpoder (a não ser que seja levada em conta a alta capacidade de ingestão de álcool) e era uma personagem sofisticada, cuja narrativa é repetitiva, mas sempre exemplar. A personagem morreu em uma aventura na qual o próprio autor entrou na história, cujos detalhes serão relatados e analisados nas próximas páginas.

O segundo personagem analisado é da categoria super-herói. Trata-se do fundador de tal categoria: o Super-Homem. Criado por Jerry Siegel e Joe Schuster em 1938, este personagem foi o primeiro herói com poderes sobre-humanos dos quadrinhos e é sem dúvida o mais famoso entre seus pares, tendo ganhado espaço também em outras mídias. Sua morte, na década de 90, ocorreu pelas mãos de um supervilão, mas diferentemente dos outros heróis abordados nesta dissertação, o chamado último filho de Krypton ressuscitou e continua sendo publicado em aventuras inéditas.

Já Sandman, último personagem analisado, pertence à categoria dos heróis de fantasia maravilhosa. Foi publicado em revistas com histórias completas, seriadas em 75 exemplares. Trata-se de uma série considerada *cult*, imersa em citações e enredos literários e mitológicos. Sandman é apontada como a primeira HQ na qual o herói, apesar de seu imenso sucesso, morreu exclusivamente “por razões estéticas”, ou seja, o autor planejou sua morte como conclusão da obra.

Capítulo V

Rê Bordosa, a explosão da identidade

Rê Bordosa nasceu em 1984, “fruto de um porre”, segundo seu próprio autor, o cartunista paulistano Arnaldo Angeli Filho, então com 28 anos. Angeli, hoje reconhecido como um verdadeiro cronista da vida paulistana, trabalhava para o caderno *Ilustrada*, do jornal Folha de São Paulo e, após uma noite de boemia, estava sem inspiração para sua tira diária no jornal.

“Chegou pela manhã, eu tinha que fazer uma tira e não tinha jeito, não tinha como, não tinha condições físicas e mentais de nada. Então eu estava falando para minha mulher na época: ‘Pô, eu gostaria de fazer alguma coisa que representasse o que eu estou sentindo, que é a total inaptidão para as coisas’. Aí ela falou ‘É, você tá de rebordosa’ e eu ‘Porra, Rê Bordosa parece nome de gente’. Ela falou ‘Por que você não faz uma pessoa de rebordosa?’ e eu: ‘Bom, eu posso fazer uma pessoa que tenha o nome Rê Bordosa, a gente separa Rê e Bordosa, como se fosse um sobrenome.’ E fiz um negócio porque eu tinha acabado de tomar um banho de banheira para me recuperar, então eu deitei na banheira e afundava, voltava... e eu desenhei isso. Mas sem a intenção de desenhar a segunda tira, a terceira ou a quarta. Eu fiz a primeira tira só pra preencher o espaço mesmo e voltar a dormir”, conta Angeli.

A personagem acabou preenchendo mais espaço que Angeli imaginava e rapidamente conquistou um imenso público. Com seu cabelo colorido, vestidinho agarrado, óculos escuro e botinhas, além do jeito despachado característico da época, Rê Bordosa rapidamente se tornou uma heroína não apenas na Capital do Estado de São Paulo, mas também em todas as demais cidades em que o jornal chegava. “As primeiras identificações ocorreram dentro da própria Folha, logo na primeira tira. As pessoas da direção da Folha vieram e me disseram: ‘Legal aquele

personagem, eu conheço um cara assim, conheço uma menina assim...' Aí eu falei: pô, colou sem querer, vou fazer a segunda tira, vou fazer a terceira... e pegou."

Rê Bordosa era uma garota típica do começo dos anos 80 da grande São Paulo, que vivia o fim do movimento Punk e o começo do New Wave. Com idade entre 25 e 30 anos, altamente carente, aficcionada por bebidas alcoólicas (em especial vodka) e sexualmente liberal. "Fiz a Rê Bordosa meio à semelhança dessas meninas que freqüentavam os bares que eu ia e das mulheres que eu via na cena musical e tal. Então ela veio prontinha: vestidinho preto era a coisa mais tradicional dos anos 80, botinha...", diz Angeli, acrescentando que a personagem não começou a viver nos anos 80 e sim nos 70, tendo desabrochado ("ou murchado, quem sabe") nos 80.

Nas tiras que foram publicadas até 1987, Angeli retratava o comportamento em voga na época. Rê Bordosa aparecia em geral dentro de um bar ou em uma festa, onde bebia até não mais se agüentar, flertava com qualquer pessoa (homens e mulheres) que chegasse um pouco mais perto de onde estava sentada, "dava baixarias em geral". Ou então estava na banheira de seu apartamento, na maioria das vezes com um copo de vodca na mão; ou lendo uma revista pornográfica masculina, tentando relembrar das aventuras da noite anterior, marcando um aborto por telefone e ainda tentando descobrir quem era o homem (ou mulher) que também estava na banheira. Eventualmente o cenário mudava para a cama do apartamento, para um parapeito de um prédio e até para o divã de um analista, mas as situações vividas pela personagem sempre giravam em torno de uma vida desregrada e regada a álcool e sexo.

Rapidamente a personagem virou heroína nacional, idolatrada por pessoas de todas as idades, de ambos os sexos. "Eu era parado na rua por velhinhas que diziam que adoravam a Rê Bordosa. Era assustador", diz Angeli, que ao mesmo tempo se irritava com algumas pessoas que se projetavam em sua personagem.

“Eu sempre quis fazer a Rê Bordosa, assim como o Bob Cuspe[30], como uma coisa tão áspera, mas tão áspera que não descesse pela goela das pessoas. Só que começou a descer. Então em lançamento de livro aparecia uma menininha com cara de quem nunca fez um (sic) *fellatio*, um *blowjob*, e falava assim: ‘Eu sou a Rê Bordosa’. Eu pensava: não é.”

Em 1987, Angeli decidiu matar a personagem e iniciou nas tiras uma saga que batizou como *A Morte da Porraloca* e que, revela, não sabia exatamente como iria acabar. Angeli desenhou a si mesmo entrando na tira e dizendo para a personagem que estava cansado dela. Logo a seguir, a tortura e faz um relatório resumido da perversão de Rê Bordosa e, finalmente, decide jogá-la de uma ponte do rio Tietê. “Sem que o autor saiba”, porém, Rê é salva por mendigos e inicia uma peregrinação para voltar à cidade e encontrar “uma vodca e uma banheirinha”. Primeiro pega carona com um piromaníaco e acaba explodindo o carro após tomar gasolina e tentar acender um cigarro de maconha para o motorista. A seguir busca ajuda em um convento, onde escandaliza as freiras e leva tentação a alguns padres. Logo depois foge em busca da vida mundana, entra em um bar exclusivo para negros de onde sai acompanhada de dois *funkeiros* para uma noite de sexo e drogas, que acaba sendo interrompida pela polícia. A heroína foge pela janela do apartamento e após um diálogo surreal em um fio de arame com dois anônimos, cai no chão e acorda cercada por seres que se parecem com grandes girinos e se identificam como *o vírus da destruição*. Fugindo do vírus, Rê Bordosa dá de cara com uma passeata da TFP (Tradição, Família e Propriedade) que também passa a perseguí-la. Finalmente a personagem entra em um bar e resolve se casar com o garçom para fugir de seus perseguidores. A partir de então, Rê é influenciada pelo marido a largar a bebida, o cigarro e as

[30] Personagem de Angeli inspirado pelo movimento punk, que usava cabelo moicano, argola no nariz, morava no esgoto e tinha como esporte predileto cuspir nas pessoas.

drogas, engorda e, ao ouvir do marido um pedido para ter um filho, explode e morre.

Quando a série terminou – e foi rapidamente lançada em revista – estouraram os protestos em todo o país. Os leitores, em especial os mais jovens, não se conformavam com a morte da heroína.

Angeli recebeu cartas e telefonemas de protesto. Famosos das mais diversas áreas – o escritor Ignácio de Loyola Brandão, os cartunistas Jaguar e Ziraldo, a cantora Rita Lee e o apresentador Jô Soares, por exemplo - chegaram a protestar publicamente, alguns em tom de brincadeira e outros nem tanto. Angeli, no entanto, se dizia aliviado. Nas entrevistas que deu na época e durante os anos que vieram, dizia ter matado Rê Bordosa porque tinha medo e não gostava da unanimidade que havia se formado em torno da personagem que, achava, nunca deveria ter sido uma heroína.

O autor chegou a publicar, em 1995, uma revista com 36 tiras inéditas de Rê Bordosa e, mais recentemente, uma série na Internet com a personagem. Em nenhum dos dois casos, porém, Rê Bordosa ressuscitou. Na revista, uma edição especial, Angeli desenhou tiras de aventuras que teriam ocorrido antes da morte e que ele, na própria história, contava ter achado em um suposto diário perdido de Rê Bordosa, que havia ficado esquecido em um arquivo em seu estúdio. Já na aventura da Internet, uma espécie de fantasma de Rê Bordosa saia de um computador para assombrar a vida de um garoto *nerd*. Angeli garante, porém, que estas histórias foram especiais e que ele não vai trazer a personagem do mundo dos mortos, apesar de já ter visualizado a cena em que uma mão levanta-se do túmulo e pede uma dose de vodca. “Ela está morta e não vai ressuscitar.”

Exumação narrativa

Apesar de Angeli nunca ter mencionado o fato anteriormente, a morte de Rê Bordosa não ocorreu em virtude de “um medo de unanimidade” e sim por causa de um problema de narrativa, gerado em decorrência de uma doença fatal: a Aids. Por ser um personagem que tanto refletia como lutava com valores e costumes, Rê Bordosa estava amarrada à época que vivia. A identificação dos leitores com a personagem era baseada no fato de que Rê Bordosa, apesar de ser um personagem fictício, representava pessoas reais ou pelo menos valores e características de pessoas existentes e, ao fazê-lo, auxiliava os leitores a viverem

seus medos e desejos de forma catártica, sem os riscos ou conseqüências da realidade.

Seguindo um princípio básico da ficção, Rê Bordosa era uma pessoa possível de existir na São Paulo, no mundo real, do início dos anos 80. "Temos de admitir que, para nos impressionar, nos perturbar, nos assustar ou nos comover até com o mais impossível dos mundos, contamos com nosso conhecimento do mundo real. Em outras palavras, precisamos adotar o mundo real como pano de fundo. Isso significa que os mundos ficcionais são parasitas do mundo real.[31]"

E, se no início dos anos 80 a liberdade sexual era perfeitamente plausível no mundo real, o mesmo não ocorreu na segunda metade da década, pois neste período o mundo começou a tomar conhecimento da maior doença sexual existente até então: a Aids (Síndrome da Imunodeficiência Adquirida). Apesar de ter sido detectada pela primeira vez em 1981, somente em 1986 – quando já atingia mais de 50 países – a doença recebeu o status de problema mundial e a Organização Mundial da Saúde (OMS) desenvolveu uma campanha global de conscientização contra a síndrome[32].

No Brasil, a Aids ganhou a atenção da sociedade entre 1986 e 1987. Somente neste período, com o impulso da campanha da OMS, foram iniciadas as grandes campanhas de propaganda governamental alertando contra a doença. Também nesta época começaram a ganhar destaque o caso de personalidades que se descobriam soropositivas[33] e a imprensa iniciou uma cobertura massiva sobre a doença, suas conseqüências e causas – dando ênfase especial a uma delas: a vida sexual desregrada.

E foi então que o mundo real entrou em conflito com o mundo parasitário de Rê Bordosa. A Aids tornava impossível a existência de uma pessoa como a personagem na vida real. Assim, a própria identidade do personagem estava ameaçada dentro da narrativa: se quisesse viver, Rê Bordosa teria que mudar seus hábitos, ou melhor, Angeli teria de mudar a personalidade de sua heroína.

---

[31] Umberto Eco, *Seis Passeios pelos Bosques da Ficção*, p.89.

[32] Dados do Fundo de Pesquisa e Educação sobre o Vírus da Aids (*AIDS Virus Education and Research Trust/ Avert*).

[33] O cantor Cazuza, que viria a morrer em decorrência da Aids em 1990, por exemplo, descobriu-se soropositivo em 1987. Outras personalidades já haviam inclusive falecido em decorrência da doença (a primeira morte atribuída a Aids no mundo foi a de Gaetan Dugas, em 1984), mas a causa mortis era quase sempre ocultada da sociedade.

Na época em que foi publicada a morte do personagem (curiosamente, no mesmo ano em que se descobria o AZT), ninguém relacionou o *vírus da destruição* – apesar de seu formato *girino/espermatozói-de* – a uma enfermidade sexualmente transmissível. Também não foi dada muita atenção ao fato de que, para fugir do vírus, Rê Bordosa teve de se casar e passar a ter uma vida sexual monogâmica. Relendo-se a HQ em retrospecto, porém, a analogia fica óbvia.

Confrontado com a hipótese, Angeli confirma que a Aids inviabilizou a existência da personagem e, em última instância, levou-o a tomar a decisão autoral de matá-la. Segundo o cartunista, para ser uma personagem plausível em tempos de Aids, Rê Bordosa teria de mudar seus hábitos e isso seria algo impossível de se fazer. “Ia ser um problema. Ela ia esquecer a camisinha e eu não poderia contrariar a postura do personagem. Eu não poderia trocar a roupa do personagem, fazer ela casar e transformar em sucesso de novo, que nem (ocorreu com) a Margarida, o Fantasma, que casou... Acho que personagem é aquilo: ele não troca de roupa, o comportamento dele se aprimora”, diz Angeli, ressaltando que não o agradaria mudar a personagem em decorrência das mudanças do mundo real. Assim sendo, o único caminho possível se tornou a morte.

No entanto, apesar da Aids e das mudanças sociais decorrentes da doença serem responsáveis pelo fim da heroína, o autor ressalta que não quis matá-la de Aids, porque condenava – e ainda condena - o discurso contra a liberação sexual. “(...) reparei que na época tinham reportagens do tipo 'primo casando com primo para ter segurança sexual' e eu achava que isso era um retrocesso. Para mim - que sou da geração 70, sexo livre, amor universal - achava um retrocesso a falta

de amor, a falta de tesão... vão virar um bando de bundões. Em vez de ficar discutindo o sangue dos bancos de sangue, as pessoas estavam se fechando em casa. Então eu não queria matar ela de Aids, ou, se fosse matar, colocar um pouco essa opinião que eu tenho."

Assim, Angeli mostrou o vírus obrigando Rê a se casar e fez com que ela explodisse de tédio. Fica claro, no entanto, que a verdadeira causa da morte de Rê Bordosa foi a impossibilidade narrativa de se manter um mundo ficcional que já

não se relacionava coerentemente com o real aliada à decisão do autor de não mudar a personagem. Rê Bordosa era o sujeito de uma gesta profana dentro de uma narrativa que teve seu mundo fictício destroçado pela realidade. Rê Bordosa resistiu ao álcool, à unanimidade do público e aos padrões morais vigentes. Mas, no fim, explodiu porque não resistiu à sua própria identidade.

Capítulo VI

Pro alto e avante!

Criado em 1933 pelos quadrinistas Jerry Siegel e Joe Shuster, na época uma dupla de adolescentes fãs de ficção científica, Super-Homem foi publicado pela primeira vez em 1938 na revista Action Comics, publicada pela National Periodicals. O herói fez sua primeira aparição já na capa da publicação, em uma cena antológica na qual levantava um carro com as próprias mãos. Em menos de dois meses, as edições da revista com as histórias do personagem passaram a vender 2 milhões de exemplares mensalmente.

As tiras do Super-Homem (publicadas em jornais de 1939 a 1966 e de 1977 a 1993) também causaram enorme furor e o super-herói foi rapidamente catapultado para outras mídias, como o rádio, a TV - diversos seriados foram feitos com o personagem, em várias épocas[34] - e o cinema, onde quatro filmes foram rodados até 2000 e um quinto[35] já foi anunciado por Hollywood.

Em decorrência da grande longevidade do personagem e do fato de ter passado pelas mãos de vários roteiristas e desenhistas durante suas quase sete décadas de existência, o Super-Homem sofreu várias mudanças no tocante ao seu visual[36], poderes e até mesmo em relação à sua história[37]. No entanto, os

---

[34] O mais recente, *Smallville*, produzido pela Warner Brothers Television, estreou em 2002 nos Estados Unidos e mostra a adolescência do Homem-de-Aço e de seu inimigo, Lex Luthor.

[35] *Superman Lives*, da Warner Brothers.

[36] O herói criado por Siegel e Shuster resumia iconograficamente os padrões de beleza da época. O rosto do personagem correspondia visualmente a um homem na casa de seus quarenta anos, o nariz era mais achatado, os olhos escuros. O herói tinha "entradas" no cabelo e o corpo era bem definido, porém sem nenhum exagero físico. O uniforme era praticamente o mesmo que o atual,

fatos fundamentais de sua gênese, bem como os principais poderes do personagem, permanecem fiéis ao imaginado por Shuster e Siegel e foram mantidos até o momento.

A história do herói pode ser resumida da seguinte forma: para salvar seu filho do fim iminente de Krypton, um planeta moribundo, o cientista Jor-El envia para o espaço uma nave com o pequeno bebê, Kal El, minutos antes de o planeta explodir. A nave cai na zona rural do Kansas, próximo à cidadezinha de Smallville (em português, Pequenópolis), onde é encontrada por um casal de fazendeiros, Jonathan e Martha Kent, que decide criar a criança. Quando cresce, o então adolescente alienígena – batizado de Clark Kent pelos pais – desenvolve superpoderes: pode voar, tem uma força sobre-humana, visão de raios-X e "visão quente" (raios vermelhos que saem de seus olhos podem derreter praticamente qualquer coisa), superaudição e supervelocidade, além de ser praticamente invulnerável. Decide, então, empenhar seus poderes para fazer o bem e a Justiça no mundo que o acolheu (em especial no país que o acolheu).

Kent vai para a cidade grande, Metrópolis, onde se emprega como um tímido repórter no jornal Planeta Diário e se apaixona pela também repórter Lois Lane. A mesma Lois é quem acaba batizando o herói como Super-Homem ao vê-lo salvar um avião em queda. Inicialmente, Lois se apaixona pelo Super-Homem, mas nutre um profundo desprezo por seu alter ego, Clark Kent. O herói também desperta um

---

mas o símbolo "S" no peito era visualmente diferente do atual. O Super-Homem atual tem o rosto de um homem em torno de (no máximo) 30 anos, olhos azuis e nariz no estilo das estátuas greco-romanas. O cabelo, ainda que varie de estilo acordo com as histórias, é sempre basto e pouco se nota das entradas dos anos 30. O físico é desenhado de maneira assustadoramente exagerada, refletindo claramente o culto ao corpo do final do século XX e início do século XXI.

[37] Um exemplo típico é a existência do Superboy e seu super-cão, Krypto. Quando o herói estava em seu auge, os roteiristas da DC decidiram mostrar sua suposta infância/adolescência, na qual um herói menino voava pelos céus fazendo o bem em companhia de um cachorro voador super-poderoso. Este 'Superboy" vivia uma série de aventuras adolescentes e chegou a integrar um super-grupo de garotos do futuro, entre outras coisas. A atual origem do herói ("cronologia oficial"), porém, descarta a existência do Superboy como um Super-Homem infantil, já que é explicado que o Super-Homem só começou a desenvolver seus poderes na adolescência. O Superboy do passado passou a ser encarado como uma história de "mundos paralelos/imaginary tales" (veja capítulo IV desta dissertação) ou simplesmente como cronologia descartada. Após a morte do Super-Homem, que será tratada neste capítulo, surgiu outro Superboy. Este, no entanto, é um adolescente criado a partir de células do herói, ou seja, um clone, que tem mais a ver com a necessidade de se capturar um publico adolescente – o garoto fala gírias atuais, ouve rock progressivo e adora garotas de biquíni – do que com a infância ou adolescência do herói original. Outro bom exemplo é que os pais de Kent, que nas histórias atuais, tidas como definitivas, vivem calmamente na rotina de sua fazenda no Kansas, mas nas histórias antigas chegaram a morrer vítimas de peste negra (espalhada por um vilão, "o pirata Morgan").

sentimento profundo, mas de ira, em Lex Luthor, um inescrupuloso empresário que é praticamente dono da cidade. A partir daí, o Super-Homem vive uma vida dupla, na qual dedica-se a salvar o mundo sempre que pode, levando acima de tudo o lema de "Justiça para todos" – e muitas vezes sendo completamente antiético do ponto de vista jornalístico ao reportar os fatos que ele mesmo produz.

Mudanças

O combate ao crime e o discurso de Justiça do Super-Homem mudaram muito no decorrer de sua existência, refletindo tanto a sociedade quanto a política norte-americana. Quando foi criado, era uma mistura de superpolicial e superassistente-social, um "campeão dos oprimidos", que ao mesmo tempo em que prendia bandidos das mais variadas espécies também reprimia aqueles que seguiam contra as normas morais, éticas e trabalhistas de conduta da sociedade estadunidense. "(...) o herói refletia o idealismo liberal do New Deal de Franklin Roosevelt. Bêbados, machistas que batiam em suas esposas e trapaceiros recebiam sua atenção e, em uma HQ famosa, um mineiro que obrigava seus empregados a trabalharem em condições perigosas recebia o mesmo tratamento do Super-Homem, como lição moral.[38]"

Logo depois, durante a participação dos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial (1941-1945), o Homem-de-Aço abandonou a ação interna nos Estados Unidos e tornou-se uma espécie de soldado de elite dos aliados, tendo combatido os nazistas e até mesmo sendo o responsável, em uma célebre HQ, pela destruição do bloqueio atlântico nazista, abrindo caminho para o desembarque do exército aliado [39].

