

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE LETRAS E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS – MESTRADO**



DISSERTAÇÃO

**“Aos amigos ausentes, amores perdidos e velhos deuses”:
considerações sobre o feminino em *Sandman* de Neil Gaiman**

MÁRCIA TAVARES CHICO

Pelotas, 2017

MÁRCIA TAVARES CHICO

**“Aos amigos ausentes, amores perdidos e velhos deuses”:
considerações sobre o feminino em *Sandman* de Neil Gaiman**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras do Centro de Letras e Comunicação da Universidade Federal de Pelotas, como requisito para a obtenção do título de Mestre em Literatura Comparada.

Orientadora: Prof^a. Dra. Daniele Gallindo Gonçalves Silva

Pelotas, 2017

Universidade Federal de Pelotas / Sistema de Bibliotecas

Catálogo na Publicação

C532q Chico, Márcia Tavares

"Aos amigos ausentes, amores perdidos e velhos deuses"
: considerações sobre o feminino em Sandman de Neil
Gaiman / Márcia Tavares Chico ; Daniele Gallindo
Gonçalves Silva, orientadora. — Pelotas, 2017.

168 f. : il.

Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação
em Letras, Centro de Letras e Comunicação, Universidade
Federal de Pelotas, 2017.

1. Literatura comparada. 2. Estudos de gênero. 3.
Representação do feminino. 4. Histórias em quadrinhos. I.
Silva, Daniele Gallindo Gonçalves, orient. II. Título.

CDD : 809

Elaborada por Maria Inez Figueiredo Figas Machado CRB: 10/1612

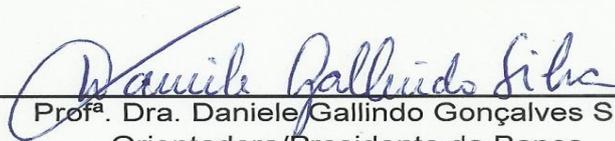
Márcia Tavares Chico

**“Aos amigos ausentes, amores perdidos e velhos deuses”:
considerações sobre o feminino em *Sandman* de Neil Gaiman**

Dissertação aprovada, como requisito parcial, para obtenção do grau de Mestre em Letras, do Programa de Pós-Graduação em Letras - Mestrado, Área de Concentração Literatura Comparada, da Universidade Federal de Pelotas.

31 de março de 2017

Banca examinadora:



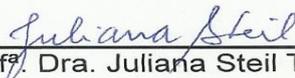
Prof^a. Dra. Daniele Gallindo Gonçalves Silva
Orientadora/Presidente da Banca
Doutora em Germanística/ Literatura Alemã Antiga
pelo Otto-Friedrich-Universität Bamberg, Alemanha



Prof^a Dra. Lúcia Maria Britto Corrêa
Membro da Banca
Doutora em Letras pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul



Prof. Dr. Aristeu Elisandro Machado Lopes
Membro da Banca
Doutor em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul



Prof^a Dra. Juliana Steil Tenfen
Membro da Banca
Doutora em Estudos da Tradução pela Universidade Federal de Santa Catarina

Agradecimentos

À minha orientadora, Daniele Gallindo Gonçalves Silva, pelo apoio, sabedoria e conhecimento.

Ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Pelotas.

À minha família, em especial minha mãe, Margarete Meirelles Tavares, pela paciência e companheirismo, não somente neste momento, mas em todos.

Aos membros da banca de qualificação, professores Renata Kabke Pinheiro e Aristeu Elisandro Machado Lopes, por dedicarem tempo para a leitura do projeto de dissertação e pelos valiosos comentários.

À banca de defesa, novamente ao professor Aristeu Elisandro Machado Lopes, e às professoras Juliana Steil e Lúcia Maria Britto Corrêa, pela leitura da presente dissertação e pela disponibilização de tempo e conhecimento para aprimorá-la.

À Priscila Wendt, pelo apoio e amizade.

À Ekaterina Sukhanova, a qual, mesmo distante, esteve presente na escrita desta dissertação.

Aos colegas do mestrado, em especial Ariane Ávila, Danieli Vilela, Ívens Matozo e Raíssa Amaral. Obrigada pelos momentos vividos.

Resumo

CHICO, Márcia Tavares. “**Aos amigos ausentes, amores perdidos e velhos deuses**”: considerações sobre o feminino em *Sandman* de Neil Gaiman. 168f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Centro de Letras e Comunicação, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2017.

As histórias em quadrinhos vem ganhando maior visibilidade dentro do espaço acadêmico nos últimos anos (GARCÍA, 2012). Dentre os vários elementos analisados, a posição do feminino dentro do meio também ganhou destaque. Por ser considerado um gênero altamente masculino (MELLETTTE, 2012), as histórias em quadrinhos apresentam estereótipos do feminino, tais quais a mãe, o interesse romântico e a donzela indefesa. Sendo assim, acreditamos ser importante analisar a representação do feminino dentro das histórias em quadrinhos e como isso se dá dentro da narrativa. A presente dissertação objetiva analisar a representação do feminino nas histórias em quadrinhos, em especial na obra *Sandman* (1989-1996), escrita por Neil Gaiman. Focaremos nas personagens femininas da família dos Perpétuos – Morte, Desespero e Delirium – assim como na personagem Desejo. Para podermos analisar a representação do feminino, utilizamos o conceito de performatividade de gênero de Judith Butler, o qual traz o gênero como sendo construído discursivamente e “imposto pelas práticas reguladoras da coerência” do mesmo (BUTLER, 2014, p. 48). O gênero, então, seria formado pela repetição e estilização do corpo. Assim, gênero, ao invés de ser a essência de algo, seria *performático*, no sentido em que cria aquilo que pretende expressar.

Palavras-chave: literatura comparada, estudos de gênero, representação do feminino, histórias em quadrinhos.

Abstract

CHICO, Márcia Tavares. “**To absent friends, lost loves, old gods**”: considerations on the feminine in Neil Gaiman’s *Sandman*. 168f. Dissertation (Master Degree in Letras) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Centro de Letras e Comunicação, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2017.

Comic books have been gaining space in academic discussions in the last years (GARCÍA, 2012). Thus, among the several issues to be analyzed, the female status in the genre has also gained visibility. The comic book genre is considered to be highly masculine (MELLETTTE, 2012) and, as a consequence, the stories present several female stereotypes, such as the mother, the romantic interest, or the damsel in distress. Because of that, we think it is important to analyze female representation in the narratives of comic books, focusing on *Sandman* (1989-1996), written by Neil Gaiman. We will focus on the female characters of the Endless family – Death, Despair, and Delirium – as well as the character of Desire. To do so, we will use the concept of gender performativity proposed by Judith Butler which shows gender as being discursively created and imposed by social practices (BUTLER, 2014). Gender would be formed by the repetition and stylization of the body, which would, then, lead to the production of a seemingly natural structure of being (BUTLER, 2014). Gender is not the essence of something, but instead it is *performatic*, in the sense that it creates that which it intends to express.