Após a Segunda Guerra, o Super-Homem voltou para os Estados Unidos, mas, ao mesmo tempo em que aparecia em histórias ingênuas e com altas doses de fantasia e até um ligeiro psicodelismo, acabou se envolvendo na Guerra Fria, sempre ao lado dos interesses dos Estados Unidos. O lema do herói (usado na apresentação das revistas e shows de rádio), nesta época, foi modificado para "O campeão da Justiça, Verdade e do American Way". O Super-Homem tornou-se

[38] Sabin, Op. Cit., p.61
[39] Esta história fez com que o ministro da propaganda de Hitler, Joseph Goebbels, publicasse no jornal *Der Stürmer* uma reportagem contra o herói sob a manchete "Superman é Judeu".

então um campeão do mundo (sob uma ótica estadunidense extremamente conservadora) e podia ser visto constantemente combatendo a ditadura da Lubânia (uma referência clara, então, aos países que formavam a extinta URSS) e até mesmo indo ao Vietnã resgatar soldados americanos.

A defesa irrestrita dos ideais americanos garantiu ao herói o apelido de *Escoteirinho da América* e gerou críticas e sátiras de intelectuais e de outros quadrinistas, tanto estadunidenses [40] quanto de outras nacionalidades [41], além de terem feito com que muitos previssem o fim do personagem [42].

No final da década de 70, no entanto, Hollywood fez seu primeiro filme do Super-Homem, com o ator Christopher Reeve, e para isso teve que *desrradicalizar* o herói, dando-lhe características menos políticas. O filme provocou um grande aumento nas vendas de quadrinhos e proporcionou o clima certo para o início de uma grande mudança no super-herói, a "humanização", que ocorreria a partir dos anos 80 e se estende aos dias atuais.

Na realidade, este fenômeno se iniciou com outros personagens, que pertenciam à editora Marvel, pelas mãos do quadrinista Stan Lee. Criador de personagens como Homem-Aranha e X-Men (ambos lançados em 1963), Lee começou a mostrar heróis que tinham problemas pessoais, choravam, se machucavam, perdiam o controle, tinham dilemas morais e pessoais. Enfim, eram super-humanos sem perderem sua humanidade; pelo contrário, esta era sua característica mais marcante.

---

[40] Entre as várias sátiras mordazes realizadas pelos quadrinistas estadunidenses, em especial do movimento de quadrinhos *underground* (fora do circuito comercial), destaca-se a do quadrinista texano Gilbert Sheldon. Autor dos mais lidos nas décadas de 60 e 70, Sheldon criou "em homenagem" ao Super-Homem da época o personagem *Wonder Wart-Hog*, o suíno de aço, "um tímido repórter que se transforma um porco machista, reacionário e repressor, dono de um pênis minúsculo e de um apetite sexual neurótico e nunca satisfeito."

[41] Em 1971 o jornalista, crítico de cinema e de histórias em quadrinhos Sérgio Augusto afirmou sobre o Super-Homem, no artigo "É um pássaro? É um avião? É Super-Homem? Não, é Deus! (*Revista de Cultura Vozes,* p. 31): "O monstro atingiu as raias da parafrenia. Todos os sintomas da doença podiam (e podem) ser facilmente localizados em suas histórias. Dois deles merecem destaque especial: a megalomania manifesta no desejo de participar de todos os acontecimentos históricos, na exaltação de seus superpoderes, na identificação constante com monarcas e profetas, no seu culto à riqueza, e a tendência ao paralogismo (despreocupação total com a falta de raciocínio em seu discurso). Os mesmos estereótipos fabricados e acalentados pelas camadas mais retrógradas da sociedade americana encontraram nele um ideólogo atento e radical."

[42] Para Moacy Cirne, em sua edição revisada do "Pequeno Dicionário dos Super-Heróis"(*Revista de Cultura Vozes* número 4, p. 17) o Super-Homem era então "(...)um herói em visível decadência. (...) Aliás, graficamente é muito pobre".

Mais humano, menos alienado

Assim como ocorreu com outros heróis, o Super-Homem passou por transformações profundas na década de 80. Do ponto de vista político, continuou a atuar nos Estados Unidos, mas já não mais como um soldado do Tio Sam. Dentro das próprias HQs, o herói passou a defender mais os cidadãos novamente contra bandidos e supervilões (terrestres e alienígenas, muitos deles monstros disformes) e desistiu das incursões defensoras da moral americana, passando a agir eventualmente apenas sob a chancela da Organização das Ações Unidas (ONU), em ações nos quais se mostrava os dois lados da moeda - ou seja, por mais que se utilizassem países fictícios para se falar de ditaduras reais, eram mostradas também falhas dos Estados Unidos. Muitos roteiristas chegaram até mesmo a ironizar o passado do herói em algumas histórias, enquanto outros fizeram com que o próprio Super-Homem questionasse ações governamentais [43].

Foram publicadas ainda pelo menos uma HQ especial (*Super-Homem: Paz na Terra,* em 1999*)* e uma minissérie (*O Rei do Mundo,* publicada no Brasil em 2000 nas revistas mensais do herói) nas quais o Homem-de-Aço resolve agir para resolver os problemas mundiais – na primeira ele chega a visitar as favelas do Rio de Janeiro trazendo comida -, mas acaba gerando mais problemas e, a partir de então, resolve minimizar seu envolvimento em questões de política mundial [44].

---

[43] Um exemplo claro destes fatores está na segunda parte da HQ *Segredos na Noite* (1993), na qual o herói escolta um terrorista para os Estados Unidos e, em solo estadunidense, é revelado que um general americano estava agindo em conluio com o criminoso. Super-Homem irrita-se ao saber que o governo dos EUA já dispunha da informação há tempos e ainda assim permitiu o tráfico de armas – que implicou em dezenas de mortes – e trava o seguinte diálogo com um general:
Gen – "Nós precisávamos de evidências. É claro que lamentamos a morte de inocentes! Mas você cumpriu sua tarefa! Seu país deve muito a você!"
SH – "Sou um cidadão do mundo, general. Dou valor a qualquer vida..independente (sic) de fronteiras políticas!"
Gen – "Este é o seu país, Super-Homem!"
SH – "Sim! E ele funciona melhor quando o povo sabe que oficiais corruptos não podem desprezar a lei... sem serem punidos! Tenham um bom-dia cavalheiros."

[44] No final do especial *Paz na Terra*, o herói afirma: "O bem-estar da Terra e seu povo será sempre minha maior preocupação. Mas, se houver uma solução para o problema da fome, ela deverá vir do coração do homem para seu próximo. Como diz o velho ditado: se você dá um peixe a alguém, ele come por um dia. Se você o ensina a pescar, ele tem alimento para uma vida inteira." Em Superman número 5 (dezembro de 2001), outro exemplo da "nova" mentalidade do Homem-de-Aço é demonstrado em uma reunião da Liga da Justiça, quando em um debate os integrantes do grupo capitaneado pelo Homem-de-Aço ele afirma que "se há uma diretriz impecável na Liga da Justiça é nunca interferir em questões de Estado" e, mais tarde, Super-Homem declara: "A cada soco que já dei em nome da paz, a sensação foi similar a de um fracasso".

A mudança de mentalidade, porém, foi apenas parte das alterações sofridas pelo herói. Do início dos anos 80 em diante, o Super-Homem foi ficando mais humanizado e passou a não ser tão invulnerável quanto em sua origem: antes, era afetado apenas por kryptonita, um mineral vindo de seu planeta, mas com a humanização promovida pelos roteiristas passou a ser afetado por magia e até mesmo por socos de inimigos poderosíssimos, que passaram a fazer com que tivesse equimoses e sangrasse repetidas vezes. Em uma cena típica da humanização, o herói foi mostrado até mesmo fazendo a barba – utilizando-se de um espelho e da própria visão quente para "derreter" os fios, já que até mesmo os pêlos de seu rosto seriam quase invulneráveis.

Por outro lado, Clark Kent passou a ser cada vez menos tímido e mais heróico, passou a utilizar roupas que mostravam mais seu físico bem-construído, além de ter destacada sua inteligência (chegou a ganhar prêmios *Pulitzer* por suas reportagens no Planeta Diário). Ao mesmo tempo, a identidade secreta do herói foi ficando cada vez mais conhecida: aliados – e até alguns inimigos – passaram a saber que Super-Homem e Clark Kent são a mesma pessoa. Lois Lane, que então já estava apaixonada por Kent, foi uma das várias pessoas que ficou sabendo que ele e o herói eram um só (no dia em que Kent a pediu em casamento, resolveu revelar o mistério escondido por trás dos óculos) [45].

Por fim, em 1993 (no Brasil, a HQ foi publicada em 94), viria a história que abalaria as estruturas do mundo dos quadrinhos e fora dele: *A Morte do Super-Homem.*

Morte e ressurreição

Publicada originalmente em sete partes nos EUA e em um único fascículo especial no Brasil, a morte do Super-Homem afetou o mundo antes mesmo de se concretizar. Anunciada com antecedência pela DC Comics, a morte gerou reportagens em todo o planeta (até mesmo na

[45] Lois viria a se casar com o Super-Homem em dezembro de 1996, depois de uma série de eventos ocorridos após a morte do herói, aqui em discussão.

Rússia e em Cuba houve matérias a respeito), protestos de fãs de todas as idades e países – mesmo daqueles que confessavam que já não liam as revistas do herói há tempos – e um aumento de interesse em torno das HQs do Superman, que resultou em um crescimento de vendas do título.

Publicada em 1993 nos EUA, a história mostrou o surgimento inesperado de um estranho vilão, um imenso monstro que até então estava enterrado na terra, chamado de Apocalypse (*Doomsday*, no original inglês). A terrível criatura aparece vestindo uma espécie de roupa de contenção, em um bosque em um local ermo no território estadunidense, e começa primeiro a matar animais e a destruir a vegetação. Logo a seguir, passa a destruir casas da cidade mais próxima e a atacar e matar pessoas.

Heróis da Liga da Justiça tentam detê-lo (Super-Homem, no momento, estava dando uma entrevista na televisão que fazia parte de um projeto educacional), mas tombam um a um frente à fúria do monstro, que ao se livrar das roupas revela um visual animalesco, coberto por uma verdadeira armadura de ossos com projeções externas. Ao ser acionado, Super-Homem primeiro tenta salvar algumas vítimas e finalmente se depara com o vilão, já a caminho de Metrópolis. Após páginas e páginas de destruição e mortes, o herói decide dar o máximo de si para deter o monstro e impedir que ele chacine a população da cidade (e, depois, do mundo). Assim, em uma luta titânica, o Super-Homem nocauteia o monstro ao mesmo tempo em que, cheio de ferimentos e sangrando, cai no chão e logo a seguir morre.

Nas edições seguintes, após a cidade enterrar seu defensor e lamentar sua morte, surgem quatro heróis que inicialmente alegam ser o Homem-de-Aço ressuscitado. Lois Lane, sem saber o que pensar, entra no túmulo que a cidade erigiu para o herói e descobre apenas a capa de seu amado. O corpo havia sumido. Após várias reviravoltas, aparece um quinto Super-Homem, este sim o verdadeiro, que realmente havia ressuscitado e que, após derrotar um vilão que estava se fazendo passar por ele, reassume a capa e volta a ser o defensor de Metrópolis[46].

[46] Poucos meses após voltar à vida, o herói descobre que seu assassino havia sido criado em seu planeta de origem e o reenvia ao espaço. Logo depois, perde seus poderes, ganha novos poderes

Antes de se analisar a morte do Super-Homem, é preciso fazer um interlúdio para se elucidar (ou ao menos tentar elucidar) o porquê tantas pessoas se envolveram e sofreram com a morte de um personagem fictício.

Vale lembrar, em primeiro lugar, que o Super-Homem foi o primeiro super-herói a ser criado. "Os heróis procedentes, mesmo quando dispunham de força sobre-humana, eram homens normais. Com o Super-Homem reedita-se o mito do herói-força, em várias eras sonhado. Super-herói que sobrepuja os igualmente míticos trabalhos de Atlas, Hércules e quejandos"[47]

Mais do que isso, o herói esteve presente na vida das pessoas até então por quase seis décadas, tendo passado por todas as mídias (das tiras diárias de jornal ao rádio, cinema e TV), tornando-se praticamente "parte da família" e, definitivamente, parte da cultura mundial.

Ressalte-se ainda o fato de ele ser um herói com quesitos especiais de identificação com seu leitor. Como pontua Umberto Eco, "Clark Kent personaliza, de um modo bastante típico, o leitor médio torturado por complexos e desprezado pelos seus semelhantes; através de um óbvio processo de identificação, um contador qualquer de uma cidade americana qualquer nutre esperanças de um dia, das vestes da sua atual personalidade, possa florir um super-homem capaz de resgatar anos de mediocridade" [48]. A afirmação pode ser ampliada aos leitores de HQs do mundo e não apenas nos Estados Unidos: todos são na verdade Clark Kent, mas sonham em ser um Super-Homem.

Ocorre que, como já foi citado, nas últimas décadas o Super-Homem se humanizou na mesma medida em que Clark Kent se tornou mais bonito, inteligente e atlético. Ou seja, Clark Kent realmente se tornou o Super-Homem e vice-versa. Então, quando o Super-Homem morreu, o leitor também foi assassinado.

Causa Mortis ou Via Crucis?

Ao se pensar nas razões pelas quais o Super-Homem morreu, a tentação de cair na obviedade e afirmar-se que a morte ocorreu para aumentar vendas é forte. Efetivamente, as vendas da revista e demais produtos do personagem

(elétricos) e muda de uniforme; chega a se transformar em dois heróis distintos e, após um ano de poderes e visual diferentes, volta a ser ele mesmo em uma série intitulada *Superman Forever*.

[47] Jacques Marny, *Sociologia das Histórias aos Quadradinhos*

[48] Eco, *Apocalípticos e Integrados*, p. 248

aumentaram com seu assassinato. Cada uma das quatro edições que mostraram a morte do herói, nos Estados Unidos, vendeu em torno de 500 mil exemplares (cerca de cinco vezes mais que as revistas normais). No entanto, ater-se a esta explicação seria ingenuidade, já que a morte também gerou protestos e abandono de alguns leitores tradicionais e, principalmente, porque outros eventos de histórias de super-heróis geraram vendas iguais ou até maiores. Pode-se citar entre eles algumas minisséries especiais, *crossovers* de personagens e até mesmo o casamento do próprio Super-Homem (em 1996), sua mudança de poderes e uniforme (em 1997) e a volta ao estilo original no aniversário de 60 anos do herói (em 1998).

Assim, é preciso descobrir quais outros motivos estariam por trás da morte do personagem. Certamente não seria o fim de seus valores ou de sua época, já que o personagem teve seus valores mudados durante a existência para se adequarem às épocas, sem nenhum problema. A morte de Kal El, o Superman, foi na realidade um estratagema para aproximar seus leitores e principalmente para reforçar as origens de herói épico do Super-Homem e sua posição de maior herói entre os heróis.

É preciso lembrar, primeiro, que a morte em nossa sociedade nos aproxima daqueles que se vão. “No plano etnológico, seria possível mostrar que toda atividade ritual tem por finalidade a produção de identidade por meio do reconhecimento de alteridades. Os rituais de nascimento, de iniciação, funerários, põem em cena um Outro (um ancestral, gerações, um deus ou um feiticeiro) com o qual é preciso estabelecer ou reestabelecer uma relação conveniente para garantir o estatuto ou a existência do indivíduo ou do grupo” [49]. E, certamente, com a morte do herói não faltaram rituais – dentro e fora da HQ – ressaltando a sua existência.

Mais ainda, com as transformações sofridas em sua personalidade ao longo dos tempos – a chamada humanização – o Super-Homem cada vez mais deixava de ser um herói épico para transformar-se em um herói prosaico. E, humano como estava, em breve seus fatos super-heróicos entrariam em conflito com sua humanidade, gerando uma contradição intransponível em seu mundo de ficção.

[49] Marc Auge, *A Guerra dos Sonhos,* p.19.

A morte, no entanto, o aproximaria de novo de sua origem de herói épico: o Super-Homem faria sua ascensão ao divino. Mais ainda, a morte seguida de uma ressurreição reafirma que ele é o maior dos heróis, possível de ser comparado apenas ao maior dos heróis registrados na história e único a ter ressuscitado: Jesus Cristo.

A comparação não é gratuita, já que a própria gênese do herói pode ser facilmente identificada com a do Cristo. Ele veio do céu (a nave espacial o trouxe) e quando chegou uma estrela brilhou indicando o local onde o bebê estava (na

verdade, o rastro de sua própria nave). Ao retratarem a cena em que o bebê é encontrado, os desenhistas constantemente mostram a criança em uma pequena cápsula facilmente identificável com a clássica cena da manjedoura, imortalizada em quadros e ilustrações de todas as épocas.

Seu nome verdadeiro, Kal El, tem origem[50] ou som judaico [51]. Os nomes do casal que o encontrou, declaradamente cristãos, dão mais uma pista bíblica: Jonathan e Martha. “Vale a pena especular. Jonathan era filho de Saul e amigo de Davi. Martha era irmã de Lázaro e Maria, a amiga de Jesus. O *étermel r*étour –

[50] Etimologia do nome do herói KAL EL:
1. Do alto alemão antigo KHARAL = homem
2. Do germânico KARALMANN = homem vigoroso
3. Do árabe KALED = imortal
4. Do árabe KALIL = amigo íntimo
5. Do hebraico KAL EL = amigo de Deus

[51] Em 1 de maio de 1995 o jornal *Jerusalem Post* publicou estudo afirmando que o Super-Homem é uma figura tipicamente judia. Segundo o jornal, o nome do original do herói, Kal El, tem “som judeu” e pode ser interpretado com o significado de “deus” em hebraico. Ainda de acordo com o estudo, a missão do herói – defender os mais fracos em uma eterna busca por Justiça – corresponde ao conceito religioso judeu do “Tikkun olan”, ou reparação das imperfeições do mundo. Por fim, o disfarce original do herói para se “vestir’de Clark Kent (óculos e chapéu de feutro) seria também prova de origem judaica. Segundo declarações do então presidente da Fundação Norte-Americana pela Cultura Judia, Daniel Schifrin, “essas características são atribuídas normalmente aos judeus da Diáspora, sob os quais se esconde o combatente hebreu, portador de uma missão divina”. Siegel e Shuster já haviam falecido quando foi publicado o estudo, mas a viúva de Siegel, Joanna Carter, afirmou que as “tendências judias” do personagem não foram intencionais, apesar de o marido ter ouvido hebraico durante a infância e “provavelmente ter sido influenciado de maneira inconsciente.”

sempre a sombra de Nietzche – dá mais uma volta."[52] Depois de crescido, Super-Homem é capaz de fazer verdadeiros milagres, mas trabalha sempre para o bem e usa sua força em prol da humanidade, para nos salvar.

A morte do herói é ainda mais emblemática. O vilão que o mata é um monstro disforme, chamado *Doomsday*, que em inglês quer dizer "Dia do Juízo Final", aquele previsto na Bíblia para o fim dos tempos. Ao contrário do herói, o vilão surge das profundezas da terra, de onde desde antes do Inferno de Dante esperamos que venha nossa perdição.

Por fim, Super-Homem morre para nos salvar – e, como um bom herói épico, para salvar o mundo do Caos - e a cena da morte, da qual a ilustração é aqui reproduzida, remete de maneira icônica à escultura La Pietá, de Michelângelo, que mostra Jesus nos braços de Maria.

Alguns dias depois da morte, surgem rumores de que Super-Homem foi visto pelas mais diversas pessoas nos arredores de Metrópolis, sempre fazendo boas ações - salvando vítimas de estupro, assaltos, incêndios...

Lois Lane decide entrar no túmulo onde o Homem-de-Aço foi colocado: o local está vazio e resta nele apenas o lençol que envolvia o corpo (ou seria o santo sudário?). Com efeito, ele ressuscita, mais uma vez para nos salvar. A origem épica do herói agora está agora reforçada e recontada, da mesma forma em que ele promove um afastamento de sua humanidade. Agora ele é, sem dúvida, o herói dos heróis, literalmente "à Sua imagem e semelhança."

[52] Sérgio Augusto, Op. Cit., p.30.

Mas se a intenção de ascender o Super-Homem à divindade é clara, ainda assim resta a pergunta: por quê traze-lo para perto de suas raízes épicas mais uma vez? A resposta pode ser encontrada dentro da narrativa. Diferentemente do que aconteceu com Rê Bordosa, a identidade do Super-Homem nunca entrou em conflito com seu mundo fictício. Pelo contrário, o herói teve sua identidade modificada, moldada para adaptar-se ao mundo conforme o próprio mundo mudava. Ou seja, neste sentido foi aproximando-se cada vez mais do herói prosaico, cada vez mais humanizado.

O mundo do Super-Homem, por sua vez, também foi mudado a partir da humanização dos super-heróis para refletir o mundo real exterior à HQ. Desta forma, um problema começou a se delinear: o Super-Homem – assim como os demais super-heróis – estava cada vez mais prosaico e seu mundo cada vez mais organizado e fundado. Se continuasse como estava, o herói em breve deixaria de ser uma distorção do herói épico para tornar-se uma tentativa medíocre de herói romanesco. Mais: fatalmente tornaria-se tão humano que deixaria de ser super e eventualmente morreria, sem possibilidade de ressuscitar.