Key-words: comparative literature, gender studies, female representation, comic books.

Sumário

INTRODUÇÃO	12
1. CAPÍTULO 1: “HÁ OUTRA VERSÃO DA HISTÓRIA [...] MAS, ATÉ AÍ, TRATA-SE DE UMA HISTÓRIA DE MULHERES E JAMAIS SERÁ CONTADA AOS HOMENS”: QUESTÕES DE GÊNERO E PERFORMATIVIDADE	23
1.1 “MAS ANTES DE MAIS NADA: O QUE É UMA MULHER?”: SOBRE A CONSTRUÇÃO GENDERIFICADA.....	23
1.2 AS REPRESENTAÇÕES DO FEMININO E AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	39
2. CAPÍTULO 2: “EU SOU O SENHOR DAS HISTÓRIAS”: HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, CULTURA POPULAR E O UNIVERSO SANDMAN	54
2.1. “NÓS APENAS PARECIAMOS IRRELEVANTES”: UMA BREVE DISCUSSÃO SOBRE QUADRINHOS, GRAPHIC NOVELS E LITERATURA.....	54
2.2. “ESSA É UMA FALA DE <i>MARY POPPINS!</i> ”: A CULTURA POPULAR E OS QUADRINHOS.....	68
2.3 ENTRE O SONHAR E AS TERRAS SEM SOL: NEIL GAIMAN E O UNIVERSO SANDMAN	73
3. CAPÍTULO 3: “FAÇAMOS UMA BREVE PAUSA (...) PARA REFLETIR A RESPEITO DOS PERPÉTUOS”: ANÁLISE DAS PERSONAGENS FEMININAS MORTE, DELIRIUM E DESESPERO E DA PERSONAGEM DESEJO	81
3. 1 “HOJE A MORTE ESTÁ DIANTE DE MIM.” UMA ANÁLISE DA MORTE COMO PERSONAGEM CENTRAL NO UNIVERSO SANDMAN.....	81
3.1.1 “A divisora entre os vivos e tudo que já houve antes e tudo que há de vir”	82
3.1.2 “Eu ouço o som de suas asas”	84
3.1.3 “Eu vi a morte”	90
3.1.4 “(...) Medo de tudo. Menos da morte”	93
3.1.5 “E, por fim, há a Morte”	99
3.1.6 “As coisas tiveram o potencial de morrer antes de adquirirem o de sonhar”	105
3.1.7 “Ela lhes dá paz, lhes dá um significado”: Morte e os eventos da desencarnação de Sonho	114
3.2. “EU PRECISO MUDAR...”: DE DELEITE A DELIRIUM – A CARACTERIZAÇÃO E AS MUDANÇAS DA MAIS NOVA DOS PERPÉTUOS	119
3.2.1 “Pois Delirium outrora foi Deleite”	119
3.2.2 “Troca. Trocar. Mudar. Mudança. Esse foi sempre o problema”	124
3.3. “NÃO TENHO SATISFAÇÃO NEM INSATISFAÇÃO. SIMPLEMENTE SOU”: O MUNDO E AS TAREFAS DE DESESPERO.....	135

3.3.1 “A rainha de seus próprios limites desolados”	137
3.4. “DESEJO NUNCA SE SATISFEZ COM APENAS UM SEXO”: O CASO DESEJO	143
3. 4. 1 “Desejo sempre viveu no limite”	144
CONCLUSÃO	156
BIBLIOGRAFIA	161

Lista de Figuras

Figura 1: Superman pensa sobre sua origem (1961) © DC Comics	63
Figura 2: John Constantine em "Sonhe um breve sonho comigo" (1989) © DC Comics	64
Figura 3: Delirium em "As bondosas: capítulo 13" (1995) © DC Comics	64
Figura 4: Imagem retirada de "O sono dos justos" (1989) © DC Comics	65
Figura 5: Imagem retirada de "Um jogo de você" (1991) © DC Comics	66
Figura 6: Imagem retirada de "O sono dos justos" (1989) © DC Comics	67
Figura 7: Morte em "O bater de suas asas" (1989) © DC Comics.....	83
Figura 8: Sonho em "O bater de suas asas" (1989) © DC Comics	85
Figura 9: Imagem retirada de "O bater de suas asas" (1989) © DC Comics...	86
Figura 10: Imagem retirada de "O bater de suas asas" (1989) © DC Comics.	89
Figura 11: Morte e Sonho em "Homens de boa fortuna" (1990) © DC Comics	91
Figura 12: Morte em "Homens de boa fortuna" (1990) © DC Comics	92
Figura 13: Imagem retirada de "Façada" (1990) © DC Comics.....	95
Figura 14: Rainie em "Façada" (1990) © DC Comics.....	98
Figura 15: Os Perpétuos em "A estação das brumas: um prólogo" (1990) © DC Comics	101
Figura 16: Imagem retirada de "Três setembros e um janeiro" (1991) © DC Comics	105
Figura 17: Morte e Orfeu (1991d) © DC Comics	110
Figura 18: Sonho e Morte em "Vidas breves: capítulo seis" (1993) © DC Comics	112
Figura 19: Imagem retirada de "As bondosas: capítulo 13" (1995) © DC Comics	117
Figura 20: Delirium em "Estação das brumas: um prólogo" (1990) © DC Comics	119
Figura 21: Deleite em "Estação das brumas: um prólogo" (1990) © DC Comics	121
Figura 22: Delirium e Deleite em "Vidas breves: capítulo 2" (1992) © DC Comics	126
Figura 23: Sonho no reino de Delirium em "Vidas breves: capítulo 6" (1993) © DC Comics	129
Figura 24: Imagem retirada de "Vidas breves: capítulo sete" (1993) © DC Comics	130
Figura 25: Delirium e Sonho em "Vidas breves: capítulo sete" (1993) © DC Comics	131
Figura 26: Delirium em "Vidas breve: capítulo 8" (1993) © DC Comics	133
Figura 27: Desespero em "O despertar" (1995) © DC Comics.....	135
Figura 28: Imagem retirada de "Casa de bonecas" (1989) © DC Comics.....	136
Figura 29: Desespero em "Três setembros e um janeiro" (1991) © DC Comics	140
Figura 30: Desejo em "Casa de bonecas" (1989) © DC Comics.....	143

Figura 31: Sonho e Desejo em "Corações perdidos" (1990) © DC Comics ..	147
Figura 32: Imagem retirada de "Estação das brumas: um prólogo" (1990) © DC Comics	150
Figura 33: Imagem retirada de "Três setembros e um janeiro" (1991) © DC Comics	151
Figura 34: Desejo em "Vidas breves: capítulo 1" (1992) © DC Comics	152
Figura 35: Desejo em "Vidas breves: capítulo 5" (1993) © DC Comics	153
Figura 36: Desejo em "O despertar: capítulo 3" (1995) © DC Comics	154