A morte e ascensão divina, assim, vieram resolver parte do problema: Super-Homem, ressuscitado, voltaria ao épico. Mas ainda restava o mundo onde vive o herói. Provando a validade desta hipótese, os roteiristas de Super-Homem trouxeram o inaudito de volta ao mundo do Homem-de-Aço. Após a ressurreição do super-herói, cada vez mais as histórias trazem como vilões monstros disformes, ameaças cataclísmicas e alienígenas espaciais, e o caos volta a se instaurar no mundo fictício do Superman. Este mundo também começou a se afastar do mundo real: o presidente dos Estados Unidos nas histórias da DC

Comics, era o mesmo do mundo real, Bill Clinton, até 2001. O atual presidente eleito dos EUA nos quadrinhos é Lex Luthor, um vilão do mundo fictício. E os diretores da DC já avisaram que este mundo passará por uma guerra contra alienígenas que instaurará o caos total sobre ele; vários países serão exterminados pelos genocidas interplanetários e caberá aos super-heróis reconstruir o mundo. Ou melhor, refundá-lo.

Capítulo VII

Sonhos agonizantes

O escritor inglês Neil Gaiman nasceu em 10 de novembro de 1960, em Porchester. Desde cedo Gaiman era um leitor contumaz, tendo preferência pelo gênero da literatura fantástica e maravilhosa – em especial autores como C. S. Lewis, James Campbell e J.R.R. Tolkien – e por mitologia.

Gaiman começou sua carreira como escritor no início da década de 80, produzindo contos e artigos de ficção científica para diversas publicações inglesas (*Penthouse, Time Out, City Limits, The Observer, The Sunday Times of London Magazine*, entre outras). De 1984 a 1986 trabalhou como crítico de cinema e em 1986 foi contratado como argumentista pela DC Comics. Após produzir uma minissérie para a editora ao lado do desenhista Dave McKean (*Black Orchid*), o autor inglês foi convidado a assumir um título mensal. Inicialmente, Gaiman pediu para fazer roteiros de um personagem já existente, *Phantom Stranger*, mas teve a solicitação negada pela editora. Decidiu, então, criar um personagem novo chamado *Sandman* (literalmente "homem-areia", um dos muitos nomes do mitológico Morpheus, o "senhor dos sonhos").

O primeiro número do novo título foi lançado em 1987 nos Estados Unidos (no Brasil a série chegou em 1990), sem que houvesse nenhum compromisso da DC Comics – que publicou Sandman pelo selo Vertigo, dedicado a quadrinhos de terror e fantasia "para leitores maduros" – em manter a publicação. Rapidamente, porém, Sandman caiu no gosto do público adulto.

Cheia de referências mitológicas, filosóficas e literárias amarradas a um bom roteiro, a história agradou também à crítica, tendo arrebatado os prêmios mais importantes dos quadrinhos nos Estados Unidos – o Eisner Award (1991, 1992, 1993 e 1994) e o Harvey Award (1990, 1991 e 1992) – e em diversos países onde

foi publicado (no Brasil, ganhou diversos HQMix, o prêmio considerado como Oscar Brasileiro dos Quadrinhos e reconhecido pela editora norte-americana Marvel como o mais importante da América Latina). Foi, ainda, a primeira história em quadrinhos a receber um prêmio literário: o *World Fantasy Award*, na categoria "melhor história curta", dado ao capítulo 19, *A Midsummer's Night Dream*, no qual o personagem principal contracena com William Shakeaspeare e as criaturas mostradas na peça *Sonho de uma noite de verão*.

Apesar do sucesso, o autor – que escreveu toda a série e escolhia diferentes desenhistas para ilustrar cada saga ou grupo de histórias - matou o personagem na edição 69, no auge, e encerrou a série no número 75. A decisão de Gaiman em matar o personagem – a morte ocorreu em 1995 e a série acabou no início de 96 - gerou protestos e lamentos em mais de 40 países onde a série era publicada e até mesmo um funeral via Internet foi realizado, com participação do autor.

A DC/Vertigo chegou a lançar um novo título (*The Dreaming*) baseado em *The Sandman*, com personagens que apareceram nas histórias de Gaiman, mas o autor proibiu a utilização do personagem título e a série não teve o mesmo impacto – foi cancelada em 2001, quando já tinha pouquíssimos leitores.

Perpétuos e lendários

O personagem principal da obra de Gaiman é Sandman, também chamado durante a série por vários outros nomes, como Sonho, Morpheus, Oneiros, Senhor dos Sonhos, Lorde Moldador e Kai'Kul, entre outros. Trata-se de um dos setes perpétuos, entidades descritas pelo autor como uma família de sete entes conceituais, "idéias envoltas em algo semelhante à carne". Cada um dos perpétuos (no original, *The Endless*) vive em seu próprio reino astral, que não são lugares físicos, mas realidades criadas pela consciência dos seres vivos.

Estes, por sua vez, são capazes de perceber apenas aspectos destas entidades, que variam de acordo com a formação cultural, raça e até mesmo espécie de quem vê. "Eles são seres que não são deuses, que existiam antes da humanidade sonhar com deuses e existirão depois que o último deus estiver

morto. São sete seres que existem porque, no fundo de nossos corações, sabemos que eles existem. Eles são chamados Os Perpétuos"[53]

Além de sonho (*Dream*), os demais integrantes da família dos Perpétuos são o misterioso Destino (*Destiny*, o irmão mais velho), a bela Morte (*Death*), o irmão pródigo Destruição (*Destruction*), as gêmeas Desejo (*Desire*, que alterna constantemente seu sexo entre o masculino e feminino) e Desespero (*Despair*), e a irmã mais nova, Delírio (*Delirium*, que "um dia foi Deleite, mas isso foi há muito tempo...").

Gaiman ressalta que os perpétuos não são imortais, apesar de sua incomensurável longevidade, pois um dia, quando o universo chegar ao fim, Morte levará seus irmãos e por fim ela os seguirá para outras paragens. Antes de isso ocorrer, um perpétuo pode morrer ou ser morto em ocasiões excepcionais. Neste caso, porém, um outro aspecto do perpétuo morto aparecerá e assumirá seu lugar.

A história de *The Sandman* começa em 1916, quando um grupo liderado pelo mago inglês Roderick Burgess realiza uma cerimônia para capturar a Morte e acaba prendendo o irmão mais novo desta, Sonho. Burgess tenta negociar favores da entidade como preço para libertá-la, mas o prisioneiro simplesmente ignora seu captor e este, que já havia privado o perpétuo de seus pertences no momento da captura, decide mantê-lo preso em uma redoma de vidro magicamente selada. Logo depois da captura de Sonho, em 11 de junho de 1916, pessoas de todo o mundo começam a sofrer com um mal conhecido por doença do sono, no qual adormecem e não acordam mais, ou simplesmente deixam de dormir[54].

Setenta e dois anos depois (ou seja, em 1988, ano em que a série chega às bancas), Sonho consegue escapar de seus captores e, depois de vingar-se destes, parte em busca dos instrumentos que lhe foram privados[55], chegando a enfrentar nesta busca alguns demônios e o próprio Lúcifer – que, mais tarde na

[53] Neil Gaiman, *Sandman* , número 41, introdução exclusiva da edição americana.
[54] Um surto da "doença do sono" (*encephalitis lethargica*), um mal até hoje estudado por cientistas e que ocorre sem causas aparentes, realmente ocorreu na Europa em 1916. Aproveitando-se do fato da doença ter origem desconhecida, Gaiman - que pouco antes de dar início à sua saga havia lido sobre a doença no livro *Awakeness* (do neurologista Oliver Sacks) - achou perfeita a idéia de relacionar o surgimento da doença ao aprisionamento do personagem.
[55] Um elmo feito com o osso de um velho deus, um saco de areia dos sonhos e um rubi, que serão encontrados respectivamente no Inferno, na casa de uma garota viciada e nas mãos de um psicopata.

série, acaba se vingando da derrota imposta por Sonho fechando o Inferno, expulsando todos os demônios e almas torturadas, e dando a chave ao herói.

Após recuperar o que perdeu, Sonho volta a seu reino (o Sonhar) e descobre que em sua ausência o lugar foi quase totalmente destruído e alguns sonhos e pesadelos fugiram para o mundo desperto. A partir daí, a história mostra como o herói recupera seu reino e passa a contar uma série de pequenas sagas envolvendo sonhadores e o reino do sonhar. Em muitas das sagas são focadas histórias ocorridas no passado distante de Sonho, fazendo com que o leitor saiba mais sobre o personagem, suas atitudes e como sua personalidade foi (ou não) moldada através dos tempos.

Nestas HQs, Sandman contracena com personagens imaginários e reais, que vão desde criaturas fantásticas e lendárias como fadas (entre os quais a rainha Titânia e o rei Oberon, que aparecem em Shakeaspeare em *Sonho de uma Noite de Verão*) a seres mitológicos e bíblicos (Lúcifer, os anjos Duma e Remiel, deuses nórdicos como Thor, Odin e Loki, e deuses egípcios como Bast e Anúbis); e ainda personagens reais e históricos, como o imperador romano Otávio Augusto, o "imperador dos Estados Unidos", Joshua Norton, o revolucionário francês Robespierre e o dramaturgo William Shakeaspeare, que na HQ teria feito um pacto com Sandman para dar vida aos sonhos dos homens e, para honrar a barganha, escreve dois contos para Sonho: *Sonho de uma Noite de Verão* e *A Tempestade*[56].

Cada saga ou "arco de histórias" é independente entre si e, em alguns casos, até mesmo capítulos de uma mesma saga são histórias completas e independentes entre si. No desenrolar de toda a série, porém, o leitor fica sabendo que Sandman teve um filho, Orpheus, o mesmo da mitologia grega, e que, por se recusar a ajudá-lo a recuperar a esposa do inferno (das mãos de Hades), acabou selando o destino do rapaz – Orpheus é trucidado pelas bacantes e sua cabeça, ainda viva graças a um acordo feito com a "tia" Morte, é mantida em uma ilha por sacerdotes gregos. E que, a determinada altura, Sonho sai em busca de Destruição, seu irmão perpétuo (o duplo sentido da "busca por destruição" acaba

[56] Uma sinopse de todos os capítulos, feita pelo autor desta dissertação, encontra-se nos Anexos.

se mostrando proposital), e para isso precisa dos favores de Orpheus. Em troca, concede ao filho a morte que ele tanto desejava.

Na seqüência, sempre seguindo uma intrincada trama, Gaiman mais uma vez recorre aos mitos gregos: as Fúrias (as *Hecateae*, as três que são uma), motivadas pela morte de Orpheus, partem em missão de matar o Sonho, já que ele derrubou sangue da família e, pelas regras que guiam as *Hecateae*, o crime deve ser vingado. Utilizando-se da ajuda de uma quarta personagem, a humana descendente de deuses Hipollyta Hall, que é enganada para pedir que as Fúrias entrem em ação, as três que são uma empreendem um ataque ao reino dos sonhos e, em última instância, conseguem matar Sandman.

Antes de morrer, porém, Sonho prepara um sucessor para assumir seu posto e, em uma conversa final com a irmã, Morte, revela que se quisesse poderia quebrar as regras, vencer as Fúrias e continuar a viver, mas que sempre foi uma entidade ligada às regras e que não consegue mudar seu jeito de ser. Por isso, acaba morrendo e dando lugar a outro Sandman. Este sucessor é chamado simplesmente de Sonho (os demais nomes, diz, eram de seu antecessor; ele é "apenas Sonho") e em aparência é igual ao falecido Sandman, porém é inteiro branco (em contraste ao anterior, de rosto branco pálido, mas com cabelos e roupas negras).

O autor dá pistas de que este novo Sonho é um outro aspecto, mais maleável que o anterior, em duas ocasiões. A primeira quando o próprio Sandman, antes de morrer, segura a esmeralda que dará ao garoto Daniel Hall e que o transformará em seu sucessor.

Observando a jóia, Sandman comenta com seu assistente, o corvo Matthew: "Facetas, Matthew. Cada faceta captura a luz de seu próprio modo. Ela cintila, chispa e brilha de maneira única. Seria quase possível achar que uma faceta é a jóia, e não uma parte dela. Mas, quando movemos a jóia uma outra faceta capta a luz..."

A segunda pista está na conversa que o novo Sonho tem com seu irmão Destruição. "Você *(o antigo você)* nunca teve inclinação para aceitar meu conselho

no passado, mas as coisas mudam, não?", diz Destruição e o novo Sonho concorda. Destruição diz então que Sonho poderá deixar suas responsabilidades para trás e fugir junto com ele para as estrelas, pois as coisas sempre acabam se acertando de um jeito ou de outro. O novo Sonho recusa o convite, mas agradece os "dois conselhos" e deixa aberta a possibilidade tanto de mudar quanto de deixar suas responsabilidades de lado quando a ocasião pedir – algo impensável para o primeiro Sandman.

É importante ressaltar que a série não termina com a morte do personagem principal. Sandman morre no número 69 da revista e no 70 inicia-se a saga *The Wake*, na qual é realizado o funeral e sua substituição pelo novo Sonho. A saga contém ainda outras três histórias posteriores ao funeral do personagem. Na primeira delas, *Sunday Mourning* (um trocadilho que pode significar tanto "manhã de Domingo" quanto "lamento de Domingo"), o personagem Rob Gadling, um amigo com quem Sandman mantinha um encontro a cada cem anos, confirma que ele morreu durante um encontro casual com a Morte. Gadling tem ainda um sonho com Sandman no qual caminha pela praia. O sonho, Gadling conta à namorada quando acorda, termina como todos os sonhos: "eles viveram felizes para sempre".

No segundo, *Exílios*, são mostrados os infortúnios de um sábio chinês que se encontra com o falecido Sandman quando este ainda estava vivo e, tempos depois, com o novo Sonho. Também neste capítulo fica clara a mudança de personalidades entre o antigo e o novo Sonho. Enquanto o Sandman antigo não pede conselhos e deixa que o sábio continue perdido no deserto, o novo aspecto do perpétuo pede ao sábio que este seja seu conselheiro e, mesmo diante da recusa, indica ao velho o caminho a seguir para a liberdade e ainda liberta prisioneiros que seu antecessor mantinha no local, dizendo não gostar de prisões. "Algumas vezes tenho a impressão que nós mesmos montamos nossas armadilhas e depois entramos nelas, fingindo nos espantarmos por um tempo."

Por fim vem o derradeiro episódio, *The Tempest*, no qual é mostrada uma aventura ocorrida bem antes da morte de Sandman. Nela, o Senhor dos Sonhos se encontra com William Shakeaspeare para cobrar a última parcela de sua barganha, ou seja, a segunda peça prometida a ele, que é justamente *The Tempest* (*A Tempestade*).

Este capítulo final é de suprema importância, pois mais uma vez ressalta – agora de maneira clara - que Sandman não consegue mudar seu jeito de ser e está atrelado a regras. No diálogo que trava com Shakeaspeare sobre o porquê da peça *A Tempestade*, Sandman diz: "Eu queria um conto de finais graciosos. Eu queria uma peça sobre um rei que joga seus livros na água, e quebra seu bastão, e deixa seu reino. Sobre um mago que se torna um homem. Sobre um homem que dá as costas à sua magia (...) Porque eu nunca deixarei minha ilha. Sou, de certa forma, uma ilha (...) Eu não sou um homem. E eu não mudo. Perguntei antes se você via-se refletido em seu conto. Eu não (me) vejo. Eu não posso. Eu sou o príncipe das histórias, Will, mas eu não tenho uma história própria. Nem devo ter."

A morte de um sonho

Além de falar de histórias e sonhos, a série de Sandman fala sobre a morte. O fim da vida está presente na história desde sua gênese. O conclave de bruxos que captura o Senhor dos Sonhos queria na verdade capturar a Morte. A falta de sonhos causada pela captura leva pessoas a morrerem ou à chamada morte em vida, já que passam suas vidas dormindo. A morte está presente na maioria das histórias e Gaiman afirma[57] que um dos temas principais de Sandman, além de contar histórias, pode ser extraído da descrição sobre uma personagem de *Sandman 6*: "Todas as histórias de Bette têm finais felizes. Isso é porque ela sabe quando terminar uma história. Ela descobriu o verdadeiro problema das histórias – se você continuá-las por muito tempo, elas sempre acabam em morte." [58]

A frase é reveladora, pois na realidade, observando-se com mais cuidado as HQs *de The Sandman*, pode-se inferir que elas tratam justamente deste tipo de morte: a morte de histórias, de lendas, de personagens, de heróis.

[57] Cf. Bender, Op. Cit., p.36
[58] Neil Gaiman, *Sandman,* vol.6, p.4

Sandman, o sonho, está presente na gênese das histórias, mas também acompanha a morte de cada uma delas. Sandman é o contador de histórias, é o autor, quem quer que ele seja. E Gaiman aproveita-se disso para citar, sempre que pode, obras de outros autores, fazer referências – e reverências – a grandes mestres da literatura e pintura, de uma forma que por vezes beira ao kistch. A morte do próprio Senhor dos Sonhos, do contador de histórias, pode ser vista como uma metáfora da morte dos heróis das histórias, mais especificadamente dos das histórias em quadrinhos.

Ao apreciar o enredo das HQs em ordem cronológica em relação ao tempo das histórias (e não seguindo as idas e vindas das sagas entre passado e presente) nota-se que o visual de Sandman sofre pequenas mudanças de acordo com cada época. O Sonho sempre veste a roupa em voga na época em que se passa a história e seus cabelos mudam também de acordo com o período do tempo. Estas mudanças, no entanto, são meramente estéticas. A personalidade de Morpheus continua sempre a mesma.

Após libertar-se de sua prisão forçada, no entanto (em 1988, na cronologia da HQ), o Senhor dos Sonhos começa a ver que as histórias mudaram. Pesadelos que moravam nos sonhos foram para a Terra andar no mundo desperto e até mesmo a representação máxima de "um sonho confiável" – Fiddlers Green, o paraíso dos marinheiros – abandonou o Sonhar sem maiores explicações.

As regras às quais está acostumado – e que impõe – são colocadas em cheque em diversas situações[59] e, se antes o mundo tinha que se adaptar ao Sonho, parece que agora é Sonho quem tem de se adaptar ao mundo. E, mesmo sendo levado a mudar sua maneira de agir em algumas situações, o Senhor dos Sonhos não consegue mudar totalmente. É preciso, então, que um sonho morra para que

[59] Uma, em especial, é bastante emblemática: na saga *Casa de Bonecas* (*The Sandman* números 8 a 16), Sonho seria obrigado a tirar a vida de Rose Walker, uma garota que é um vórtice onírico – uma criatura que é capaz de inconscientemente destruir as barreiras que separam os sonhos das pessoas - que ameaça o mundo. Por suas regras, Sandman é obrigado a matar o vórtice. No entanto, aparece no Sonhar a avó de Rose, Unity, que está prestes a morrer, e pede o coração da neta, explicando que cabia a ela ser o vórtice, o que não ocorreu por causa da "doença do sono". Unity havia sido estuprada durante o sono por Desejo, irmã/irmão de Sonho, e deu a luz à mãe de Rose, que por sua vez pariu a moça que se tornou o vórtice. Unity pega o coração da moça, toma seu lugar e morre sem afetar o Sonhar. No entanto, a mensagem fica dada: a humanidade é estuprada por (seus) Desejo (s). Os frutos do Desejo mudam as regras do Sonho.

outro sonho, mais adequado às necessidades dos sonhadores, possa assumir seu lugar.

Ao compararmos esta trajetória com a do herói em quadrinhos, podemos notar que ela descreve exatamente o que ocorre com a figura deste: ele precisa se adaptar, mudar, para corresponder aos valores do mundo ao qual está ligado – como o Super-Homem, por exemplo, que no decorrer de sua existência adaptou-se fielmente a moral e costumes vigentes de seu País de origem, os Estados Unidos, conforme mostrado no último capítulo.

Quando não consegue adaptar-se à mudança dos tempos e dos valores, quando não pode mudar, o herói está fadado a morrer – como Rê Bordosa – ou ainda a morrer para que possa surgir de novo, renovado, como também ocorre com o Super-Homem, que morreu, ressuscitou e ao voltar já passou por várias mudanças de poder, visual, uniforme e, claro, valores.

Gaiman também metaforiza este tipo de morte com o próprio Sandman, que uma vez morto foi substituído por uma outra entidade que assumiu seu nome e funções, ainda que tivesse personalidade, aparência e valores diferentes, "uma faceta da mesma jóia".

Sandman, quadrinho e metáfora, mostra de maneira clara que tanto no mundo real quanto no mundo de ficção atrelado a ele os sonhos e os heróis precisam mudar e, muitas vezes, morrer para dar lugar a outros sonhos e heróis.

Neil Gaiman, usando o poder autoral que os criadores de HQs de fantasia maravilhosa possuem, mostra de maneira emblemática que nos quadrinhos a relação entre o mundo real e o mundo parasitário no qual os personagens vivem acaba por provocar rupturas na identidade dos heróis, independentemente de a qual categoria pertençam.

Mais ainda, Gaiman mostra por meio de sua história que a solução para o dilema consiste em aceitar a ruptura e trabalhar por meio dela – quer seja alterando o personagem ou fazendo que morra para dar lugar a um novo herói (ou

até uma nova versão dele mesmo) que efetivamente represente os valores vigentes, podendo assim continuar a servir como um modelo mítico que possibilite ao leitor uma forma de explicar o mundo, buscar e experimentar sentidos, colocar a mente em contato com as experiências da vida.

Terminada a metáfora, concluída a moral, não há mais porque continuar a história.

O Sonho acabou. Que outros sonhos comecem.

Capítulo VIII

Considerações finais

Perante a complexidade do tema exposto, seria presunção acreditar que este pequeno estudo contém todas as respostas para esclarecer o por quê da morte dos heróis de quadrinhos. No entanto, através da análise das mortes dos três tipos de heróis de quadrinhos definidos, parece ser possível elaborar paradigmas distintos que indicam o porquê das mortes dos heróis das HQs e, conseqüentemente, apontem como estes modelos míticos podem sobreviver a ela.

O primeiro paradigma diz respeito ao herói cotidiano. A morte deste tipo de herói, conforme demonstrado com Rê Bordosa, está extremamente ligada ao fato de ele constituir-se em uma espécie de herói prosaico vivendo em um mundo de ficção parasitário ao real. Neste mundo, o herói cotidiano encarna valores e costumes do mundo real e enfrenta suas lutas dependendo de suas próprias habilidades, permitindo assim a projeção empática do leitor no personagem, ou seja, possibilitando que este viva seus medos e desejos de forma catártica. No entanto, este mundo fictício é extremamente atrelado ao mundo real e por isso muda com o correr dos tempos, refletindo novas aspirações, mudanças na sociedade e nos costumes.

Assim, quando o mundo fictício é obrigado a mudar e entra em choque com a identidade do personagem, o herói cotidiano deve mudar também para se adaptar a ele e continuar a ser crível. Caso isso não aconteça, a ruptura entre a identidade do personagem e o mundo em que ele vive torna-se eminente e ele está fadado a morrer – senão o fizer na história, acabará morrendo como modelo mítico para o leitor, pois o herói perderá o trânsito entre ficção e realidade, não servirá mais aos propósitos catárticos do leitor e, provavelmente, acabará sumindo de maneira editorial, cancelado por falta de leitores.

O segundo paradigma é desenvolvido em relação aos super-heróis. Criado nos moldes – ainda que distorcidos - do herói épico, este tipo de herói sofreu com a aproximação do mundo parasitário em que vive ao mundo real. Para que não houvesse uma ruptura de suas identidades narrativas, os super-heróis foram tornando-se mais humanos. Ao passarem por este processo, no entanto,

acabaram humanizados demais e assim foram transformados em uma sombra patética do herói romanesco. No entanto, sequer podem morrer com a graça do herói prosaico, pois são obrigados – muitas vezes por razões editoriais – a repetirem suas aventuras trivial e infinitamente, o que fatalmente acarretará em um novo problema: humanizados, não conseguirão vencer de maneira emblemática o mundo estabelecido sem se tornarem completamente implausíveis, o que constituiria em nova ruptura com a narrativa da história - não há nada demais em Clark Kent perder uma queda de braço, mas o Super-Homem nunca poderia se cortar fazendo a barba. Clark Kent é a dimensão profana, romanceada, humana e mortal do personagem; enquanto o Super-Homem, para continuar vivo, deve sempre traduzir o ideal sacro, transcendente, intemporal, imortal e imaginativo do mito.

Assim sendo, há duas soluções para a sobrevivência do super-herói nas HQs e estas devem ser utilizadas, de preferência, conjuntamente. Mudar mais uma vez a identidade do personagem, desumanizá-lo, recorrendo se necessário até a uma morte como meio de restaurar o herói épico que vive dentro dele, e afastar seu mundo do cenário prosaico cotidiano, possibilitando assim que não haja uma contradição intransponível entre o sujeito e o tempo e espaço que este habita.

Por fim, chega-se ao paradigma do herói de fantasia maravilhosa. No caso deste tipo de herói em específico, é preciso notar que ele efetivamente é o mais próximo ao herói épico. Justamente por isso, é comum que este tipo de herói cumpra sua missão e recolha-se. Diferentemente das histórias de super-herói e de heróis cotidianos, nas histórias de fantasia maravilhosa a narrativa não se repete dia a dia ou, quando isso acontece, os personagens vão adquirindo experiências e caminhando rumo ao recolhimento ou à morte. Quando atingem este ponto, toda a história se encerra. E se outra se inicia no mesmo mundo, outros heróis e personagens aparecem para vivê-la, deixando os que se foram para trás, ainda que por vezes lembrem-se deles.

É fato, porém, que mais destes heróis de fantasia maravilhosa vêem morrendo do que antigamente, quando a maioria deles apenas se retirava da história, às vezes para um outro mundo ou universo, sendo “felizes para sempre” - ou não, já que o leitor nunca mais os veria para saber.

Isso, porém, pode ser atribuído a dois fatores. O primeiro deles é a razão estética tão ressaltada no caso do Sandman de Neil Gaiman, que quis fazer com que seu personagem morresse – até para parodiar o que acontecia a outros heróis de quadrinhos. Neste tipo de HQ o poder autoral, a vontade do criador, é imposta com mais facilidade a editores e leitores.

O segundo fator é amadurecimento do público leitor, que costuma ler HQs de universo maravilhoso de maneira constante enquanto envelhece, e a relação mais estreita que este tem com os universos mitológicos onde são inspirados a maioria das histórias fantásticas, os quais são recheados de heróis épicos que também morrem.

Assim sendo, podemos concluir que existem indícios específicos do porquê cada tipo de herói morre dentro de uma história em quadrinhos. A fórmula de narrativa onírica e atemporal das HQs não se desgastou, ainda que exista uma ligação entre a narrativa dos quadrinhos e a morte de seus heróis: a relação entre o mundo real e o fictício, a ruptura entre a identidade de um personagem e do mundo que este habita, forçando-o a adaptar-se para continuar plausível.

Resta responder ainda a uma questão proposta anteriormente por esta dissertação: o quê ocorre com o público quando morrem estes "homens e mulheres magníficos, que representavam toda a soma das aspirações do indivíduo, da sociedade e da época em questão?"

Há a histeria citada por Eco e a indignação constatada pelos autores dos personagens mortos. Porém ambas cada vez mais têm duração menor. Talvez isso ocorra pelo fato de que os leitores estejam se acostumando com o número crescente de mortes de heróis nos quadrinhos, mas o mais provável é que as reações sejam menores porque os leitores também notam que, mudados os valores e o mundo, não há espaço para heróis que não mudem com eles. A própria saudade que os leitores sentem de seus heróis, remete ao sentimento de perda do mundo de então, de tempos melhores, dos tempos de criança.

Além disso, surgem novos heróis, novos modelos que atendem às aspirações do público e, em muitos casos, há aqueles que mudam suas identidades para fazê-lo.

Apesar de seus personagens viverem em um mundo em que o tempo não precisa passar, as histórias em quadrinhos começaram a sofrer com as mudanças

do tempo no mundo real. Nos mais de 100 anos de sua existência, os quadrinhos nasceram, cresceram e multiplicaram-se. Agora, também é hora de morrer.

Bibliografia

OBRAS E ENSAIOS

AUGÉ, Marc. *A Guerra dos Sonhos: exercícios de Etnoficção*. Campinas: Papirus, 1998.

_____. *Heróis*, in *Enciclopédia Einaudi – volume 30*. Lisboa: Imprensa Nacional, 1997.

BEAUMONT, Nicole. "Vida/Morte", in *Enciclopédia Einaudi – volume 36*. Lisboa: Imprensa Nacional, 1997.

BENDER, Hy. *The Sandman Companion.* New York: Vertigo Books, 1999.

BIBE-LUYTEN, Sônia. *O que é História em Quadrinhos*. São Paulo, Brasiliense, 1985.

BOGART, L.. "Comic Strips and their Adult Readers", in *The Funnies.* Glencoe: Free Press, 1963.

CAMPBELL, Joseph. *O poder do mito*. São Paulo: Palas Atena, 1990

_____. *O herói de mil faces.* São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1995

DE MOYA, Álvaro. *A História da História em Quadrinhos.* São Paulo: Brasiliense, 1995.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Editora Perspectiva, 4ª edição, 1993.

_____ . Seis passeios pelo bosque da ficção. São Paulo: Cidade das Letras, 1994.

EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1995

FOUCAULT, Michel. *A Ordem do Discurso*. São Paulo: Edições Loyola, 1996.

_____. "O que é um autor" *in Bulletin de la Societé Française de Philosophie*. 1969.

FREUD, Sigmund. "O Estranho", in *Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud*, volume XVII. Rio de Janeiro: Imago Editora Ltda., 1976.

HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. *Estética, o Belo Artístico ou o Ideal, in* Hegel – Coleção Os Pensadores*.* São Paulo: Editora Abril, 1980 (2ª Edição).

LEGOFF, Jacques. *Memória-História*. Porto: Enciclopédia Einaudi, vol.1, Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1984.

LUKACS, George. "Narrar ou descrever?", *in Ensaios sobre Literatura*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1968.

MARCUSE, Herbert. *Cultura e Sociedade*. Editora Paz e Terra, 19___.

MARNY, Jacques. *Sociologia das Histórias aos Quadradinhos.* Porto: Livraria Civilização Editora, 1970.

MCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos.* São Paulo: Makron Books, 1995.

NUNES, Benedito. O Tempo na Narrativa. São Paulo: Editora Ática, 2000 (2ª Edição).

OVÍDIO. As Metamorfoses. Trad. de David Jardim Junior. Ediouro, 1983.

RANCIÉRE, Jacques. *Política da Escrita*. Editora 34, 1995.

ROBINSON, V.E.J., e WHITE, D.M.. "Who Reads The Funnies and Why?", in *The Funnies.* Glencoe: Free Press, 1963.

SABIN, Roger. *Comics, Comix and Graphic Novels – a history of comic art.* Londres: Pahidon, 1996.

SOUSA, Maurício de. *Navegando nas Letras*. São Paulo: Editora Globo e Maurício de Sousa Editora, volumes I e II, 1999.

URBAIN, Jean-Didier. "Morte", *in Enciclopédia Einaudi,* volume 36. Lisboa: Imprensa Nacional, 1997.

VERNANT, Jean-Pierre. *Mito e Pensamento entre os Gregos: estudos de Psicologia Histórica.* São Paulo: Difusão Européia do Livro, Ed. da Universidade de São Paulo, 1973.

VEYNE, Paul. *Acreditavam os gregos em seus mitos?* São Paulo: Editora Brasiliense, 1984.

REVISTAS

A MORTE do Super-Homem. São Paulo: Editora Abril, 1993.

AS PRIMEIRAS histórias do Superman. São Paulo: L&PM Editores, 1987.

O RETORNO do Super-Homem. São Paulo: Editora Abril, volumes 1 a 3, 1994.

RÊ BORDOSA, a morte da porraloca. Angeli. São Paulo: Circo Sampa, dezembro de 1987.

RÊ BORDOSA, memórias de uma porraloca. Angeli. São Paulo: Circo Editorial, outubro de 1995.

RÊ BORDOSA, vida e obra da porraloca. Angeli. São Paulo: Devir/Jacarandá, coleção Sobras Completas, volume 3, 2001.

REVISTA DE CULTURA VOZES. *O Mundo dos Super-Heróis*. Petrópolis: Editora Vozes, volume 4, primeira edição, maio de 1971 (segunda edição em março de 1972).

SUPER-HOMEM além da morte. São Paulo: Editora Abril, 1994.

THE SANDMAN. Gaiman, Neil. New York: Vertigo, volumes 1 a 75, publicados de 1987 a 1996.

ANGELI, o criador e suas criaturas. Caros Amigos, ano 5, número 50, p 30-37. Maio de 2001.

Outras Mídias

ENCICLOPÉDIA HERÓI, em CD-ROM. São Paulo: Acme e Publifolha, 1999.

ANEXOS

Anexo 1 – Íntegra da Entrevista com Arnaldo Angeli

Realizada por Dario de Barros Carvalho Jr., na entrega do Prêmio HQ Mix, na cidade de São Paulo, em 26/09/2000.

Transcrição:

DJ - Como a Rê Bordosa nasceu?

ANGELI - Eu criei sem querer a Rê Bordosa. Na época eu mandava tira pra a Ilustrada (Caderno de Cultura da Folha de São Paulo) às 7 da manhã ou na noite anterior e eu havia passado uma noite de cão... eu enfiei o pé na jaca, caí dentro do balde, tudo. Chegou pela manhã, eu tinha que fazer uma tira e não tinha jeito, não tinha como, não tinha condições físicas e mentais de nada. Então eu tava falando para minha mulher na época (hoje minha ex-mulher): "Pô, eu gostaria de fazer alguma coisa que representasse o que eu estou sentindo, que é a total inaptidão para as coisas." Aí ela falou: "É você tá de rebordosa" e eu falei: "porra, Rê Bordosa parece nome de gente". Ela falou "por que você não faz uma pessoa de rebordosa?" e eu falei: bom, eu posso fazer uma pessoa que tenha o nome Rê Bordosa, a gente separa Rê, e Bordosa, como se fosse um sobrenome. E fiz um negócio porque eu tinha acabado de tomar um banho de banheira para me recuperar, então eu deitei na banheira e afundava, voltava... e eu desenhei isso. As sem a intenção de desenhar a segunda tira, a terceira ou a quarta. Eu fiz a primeira tira só pra preencher o espaço mesmo e voltar a dormir.

Mas nessa primeira tira ela já surgiu pronta, tanto no aspecto físico como psíquico ou...

Mais ou menos. Quer dizer, todo o cenário já estava propício a surgir um personagem já formatado, um personagem que tem ressaca, tem sentimento de culpa e de certa forma tem uma memória nebulosa (sobre) o que motivou aquela ressaca e tal. Então, quando eu fiz, fiz a primeira tira e em seguida tive uma resposta dentro da própria Folha. As pessoas da direção da Folha vieram e me disseram: legal aquele personagem, eu conheço um cara assim, conheço um

menina assim... Aí eu falei: pô, colou sem querer, vou fazer a Segunda tira, vou fazer a terceira e pegou.

Qual idade ela tinha na sua concepção, quando você a criou e quando ela morreu?

Entre 25 e 30 anos, quando já está podendo fazer besteira que nem adulto.

Você inspirou o visual dela em alguém?

Na época estava no finalzinho do Punk, comecinho da New Wave e tinha um cabelo que as meninas da New Wave estavam usando na época que tinha um tufinho espigado em cima e o cabelo descia liso por aqui... Tinha um corte que elas usavam...

Anos 80?

Exatamente, ela nasceu em 84. E geralmente tingiam o topo desse 'puff' que tinham na cabeça. Então eu fiz a Rê Bordosa meio à semelhança dessas meninas que freqüentavam os bares que eu ia e das mulheres que eu via na cena musical e tal. Então ela veio prontinha: vestidinho preto era a coisa mais tradicional dos anos 80, botinha...

Mas às vezes você passa a impressão que ela é mais anos 70 que 80.

É, ela tem... quer dizer, ela não é a pessoa que começou a viver nos anos 80. Ela vem dos anos 70 e nos anos 80 desabrochou ou murchou, eu não sei definir isso direito (risos)

Você ri com ela ou dela, Angeli?

Eu acho que eu rio das situações que eu encaixava ela, que eram situações que eu vivia, meus amigos viviam – alguns insistem em viver até hoje... é, eram as pessoas que eu conhecia, as meninas que eu conheciam. A Rê Bordosa na verdade ela encampa um monte de amigos, ela vira um cavalo, que recebe um monte de entidades que eu já conheci.

No desenho você recortou um pouco do americano, não? Você é muito influenciado pelo underground americano, Crumb...

Sou, ali tem uma coisinha do Crumb que é forte...

Você é fã do Crumb, não é?

Não sou só fã, eu acho que eu sou influenciado mesmo, me inspira direto. Eu tenho três fontes de influência que são o humor da época do Pasquim Brasileiro e indo um pouquinho mais para trás o Carlos Estevão, n dos anos 50; tenho muita

influência do final dos anos 60 e começo dos anos 70 na França, que é Wolinsky, Villein, estes caras que estão hoje na casa dos 70 anos; e muita influência, aí muito mais ligado ao comportamento, que é o do quadrinho americano underground.

Sob esse aspecto do comportamento, você vê a Rê Bordosa como uma mulher "mesmo"? Você lidava com questões de sexualidade, qual era a abordagem?

Sim, sim. Eu acho que a Rê Bordosa, eu nunca pensei que era um personagem que poderia ser um homem. Eu sempre pensei como mulher. Eu acho que tem muitas coisas que eu vivi que coloquei na pele da Rê Bordosa, mas tentei fazer uma curvinha ali para a coisa se transformar num problema ou num sentimento feminino. Eu sempre pensei nela com os problemas e as aflições da mulher, não do homem. Quer dizer, tem muito homem que se identificava com aquilo, agora, eu sempre pensei ... Eu até brincava: aprendi com o Chico Buarque a escrever como se fosse uma mulher. Acho até que aprendi um pouquinho mais – nunca a gente vai aprender por completo, porque a gente sempre se recusa a aprender por completo – sobre a mulher mesmo, as aflições, a coisa de Ter sido um sexo blocado dentro da história da humanidade, que ficou fechado em casa e tal e daí de repente abre... Eu comparava que é como se colocassem a mulher de repente no meio da arena e soltassem os leões , então ela tem que se virar de repente... quer dizer a liberdade sexual, profissional, foi muito rápida ali...

Com todo esse relacionamento com o personagem, não deve ter sido muito fácil bolar a morte dela. Como você fez?

A Rê Bordosa não era meu personagem preferido. Eu gostava muito mais de fazer o Bob Cuspe, o Wood e o Stock... Agora, a Rê Bordosa era um personagem importante e eu gostava de trabalhar com ela, mas ela tomou um rumo que me deixou confuso em relação ao que é fazer um personagem de sucesso. Por exemplo, eu sempre quis fazer a Rê Bordosa, assim como o Bob Cuspe, como uma coisa tão áspera, mas tão áspera que não descesse pela goela das pessoas. Só que começou a descer. Então em lançamento de livro aparecia uma menininha com cara de quem nunca fez um felattio, um blowjob, e falava assim: 'Eu sou a Rê Bordosa'. Eu pensava: não é. Eu comecei a sentir que tinha uma falta de entendimento ou talvez...

... ela estivesse virando 'fofinha'.

Exatamente, fofinha. O pessoal falava assim: 'Por que você não faz uma Rê Bordosa de pano para vender?'. Aí eu pensava: só se apertar e vomitar, aí talvez fosse o caso. Só que ninguém ia fazer isso. Então a Rê Bordosa se transformou numa coisa que eu continuava achando que tinha o peso necessário para o que eu queria, mas eu percebi que ela foi se tornando a Mônica drogada dos anos 80, a Bolota meio... enfim, um personagem mais aceitável. Então percebi que era a hora de acabar com ela. Como ela era tão grande, não dava para abandonar, tinha de acabar mesmo.

Você tinha outra forma de ela morrer na sua cabeça, outra forma de morte?

Bom, como foi feito em tiras eu comecei a saga sem saber como ia terminar. Aliás, todas as histórias mais longas que eu faço eu não tenho o final, eu vou fazendo. Às vezes o final fica mais chocho, às vezes sem querer sai um puta final do caralho e tal. Mas eu acho que o importante dessas coisas que eu faço é mais o miolo do que o final. Então muita gente me cutucava – era o começo da época da discussão da Aids e tal – morrer de Aids e tal... Aí eu reparei que na época tinham reportagens do tipo assim: primo casando com primo para ter segurança sexual e eu achava que isso era um retrocesso. Para eu que sou da geração 70, sexo livre, amor universal, achava um retrocesso a falta de amor, a falta de tesão, vão virar um bando de bundões. Em vez de ficar discutindo o sangue dos bancos de sangue, as pessoas estavam se fechando em casa. Então eu não queria matar ela de Aids, ou, se fosse matar, colocar um pouco essa opinião que eu tenho.

Mas você faz uma referência a Aids, o vírus da destruição...

Ele pede os matrimônios. É mais ou menos isso, uma referência a este tipo de casal e de fuga...

Considerando que era essa época da Aids, você acha que tinha a possibilidade de ela não morrer, de continuar viva até hoje do jeito que ela era?

Ia ser um problema. Ela ia esquecer a camisinha, eu não poderia contrariar a postura do personagem. Eu não poderia trocar a roupa do personagem, fazer ela casar e transformar em sucesso de novo, que nem a Margarida, o Fantasma que

casou... Acho que personagem é aquilo: ele não troca de roupa, o comportamento dele se aprimora

Você nunca poderia, por exemplo, fazer ela continuar viva e envelhecer ou mudar?

Não, não faria, não me agradaria fazer isso. Não me agradaria não.

Você tem novos projetos para a personagem? Na época que você lançou "O Diário da porraloca", ela já havia morrido e você disse que aquilo eram reminiscências, que ela não ressuscitaria. Continua firme nessa opinião?

Continuo. Ela está morta e não vai ressuscitar.

E na Internet, na Itália (onde estavam reeditando as primeiras HQs da personagem, como Ana Barbera)...

Na Itália não existe mais, a revista acabou – parece que algum grupo jornalístico comprou a editora e parece que não conseguiu manter a revista. Agora, eu não penso nada mais com a Rê Bordosa, na verdade quem pensa são os outros. As pessoas chegam e me dizem: eu tenho uma idéia louca com a Rê Bordosa. Aí eu digo: ah, é? E o que você quer com a Rê Bordosa? Aí me disseram: pensei uma novela para Internet. Aí eu penso se é legal ou não. Aí eu fiz essa novela em que ela não ressuscita, ela continua morta, ela é uma entidade virtual... ela se materializa saindo das ondas, das fibras óticas, aparece dentro de um quarto de um menino nerd...