Introdução

O mundo das HQs e das graphic novels sempre despertou a curiosidade de centenas de leitores, apresentando diferentes tipos de conteúdos e inovando quando necessário. Por tratar-se de um universo mais conhecido pela criação de diversos superheróis e narrativas de ação, o mundo das HQs sempre foi vinculado mais ao universo masculino do que com o feminino. Além disso, procura-se problematizar a questão de gênero dentro do meio consideravelmente masculino que é o universo dos quadrinhos. Segundo Horn, “o mundo dos quadrinhos é, inquestionavelmente, masculino”¹ (HORN 2001 apud MELLETTE 2012, *tradução nossa*), escrito por homens e voltado a um público considerado hegemonicamente masculino. Pode-se dizer também que, por causa disso, a maioria das personagens femininas apresentadas nas obras são estereótipos do feminino (a donzela indefesa, a mãe, a esposa, entre outras), não tendo uma voz própria ou grande representação².

As personagens femininas no mundo das graphic novels e HQs também são, muitas vezes, criadas para chamar a atenção de leitores masculinos, sendo que, mesmo as superheroínas ou protagonistas de suas próprias histórias, apresentam-se mais como objetos para o olhar masculino. Elas são criadas não para serem heroínas ou personagens com sua própria caracterização e profundidade, mas sim para satisfazer o olhar masculino.

Por isso, analisar personagens femininas em histórias em quadrinhos e graphic novels é de suma importância, não somente para compreender os estereótipos e funções das personagens femininas dentro da narrativa, mas também para analisar personagens que se desviam dessa norma, que, aparente ou profundamente, não são apenas estereótipos, mas sim personagens tão complexas quanto as masculinas.

¹ No original: “The world of comics is unquestionably male-dominated”.

² Algumas graphic novels e HQs vem tentando quebrar o uso de estereótipos femininos e dar às personagens femininas um papel maior. HQs atuais como Ms Marvel e Thor vêm tratando as personagens femininas como mais do que simples estereótipos, sendo elas os heróis de suas próprias histórias.

Sendo assim, a presente dissertação³ procura analisar a construção das personagens femininas no universo de graphic novels *Sandman* (1989-1996), de mesmo nome no Brasil, criadas pelo escritor inglês Neil Gaiman (1960-~) e desenhadas por diversos artistas. Procurar-se-á analisar, em níveis gráficos e discursivos, como as personagens femininas são criadas e como elas se caracterizam na obra, observando se há algum tipo de desenvolvimento das personagens ou se elas são apenas estereótipos femininos.

O escritor Neil Gaiman é considerado um dos escritores atuais mais queridos pelo público. Ele “[e]stá listado no *Dictionary of Literary Biography* como ‘um dos dez maiores escritores pós-modernos vivos’” (WAGNER; GOLDEN; BISSETTE, 2011, p. 21). Ganhador dos prêmios Hugo, Bram Stoker e Nebula, entre outros, o escritor foi um dos responsáveis por abrir espaço para o gênero das graphic novels. Segundo Wagner et al (2011), a graphic novel *Sandman* teve “uma enorme influência na migração das *graphic novels* das bancas para as livrarias, dando o combustível para o aumento da indústria, tanto em popularidade quanto em vendas” (WAGNER; GOLDEN; BISSETTE, 2011, p. 24).

Apesar de *Sandman* ser a graphic novel mais conhecida do autor, Neil Gaiman é responsável pela criação de várias outras obras do gênero, tais quais *Signal to Noise* (1992) e *A comédia trágica ou tragédia cômica do Mr. Punch* (1994), além de contribuir com edições de quadrinhos de superheróis da DC Comics (com histórias do Superman e do Lanterna Verde) e da Marvel Comics (como *Os Eternos* em 2006/2007). Além disso, Gaiman escreve livros tanto para crianças quanto para adultos, sendo alguns dos mais conhecidos *Coraline* (2002) e *Stardust* (1998) – ambos com adaptações cinematográficas. O autor também é responsável por vários roteiros para a série de televisão britânica *Doctor Who*, como também por contos baseados na série.

A obra *Sandman* trata da história dos Perpétuos, personificações antropomórficas de conceitos e emoções humanas (Destino, Sonho, Morte,

³ O título da dissertação remete ao fato de que as personagens femininas estão, muitas vezes, ausentes nas histórias em quadrinhos e, quando são colocadas nas histórias, são utilizadas apenas como forma de desenvolvimento da narrativa das personagens masculinas ou são sexualizadas, sendo que este fato somente as define. As personagens femininas são nossas amigas ausentes, aqueles amores que não encontramos dentro das narrativas ou com os quais não conseguimos nos conectar por falta de desenvolvimento das personagens em si.

Desespero, Delirium, Desejo e Destruição)⁴, tendo como personagem principal o Sonho (já no título referenciado)⁵ e seu reino, o Sonhar. O principal foco da série é como essas personagens interagem entre si, manipulam ações dos seres humanos e são, conseqüentemente, manipulados pela percepção que os seres humanos fazem das ideias que os Perpétuos personificam.

O objetivo central do trabalho é analisar as três personagens femininas da família dos Perpétuos – ou seja, Morte, Desespero e Delirium (que no começo havia sido Deleite) – e como elas são construídas discursivamente. Analisar-se-á, também, a personagem Desejo, a qual é representada como sendo tanto homem quanto mulher, mudando sua aparência de acordo com a necessidade. Deseja-se ver sua caracterização e função e discutir os resultados a partir das teorias de gênero, principalmente as que veem gênero como sendo discursivamente construído. Procurar-se-á analisar como as personagens são vistas por outras personagens, principalmente seus irmãos Perpétuos, e como as situações em que elas se encontram se distanciam ou aproximam das situações enfrentadas pelas personagens masculinas.

Tratar-se-á, também, de abrir espaço para uma discussão dos estudos de gênero dentro do espaço de HQs e graphic novels, discussão essa que carece de análises não somente dos elementos escritos da obra, mas também dos elementos visuais. É a combinação dos dois – narrativa e visual – que leva ao entendimento da história e que confere o grau de originalidade aos gêneros. Há pouca discussão sobre gênero e HQs e graphic novels, principalmente no Brasil, um país no qual a leitura dos gêneros ainda não está totalmente difundida e não faz parte da cultura local.

Segundo Mellette, Gaiman trabalha as questões relativas ao gênero de maneira consciente, apresentando, no universo *Sandman*, personagens femininas que são “fundamentadas na realidade”, sendo “mais do que apenas vítimas ou objetos de objetificação sexual”⁶ (MELLETTTE, 2012, p. 47, tradução nossa). Sendo assim, a presente dissertação valer-se-á das seguintes

⁴ Todos os Perpétuos possuem nomes que começam com ‘D’ em inglês: Destiny, Dream, Death, Despair, Delirium, Desiry e Destruction. Em alguns momentos, os personagens da Morte e do Sono também são chamados de Desencarnação e Devaneio em português, para que haja uma simetria com o original.

⁵ O nome Sandman faz referência ao folclore do Senhor dos Sonhos, João Pestana no arcabouço lendário brasileiro.

⁶ No original: “(...) Gaiman creates characters grounded in a reality that acknowledges women as more than victims or objects of sexual objectification”

hipóteses de trabalho: questões de gênero apresentam-se, de maneira consciente, dentro da obra, podendo ser vistas na caracterização, ações, ou funções das personagens femininas. O feminino apresenta uma função complexa na narrativa, assim como o masculino, não servindo apenas de contramedida e de coadjuvantes para o personagem principal, Sonho, sendo que tais personagens diferenciar-se-ão de suas contrapartes masculinas, não por serem estereótipos a parte, mas por apresentarem características complexas, sendo tão passíveis de uma análise mais profunda quanto as personagens masculinas. E, por último, que estereótipos relacionados ao feminino e a personagens femininas podem estar na obra, mas sendo que estes estão presentes de maneira consciente, por vezes chamando atenção para o próprio estereótipo, para que, de certa forma, o mesmo seja desestruturado, tornando-se apenas uma característica da personagem feminina e não sua razão de ser. Alguns deles, entretanto, podem não ter uma explicação.

Por *graphic novels* terem um público primariamente masculino, tratar de questões relacionadas ao feminino e a sua caracterização é importante para estabelecer uma consciência da situação da mulher como personagem e para entender o papel do feminino nesse espaço. Essa análise é de grande importância para compreender que papéis de gênero estão sendo representados aos leitores, sejam estes quem forem. Assim, há a necessidade de saber como as personagens femininas são caracterizadas, suas falas, gestos, roupas, movimentos corporais, entre outros.

Sandman foi escolhido não apenas por questões pessoais, mas principalmente por ser uma série de grande sucesso em todo o mundo⁷ e por ter sido criada por um escritor cuja obra é lida por pessoas de todas as idades, sexo, gênero e classe social. Por isso, a discussão de gênero dentro da obra e a quebra de paradigmas pré-estabelecidos para as personagens femininas teriam um impacto que repercutiria entre leitores das mais variadas classes sociais e poderiam influenciar a visão, quando se trata de questões de gênero, de muitas pessoas.

⁷ Traduzido para mais de 15 línguas e publicado no original ao redor do mundo. O personagem Lúcifer Estrela da Manhã, o qual primariamente apareceu durante a série *Sandman* antes de receber sua própria série de *graphic novels*, ganhou uma série de TV própria em 2016.

Para tais fins, serão utilizadas noções retiradas dos estudos de gênero, principalmente as noções de feminino/masculino e suas posições sociais e papéis – e estereótipos – que são encontradas dentro do contexto de HQs e graphic novels. O trabalho lançará mão do conceito de performatividade (BUTLER, 2014), ou seja, a noção de que gênero é “produzido e imposto pelas práticas reguladoras da coerência” do mesmo (BUTLER, 2014, p. 48).

A performatividade de gênero, como afirma Butler (2014), é discursivamente construída. Consideramos discurso tanto a parte visual quanto a parte narrada da graphic novel, tecendo, então, as teorias de Butler e outros teóricos ao redor da narrativa, para que possamos entender melhor a performatividade de gênero dentro da obra. O modo como as personagens falam e interagem verbalmente com seus pares será analisado juntamente com o modo como são representados visualmente, que é a maneira pela qual o público leitor é introduzido às personagens em primeiro lugar.

As obras escolhidas para esta dissertação fazem parte dos quatro volumes publicados no Brasil da coleção *Sandman: edição definitiva* pela Editora Panini⁸. Entretanto, para motivos de análise tanto da parte gráfica quanto da parte narrativa, serão utilizadas, durante a dissertação, as edições originais de cada história, na ordem em que foram publicadas. A tradução utilizada será retirada das edições definitivas publicadas pela Panini Books. Foram escolhidas todas as obras em que as três personagens femininas da família dos Perpétuos, ou desejo, aparecem. São elas:

- “O som de suas asas” (data da primeira edição em inglês: agosto/1989): primeira graphic novel em que temos acesso a um Perpétuo que não seja Sonho. Nessa obra somos apresentados à Morte, a qual vai visitar seu irmão na Terra depois que este é libertado de um aprisionamento forçado após uma sessão de invocação cujo propósito era aprisionar a Morte. Por ser a primeira vez que temos acesso à personagem Morte, somos levados a conhecer um pouco de seu trabalho, o que nos ajuda a entender sua personalidade e sua caracterização;

⁸ A Panini Books lançou quatro volumes da Edição Definitiva de *Sandman*, no original *Absolute Sandman*, sendo estes publicados entre 2010 e 2013.

- “Casa de bonecas” (data da primeira edição em inglês: novembro/1989): somos apresentados às personagens Desejo e sua irmã gêmea Desespero. Conhecemos um pouco da personalidade de Desejo e de seus planos em relação ao seu irmão Sonho;
- “Homens de boa fortuna” (data da primeira edição em inglês: março/1990): encontramos Morte e Sonho em tempos medievais e um homem que diz que não irá morrer, simplesmente porque morrer é perda de tempo. Morte resolve conceder a ele a imortalidade até que ele sinta a necessidade da morte. Apesar da personagem Morte aparecer somente no começo da narrativa, são suas decisões e atos que possibilitam que o resto da história se desenvolva;
- “Corações perdidos” (data da primeira edição em inglês: junho/1990): um final para as maquinações de Desejo que começaram em “Contos na areia”. Vemos Sonho confrontar Desejo e seus planos de ser melhor que os seres humanos e manipular as suas vidas. Somos, mais uma vez, lembrados da dicotomia homem/mulher presente em Desejo, sendo que a personagem é sempre os dois ao mesmo tempo até que decida ser somente um;
- “Fachada” (data da primeira edição em inglês: outubro/1990): nessa graphic novel conhecemos mais uma camada da personalidade da Morte, a qual oferece sua ajuda a uma metamorfa chamada Urânia, que não pode morrer mas deseja a morte ardentemente. Vemos um lado mais caridoso e cúmplice da Morte, que não age apenas como seifadora de vidas, mas também como consolo para aqueles que precisam;
- “Estação das brumas: um prólogo” (data da primeira edição em inglês: novembro/1990): Destino convoca uma reunião de família, na qual conhecemos Delirium, a mais nova dos Perpétuos. A graphic novel apresenta uma ampla oportunidade para estudar-se as relações familiares dos Perpétuos, como eles interagem entre si, e como a relação entre as personagens femininas e masculinas ocorre;
- “Estação das brumas: capítulo 3” (data da primeira edição em inglês: fevereiro/1991): acompanhamos Sonho em sua missão particular para recuperar a alma de sua ex-amante (que começou em *Estação das brumas: um prólogo*). Sonho pede conselhos a sua irmã Morte quando não sabe o que fazer;