Onde está isso?

Na Uol, no site de humor, chama-se "Morta-Viva", a volta da morta-viva. Então também estou construindo o final, tem 13 ou 14 capítulos, é muito bem trabalhada, tem o autor discutindo o que é Rê Bordosa pra ele e tal... Tem uma linguagem meio estranha, diferente de quadrinhos...

O Adão chegou a fazer uma HQ com a Rê Bordosa aparecendo para a Aline, não?

Fez, porque na verdade a Aline é uma extensão da Rê Bordosa.

Uma Rê Bordosa light?

Light, mais pop, uma versão mais para adolescente do que para mulheres com estrias. Porque a Rê Bordosa pegava esse lado da mulher mais caída, ou melhor, da mulher que se deixou cair... (risos).

Arnaldo Angeli Filho, 44 anos, paulistano da gema, “nenhuma formação” – “Não dá nem pra contar que eu fui à escola. Fiz o primário e entrei para o ginásio com baseado na boca, cabelo nas costas e aí fudeu. Fiz quatro vezes a primeira série ginasial em um colégio do estado, quatro vezes... Eu cabulava, tal, aí fui jubilado e como já desenhava, já tinha publicado um desenho do pasquim, já tava no crime, falei: agora fudeu, não vou mais voltar na escola. De certa forma foi uma decisão acertada porque com 27 anos eu já estava numa postura profissional que com 27 as pessoas estão começando a pensar a Ter. Ao mesmo tempo às vezes me arrependo de não ter continuado a estudar, mas fui aprendendo a escrever direito a ser mais claro no texto trabalhando fazendo... Mas na hora de fazer conta é um problema.”(gargalhadas).

Anexo II – Sinopse das Sagas e Capítulos de *The Sandman* e principais personagens apresentados a cada capítulo

Nota: As sinopses a seguir foram produzidas para esta dissertação por meio da leitura de cada um dos capítulos, com o propósito exclusivo de informar o máximo de cada capítulo da maneira mais concisa possível. O nome das sagas e sua duração nos capítulos de *The Sandman* estão indicados em negrito e o nome individual de cada capítulo em itálico, sublinhado. O nome de personagens importantes é destacado em negrito na primeira vez em que eles são introduzidos à história. Vale ressaltar que a maioria dos nomes dados às sagas foi extraída por Gaiman de obras literárias famosas e a maioria dos títulos de capítulos vem de músicas. Outro dado curioso é que o autor alterna as histórias de cada saga de modo que os personagens em destaque sejam ora masculinos, ora femininos[60].

Prelúdios e Noturnos (Preludes & Nocturnes) – Capítulos 1 a 8

Capítulo 1 – Sleep of The Just - O primeiro capítulo da série mostra **Sandman, o Senhor dos Sonhos**, sendo capturado por um conclave de bruxos comandado pelo mago **Roderick Burgess**, o "Magus", em 1916. Burgess tentava capturar a Morte, mas, mesmo sem saber o quê capturou, decide manter a entidade aprisionada após retirar dela suas roupas, um estranho elmo, um saco de areia e um rubi. Quando a entidade – Sonho – acorda, Burgess exige poder e imortalidade em troca de sua liberdade, mas Sonho simplesmente ignora seu captor. Com o senhor dos sonhos morto, pessoas de todo o mundo começam a sofrer com a chamada "doença do sono", que faz com que elas deixem de dormir ou passem a dormir por longos períodos (são mostrados vários casos dentro da HQ). Em 1930, com o Senhor dos Sonhos ainda aprisionado, Burgess é traído por um de seus assistentes, **Ruthven Sykes**, e por sua amante (que se torna amante do assistente), **Ethel Cripps**. Os dois fogem para longe do mago, levando os objetos furtados do Senhor dos Sonhos. Para evitar que Burgess se vingue usando magia, Sykes obtém um amuleto de um demônio do Inferno, em troca do elmo de Sandman. Em 1932, a história mostra como estão os que sofrem a doença do sono, com destaque para uma moça chamada **Unity Kinkaid**, que havia dormido quando criança, foi estuprada (ainda dormindo) na clínica na qual estava internada e deu a luz a uma menina, também sem ter acordado. Em 1936, Ethel foge levando o rubi, o saco de areia e o amuleto que havia sido dado pelo demônio a Sykes. Burgess, já bem mais velho e preparando seu filho **Alex** para sucedê-lo, mata Sykes à distância utilizando-se de um feitiço.

---

[60] Informações precisas a respeito destes aspectos, bem como curiosidades a respeito de nomes de personagens e ficha técnica de cada fascículo podem ser obtidas no livro de Hy Bender citado na bibliografia desta dissertação.

Em 1947 Sykes morre em decorrência da idade avançada, sem que seu prisioneiro tenha sequer dito uma palavra no longo período desde a captura. O filho, Alex, assume o manto de Magus e a tarefa do pai em tentar negociar com o Senhor dos Sonhos. O tempo vai passando e Alex vai envelhecendo até que, em 1988, ao descer para o porão onde está o Senhor dos Sonhos para mais uma vez tentar negociar com ele, o já decrépito Alex desmancha sem querer o círculo mágico que mantém Sandman preso quando sua cadeira de rodas – empurrada por seu amante, **Paul MacGuire** - passa por cima do círculo. Sandman escapa e para se vingar condena Alex Burgess ao terror do "eterno despertar": o novo mago passa a dormir para sempre, tendo pesadelos horríveis nos quais, sempre que acredita ter acordado, descobre-se em meio a um novo pesadelo.

Capítulo 2 - Imperfect Hosts - Sandman volta a seu reino, o Sonhar, passando pelos portais de Chifre e de Marfim (aqueles aos quais se refere Homero, na Odisséia), mas, muito fraco, acaba desmaiando e é encontrado por uma gárgula, **Gregory,** que o leva até a mansão onde estão dois habitantes dos sonhos: **Cain** e **Abel**, protetores dos segredos e mistérios. Os dois– Cain relutantemente – ajudam seu mestre a se recuperar e Sonho segue em frente até seu castelo, que descobre quase totalmente destruído. Um homem magro identificado como **Lucien, o bibliotecário dos sonhos**, saúda seu mestre e conta que as coisas chegaram a aquele estado – não só o Sonhar fora devastado como muitos sonhos e pesadelos deixaram o local - em decorrência do aprisionamento de Morpheus. Sonho decide então ir atrás dos objetos tomados por Burgess para recuperar plenamente seus poderes e restaurar seu reino. Para saber onde estão os objetos, invoca em um ritual as "três bruxas", as três que são uma, as **Hecateae**. Obtendo as respostas e uma ameaça velada contra sua vida, o Senhor dos Sonhos resolve iniciar a busca pelo que lhe foi tomado. Importante ressaltar que Cain e Abel, as Hecatae, Lucien e **Eva e o Corvo** (que aparecem mais tarde na obra) não foram criados nos quadrinhos por Neil Gaiman e sim trazidos de volta em versões melhoradas: estes personagens apareciam na linha de HQs de horror da DC nos anos 70 – respectivamente, *The House of Mistery* e *The House of Secrets* (Cain e Abel); *The Witching Hour* (as Hecatae); *Tales of The Ghost Castle* (Lucien); e *Dark Mansion of Forbidden Love* (Eva e o Corvo).

Capítulo 3 – Dream a Little Dream of Me – Morpheus vai ao mundo desperto em busca de seu saco de areia dos sonhos, que segundo as Hecatae estaria em poder do mortal **John Constantine**, um aventureiro que utiliza magia de acordo com seus propósitos. Durante vários dias, Constantine ouve por onde passa repetidas músicas que têm em suas letras as palavras sonho e Senhor dos Sonhos (Mr. Sandman). Finalmente o próprio Morpheus aparece para o mortal e pede para que este devolva seu pertence. Constantine, porém, já não está mais com o objeto, mas resolve ajudar Sandman em sua busca e os dois acabam localizando a areia na casa do pai de uma ex-namorada de Constantine, uma viciada que havia roubado o saco. Chegando na casa os dois descobrem que a moça abriu o saco de areia e a estava usando como uma droga injetável, o que fez com que os sonhos a devorassem bem como a seu pai (o corpo do pai da moça vira literalmente papel de parede) e até mesmo um ladrão que entrou na casa. Sandman recupera seus sonhos, dá uma morte sem dor à mulher que já se encontrava nas últimas (a pedido de Constantine) e vai embora concedendo um favor a Constantine em pagamento de seus préstimos: o mago aventureiro não vai mais ter os pesadelos que não o deixavam dormir direito nos últimos anos. Observação: Neste capítulo o autor Neil Gaiman mais uma vez utiliza personagens que não criou, com o intuito de atrair leitores de outras obras para o início de seu conto: John

Constantine é um personagem que já existia no universo DC/Vertigo, criado por outro autor, Alan Grant, e desde então já possuía revista própria, chamada Hellblazer.

Capítulo 4 – A Hope in Hell – Mais fortalecido com a areia dos sonhos, Sandman resolve ir até o Inferno em busca de seu elmo. A concepção visual do Inferno, bem como os demônios presentes, mistura elementos retirados tanto da Bíblia quanto do Inferno de Danté, sem esquecer elementos já utilizados em outras HQs e (mais) uma participação especial de um personagem já existente no universo DC, o demônio **Etrigan**, que leva Sandman por uma "tour" no Inferno antes de acompanhá-lo à presença de **Lúcifer**, também chamado na série de "**Estrela da Manhã**" e **Samael**. Na "tour", Etrigan passa por vários lugares, entre os quais a Floresta dos Suicidas (que na última estada do Senhor dos Sonhos no Inferno, segundo ele mesmo comenta, era apenas um mirrado bosque) e a jaula onde está aprisionada uma africana identificada como **Nada** (o nome Nada é original, portanto não deve ser levado em conta seu significado em português para os propósitos da história). A moça, ao ver Sandman, o chama de Kai'Kul, afirmando ser ele o seu amante, e pergunta se ele a perdoou. Morpheus responde que ele a ama, mas ainda não a perdoou e que a sentença de dez mil anos no Inferno imposta por ele a ela ainda não terminou. Após este encontro, Sandman chega até a sala de Lúcifer e dos dois outros demônios que no momento governam o Inferno ao lado dele (ou pensam que governam, como revela depois o anjo caído), **Belzebuub** e **Azazel**. Sandman declara que um dos demônios do Inferno está com seu Elmo e Lúcifer concede licença para que o Senhor dos Sonhos o encontre e pegue o elmo. O demônio chama-se **Choronzon** e declara ter adquirido o elmo em uma "transação legal" (com o traidor Sykes, no primeiro capítulo) e que, portanto, se Sandman quiser o elmo deve desafiá-lo. O Senhor dos Sonhos aceita o desafio e o que se segue então é uma batalha de fantasia, ao estilo de Merlim versus Madame Min em "A Espada Era a Lei". Usando uma mistura de palavra e imagem, cada um dos contestantes diz ser uma coisa e ou outro deve afirmar ser uma que destrói a anterior. O desafio chega ao ápice quando Choronzon afirma ser o fim, a besta do apocalipse, o juízo final. "E você, Sonho, o que é?", questiona ao desafiante. "Eu sou a esperança", diz Morpheus, vencendo a contenda. Sandman recupera então seu elmo e agradece aos reis do inferno, que diz serem honrados, ao que Lúcifer retruca que ele deveria olhar em volta, pois está cercado e não tem poder para escapar dali, afinal Sonho não tem poder no Inferno. Sandman retruca: "Você diz que sonhos não têm poder aqui? Então diga-me Lúcifer Estrela-da-Manhã – e perguntem a si mesmos, todos vocês – que poder o Inferno teria se todos os prisioneiros daqui não pudessem sonhar com o Paraíso?". Sandman então se retira em meio à multidão de demônios silenciosos, que abre espaço para que ele passe, e Lúcifer promete que, por causa desta humilhação, irá destruí-lo.

Capítulo 5 – Passengers – Com parte de seu poder restabelecido, Sandman decide ir atrás de seu rubi. A jóia foi feita por ele mesmo com grande parte de seus poderes para facilitar suas tarefas, pois realiza todos os desejos de seu dono. Ethel Cripps havia ficado com o rubi inicialmente, mas o filho desta, um psicopata chamado **John Dee**, ou simplesmente **Doctor Dee,** havia alterado a jóia de tal modo que só ele conseguiria utilizá-la. Assim, quando Sandman – após visitar personagens da Liga da Justiça, que havia capturado Dee e guardado a jóia em um depósito – consegue pegar o rubi, este ativa uma armadilha que suga parte de seus poderes e o deixa sem sentidos. Ao mesmo tempo, Dee foge da prisão e vai em busca da jóia. Ele a encontra no mesmo armazém onde Sandman se encontra

desmaiado (sem, no entanto, enxergar o Senhor dos Sonhos), afirma em voz alta que alguém mexeu na pedra e sai cantando pela noite.

Capítulo 6 – 24 hours - Dee entra em um restaurante, gerenciado por uma pretendente a escritora chamada **Betty**, onde espera para que Sandman o encontra. Neste meio tempo, manipula mentes de pessoas em todo o mundo, promovendo uma série de mortes e incidentes terríveis. Dentro do restaurante, Dee manipula as mentes da proprietária e dos clientes (um motorista de caminhão, uma jovem lésbica chamada **Juddy**, um rapaz a procura de emprego e um casal formado por um marido interesseiro e uma necrófila) e faz com que eles o cultuem, revelem segredos, punam-se uns aos outros e, em última instância, matem-se entre si. Logo depois que o último dos presentes no restaurante morre, Sandman chega.

Capítulo 7 – Sound and Fury – Sandman questiona as ações de Dee e percebe que a pedra alterou as faculdades mentais do homem que já não era são antes de possuí-la. Como não convence Dee a entregar a jóia, este o desafia e os dois vão para o Sonhar para lutarem pela jóia. No ápice da batalha, Dee destrói o rubi acreditando que com isso mataria Sandman, mas acaba liberando os poderes do Mestre dos Sonhos, que encerra a batalha e leva Dee de volta ao Asilo Arkham para Criminosos Insanos ("retirado" do universo de outro herói da DC, Batman) e trazendo os seres humanos de volta ao controle de suas mentes.

Capítulo 8 – The Sound of her Wings - Após ter derrotado Dee e recuperado seus pertences, Sandman aparece sentado em um banco de praça dando pedaços de pão aos pombos. Uma nova personagem, bela, pálida, sensível e extremamente animada aparece. É **Morte** (Death), irmã de Morpheus, que primeiro tenta animá-lo – chegando a brincar com partes do filme Mary Poppins – e, logo depois, lhe dá uma bela bronca e manda Sandman parar de ter pena de si mesmo. Ainda apalermado, Morpheus resolve seguir a irmã em seu "dia de trabalho". Morte, ao lado de Sandman, visita várias pessoas e as leva para seu reino (várias diferentes mortes são mostradas). Depois de passar o dia com a irmã, Sandman conclui que ela tem responsabilidades, assim como ele, se reanima e decide voltar para reconstruir seu reino.

***Casa de Bonecas (The Doll's House)* – Capítulos 9 a 16**

Capítulo 9 – Tales in the sand – A saga Casa de Bonecas começa com um "antigo conto africano", que explica melhor a relação entre Morpheus e a personagem Nada, que aparece no capítulo 4. Um homem velho de uma tribo leva um garoto recém-circuncisado ao deserto onde o jovem deverá encontrar algo para que o velho lhe conte uma história. O garoto acha um pedaço de vidro em forma de coração e o velho então conta que aquilo é o que restou da antiga cidade onde a tribo vivia. A tribo, diz o ancião, foi a primeira a existir. No entanto, houve um dia uma princesa chamada Nada, que não se interessava por ninguém, até que um estranho homem passou pela cidade, e sumiu sem nada dizer. Nada se apaixona e, com a ajuda do rei dos pássaros e do tecelão, consegue comer uma fruta mágica que a leva ao Sonhar. Ela declara seu amor, mas ao perceber que o jovem é Kai Kul, o deus sonho, decide fugir dele. O Senhor dos Sonhos a persegue e, após uma série de fugas, os dois se encontram e fazem amor. No dia seguinte, porém, o sol os vê juntos e manda uma bola de fogo que destrói a cidade e transforma a areia em volta dela em pedaços de vidro em forma de coração. Arrependida, Nada se mata, mas o senhor dos sonhos a segue até o limite dos reinos da Morte e faz a ela um ultimato: ou ela

se casa com ele ou sofrerá um eterno tormento. O ancião retoma o conto e afirma que Nada já havia dado sua recusa, acrescentando que há outra versão da história, contada só entre as mulheres.

Capítulo 10 – The Doll's House – Este capítulo apresenta dois novos perpétuos. Ele começa mostrando um reino e é na verdade grande corpo chamado Limiar e, no coração deste corpo, mora **Desejo** (afinal, ele/ela só poderia morar no coração). O segundo é **Desespero,** a irmã-gêmea de Desejo, que em nada se parece com a irmã fisicamente e que tem por hábito rasgar a própria pele com um anel em forma de sinete. Desejo revela a Desespero que ela/ele estava por trás da tração entre Sandman e Nada, mas diz que o plano não funcionou como devia. Diz ainda que surgiu um Vórtice Onírico (uma entidade capaz de destruir as barreiras entre os sonhos e em última instância destruir o mundo), uma mulher. Enquanto isso, uma garota de cabelos multicoloridos chamada **Rose Walker** embarca com a mãe, **Miranda Walker**, para a Inglaterra. Rose dorme e começa a enxergar o mundo dos sonhos, e nele Lucien conta a Morpheus que três pesadelos – **Brute**, **Blob** e o **Corinthio** – e um sonho, **Fiddlers Green**, abandonaram o Sonhar na ausência do mestre. Lucien conta ainda que foi detectado um vértice onírico e diz a ele que já sabia e que o vórtice, uma mulher, está olhando para eles naquele momento. Ele aponta para Rose e ela acorda. Já na Inglaterra, Rose e Miranda encontram-se com uma senhora que revela ser mãe de Miranda. Ela é justamente Unity Kincaid, uma das vítimas da doença do sono. Confusa, Rose se perde pela casa e ao abrir uma porta de armário encontra lá dentro as Hecateae, que lhe dão pistas misteriosas sobre seu futuro e mencionam um irmão desaparecido, **Jed**. O capítulo termina mostrando um garoto amarrado em uma banheira e uma pessoa misteriosa chama o rapaz de Davy e, segurando uma faca, diz que chegou a hora.

Capítulo 11 – Moving In – O capítulo começa com Rose se mudando para uma casa na Flórida, onde se hospeda temporariamente para seguir a pista do irmão, Jed. A casa pertence a um transformista chamado **Hal**, que tem entre seus pensionistas um casal aparentemente perfeito (**Barbie** e **Ken**), duas mulheres misteriosas que colecionam aranhas, **Zelda** e **Chantal**, e um senhor chamado **Gilbert**, que nunca deixa seu quarto. A imagem muda para o sonho de um Jed, que está vivendo no porão da casa de uma família que o adotou. Jed vive entre ratos, mas em seu sonho – o mesmo sempre que dorme – vive com um homem fantasiado chamado **Hector Hall**, a esposa deste, **Hippolyta "Lyta" Hall**, e os pesadelos Brute e Blob – aqueles que haviam fugido do Sonhar. Os dois se instalaram na cabeça de Jed onde criaram o sonho e para lá levaram Hector, que havia morrido, fazendo com que ele e a esposa pensassem que Hector havia sido escolhido para ser "o Sandman, protetor dos sonhos das crianças". Enquanto isso Rose descobre que seu pai morreu e que o irmão foi morar com o avô, mas este também morreu e o garoto foi levado para uma família. Ela acha uma foto do irmão com o falecido avô e na carta para a mãe e a avó comenta que a casa tem um novo morador, um grande corvo negro que não sai de sua janela. O corvo é **Matthew**, assistente de Sandman, que mantém o mestre informado sobre Rose, o "vórtice". À noite, voltando de um show dado pelo senhorio, Rose é atacada e acaba sendo salva por Gilbert, que se apresenta a ela. Matthew rouba a foto de Jed e leva a Sandman, que consegue localizar o garoto e descobre que dois pesadelos que abandonaram o reino (justamente Brute e Blob) estão na cabeça do menino. De volta ao quarto de hotel onde o garoto Davy estava amarrado, o homem com a faca, cujo rosto ainda não é mostrado, diverte-se com olhos de seres humanos – dois garotos mortos amarrados e sem olhos estão ao pé da cama – e, falando ao telefone, diz ser um colecionador e registra-se para um encontro com o nome de Corinthio. Rose recebe informações sobre o paradeiro de

Jed e decide seguir atrás dele, acompanhado por Gilbert. Sandman decide ir atrás de Blute e Blob na cabeça de Jed.