- “Estação das brumas: capítulo 4” (data da primeira edição em inglês: abril/1991): os mortos estão voltando à Terra e encontramos a Morte brevemente fazendo seu trabalho de colheita de almas. É interessante notar não as falas da personagem, que são poucas, mas sim sua aparência e seus gestos;
- “Três setembros e um janeiro” (data da primeira edição em inglês: outubro/1991): Desejo e Desespero propõem um jogo a Sonho: ver quem dos Perpétuos consegue manter um homem em seus desígnios por mais tempo;
- “O parlamento das gralhas – pássaros, patifes e peças de xadrez” (data da primeira edição em inglês: agosto/1992): somos introduzidos, brevemente, a Sono e Morte quanto “crianças”, ou seja, logo após terem sido criados e quando ainda estavam construindo seus reinos;
- “A canção de Orfeu” (data da primeira edição em inglês: 1991): o filho de Sonho, Orfeu, irá se casar e toda a família dos Perpétuos comparece à cerimônia. Quando a mulher de Orfeu morre, é responsabilidade da Morte levá-la embora;
- “Vidas breves” (data da primeira edição em inglês: setembro/1992 a maio/1993): Delirium procura seu irmão desaparecido, Destruição, e tenta convencer os outros Perpétuos a se juntarem a ela em sua busca. Sonho a auxilia em sua caminhada e, juntos, eles descobrem muito sobre si mesmos e sobre sua família;
- “Menino de ouro” (data da primeira edição em inglês: outubro/1993): Morte aparece brevemente para buscar a personagem principal da narrativa. Apesar de sua presença ser breve, sua aparência, seus gestos e suas falas são interessantes para seu entendimento;
- “Fim dos mundos” (data da primeira edição em inglês: dezembro/1993): os Perpétuos aparecem nas memórias de uma das personagens da história. A Morte, principalmente, causa grande impacto na personagem, mesmo sem dizer uma palavra. A análise da imagem da Morte na memória será extremamente interessante para entender como as outras personagens da narrativa a enxergam;
- “As bondosas” (data da primeira edição em inglês: fevereiro/1994 a junho/1995): Delirium lembra-se que um dia ela possuiu um cachorro e resolve

sair em uma missão para encontrá-lo. Sonho parte em sua própria missão, o que resulta em sua morte. Todos os membros da família dos Perpétuos (menos Destruição) se envolvem em ambas as missões, sendo que a Morte, no final, é responsável por levar seu irmão embora;

- “O despertar” (data da primeira edição em inglês: agosto/1995 a dezembro/1995): os preparatórios para o funeral de Sonho e seu subsequente despertar envolvem todos os Perpétuos, em especial Morte e Delirium. Excelente coletânea de histórias para entender, realmente, as personagens femininas, principalmente Desespero, cujo relacionamento com Sonho era difícil de compreender até então.

O primeiro capítulo da dissertação irá concentrar-se nas teorias de gênero que embasarão a análise a ser feita. Como mencionamos anteriormente, utilizaremos o conceito de *performatividade* desenvolvido pela filósofa americana Judith Butler, a qual afirma que a existência de gênero e os atos performativos relacionados a este são determinados, antes de tudo, pelo próprio conceito de gênero (BUTLER, 1993), o qual é, como demonstra a autora, atos repetitivos, situações relacionais, relações de poder, sendo todas estas práticas inseridas dentro de um determinado discurso. Em outras palavras, pode-se dizer que gênero é uma prática discursiva, sendo que a performatividade de gênero não é constituída meramente por atos ou gestos, mas deve ser vista como “a prática reiterativa e citacional pela qual o discurso produz os efeitos que nomeia”⁹ (BUTLER, 1993, p. 2, *tradução nossa*).

Ao entender o gênero e, por consequência, a performatividade de gênero, como discurso, conseguimos juntar, levando em consideração a nossa análise, os vários discursos presentes na obra *Sandman*, analisando tanto a parte da narrativa escrita, quanto seus elementos gráficos.

A representação dos corpos das personagens é extremamente importante para o entendimento da performatividade de gênero. Suas ações, seus gestos, suas vestimentas demonstram características importantes de análise. Butler demonstra que o discurso é formativo e que, de diversas formas, cria diversas expectativas sobre os corpos sexuados e como eles devem se

⁹ No original: “(...) as the reiterative and citational practice by which discourse produces the effects that it names”.

portar. Não existe um corpo “puro”, existe um corpo moldado, mas não originado, pelo discurso que o precede (BUTLER, 1993).

Para podermos entender a performatividade de gênero, precisamos também analisar a origem do termo, o qual tem suas origens na filosofia linguística. J. L. Austin (1963), analisa a linguagem que usamos para realizar algo e propõe o termo *sentenças performativas*, as quais são utilizadas não para descrever ou explicar uma ação, mas para fazê-la. Tais sentenças não são verdadeiras nem falsas, elas simplesmente representam o ato em si, não clarificando-o, mas fazendo parte de sua realização. Assim também o seria a performatividade de gênero.

Assim, a natureza da linguagem tem um diferente significado: o discurso de gênero não somente espelha a situação e contexto socio-cultural e histórico, ou as relações de poder, sendo performativizado através do corpo e das ações, mas também é contuzido através da fala, sendo que esta pode demonstrar, mais facilmente que o corpo – ou contradizer o que o corpo está dizendo –, as ações que estão sendo realizada no momento.

O teórico também menciona que o proferimento de sentenças performativas depende das circunstâncias em que elas estão inseridas, tendo de ser *apropriadas* ao contexto (AUSTIN, 1990). O mesmo pode ser dito para a performatividade de gênero, a qual, de todas as formas, também utiliza-se da linguagem para seu desenvolvimento. Personagens como Delirium fogem do que é considerado apropriado, quebrando paradigmas entre a sanidade e a loucura, o poder e o não-poder, sendo, muitas vezes, consideradas inapropriadas ao contexto em que se inserem.

Também falaremos, no primeiro capítulo, sobre análises feitas, principalmente por teóricas mulheres, sobre a representação das personagens femininas nas histórias em quadrinhos e os estereótipos do feminino que podem ser encontrados no meio.

No segundo capítulo, discorreremos sobre as características e a história das HQs e das graphic novels, também tecendo um panorama da evolução das personagens femininas dentro das mesmas. Para podermos entender a obra a ser analisada, primeiramente precisamos entender os mecanismos que regem a construção de uma história em arte sequencial, na qual não apenas a imagem e a fala em separado são importantes, mas principalmente a junção

das duas, sendo que a imagem é necessária para que se compreenda a fala e vice-versa. É importante, também, analisar os estereótipos e tipos femininos mais comuns de serem encontrados em graphic novels e HQs para que possamos analisar se as personagens femininas no universo *Sandman* estão ou não inclusas em tais papéis, e se, mesmo que a resposta seja positiva, são caracterizadas somente através deste estereótipo ou se o transcendem e se utilizam dos estereótipos para seus próprios fins.

Will Eisner considera as histórias em quadrinhos como sendo uma “forma válida de leitura”¹⁰ (EISNER, 1985, p. 7). Para ele, a leitura das sequências de arte, vinculadas também com a forma escrita, ultrapassa o sentido comum do termo “leitura”, sendo que o leitor precisa aplicar outros conhecimentos, além da simples decodificação das palavras, para poder entender o texto que se está sendo apresentado. Segundo o autor, a arte e a literatura se superimpõe, sendo que “[a] leitura de HQs é um ato tanto de percepção estética quanto de busca intelectual”¹¹ (EISNER, 1985, p. 8, *tradução nossa*).

Neil Gaiman e sua obra, em especial o universo *Sandman*, também serão analisados durante o segundo capítulo.

No terceiro e último capítulo nos valeremos das discussões realizadas nos capítulos anteriores para poder analisar as personagens escolhidas. Todas as personagens femininas da família dos Perpétuos, com a adição de Desejo, serão analisadas, sendo que suas falas, seus gestos e ações, bem como as falas do narrador serão levados em consideração para verificar como as personagens são construídas e como elas são caracterizadas dentro das obras elencadas para análise.

A primeira subseção do terceiro capítulo tratará da personagem Morte e de sua caracterização como uma das personagens principais do universo *Sandman*. Analisar-se-á como a Morte é construída e como ela se relaciona com os outros personagens da obra, principalmente com seu irmão, e personagem principal da graphic novel, Sonho.

¹⁰ No original: “valid form of reading”

¹¹ No original: “The reading of the comic book is an act of both aesthetic perception and intellectual pursuit”.

A seguir falaremos de uma das personagens mais controversas de *Sandman*, Delirium, a que um dia foi Deleite. Delirium é caracterizada, pelo menos superficialmente, pelo estereótipo da mulher louca, aquela que não consegue se ater à realidade. Analisaremos como a personagem lida com sua personalidade e caracterização e como as outras personagens ao seu redor enxergam a sua condição.

A próxima personagem feminina a ser analisada é Desespero, irmã gêmea de Desejo. É interessante pensar porque a representação antropomórfica de um sentimento tão destruidor é uma mulher e o que isso representa na história. Desespero poderia se encaixar no estereótipo de femininos ansiosos e desesperados, que nunca são felizes ou se permitem a felicidade. A questão, no entanto, é mais profunda porque, como ela mesmo afirma, “Não tenho satisfação nem insatisfação. Simplesmente sou” (GAIMAN, 2011, p. 120).

A última personagem a ser analisada não é nem masculina, nem feminina em sua representação. Pode se dizer que o desejo é universal, por isso a personagem não poderia se prender a um ou outro sexo e/ou gênero. O importante de se analisar é a representação gráfica da figura da personagem e como as outras personagens mencionam ou se dirigem a Desejo.

1. Capítulo 1: “Há outra versão da história [...] Mas, até aí, trata-se de uma história de mulheres e jamais será contada aos homens”: questões de gênero e performatividade

Um assunto que se está discutindo cada vez mais atualmente é a questão das relações de gênero e como o gênero se dá na sociedade atual e repercute no nosso dia-a-dia. Várias teorias vêm sendo apresentadas e diversos teóricos e diversas teóricas tomaram para si a incumbência de esclarecer um pouco mais os estudos deste campo, ampliando o escopo teórico existente, para que tentemos responder à questão “afinal, o que é gênero?”. Seria gênero as relações de poder existentes entre os sexos? Seria este a materialização socio-cultural do sexo? Existem várias respostas para o que, em geral, conceitua o gênero e, mais importante, as relações de gênero.

O presente capítulo fará um apanhado teórico geral de algumas das teorias principais sobre gênero focando, ao final, nas teorias, principalmente as propostas pela estadunidense Judith Butler, que dizem respeito a construção linguístico-discursiva do gênero. Será analisado, também, o conceito de performatividade, tão utilizado atualmente para descrever as relações de gênero, mas que tem suas origens na linguística e é utilizado para referir-se a um tipo específico de sentença.

Logo após, montaremos um panorama sobre os estudos de gênero e as histórias em quadrinhos, ambos interesse central de nossa dissertação, e o que vem sendo analisado sobre o tema.

1.1 “Mas antes de mais nada: o que é uma mulher?”: sobre a construção genderificada

Com uma das frases mais famosas da teoria feminista, Simone de Beauvoir (1908-1986) abre espaço para uma pergunta que até hoje se procura responder: o que “faz” o feminino e como este se diferencia do masculino - “Mas antes de mais nada: o que é uma mulher?” (BEAUVOIR, 2009, p. 13). Essa é a pergunta para a qual Beauvoir tenta encontrar resposta ao longo de seu livro: o que constitui uma mulher tanto física ou histórica quanto psicologicamente. Para isso, a autora realiza uma série de pesquisas, tentando

ver a mulher sob diversos aspectos. Sua principal ideia é de que o feminino é constantemente tido como o “Outro” em oposição ao masculino. Não como um complemento deste, mas como sua total alteridade, sendo envolto por uma aura de mistério, pois, como afirma, “A mulher determina-se e diferencia-se em relação ao homem, e não este em relação a ela; a fêmea é o inessencial perante o essencial. O homem é o Sujeito, o Absoluto; ela é o Outro” (BEAUVOIR, 2009, p. 17).

Sendo assim, o masculino é o universal, o que é compreendido e visto por todos como portador de sentido. O feminino só pode ser visto em sua alteridade, sendo constante fonte de indagações e mistério. O feminino, por ser o Outro, é incognoscível, causa de espanto e misticismo.

Beauvoir utiliza-se de elementos históricos, biológicos e culturais para a realização de seu estudo. Segundo Michelle Perrot, é difícil analisarmos a história das mulheres e da diferença do olhar sobre os gêneros a partir de fontes históricas, por exemplo. Para ela, a história, de certa forma, é masculina, escrita por homens e para homens.

O “ofício do historiador” é um ofício dos homens que escrevem a história no masculino. Os campos que abordam são os da ação e do poder masculinos, mesmo quando anexam novos territórios. Econômica, a história ignora a mulher improdutiva social, ela privilegia as classes e negligencia os sexos. Cultural ou “mental”, ela fala do Homem em geral, tão asexuado quanto Humanidade. Célebres – piedosas ou escandalosas – as mulheres alimentam as crônicas da “pequena” história, meras coadjuvantes da História! (PERROT, 2006, p. 185)

Portanto, é difícil termos uma ideia do papel que o feminino e as mulheres exerceram na história e utilizá-lo para tentar entender as diferenças de gênero, que são parte de nossa sociedade, ou para tentar subvertê-las.