Capítulo 12 – Playing House – O capítulo começa com Lyta Hall questionando-se sobre fatos estranhos em sua vida: Hector não havia morrido? Por quê ela está grávida há mais de dois anos? E, se Hector é o protetor dos sonhos das crianças, por quê os dois só cuidam de Jed? Lyta tenta pergunta ao marido, mas este diz que deve sair para enfrentar um monstro, que Blute e Blob afirmam ser o Monstro Pesadelo. No mundo desperto, Jed é mal-tratado pela família adotiva. Rose e Gilbert se registram em um hotel no qual haverá uma convenção de fãs de sonhadores. Sandman chega à cabeça de Jed e Hector, acreditando ser "o Sandman", tenta detê-lo, provocando risadas em Lorde Morpheus. Sandman retira o mundo criado por Brute e Blob da cabeça de Jed, causando uma explosão que mata os pais adotivos. Os dois pesadelos são punidos, Hector Hall é mandado para a terra dos mortos e Lyta tenta atacar Sandman, mas este impede que ela se aproxime, a informa que a criança gerada por ela nos sonhos "é dele" e não deve ser machucada. Morpheus então avisa que voltará quando o bebê nascer e abandona Lyta, que jura que o mestre dos sonhos só terá seu filho se ela estiver morta. Enquanto isso, Jed, desnorteado, pega uma carona com o Corinthio.

Capítulo 13 – Collectors – No hotel onde Rose e Gilbert se registraram, dezenas de homens e mulheres estranhos se registram para uma suposta convenção de fãs de cereais. Todos tem nomes estranhos e falam constantemente sobre morte, sangue e correlatos. O organizador do evento, **Nimrod**, é informado pelo dono do hotel que dois hóspedes – Rose e Gilbert – terão de ficar ali por ordem da polícia, já que a casa do garoto que os dois procuravam explodiu. Nimrod concorda a contra-gosto, mas avisa que ambos não devem entrar na área restrita à convenção. Nimrod trata a todos como "colecionadores" e em breve o Corinthio chega ao local (um homem de cabelos brancos e óculos escuros que Nimrod diz ser uma lenda entre os colecionadores e que pensava ser mais velho). Os colecionadores são na verdade serial killers realizando uma reunião. Incidentalmente, Rose e Gilbert estão no elevador quando o Corinthio e outro "colecionador", o "**Cirurgião**", entram nele. Rose fica impressionada com o aspecto do Corinthio, enquanto Gilbert fica visivelmente perturbado, anota um nome em um papel e diz a Rose para dizê-lo em voz alta em caso de perigo. Enquanto isso, Corinthio, Nimrod e Cirurgião matam cruelmente um falso colecionador que havia se infiltrado no encontro (antes de matar o homem, o Corinthio avisa que não pode usar seu porta-malas porque guardou ali algo para mais tarde). Gilbert some, Rose é atacado por um serial killer que mata crianças e consegue dizer o nome do papel: Morpheus. Sandman aparece, coloca o maníaco para dormir e diz a Rose para abandonar o prédio. O Senhor dos Sonhos então desce ao saguão onde o Corinthio discursa aos presentes, "desfaz" o Corinthio (que revela possuir duas horrendas bocas no lugar dos olhos) e parte levando embora o "sonho" dos colecionadores, ou seja, a visão que eles têm sobre si mesmos, seus devaneios de grandeza. Gilbert reaparece com Jed nas mãos, afirmando que ele estava em um porta-malas de um carro.

Capítulo 14 – Men of Good Fortune – Este capítulo é um interlúdio no qual Sandman é mostrado em um passado distante. Sonho é levado pela irmã, Morte, a uma taverna da velha Inglaterra, na qual um homem, **Rob Gadling**, afirma que a Morte é para os tolos e que ele não vai morrer. Sandman pergunta ao homem se ele realmente acredita naquilo e, após obter uma resposta positiva, diz que irá encontrá-lo em 100 anos no mesmo local. Um segundo encontro é mostrado e a partir de então os dois se

encontram sempre a cada 100 anos, sendo que em cada um destes encontros são mostrados mudanças culturais e os revezes enfrentados pelo mortal. Em um dos encontros, Morpheus escuta uma conversa entre dois freqüentadores do local, **Kit Marllow** e **Will Shakeaspeare**, com quem faz um pacto para que este "crie novos sonhos para instigar os homens." Em outro, é abordado por uma jovem senhora chamada **Johanna Constantine** (uma parenta distante de John Constantine), que tenta força-lo a trabalhar para ela e acaba sendo dominada por ambos – em um próximo encontro, Sonho revela a Gadling que a moça acabou por lhe prestar excelentes serviços. Em um dos últimos encontros, Gadling afirma a Sonho que acredita que o mestre dos sonhos só se encontra com ele porque é um solitário e precisa de companhia. Sonho se ofende e abandona Gadling, que fica falando sozinho, afirmando que se os dois voltarem a se encontrar isso ocorrerá apenas porque são amigos. A HQ termina em um bar moderno, onde um Gadling yuppie bebe sozinho a uma mesa quando é abordado por Sonho. Gadling diz que não tinha certeza que o mestre dos sonhos iria ao encontro e este arremata: "Sempre ouvi que não era educado deixar os amigos esperando."

Capítulo 15 – Into the Night – Findo o interlúdio, a história retoma a história de Rose Walker. A moça está de volta à pensão, onde espera pela recuperação do irmão. Quando dorme, começa a invadir os sonhos dos demais moradores do local (entre outros, o de Barbie, que sonha ser a princesa de uma terra encantada). A determinada altura, Rose quebra as barreiras entre os sonhos e Morpheus aparece, impede que ela continue a quebrar as barreiras e a leva para o Sonhar. Matthew, o corvo, vai para o hospital onde Jed está e encontra-se com Gilbert, a quem revela que Rose é um vórtice onírico. Gilbert, então, revela que ele é um sonho e que Morpheus irá matar Rose para se livrar do vórtice. Os dois, juntos, vão para o Sonhar atrás de Morpheus e Rose.

Capítulo 16 – Lost Hearts – Morpheus revela a Rose que ela é o vórtice e por isso deve morrer. Gilbert - que na verdade é Fiddler's Green, o sonho desaparecido – chega com Matthew e tenta impedir a morte da garota, mas Morpheus afirma que não é possível e determina que Gilbert reocupe seu lugar no Sonhar e este obedece. No mundo desperto, Unity Kinkaid, a avó de Rose, está morrendo. Antes que isso aconteça, porém, Unity aparece no Sonhar e informa a Morpheus que quem deve morrer é ela e não sua neta, já que Unity seria o vórtice e isso só não aconteceu porque estava com a doença do sono. Unity pede a Rose que lhe dê seu coração e quando Rose faz isso, Unity se torna o vórtice e morre, eliminando a ameaça ao Sonhar. Rose tenta retomar sua vida e escreve sobre o episódio e, ao fazer um comentário complementar, revela que sua melhor amiga chamava-se Judy e morreu em um massacre em uma lanchonete (aquele que havia sido causado por Dee no capítulo 6).

***Terra dos Sonhos (Dream Country)* – Capítulos 17 a 20**

Capítulo 17 – Calliope – A história começa em 1986, quando **Richard Madoc**, um escritor que escreveu um grande sucesso e desde então nunca mais escreveu nada, visita o renomado escritor **Erasmus Fry** e, em troca de um item conhecido como belzoar, leva para casa uma musa que Fry havia capturado na Grécia e mantinha em sua casa, estuprando-a quase que diariamente em troca de inspiração. Madoc recebe a musa, que se chama **Calliope**, e a leva para casa, onde também a mantém prisioneira e a estupra constantemente em troca de inspiração Callíope invoca as Hecatae em busca de ajuda, mas estas dizem não poder ajudar. Sugerem, no entanto, que ela chame seu antigo amante, Morpheus (que é chamado por Callíope como "Oneiros", que os romanos chamavam de "escultor da

forma"), mas acabam dizendo que nesta época ele também se encontra prisioneiro e não pode ajudar. Com o passar dos anos, sempre às custas de Callíope, Madoc começa a fazer cada vez mais sucesso, torna-se um bestseller, teatrólogo, roteirista de cinema... Em março de 1990, Sonho, já liberto, vai em socorro de Callíope. Ele pede que Madoc liberte a musa, mas o escritor afirma que não teria idéias sem Callíope e por isso não pode libertá-la. Morpheus, então, amaldiçoa Madoc com uma overdose de idéias. Durante um passeio pela rua, o escritor começa a ter tantas idéias que entra em um estado de delírio e usa os próprios dedos e sangue para escrever a profusão de sonhos que estão lhe ocorrendo. Madoc é socorrido por um médico e decide libertar Callíope. A musa, solta, propõe uma tentativa de reconciliação a Sonho antes de ir embora, mas este recusa. Quando a musa e Sonho se vão, Madoc não consegue mais lembrar-se de qualquer coisa ou ter qualquer idéia.

Capítulo 18 – A Dream of a Thousand Cats – Este capítulo de Sandman é inteiramente estrelado por gatos. Uma gata que teve seus filhotes mortos pelos donos (porque ela era de raça pura e seu amante, um vira-lata) acaba se encontrando com Sonho (em forma de gato) para perguntar porquê aquilo acontecera. O "Gato dos Sonhos" revela que um dia o mundo foi dos gatos, que faziam dos humanos (então do tamanho de ratos) o que desejavam. Os humanos, porém, se reuniram e mil deles sonharam um mundo no qual eram senhores, e a partir daquele dia a realidade mudou. A gata, desde então, percorre o mundo incentivando os gatos a sonharem um mundo no qual são senhores, na esperança de que se mil gatos tiverem o mesmo sonho o mundo voltará a ser deles.

Capítulo 19 – A Midsummer Night's Dream – Utilizando elementos do teatro shakeaspereano e lendas inglesas, este capítulo de Sandman mostra o reencontro de Will Shakeaspeare e Sonho, para que o primeiro "pague" a primeira parte de seu pacto. Shakeaspeare "paga" a dívida com a peça "Sonho de Uma Noite de Verão", que é exibida para Sonho e seus convidados: o próprio povo das fadas, entre os quais **Titânia**, **Auberon** e até mesmo o puck **Robin Goodfellow.** Durante a peça o povo das fadas revela que está deixando de vez o mundo dos homens, é insinuada a morte de **Hamnet**, filho real de Shakeaspeare (a HQ termina citando quando o garoto morreu na vida real) e, por fim, o cruel Robin Goodfellow (que em nada lembra o doce elfo da peça) substitui um ator e decide ficar no mundo desperto.

Capítulo 20 – Facade – Este capítulo é uma história-solo com a Morte, que foge um pouco da obra. Sandman não aparece e a história é independente dos demais fascículos: uma mulher amaldiçoada pelo deus egípcio **Rá** torna-se uma espécie de super-heroína com poderes indesejáveis e imortal. A moça, chamada **Rainie Blackwell**, vive por centenas de anos, em boa parte dos quais tenta se suicidar e não consegue. Até que, na época presente (entenda-se anos 80/90), atrai a atenção da Morte que acaba se apiedando da moça e a ensina a obter o perdão de Rá e o fim de sua vida.

***Estação das Brumas (Season of Mists)* – Capítulos 21 a 28**

Capítulo 21 – Season of Mists – Prologue - A HQ começa com **Destino**, o irmão mais velho dos perpétuos, caminhando por seu jardim cheio de encruzilhadas. Em uma delas, ele se encontra com as Hecatae, que afirmam que um evento está começando ali. Destino consulta seu livro e descobre que deve convocar todos os irmãos para um jantar. Sonho, Morte, Desejo, Desespero e Delírio se unem a Destino para uma suposta refeição (um dos irmãos não está presente e os demais se referem a ele apenas como "o pródigo", que abandonou suas funções). Após uma série de desentendimentos dos mais diversos entre os irmãos, Desejo provoca Sonho perguntando se este mandou alguma namorada

ao Inferno recentemente (referindo-se ao caso de Sandman com Nada, ao qual o autor já havia se referido nos capítulos 4 e 9) . Sonho reage à provocação, deixa a mesa e, após uma conversa em particular com a Morte, decide que errou e volta a seu reino decidido a seguir rumo ao Inferno para corrigir seu erro. Morte volta para anunciar que Sonho foi para seu reino e Destino encerra o jantar dizendo que "começou" o que deveria ser iniciado em seu jardim.

Capítulo 22 – *Season of Mists – Chapter 1* – Temendo a vingança prometida por Lúcifer anteriormente, Sonho chama todos os habitantes do Sonhar e avisa que pode se ausentar por um longo período e que espera que o reino não se desmanche como ocorreu em sua primeira ausência (quando foi capturado). Logo depois despacha Cain para comunicar sua visita ao Anjo Caído (já que este não pode ser mal-tratado em virtude de seu estigma). Dando continuidade a seus preparativos, Sonho encontra-se com Lyta Hall e o bebê gerado no Sonhar (e avisa a mulher, que continua a jurar vingança a ele, que o nome do bebê é **Daniel**), e toma um cálice de vinho com Robert Gadling nos sonhos deste último. Por fim, Sonho recebe Cain de volta de sua visita ao Inferno. O irmão de Abel conta que Lúcifer zombou o tempo todo dele, mas que o recado foi dado. Sandman, então, abre um portal para o Inferno e entra nele.

Capítulo 23 – *Season of Mists – Chapter 2* – Sonho chega ao Inferno e encontra o lugar vazio. Após procurar inutilmente por Nada, Sonho clama por Lúcifer. Este aparece e, após jurar a Sonho que não fará nada de mal a ele enquanto estiverem no Inferno, conta que se demitiu do "cargo" e mandou mortos e demônios deixarem o Inferno, que está fechando naquele momento. Sonho acompanha Lúcifer em sua jornada pelos portões do Inferno, durante a qual ambos fazem reminiscências sobre o tempo de Lúcifer como anjo, mandam embora as últimas almas torturadas e demônios, e Lúcifer fala sobre a necessidade dos humanos de acharem que merecem a tortura para obterem perdão por seus pecados e de não se responsabilizarem por seus atos, culpando o demônio por eles. Lúcifer então se despede de uma horripilante e deformada demônio chamada **Mazikeen** (que tem metade do corpo de uma beleza perfeita e a outra metade apodrecida), pede a Sonho que corte suas asas e pergunta-se sobre o que os humanos farão quando seus mortos começarem a voltar. Por fim, Lucifer deseja sorte a Sonho na busca por Nada e, pouco antes de sumir, lembra a Sandman que uma vez jurou destruí-lo e avisa que ambos já não estão mais no limite do Inferno. Lúcifer então dá a Sonho a chave do Inferno. "Talvez ela o destrua, talvez não. Mas duvido que torne sua vida mais fácil", diz, desaparecendo e deixando Sonho com a chave na mão.

Capítulo 24 – *Season of Mists – Chapter 3* – Este capítulo começa mostrando **Odin**, senhor de Asgard, tomando conhecimento dos fatos recentes envolvendo o Inferno. Odin, então, segue até a caverna sob o mundo onde está amarrado (nas entranhas de seu próprio filho) o ardiloso deus **Loki**, condenado a viver ali eternamente sob tortura até o fim dos tempos. Odin liberta Loki temporariamente para que este o ajude a negociar a posse do Inferno com Sonho. Os dois, acompanhados do imenso e burro **Thor**, seguem para o Sonhar. No Sonhar, Matthew e **Eva**, a mulher de Adão que vive nas cavernas do Reino dos Sonhos, comentam que Sandman espera visitas. Com efeito, os deuses da mitologia nórdica e diversas outras entidades começam a aparecer no Sonhar em busca da chave do Inferno ou simplesmente pedindo que o Senhor dos Sonhos feche o local para sempre. Entre eles, destacam-se: os já citados deuses nórdicos, que querem o local para montarem uma nova Asgard e fugirem do Ragnarock (o fim do mundo da mitologia nórdica); os demônios Azazel, Choronzon e **Merkin**,

senhora das aranhas, que pretendem trocar Nada pela posse do Inferno, que acham que deve pertencer a eles por direito; **Anúbis** e **Bast**, deuses do Egito, que pretendem trocar uma informação sobre o paradeiro do irmão pródigo pelas paragens do Inferno; **Susano-o-no-Mikoto**, um deus japonês que vem pedir a doação do Inferno a seu panteão; representantes da **Ordem** e do **Caos**, cada um com sua proposta para obter o domínio que pertencia a Lúcifer; e até mesmo os anjos **Remiel** e **Duma**, enviados por Deus para acompanharem as negociações. Sonho recebe a todos, afirma que cada um será encaminhado a aposentos particulares e diz que quando o próximo dia amanhecer ele conversará com seus convidados sobre o destino da chave do Inferno.

Capítulo 25 – *Season of Mists – Chapter 4* – Este capítulo também é uma espécie de história independente, apesar de inserido no contexto da saga. Ele mostra uma história de mortos voltando à Terra, já que o Inferno foi fechado. Mais especificamente alunos e professores que morreram em um colégio (ou nos arredores dele) e voltam ao local para reviverem suas estranhas vidas e mortes. O episódio termina com dois alunos (um fantasma que já assombrava a casa antes dos mortos voltarem e um aluno que morre e vira fantasma na ocasião) saindo do colégio para curtir a vida (de fantasma) e filosofando sobre o Inferno. Um deles, **Rowland**, afirma que o Inferno "é algo que se carrega dentro de si, não um lugar para onde se vai (...) as pessoas estão fazendo as mesmas coisas de sempre, e fazendo isso a si mesmos... isso é Inferno." O segundo, **Paine**, diz não saber se concorda com aquela definição. "Acho que talvez o Inferno seja um lugar. Mas você não precisa ficar naquele lugar para sempre."

Capítulo 26 – *Season of Mists – Chapter 5* – O capítulo começa com mais dois interessados no Inferno chegando ao Sonhar: **Cluracan** e **Nuala**, ambos representantes do reino de Faerie. Na seqüência, são mostrados detalhes dos convidados já presentes e das relações entre eles. Enquanto se distraem no castelo esperando pela manhã seguinte, todos dão um jeito de pedirem uma audiência particular a Sonho antes que este anuncie sua decisão. Nesta audiência, todos tentam interessar Sandman em possíveis trocas pelo Inferno, em alguns casos até mesmo ameaçando o Senhor dos Sonhos. Após dispensar a última comitiva – a dos demônios do Inferno, que além de oferecer Nada acabam oferecendo o próprio Choronzon, que havia roubado o elmo de Sonho nos primeiros capítulos -, Sonho pondera sobre qual decisão irá tomar, afirmando que esta não será fácil.

Capítulo 27 – *Season of Mists – Chapter 6* – Sonho "deixa" o dia amanhecer e, antes de anunciar sua decisão, encontra-se com os anjos Remiel e Duma. Enquanto conversa casualmente com os dois, Remiel recebe uma mensagem de Deus: Ele diz que deve haver um Inferno para que haja um Paraíso e diz a Sonho que a chave deve ser entregue aos dois anjos para que estes desçam ao Inferno, reabram o local e este volte a ser o que era. Remiel chega a se revoltar, mas Duma (o anjo do silêncio) pega a chave e Remiel decide seguir a vontade de Deus. No salão, os convidados começam a brigar entre si por antecipação, já se julgando cada um deles o novo dono do Inferno. Sonho, porém, chega acompanhado dos anjos e estes anunciam que Deus tomou a chave de volta e que o Inferno voltará a ser a moradia dos condenados e dos demônios. A notícia causa revolta e Azazel diz a Sonho que se esta é a decisão ele irá mastigar a alma de Nada e de Choronzon. Sonho, porém, afirma que ofereceu sua hospitalidade a todos os presentes, inclusive Nada e Choronzon, e que não permitirá que aquilo ocorra. Azazel desafia Sonho a entrar dentro dele e pegar as almas. Sonho não só faz isso como ainda prende o demônio dentro de uma garrafa e a guarda em um baú onde se vislumbram uma série de

objetos estranhos, entre os quais o crânio do Corinthio e uma cidade engarrafada (que aparecerá em um capítulo posterior, Ramadan). Sonho então pergunta aos demais se alguém mais discorda dele e, obtendo o silêncio como resposta, dá adeus aos que quiserem ir e estende a hospitalidade aos que quiserem ficar. Os representantes do Chaos e da Ordem se despedem, bem como os demônios restantes (Choronzon e Merkin) e os deuses egípcios. Os deuses nórdicos também se vão, com Thor arrastando Loki, que tenta se livrar berrando que há algo errado, mas o gigantesco deus do trovão o impede de falar com um violento soco. Sonho manda Matthew providenciar hospedagem à delegação de Faerie e a lorde Susano, que decidiram ficar mais, e depois ir avisar a Nada que os dois conversarão. "Não quero falar com ela, Matthew. E duvido que ela queira falar comigo. Mesmo assim... conversaremos."

Capítulo 28 – *Season of Mists – Epilogue* – No inferno, os demônios e condenados começam a voltar e voltam a ser torturados, mas, segundo os anjos, com amor já que o objetivo é "redimir" e não "punir" (o que segundo os condenados piora tudo). No Sonhar, Sandman conversa com Nada e, após levar um tapa na cara, pede desculpas e oferece à antiga amante a chance de reencarnar e ter uma nova vida, que ela aceita. Logo depois, Sonho descobre que Loki trocou de lugar com o deus japonês Susano e oferece a ele a manutenção de sua liberdade em troca de favores futuros. O deus da mentira aceita. Ainda neste capítulo, Cluracan deixa ao Sonhar deixando Nuala como "presente" ao rei dos Sonhos e Lúcifer, relaxando em uma praia da Austrália, admite que o pôr-do-sol é uma criação maravilhosa do "velho bastardo" (Deus). O capítulo termina com Destino fechando seu livro e encerrando a saga.