Beauvoir visa entender o que levou a categoria “mulheres”, por ela definida como as pessoas que compartilham determinadas características biológicas e são capazes de reproduzir através da gravidez, a aceitarem seu papel como Outro, como inessencial, reduzido a uma mera função biológica.

Nenhum sujeito se define imediata e espontaneamente como o inessencial: não é o Outro que se definindo como Outro define o Um; ele é posto como Outro pelo Um definindo-se como o Um. Mas para que o Outro não se transforme no Um é preciso que se sujeite a esse ponto de vista alheio. De onde vem essa submissão na mulher? (BEAUVOIR, 2009, p. 18)

Uma das possíveis respostas, para a autora, é que as mulheres não têm uma “unidade” na qual se apoiar, elas não compartilham elementos culturais, sociais ou religiosos em sua generalidade, sendo assim difícil que se unam para combater a alteridade que lhes foi imposta.

De certa forma, o feminino, o qual Beauvoir associa diretamente às mulheres, seria, assim, uma construção social e cultural, que desde a infância influencia no modo como uma mulher se porta, se veste e até mesmo na maneira como ela enxerga o mundo: “A ideia da feminilidade impõe-se de fora a toda a mulher precisamente porque se define artificialmente pelos costumes e pelas modas” (BEAUVOIR, 2009, p. 882). Diferentes épocas e sociedades tem conceitos diversos sobre o papel do feminino, ainda que este seja visto sempre como o Outro submisso, aquele que não está no, nem almeja ao, poder.

Segundo María Luisa Femenías (2012), Beauvoir demonstra a existência de dois sexos biológicos diferentes, que regem nossa atuação em sociedade, e não direcionam, quando encarados somente em si mesmos, como os próprios sexos devem ser vistos. Para Beauvoir, os dois sexos biológicos, em si, não são suficientes para criar a submissão da mulher na sociedade em que vivemos.

Assim sendo, na verdade Beauvoir não fala em gênero, mas sim na estilização do sexo. Para Femenías, o que Beauvoir diz é que os seres humanos “deveriam definir-se fundamentalmente e de maneira singular como liberdade autônoma” (FEMENÍAS, 2012, p. 312). Isso quer dizer a liberdade para transcender a sua condição de ser humano biológico. O problema, para Beauvoir, é que às mulheres, mesmo como seres humanos, é negada a possibilidade de transcendência, ficando as mesmas concentradas em suas existências corpóreas. Por isso, Femenías menciona que em Beauvoir acontece a descrição de um paradoxo, um “conflito tenso diante de cada mulher: reivindicar sua transcendência como sujeito ou, ao contrário, ver-se reduzida à imanência, aceitando com Kierkegaard que o *essencial* nelas é serem constituídas como o *inessencial*” (FEMENÍAS, 2012, p. 312).

Femenías menciona que Butler, em seu ensaio de 1986 sobre Simone de Beauvoir, “lhe atribui a categoria de gênero” (FEMENÍAS, 2012, p. 311) e todas as possibilidades e problemas teóricos que esta categoria acarreta. Para

a autora, mesmo que muitos críticos de Beauvoir concordem com a leitura de Butler, nada na própria escrita da teórica francesa demonstraria que ela fizesse uma diferenciação crítica entre sexo e gênero, além de um desejo da própria Butler de desenvolver sua própria teoria de gênero (FEMENÍAS, 2012).

Na leitura de Butler sobre Simone de Beauvoir (1986; 2014), a teórica utiliza-se da diferenciação entre sexo e gênero para explicar a teoria de Beauvoir de que não se nasce mulher, mas, ao contrário, torna-se mulher. Para Butler, isso demonstra que, para a teórica francesa, o sexo é algo natural, um fato que não pode ser modificado, mas o gênero, no entanto, é cultural, sendo adquirido através da convivência em sociedade e através das limitações culturais do que é ser “homem” ou “mulher”:

Mas o sexo não causa o gênero; e o gênero não pode ser entendido como expressão ou reflexão do sexo; aliás, para Beauvoir, o sexo é imutavelmente um fato, mas o gênero é adquirido e, ao passo que o sexo não pode ser mudado - ou assim ela pensava -, o gênero é a construção cultural variável de sexo, uma miríada de possibilidades abertas de significados culturais ocasionados pelo corpo sexuado. (BUTLER, 2014, p. 163)

Assim, Butler determina que, para Beauvoir, o “tornar-se mulher” é uma “compulsão cultural” (BUTLER, 2014), que é forçado ao corpo sexuado através das normas culturais, um “processo ativo de apropriação, interpretação e reinterpretação de possibilidades culturais recebidas”¹² (BUTLER, 1986, p. 36, *tradução nossa*). Não existe um corpo natural, o qual serve de apoio para a construção de uma identidade de gênero, mas sim um corpo que já está carregado de simbolismo social, sendo a aparência de naturalidade somente mais uma construção cultural (BUTLER, 1986).

Butler conecta a teoria de Beauvoir com sua própria teoria de gênero ao apontar que uma das leituras possíveis da discussão apresentada por Beauvoir, mesmo que não explicitada ou mesmo questionada pela teórica francesa, é a de que, se não há referências a um corpo sexuado livre de conotações sociais e culturais, se sexo e gênero não foram sempre a mesma coisa, não existiria diferença entre os dois (BUTLER, 1986).

Assim como Beauvoir, Butler inicia seu livro *Problemas de gênero*, publicado primeiramente em 1990, com a indagação: o que constitui o termo

¹² No original: “(...) an active process of appropriating, interpreting, and reinterpreting received cultural possibilities”.

mulheres? O que caracteriza e define essas mulheres e o que as levaria, afinal, a serem vistas como o sujeito do feminismo?

Desde o início, o termo “mulheres” é visto como problemático para a autora, pois prevê um sujeito uno para o feminismo, um que tentaria definir todos os seus integrantes a partir das mesmas ideias, representando um grupo que compartilharia das mesmas características, sem exclusões:

Por um lado, a *representação* serve como termo operacional no seio de um processo político que busca estender visibilidade e legitimidade às mulheres como sujeitos políticos; por outro lado, a representação é a função normativa de uma linguagem que revelaria ou distorceria o que é tido como verdadeiro sobre a categoria das mulheres (BUTLER, 2014, p. 18).

Assim vista, a denominação da categoria das mulheres é, em si mesma, excludente. Ao caracterizar uma categoria através da linguagem e do discurso o que se faz é atribuir uma série de características fixas ao grupo, fazendo com que aqueles que, por algum motivo, não se encaixam nas características normativas, sejam claramente excluídos do grupo, não lhes sendo concedida permissão para pertencerem ao que é tido como “mulheres”. “E assim, o sujeito feminista se revela discursivamente constituído” (BUTLER, 2014, p. 19).