***Distant Mirrors* – Capítulos 29 a 31**

Capítulo 29 – *Thermidor* – Thermidor é o primeiro de uma série de três contos de Sandman que misturam ficção e fatos reais históricos. Ele começa quando Sonho se encontra com Johanna Constantine (aquela que o havia ameaçado em um de seus encontros seculares com Robert Gadling) em 1794 e pede a ela que haja como uma agente mortal em uma missão para ele. A cena seguinte se passa um mês depois e Johanna é mostrada na França, em plena Revolução, carregando uma cabeça decepada. Em breve, ela é perseguida por **Maximillien Robespierre** e **Louis-Antoine Saint Just** (personagens reais da revolução francesa), que querem obter a cabeça de volta por se tratar de um "mito" que não tem mais lugar na nova França (trata-se da cabeça viva de **Orpheus**, filho de Sandman, cuja história seria contada pouco depois em Sandman Especial). Johanna é colocada na prisão até decidir revelar o paradeiro da cabeça (que ela havia escondido em uma pilha de cabeças cortadas por ordem da Revolução) e recebe instruções de Morpheus em um sonho. No dia seguinte, ela leva os revolucionários até o local onde pega a cabeça e, ao colocá-la sobre a pilha, todas começam a cantar. Robespierre e Saint Just ficam catatônicos e a moça foge com a cabeça de Orpheus. Pouco depois, a facção de Robespierre e Saint Just é deposta e ambos são guilhotinados (as datas da HQ são precisas em relação à História e o próprio nome "Thermidor" refere-se ao nome dado pelos revolucionários ao mês de julho e parte de agosto). O episódio termina com Johanna entregando a cabeça de Orpheus a sacerdotes da ilha grega de Naxxos. Orpheus comenta que não vê mais o pai, nem mesmo em seus sonhos, e pergunta se ele está bem. Johanna diz que sim e manifesta vontade de ver Orpheus de novo, mas ele diz que isso não ocorrerá.

Capítulo 30 – *Augustus* – A história deste capítulo é narrada pelo anão **Lycius**, um ator da Roma antiga que relembra em suas memórias um dia que passou ao lado do imperador Caio Otávio **Augustus**. Cheia de referências reais ao período histórico em que se passa, a história narra a trajetória do imperador, que tinha pesadelos terríveis com o tio, **Júlio César** (o menino era seu legítimo herdeiro e consta que teria sido estuprado por César), amainados por contadores de histórias. Uma noite, em vez de um contador é o próprio Senhor dos Sonhos que aparece e o aconselha a passar um dia de sua vida disfarçado de mendigo no mercado, longe dos olhos dos deuses, para poder planejar os rumos de Roma. É este dia, permeado de lembranças de Augustus, que Lycius narra na HQ.

Capítulo 31 – *Three Septembers and one January* – Neste episódio Neil Gaiman romanceia a história de **Joshua Norton**, um sul-africano que realmente viveu em San Francisco (EUA) e que, em 1859, declarou-se Imperador dos Estados Unidos. Norton virou uma personagem lendária e chegou a criar seu próprio dinheiro, que era tido como souvenir e até aceito em algumas lojas. O "imperador" morreu em janeiro de 1880 e seu enterro, marcado por um eclipse total do sol, teve um cortejo de 10 mil pessoas. Gaiman se utiliza de todos estes detalhes reais para transformar a história real de Norton em uma aposta entre Sonho e suas três irmãs mais novas, Desejo, Desespero e Delírio. As três apostam que Sandman não pode evitar que Norton entrar em seus respectivos reinos (seja dominado por desejo, delírio ou desespero). Sonho aposta e dá a Norton seu sonho de ser imperador, o que garante sua vitória na aposta. A HQ é cheia de referências a San Francisco da época, contando inclusive com "participação especial" do escritor **Mark Twain**.

**** Entre os Capítulos 31 e 32 foi publicada a revista Sandman Special, trazendo uma história completa, "Song of Orpheus", que reconta o mito grego de Orpheus aliado ao enredo dos perpétuos. Orpheus, na HQ, é filho de Sandman (Morpheus) e da Musa Calíope. A história mostra como Orpheus relegou o pai porque este não quis ajudá-lo a ir em busca de sua amada no reino de Hades e, ao final, como o pai resgatou o que restou do filho (a cabeça falante) e providenciou que esta fosse cuidada pelos séculos futuros, mas se recusou a aceitar Orpheus novamente como filho. Também nesta HQ aparece pela primeira vez o irmão pródigo dos perpétuos:* ***Destruição.***

***Um Jogo de Você (A Game of You)* – Capítulos 32 a 37**

Capítulo 32 – *Slaughter in Fifth Avenue* – O episódio começa em um reino encantado, onde criaturas discutem, dentro de uma caverna, sobre as ações que devem desenvolver para trazer de volta uma mulher misteriosa e a salvar a aquela terra do Cuco. Logo depois, é mostrada uma cena na qual Barbie (que havia aparecido na saga Casa de Bonecas) acorda em um apartamento pequeno e abre a porta para uma amiga, a travesti **Wanda**. Barbie, que se separou de Ken depois daquela saga e desde então afirma que não consegue mais sonhar, mora agora em um prédio antigo, no qual também moram uma moça de grandes óculos chamada **Thessaly**, um casal de lésbicas (**Hazel** e **Foxglove**) e um homem estranho chamado **George**. Neste meio tempo, Sonho aparece em uma praia do Sonhar conversando com Matthew. Os dois testemunham uma criatura atravessando do Sonhar para o Mundo Desperto. Morpheus comenta que haverá grandes mudanças e que uma daquelas terras localizadas nos recifes do Sonhar está morrendo. Enquanto isso, Barbie e Wanda saem do metrô e dão de cara com uma criatura imensa, semelhante a um grande cachorro, que é metralhada pela polícia de Nova York. Barbie

reconhece a criatura como **Martin Tenbones**, um habitante da terra com a qual sonhava todas as noites. Na Terra Mágica, as outras criaturas (que agora são mostradas como um macaco vestido de uniforme de banda, **Prinado**; uma papagaio, **Luz**; e um rato, **Wilkenson**) sentem a morte de Tenbones. Na Terra real, Barbie é amparada por Wanda, que a leva de volta ao apartamento, onde a moça vê que está com uma jóia nas mãos (o Porpentino) e se lembra de seu sonho, seus amigos dentro dele e a ameaça de uma criatura chamada **Cuco**. No apartamento abaixo, George engole um cuco, olha para um pôster de Barbie na parede e comenta que "os filhos do Cuco" conhecem a princesa Bárbara.

Capítulo 33 – *Lullabies of Broadway* – Barbie, ainda em estado de choque, recebe a visita de Hazel, que conta estr grávida em decorrência de uma relação heterossexual na qual traiu Foxglove (esta nada sabe). Após conversar com a moça, Barbie senta-se sonada em frente da televisão e tem uma série de delírios até dormir e "acordar" dentro de sua terra de sonhos. Enquanto Barbie sonha, George abre o peito e libera uma série de Cucos que se espalham pelo prédio causando pesadelos aos demais moradores (destaque para o sonho de Foxglove, que sonha com sua ex-namorada: Judy, aquela que foi morta no massacre causado por Dee nos capítulos iniciais). Thessaly, no entanto, mata o pássaro antes que o animal lhe cause um pesadelo e bate à porta de George, com uma faca na mão. Na terra mágica, Barbie (agora Princesa Bárbara), Luz, Prinado e Wilkenson, decidem empreender uma saga para levar o Porpentino ao mar brilhante, na esperança de que lá a pedra realize uma magia que acabe com o reinado do Cuco. As criaturas que acompanham Barbie constantemente se referem a **Murphy**, aparentemente o deus que protege aquela terra mágica.

Capítulo 34 – *Bad Moon Rising* – Thessaly mata George, acorda todos os demais moradores (as) do prédio e todos vão para o apartamento de Barbie, onde a encontram em um sono profundo com a jóia brilhando sobre o peito. Thessaly conduz todos ao quarto de George, onde descola o rosto do cadáver e utilizando-se de magia faz com que este fale com ela e responda às suas perguntas. George diz ser um servo do Cuco (que ele não sabe definir o que é) e que veio de um sonho de Barbie para destruir a pedra e permitir que o Cuco voe. Thessaly – na verdade uma bruxa tessaliana (vinda da Thessália, na Grécia) – faz um ritual que baixa a lua para a Terra. A lua (que a princípio parece também ser a Hecatae) atende ao pedido da bruxa e leva a bruxa, Foxglove e Hazel para o sonho de Barbie, onde Thessaly quer se vingar do Cuco e ajudar Barbie. Wanda não pode ser levada por ser homem. Na rua, uma mendiga (que já havia encontrado Barbie e Wanda no metrô) repara que a lua sumiu e diz que algo está errado. Wanda fica sozinha com Barbie e é surpreendida quando o rosto d George, ainda grudado na parede, fala com ela.

Capítulo 35 – *Beggining to See The Light* – Barbie continua sua saga pela Terra Mágica enquanto, no Sonhar, Sandman pesquisa o pacto que deu vida ao recife dos sonhos (que na realidade é a Terra Mágica de Barbie). Prinado é morto no caminho, mas Barbie, Luz e Wilkenson chegam ao Mar de Prata e precisam seguir para a ilha do Espinho. Luz parte em missão solo para tentar encontrar um caminho livre até o local. No mundo desperto, o rosto de George diz a Wanda que o ritual realizado por Thessaly com a lua é perigoso e causará danos. Luz volta com a Guarda do Cuco e revela-se uma traidora. Wilkenson tenta proteger Barbie e é morto pela guarda. Barbie é levada à "Cidadela do Cuco", que descobre ser uma réplica exata da casa em que morava quando era criança, na Flórida.

Capítulo 36 – *Over the Sea to Sky* - Barbie conhece o Cuco, que é na verdade uma versão dela mesma quando criança, uma fantasia criada dentro de um sonho. O Mar de Prata é o mar que ela

imaginava quando via o reflexo do sol no mar; Luz, Prinado, Martin Tenbones e Wilkenson surgiram de brinquedos que tinha e assim por diante. Usando uma voz hipnótica, Cuco explica que Barbie precisa morrer para que ela possa voar e Barbie, hipnotizada, concorda. Cuco determina que Barbie seja levada à ilha. No mundo desperto, um furacão provocado pela Lua se aproxima da cidade de Barbie. Thessaly, Foxglove e Hazel chegam ao sonho de Barbie e encontram o corpo de Wilkenson. Mais uma vez, Thessaly utiliza-se de magia para falar com um morto e Wilkenson diz a ela onde encontrar o Cuco. O Cuco e Luz arrastam o corpo de Barbie para a ilha onde há um obelisco. Thessaly, Fox e Hazel chegam e Cuco ludibria a bruxa para que esta pense que Luz é o Cuco. Thessaly mata Luz, garantindo ao Cuco a chance de hipnotizar as três e continuar o que fazia com Barbie. O Cuco ordena que ela quebre o Porpentino no Obelisco, uma grande explosão ocorre e Murphy – na verdade, Morpheus – aparece. No mundo desperto, o Porpentino some do peito de Barbie e o furacão chega a Nova York. Wanda, que momentos antes havia retirado a mendiga da rua, preocupada com o furacão, teme pela vida da amiga. No Sonhar, Morpheus libera todas do poder do Cuco para inquiri-las. Ele descria toda a Terra Mágica a exceção da ilha onde estão (que teria sido criada por um pacto entre ele e uma antiga amante, Alianora), e diz que há ainda uma parte do pacto a ser cumprida, mas antes censura Thessaly, Fox e Hazel por terem mexido com um poder que desconhecem (na conversa, deixa claro que conhece a "mulher-bruxa" Thessaly). Na terra desperta, um furacão derruba o prédio de Barbie, com Wanda, a mendiga e o corpo de Barbie dentro.

Capítulo 37 – *I Woke Up and One of Us Was Crying* - Sonho explica que o Cuco segue sua natureza e que não poderia puni-lo por isso, além de explicar a Barbie que ele não voou em decorrência do sonho dela e de Rose Walker (já que Rose havia quebrado a barreira entre os sonhos em Casa de Bonecas e alterado o rumo natural das coisas). Sonho diz a Barbie, porém, que como parte do pacto ela pode desejar o que quiser e esta acaba pedindo que todas sejam levadas de volta "sãs e salvas" ao mundo desperto. Com isso, o Cuco é liberado e voa em direção à liberdade. Barbie acorda no meio aos escombros de seu prédio. Ela só não morreu porque foi protegida pelo corpo da mendiga. Wanda, porém, não teve a mesma sorte. Barbie viaja para a terra do travesti onde descobre que sua família conservadora cortou os cabelos do homossexual e o enterrou de terno com seu nome de batismo, **Alvin**. Antes de deixar o local, Barbie risca o nome da sepultura com batom e no ônibus, voltando para casa, sonha com Wanda transformada em mulher tendo ao lado uma garota de preto, a Morte.

***Convergence* – Capítulos 38 a 40**

Capítulo 38 – *The Hunt* – Neste conto Gaiman mistura histórias do folclore europeu para contar a aventura de um garoto lobisomem que se apaixona por uma donzela e acaba preso em um calabouço. No entanto, o garoto havia conseguido um livro junto à lendária **Baba Yaga** que consegue trocar por sua liberdade junto ao Sandman. A história é contada pelo próprio garoto – **Vassily** –, agora já em idade avançada, para sua neta, uma típica adolescente da geração MTV.

Capítulo 39 – *Soft Places* – O episódio começa com o jovem **Marco Polo** se perdendo no deserto de Loop, onde se encontra com o velho **Rutischello de Pizza**, que se tornaria seu companheiro de cela décadas mais tarde. Rutischello afirma que os dois estão sonhando e em breve eles se encontram com Gilbert (Fiddlers Green) que explica que aquela é uma "região branda", um lugar onde as fronteiras do sonho e da realidade (bem como as do tempo) não estão bem definidas. Enquanto conversam, um grupo de cavaleiros fantasma presos ali há séculos chega e pede a Gilbert por liberdade, ao que este

responde que é preciso falar com seu amo (Sonho) e não com ele, o que faz com que os cavaleiros sigam passagem. Gilbert comenta ainda que está ali porque em 1992, época em que ele está vivendo no momento, Sonho e sua nova namorada dão longos passeios por sua planícies e isso o embaraça. Por fim, Gilbert se vai e também Rutischello acorda, deixando Marco perambulando sozinho pelo deserto. Ele se encontra, então, com Sonho, no entanto com Sonho que havia acabado de escapar de seu cativeiro (nas regiões brandas o tempo é variável). Marco Polo oferece a Sonho um pouco de água e este, em troca, acaba usando suas então poucas forças para levar o aventureiro de volta à caravana de seu pai.

Capítulo 40 – *Parliament of Hooks* – Nesta história o jovem Daniel Hall, o bebê gerado no Sonhar, vai até o reino dos Sonhos onde se encontra com Eva, Matthew, Cain e Abel. Todos, reunidos, contam diferentes histórias ao bebê. Cain, protetor dos mistérios, fala sobre o misterioso Parlamento das Gralhas, um fenômeno no qual uma gralha fica grasnando durante horas em meio ao um círculo de milhares de outras. De repente a gralha do centro pára e as demais ou vão embora ou bicam-na até a morte. Eva fala sobre as três mulheres de Adão (**Lilith**, uma sem-nome e ela mesma) e Abel, a seguir, conta uma parábola adocicada da história dele mesmo e de Abel. Daniel se vai (acordando com uma pena do corvo Matthew na mão, deixando Lyta Hall encafifada com a origem da pena), mas antes dos demais deixarem a mansão onde as histórias foram contadas, Abel sobe à janela e revela o mistério das gralhas: a que fica ao centro está contando uma história e, quando termina, fica sabendo se ela foi aprovada ou não. Cain, com raiva de o irmão ter revelado o segredo oculto, mata Abel dizendo que é para o próprio bem dele, pois um mistério em uma história nunca pode ser contado ou a audiência fará o contador em pedaços (nas HQs de Sandman, Cain mata Abel constantemente e este ressuscita horas depois).

***Vidas Breves (Brief Lives)* – Capítulos 41 a 49**

Capítulo 41 – *Brief Lives – Part 1* – Na ilha de Naxxos, Orpheus conversa com os sacerdotes que cuidam dele. Em outra parte do mundo, Delírio tem crises dentro de uma boate e acaba recorrendo às irmãs, Desejo e Desespero, para que estas a ajudem a encontrar o irmão pródigo, Destruição. As duas se lembram com certa saudade do irmão, mas ambas se negam.

Capítulo 42 – *Brief Lives – Part 2* – Delírio resolve procurar Sonho para ajudá-la. Este se encontra em depressão pelo fim do romance entre ele e a mais recente namorada (que acaba-se descobrindo ser Thessaly), e resolve ajudar a irmã para se distrair.

Capítulo 43 – *Brief Lives – Part 3* – Sonho e Delírio usam os serviços terrestres de um antigo deus, **Pharamond**, para arranjar transporte e ir atrás dos amigos do irmão em busca de pistas de sua localização. Os tais amigos, porém, morrem ou se escondem para não serem encontrados. Em seu refúgio, Destruição e o cachorro falante **Barnabas** notam distúrbios na fonte que o perpétuo usa como alarme contra intrusos. *Capítulo 44 – Brief Lives - Part 4* – Em um hotel onde espera que **Ruby**, a guia arranjada por Pharamond, descanse, Sandman se lembra de um encontro com Destruição na época em que o Iluminismo começava a aflorar. No encontro, Destruição dava pistas de que abandonaria suas funções. Sonho é desperto de suas reminiscências por bombeiros: o hotel está em chamas e Ruby está morta.

Capítulo 45 – *Brief Lives – Part 5* – Duas dançarinas exóticas, **Tiffany** e **Ishtar,** conversam no apartamento da primeira, uma viciada em drogas na qual Delírio se manifesta inconscientemente. A

mesma Delírio segue guiando o carro que leva Sandman ao encontro das duas mulheres, com a ajuda de um desesperado Matthew – chamado por Sandman para ensinar Delírio a dirigir. Ishtar é na verdade a deusa Ishtar (ou Belili), uma ex-namorada de Destruição. Sandman questiona a deusa sobre o paradeiro do irmão, mas ela não sabe de nada. Quando os perpétuos e Matthew se vão, Ishtar causa uma explosão no local com sua dança, matando todos menos Tiffany, que é amparada por Desejo e após o episódio vira religiosa.

Capítulo 46 – *Brief Lives – Part 6* – Sonho decide desistir da busca, pois ela só causou danos e morte às pessoas envolvidas. Ele manda Delírio voltar ao seu reino e ainda tem uma última conversa com lady Bast, sondando se ela sabia mesmo para onde foi destruição (como afirmava em "Estação das Brumas"), mas tratava-se de um blefe. Sonho, no entanto, acaba voltando à busca após verificar que Delírio fechou-se em seu reino, chateada com ele. Sonho pede desculpa à irmã e retoma a odisséia em busca de Destruição.

Capítulo 47 – *Brief Lives – Part 7* – Sonho e Delírio procuram Destino, que aconselha Sonho a procurar Orpheus, o oráculo da família. Sonho fica arrasado com as palavras de Destino e Delírio temporariamente assume o controle de si mesma e "enquadra" Destino. Sonho e Delírio vão até Orpheus, que revela a Sonho onde Destruição se encontra. Os dois, então, vão até o refúgio do irmão pródigo, que já os está esperando para jantar.

Capítulo 48 – *Brief Lives - Part 8* - Destruição revela que ele mesmo preparou mecanismos que matariam pessoas que pudessem comprometê-lo caso alguém o procura-se. Em uma longa conversa com os irmãos, ressalta que é possível que um perpétuo abandone suas responsabilidades e foi isto que ele fez. Diz ainda que não pretende voltar a seu reino, já que as coisas podem se destruir sozinhas sem sua interferência, e que, uma vez que matou a saudade dos irmãos e vice-versa, deve seguir seu caminho. Destruição segue então rumo às estrelas, deixando Barnabas de presente para Delírio, que decide voltar para o reino dela. Sonho anuncia que deve ir matar seu filho, pois este foi o preço exigido por Orpheus para revelar o paradeiro de Destruição.

Capítulo 49 – Brief Lives – Part 9 - Sonho mata o filho e o sangue de Orpheus caindo na grama gera a primeira flor verdadeiramente nova a surgir em séculos. Desespero e Desejo comentam, preocupadas, o desfecho da aventura envolvendo os irmãos. Sonho volta para seu castelo, onde trata a todos com um carinho fora do comum e ao final do dia senta-se deprimido em uma cadeira, após lavar as mãos sujas de sangue repetidas vezes.

***Distant Mirrors* – Capítulo 50**

Capítulo 50 – Ramadan – Este conto interrompe a narrativa da saga anterior para contar o episódio mais comemorado pelos leitores da revista. Ramadan mostra a maravilhosa Bagdá do califa **Haroun Al Rashid**, cheia de criaturas fantásticas, pessoas deslumbrantes e histórias inacreditáveis. Al Hashid invoca o Senhor dos Sonhos para propor uma barganha: ele teme que a cidade suma, afundada na areia, e por isso propõe a Sandman que ele leve a cidade para o Reino dos Sonhos e em troca lhe dê a imortalidade. Al Hashid dá a cidade a sonho, desde que conquanto a humanidade existir a Bagdá maravilhosa não seja esquecida. Sonho aceita a barganha e parte com a cidade engarrafada embaixo dos braços (a mesma que aparece no baú de "Estação das Brumas") e Bagdá se transforma em ruínas desde então até os dias de hoje, mas permanece uma cidade maravilhosa nos sonhos da humanidade.

***World's End* – Capítulos 51 a 56**

Capítulo 51 – A Tale of Two Cities – Uma tempestade de neve em pleno verão surpreende dois colegas de trabalho que viajavam juntos, **Charlene Mooney** e **Brant Tucker**. Em busca de ajuda, os dois acabam indo parar em uma estalagem chamada "World's End", na qual se reúnem criaturas fantásticas como centauros, elfos e uma variedade enorme de outras. A estalajeira explica que ninguém pode sair dali enquanto a tempestade não passar. Trata-se de uma "tempestade de realidade", causada por um acontecimento de proporções cósmicas, que abre portais em diversos tempos e realidades do mundo e, enquanto ela durar, a estalagem é o único lugar seguro. Depois de se recuperarem, Charlene e Brent se unem aos outros convivas – das mais variadas espécies, mundos e épocas - para contarem histórias em volta de uma mesa. Todas as histórias envolvem sonhos e o Senhor dos Sonhos, direta ou indiretamente. A primeira delas é justamente o "Conto de Duas Cidades", na qual um homem, Robert, se perde dentro do sonho de uma cidade e quase morre antes de conseguir voltar ao mundo real.

Capítulo 52 – Cluracan's Tale – Neste episódio o Cluracan, aquele mesmo enviado de Faerie ao mundo dos sonhos em "Estação das Brumas", conta sobre como se envolveu em uma intriga política e religiosa a mando da Rainha Titânia, em um antigo reino, e acabou preso e condenado à morte. No entanto, graças a uma intervenção de sua irmã Nuala junto a Sonho, este o ajudou e ele pode se salvar e concluir sua missão. A história de Cluracan é cheia de furos e exageros, mas ele, influenciado pela bebida, garante que ela é verdadeira – tirando alguns detalhezinhos – e exige que o próximo conto seja dito.

Capítulo 53 – Hob's Leviatan – **Jim**, um jovem marinheiro que esta na estalagem, conta a história de como embarcou em um navio com um misterioso cavalheiro, Sir Robert Gadling. Durante a viagem, na qual um homem aparentemente indiano – mas que é facilmente identificado como o califa Al Hashid, senão pela aparência então pela história das Mil e Uma Noites que conta a Jim – uma gigantesca serpente do mar aparece, deixando a todos estupefatos. Chegando à terra, porém, ninguém quis contar nada do que viu, nem mesmo Jim. Gadling, que é o mesmo que encontra com Sandman a cada cem anos, argumenta com Jim que ninguém falou nada porque todos têm segredos escondidos, inclusive ele mesmo e Jim. "E ninguém quer chamar a atenção para si mesmo, certo, garota?", diz Gadling, revelando que Jim é na verdade uma menina.

Capítulo 54 – The Golden Boy – Tucker deixa a mesa para descansar e, após dormir um pouco em seu quarto, acaba entrando em um aposento no qual um oriental lhe conta a história de **Prez Rickard**, um garoto que se tornara o mais jovem e competente presidente de um Estados Unidos de um mundo alternativo. Rickard faz o país crescer e o mundo encontrar a paz, mas se recusa a trabalhar para uma estranha criatura que se apresenta como "Chefe **Smiley**" e diz ser o senhor do mundo. Após uma gestão de extremo sucesso sem ceder a ameaças de Smiley, Rickard é reeleito e pouco tempo depois sua ex-namoradinha de colégio e atual esposa é morta por uma psicopata. Chefe Smiley se oferece para trazê-la de volta em troca da colaboração de Prez, mas este se recusa. O segundo mandato termina e Prez se retira da política. Ele desaparece e um dia morre e vai para um suposto céu onde Smiley o aguarda, dizendo ser Deus. Sonho, porém, aparece e , dizendo ser apenas uma pessoa com interesse em contos, leva Prez para o Sonhar, de onde ele sai para novos mundos, em busca de novas "Américas" para ajudar.

Capítulo 55 – Cerements – Tucker volta a mesa, onde escuta a história de **Petrefax**, um habitante de Necropolis Litharge, uma metrópole onde todos se dedicam a cerimônias funerárias diversas e vivem do

que obtém dos mortos (se vestem, inclusive, com as roupas que pertenciam a eles). Dentro do conto de Petrefax, outros personagens contam novas histórias. Todas envolvem morte e cerimônias de morte. Pelo menos duas delas têm detalhes relevantes para os acontecimentos que se seguem na revista. Em uma, Destruição aparece na Necrópole e afirma que houve outra cidade como aquela, mas que os habitantes da antiga Necropolis perderam o respeito pelos mortos e que um dia seis estranhos foram àquela cidade (Sonho, Destino, Delírio, Destruição, Morte e Desejo) e informaram que a irmã deles estava morta e que eles ali estavam para pegar os objetos necessários para o funeral. Os habitantes os chamaram de loucos e, por isso, a cidade fora destruída e outra Necrópole surgira em seu lugar. Por fim, em um último conto dentro do conto, uma criança se perde dentro dos labirintos da Necrópole e acaba entrando em um quarto onde uma voz pergunta "Qual deles morreu?". A garota explica se tratar de um engano, mas acaba ofendendo a voz e é punida com o apodrecimento de uma mão. Anos mais tarde, antes de morrer, a já velha senhora entra nas catacumbas e por acaso encontra o mesmo quarto e, ao ser enterrada, é reparado que a mão apodrecida voltou ao normal.

Capítulo 56 – World's End – Neste último episódio desta saga, Charlene Mooney zomba das demais histórias dizendo que todas são aventurazinhas de meninos. Enquanto os viajantes presentes discutem, um raio cai em uma árvore e, de repente, o céu se torna colorido, depois escurece e figuras gigantescas passam por ele. Primeiro Destino, depois uma série de pessoas não-identificadas segurando um caixão fechado, logo após uma série de personagens vistos em outros episódios (Titânia, Mervin Cabeça-de-Abóbora, Luz, Joshua Norton, Thor, Martin Tenbones, Wilkenson, Luz, Thor, Odin, Lady Bast...) e por fim Delírio e Morte. Terminado o féretro, a acaba e todos decidem ir embora. Cluracan segue para Faerie onde vai comunicar a Titânia o que viu (por ter ocorrido em uma tempestade de realidade, o evento pode ainda vir a acontecer ou não), Petrefax foge para outros planos nas costas de um centauro e Charlene Mooney decide ficar na estalagem. Tucker volta ao mundo normal sendo a única pessoa a se lembrar de Charlene, cuja existência foi totalmente apagada do "mundo real".

***The Kindly Ones* – Capítulos 57 a 69**

Capítulo 57 – The Kindly Ones 1 - O capítulo começa com as Hecatae (a partir de agora também identificadas como "Fúrias", apesar delas mesmas não gostarem deste nome) tecendo a linha da vida de alguém - enquanto tomam chá com biscoitos da sorte - e cortando-a no final, comentando que "todas as coisas boas acabam eventualmente". A seguir a cena muda completamente e quem aparece na história é Lyta Hall, seu filho Daniel e uma amiga, **Carla**. As duas saem para tomar um sorvete, enquanto Lyta conta como superprotege Daniel e como seria capaz de matar qualquer um que se metesse com ele. Enquanto isso, no Sonhar, os habitantes do mundo dos sonhos seguem sua rotina normal e Sonho está recriando o Corinthio, seu pesadelo que não deu certo. No mundo desperto, Lyta sai com um amigo pela primeira vez desde que Daniel nasceu, o deixando com uma babá. Em um bar – que na verdade pertence a Lúcifer -, ela interrompe a proposta de emprego e sai correndo para casa, intuindo que algo de errado aconteceu com o bebê. Quando chega em casa, Daniel não está mais lá.

C*apítulo 58* – The Kindly Ones 2 – Lyta está em estado de choque com o sumiço do garoto. Uma dupla de policiais, **Pinkerton** e **Fellowes**, interroga a moça, que informa que a babá estava dormindo como pedra no chão e que a casa não foi arrombada. No mundo dos sonhos, Cluracan chega para uma visita e, ao tocar onde não deve, cria sua própria Nêmese, mas é salvo por Nuala. No mundo desperto, Lyta dorme e sonha com as Hecatae, que respondem a suas perguntas sobre Daniel de maneira

enigmática e sujeita a dupla interpretação (tais respostas, em última instância, insinuam que Sonho é o responsável). No Sonhar, Cluracam pede Nuala "de volta" a Sandman. Este permite que ela volte a Faerie e lhe dá um amuleto, prometendo que quando ela precisar dele basta tocar a jóia dada que Sonho aparecerá e concederá um desejo a ela.

Capítulo 59 – *The Kindly Ones 3* – O episódio começa com uma linha semelhante à linha da vida que aparecia na mão das "fúrias" sendo puxada em direção a uma fogueira. Quem está puxando é uma dupla: Loki, o deus das mentiras, e o puck Robin Goodfellow. Na ponta da corda vem Daniel Hall, segurando uma pena de Phoenix. Os dois comparsas pegam o garoto no colo e o colocam sentado na fogueira. Enquanto isso, Sonho se encontra com Rob Gadling, que acaba de perder uma namorada e afirma para Sonho que este deve tomar cuidado porque pode sentir "um cheiro de morte" em torno dele. A narrativa da HQ volta para Lyta Hall, que está enlouquecendo com o sumiço do filho. Os detetives Pinkerton e Fellowes reaparecem e mostram a ela uma foto de um bebê queimado, o que faz com que ela perca de uma vez a sanidade. Em seu delírio, Lyta se lembra de quando vivia com Hector na cabeça de Jed e conclui que Sonho é o culpado por tudo que aconteceu a ela e a Daniel.

Capítulo 60– *The Kindly Ones 4* – O anjo Remiel visita Lúcifer em seu bar, com a intenção de discutir o que começa a acontecer com Sonho, mas acaba humilhado por Lúcifer após tentar convencê-lo ao retornar para o Inferno e, com o orgulho ferido, esquece de tocar no assunto. Enquanto isso, Lyta anda pelas ruas delirando e conversando com criaturas lendárias que só ela enxerga. Carla vai em busca da babá de Daniel – que na verdade é Rose Walker, que desde que deu seu coração para a avó na série Casa de Bonecas, parece ter parado de envelhecer. Rose conta que não foi procurada por policial algum, o que desperta estranheza em Carla, ainda mais quando ela olha em sua bolsa e descobre que o cartão dos policiais está em branco. Em seu delírio, Lyta se encontra com **Stheno** e **Auryale**, irmãs de Medusa, e come a fruta do jardim da casa de ambas. Sonho recria o Corinthio.

Capítulo 61– *The Kindly Ones 5* – Rose visita Zelda, uma das "mulheres-aranha" que moravam na pensão de Hal. Ela está morrendo de Aids e, em um de seus desmaios, afirma que a avó morta de Rose mandou um recado: a moça deve ir à Inglaterra pegar de volta seu coração. No Sonhar, Sandman manda o novo Corinthio e Matthew irem atrás de Daniel. Lyta, já com cabelos de serpente, deixa a casa das irmãs de Medusa e prossegue em busca das "fúrias". Carla acha a foto do bebê queimado e, quando a pega, Daniel aparece dentro da foto e a chama. A foto pega fogo e queima o braço dela. Pinkerton aparece, coloca Carla dentro de um carro e revela ser Loki. A seguir, coloca fogo no carro e a mata.

Capítulo 62– *The Kindly Ones 6* – Rose chega na Inglaterra e é recebida por **Jack Holdaway**, o mais novo advogado da família. Jack a leva para a casa de repouso onde sua avó, Unity Kincaid, permaneceu durante a doença do sono. Ela é dirigida por ninguém menos que Paul McGuire, amante de Alex Burguess, o homem a quem Sandman castigou por sua prisão no primeiro capítulo da série. Em uma excursão pela mansão, Paul leva Rose até Alex, que continua dormindo desde que Sandman escapou da armadilha no primeiro número da série. Rose deixa no travesseiro de Alex um anel que havia sido de sua avó, desejando sorte.

Capítulo 63– *The Kindly Ones 7* – Thessaly, que agora adotou o nome de Larissa, encontra Lyta na rua e a leva para um quarto de hotel, onde conjura um círculo de proteção em volta dela. No Sonhar, Odin se encontra com Sonho e o censura por ter compactuado com Loki em seu plano de fuga. Delírio

vai ao jardim de Destino em busca de seu cão, Barnabas, e vê uma estátua de Sonho chorando. Corvos começam a desaparecer de grandes cidades. Lyta se encontra com as fúrias e estas afirmam que pelas regras a que estão presas só podem vingar débitos de sangue. Lyta afirma que Sonho matou Daniel, filho dela, e que aquilo era um débito de sangue. As fúrias dizem que é preciso que seja sangue da família dele derrubado, e revelam que Sonho matou seu filho Orpheus.

Capítulo 64– *The Kindly Ones 8* – Sonho recebe várias visitas no Sonhar, entre as quais a de Delírio, a quem sede um pequeno sonho para ajudá-la na busca por Barnabas. Rose transa com Jack Holdaway. O Corinthio e Matthew encontram o corpo de Carla e o pesadelo, comendo com suas bocas os olhos da moça, vê as últimas imagens contidas nestes e descobre que Loki está envolvido na trama. As fúrias chegam ao Sonhar e fazem sua primeira vítima, o Grifo que guardava o castelo de Sandman. Rose descobre que Jack, por quem está apaixonada, tem uma namorada. Rose termina seu relacionamento com Jack.

Capítulo 65– The Kindly Ones 9 - Rose visita a antiga mansão de Alex/Magus e, na sala em que Sandman ficara preso, se encontra com Desejo (que a chama de neta, confirmando ser o autor do estupro contra Unity). Desejo devolve a Rose seu coração, na forma de um isqueiro. O Corinthio acha Loki e arranca seus olhos para descobrir onde está Daniel. As "fúrias" matam Gilbert/Fiddlers Green. Corvos de todas as partes aparecem no Sonhar, em decorrência da carnificina que começa a ocorrer. O próprio Matthew retorna, contra sua vontade. Sonho vai atrás do corpo mortal de Lyta, mas não pode tocá-lo por causa do círculo de proteção criado por sua antiga amante, Larissa/Thessaly. Ele revela que até poderia quebrar o círculo, mas isso seria contra as regras que segue, e acaba desistindo. O Corinthio acha um fio de prata, o puxa, e em sua ponta surge Daniel.

Capítulo 66– *The Kindly Ones 10* – Corinthio descobre Robin Goodfellow, mas o deixa seguir seu caminho. O pesadelo parte de volta para o Sonhar, deixando para trás um Loki sem olhos e implorando para ser morto. Odin e Thor aparecem e levam o trapaceiro de volta para seu castigo em Asgard, onde o deus das manipulação pensa se ele mesmo não foi manipulado. De volta ao Sonhar, as "fúrias" matam Abel e Mervin Cabeça-de-Abóbora. Delírio se encontra com Nuala e deixa transparecer à elfa que Sonho está em perigo. Nuala chama Sonho por meio de seu amuleto. Ele vai até ela, que pede que ele fique ali pois teme por sua vida. Ele afirma que estaria seguro se permanecesse no Sonhar, no entanto ela acabara de afastá-lo de lá.

Capítulo 67– *The Kindly Ones 11* – O Corinthio chega ao Sonhar com Daniel, se encontra com Cain e a gárgula Goldie, e todos seguem para o castelo de Morpheus. Rose chega a Inglaterra e descobre que Zelda morreu. Sonho volta ao Sonhar e é ferido pelas "fúrias". Lyta, por meio de quem elas se manifestam, vê Daniel no colo do Corinthio, , mas é impedida de chegar a ele pelas próprias Hecatae, que a impelem a continuar a vingança contra Sandman. Sonho diz a Lucien que deve fazer "o que é preciso."

Capítulo 68– *The Kindly Ones 12* - Sonho discursa para Matthew sobre as facetas de uma jóia serem partes dela, apesar de cada uma poder ser tomada como a jóia, e revela ter conversado com Daniel. A seguir, segue para enfrentar as fúrias e manda Matthew embora, mas este o segue. Lúcifer se encontra com Delírio e a aconselha a continuar a busca pelo cachorro e esquecer seu irmão Sonho, pois não pode ajudá-lo. Sonho se encontra com as fúrias e pede a Matthew para que vá até o castelo

levando seus instrumentos. Lá, Matthew deve encontrar Morte, a irmã mais velha de Sonho, e dizer a ela que vá encontrá-lo.

Capítulo 69– The Kindly Ones 13 – Sonho diz à Morte que está cansado. Esta afirma que ele vem preparando as coisas desde há muito para que chegassem naquele ponto. Ele tenta arranjar desculpas, mas ela afirma que ele poderia ter deixado suas responsabilidades para trás, ao que ele retruca: "Não, não poderia." As "fúrias" retornam para destruir o Sonhar, mas a Morte as manda embora e a seguir toca a mão de Morpheus e o leva com ele. A morte de Sonho é sentida em todos os mundo. Titânia se entristece. Delírio acha Barnabas. Lúcifer abandona seu piano-bar. Alex Burgess acorda de seu sonho de décadas. Lyta Hall desperta e Thessaly avisa para que ela fuja, pois haverá muita gente tentando matá-la, inclusive a própria Thessaly. No castelo, Daniel absorve parte da esmeralda e assume a forma de Sandman, mas em vez de vestes e cabelos negros é inteiramente branco. Em seu reino, as fúrias cortam uma nova linha da vida e abrem outro biscoito da sorte, que traz uma profecia que pode ser interpretada como "vocês serão as próximas."

***O Funeral (The Wake)* – Capítulos 70 a 75**

Capítulo 70 – Which Occurs in The Wake of What Has Gone Before – Um mensageiro leva aos cinco perpétuos a mensagem dando conta que Sonho está morto. Os seis vão à Necrópolis Litharge, onde criam da lama uma criatura que entra nas catacumbas em busca dos objetos para o funeral de Sonho. No Sonhar, o novo Sandman começa a recriar as criaturas mortas pelas "fúrias". Gilbert/Fiddlers Green prefere permanecer morto, por achar que se for recriado sua morte não terá sentido. Todos os personagens que apareceram na série dormem e vão para o Sonhar. Os perpétuos chegam para o funeral de Morpheus.

Capítulo 71 – In Which a Wake is Held – Todos os personagens relembram e contam histórias envolvendo Morpheus enquanto a cerimônia do funeral não se inicia. Apenas Daniel permanece no castelo e o corvo Matthew, abalado pela perda de Morpheus, começa a considerar o abandono de suas funções no Sonhar. Os perpétuos se preparam para iniciar a cerimônia e convidam Matthew para fazer uma elogia.

Capítulo 72 – In Which We Wake – Começa a cerimônia e, enquanto entidades e irmãos fazem seu discurso de despedida, o novo Sandman recebe a visita de Destruição no Castelo. O pródigo aconselha o novo Sandman a ser menos restrito e mais aberto à mudança e, em último caso, a abandonar suas necessidades quando necessário. O novo Sonho agradece e diz que levará os conselhos em consideração. A cerimônia acaba e o novo Sandman chama Lyta Hall à sua presença. Ele a beija e diz que ela terá sua proteção, e a manda embora em paz. Matthew vê a cena e decide dar uma chance "ao garoto". O novo Sandman manda os demais para o mundo desperto, não sem antes perdoar de uma vez Alex Burgess e também Richard Madoc (Calliope), e vai conhecer seu irmão e irmãs.

Capítulo 73 – Epilogue: Sunday Mourning – Durante um festival Renascentista, Rob Gadling, confirma que Morpheus morreu ao ter um encontro casual com a Morte. Gadling tem ainda um sonho com Sandman no qual caminha pela praia. O sonho, Gadling conta à namorada quando acorda, termina como todos os sonhos: "eles viveram felizes para sempre".

Capítulo 74 - Exiles - Um sábio chinês exilado pelos crimes cometidos por seu filho contra o império acaba entrando em uma das regiões brandas na viagem rumo ao exílio. Lá, encontra com o falecido

Sandman quando este ainda estava vivo e, tempos depois, com o novo Sonho Enquanto o Sandman antigo não pede conselhos e deixa que o sábio continue perdido no deserto, o novo aspecto do perpétuo pede ao sábio que este seja seu conselheiro e, mesmo diante da recusa, indica ao velho o caminho a seguir para a liberdade e ainda liberta prisioneiros que seu antecessor mantinha no local (os cavaleiros fantasma que aparecem no episódio com Marco Polo), dizendo não gostar de prisões. “Algumas vezes tenho a impressão que nós mesmos montamos nossas armadilhas e depois entramos nelas, fingindo nos espantarmos por um tempo.”

Capítulo 75 – The Tempest - Neste episódio é mostrada uma “aventura” ocorrida bem antes da morte de Sandman. Nela, o Senhor dos Sonhos se encontra com William Shakeaspeare para cobrar a “última parcela” de sua barganha, ou seja, a segunda peça prometida a ele, que é justamente *The Tempest* (*A Tempestade*). No diálogo que trava com Shakeaspeare sobre o porquê da peça “A Tempestade”, um dos mais importantes de toda a série, Sandman diz: “Eu queria um conto de finais graciosos. Eu queria uma peça sobre um rei que joga seus livros na água, e quebra seu bastão, e deixa seu reino. Sobre um mago que se torna um homem. Sobre um homem que dá as costas à sua magia (...) Porque eu nunca deixarei minha ilha. Sou, de certa forma, uma ilha (...) Eu não sou um homem. E eu não mudo. Perguntei antes se você via-se refletido em seu conto. Eu não (me) vejo. Eu não posso. Eu sou o príncipe das histórias, Will, mas eu não tenho uma história própria. Nem devo ter.”