Assim, para Butler, é que o poder político caracteriza e exclui certos sujeitos do holofote da lei, pois somente aqueles que se encaixam poderão ser vistos como sujeitos do feminismo e, por isso, emancipados. O poder jurídico capaz de caracterizar os próprios sujeitos que visa apoiar é, em essência, criador dos seus sujeitos e, além disso, excludente.

Por isso, para ela, um dos passos para a emancipação política dos sujeitos femininos seria, primeiramente, o entendimento das restrições impostas pelo sistema que suspostamente representa a todos, e como os sujeitos são produzidos por meio deste sistema. Segundo Butler, não basta tentar criar ou utilizar-se da linguagem e da política para a emancipação da categoria tida como “mulheres” sem antes tentar entender como essas mesmas linguagem e política podem agir contra o que se está lutando:

Não basta inquirir como as mulheres podem se fazer representar mais plenamente na linguagem e na política. A crítica feminista deve compreender como a categoria das ‘mulheres’, o sujeito do feminismo, é produzida e reprimida pelas mesmas estruturas de poder por intermédio das quais busca-se a emancipação (BUTLER, 2014, p. 19).

Deve-se entender, então, que o termo “mulheres” não implica uma identidade compartilhada, mas é, em si, também uma forma de ostracismo. Beauvoir (2009) caracterizava as mulheres dentro de um determinado discurso, definindo-as, principalmente, através de características físicas e biológicas em comum em sua concepção. Ao definir sua visão de “mulheres”, a autora exclui toda uma gama de possibilidades. Assim também se dá ao se definir o sujeito do feminismo.

Butler questiona se a caracterização “da categoria das mulheres como sujeito coerente e estável” (BUTLER, 2014, p. 23), a qual não inclui exceções ou diferentes possibilidades e opiniões, não estaria, de alguma maneira, solidificando e, mais ainda, afirmando a validade e veracidade das relações de gênero presentes em nossa sociedade.

A autora, citando o teórico Žižek, menciona que este vê o termo “mulher” (entre outros termos, como “democracia”), como um significante político, o qual “produz a expectativa de uma unidade, um reconhecimento final e completo que não pode ser alcançado”¹³ (ŽIŽEK, 1989 apud BUTLER, 1993, p. 191, *tradução nossa*). Estes significantes políticos estão sempre fadados a falhar na representação daquilo que nomeiam, sendo apenas utilizados como elementos discursivos que acabam criando aquilo o que se propõe a representar.

Para Butler, longe de serem representacionais, estes termos são performativos, porque

o poder dos termos “mulheres” e “democracia” não é derivado de sua habilidade de descrever adequada ou abrangentemente uma realidade política que *já* existe, pelo contrário, o significante político torna-se politicamente eficaz ao instituir e sustentar uma série de conexões políticas *como se fossem* a realidade política¹⁴ (BUTLER, 1993, p. 210, *tradução nossa*).

Pode-se dizer, então, que o termo “mulheres” é performativamente produzido dentro do contexto político para representar um grupo significador de pessoas e que, ao mesmo tempo que o procura representar, ele também o constitui, através da “renegociação e rearticulação [do significante mulheres]

¹³ No original: “(...) produces the expectation of a unity, a full and final recognition that can never be achieved”.

¹⁴ No original: “the power of the terms ‘women’ or ‘democracy’ is not derived from their ability to describe adequately or comprehensively a political reality that *already* exists, on the contrary, the political signifier becomes politically efficacious by instituting and sustaining a set of connections as political reality”.

com outros significantes dentro do campo político”¹⁵ (BUTLER, 1993, p. 195, *tradução nossa*).

Sendo assim, a autora conclui que “[a] identidade do sujeito feminista não deve ser o fundamento da política feminista, pois a formação do sujeito ocorre no interior de um campo de poder sistematicamente encoberto pela afirmação desse fundamento” (BUTLER, 2014, p. 23).

Outra questão importante é a diferença entre sexo e gênero para Butler. O grande consenso sobre a questão é que o gênero esteja para a cultura, a história e a sociedade agindo sobre o corpo sexuado, ou seja, o sexo é visto como um dado biológico e o gênero como uma construção discursiva imposta a ele¹⁶. Sendo assim, gênero e sexo podem ser estudados separadamente, pois um não implica no outro. Enquanto Butler concorda que gênero e sexo não são complementares, tendo em vista que um determinado sexo não implica em um certo gênero e que um não interfere na maneira do outro, a autora não vê o sexo como um dado biológico fixo que não possui nenhum discurso intrínseco.

Ao se diferenciar gênero e sexo, a teoria resultante deve apontar para o fato do sexo, então, ser uma estrutura não discursiva, anterior à apropriação cultural, feita pelo convívio em sociedade, que forma o gênero. Ao se aceitar o binarismo inato do sexo, como algo não passível de discussão por ser um dado biológico, estamos aceitando, também, o binarismo de gênero.

Se o caráter imutável do sexo é contestável, talvez o próprio construto chamado ‘sexo’ seja tão culturalmente construído quanto gênero; a rigor, talvez o sexo sempre tenha sido o gênero, de tal forma que a distinção entre sexo e gênero revela-se absolutamente nenhuma (BUTLER, 2014, p. 25).

Nesse ponto de vista, o sexo seria visto, assim como o gênero, como uma construção social e histórica, a qual carrega, em si mesma, discursos próprios da cultura em que se encontra. O corpo sexuado, então, nada mais é do que uma construção linguístico-discursiva que tem por alvo regular e regulamentar normativamente o que deve ser entendido como natural. Ao contrário de ser natural, o sexo seria uma construção discursiva naturalizada na sociedade,

¹⁵ No original: “... one that is perpetually renegotiated and rearticulated in relation to other signifiers within the political field”.

¹⁶ Como visto em Scott (1995) ou Flax (1991).

cuja materialização é compelida, e essa materialização acontece (ou deixa de acontecer) através de certas práticas altamente reguladas. Em outras palavras 'sexo' é um construto ideal o qual á forçosamente materializado através do tempo¹⁷ (BUTLER, 1993, p. 1, *tradução nossa*).

Assim, a diferenciação entre sexo e gênero não pode ser dada através da teoria de uma construção histórica do gênero como materialidade do sexo, tendo em vista que o sexo é também uma construção cultural.

Butler nos traz a teoria de Foucault sobre a unicidade do 'sexo', colocando que este é um construto que é

(a) produzido a serviço da regulação e do controle sociais da sexualidade; (b) oculta e unifica artificialmente uma variedade de funções sexuais distintas e não relacionadas e (c) então aparece no discurso como *causa*, como essência interior que tanto produz como torna inteligível todo o tipo de sensação, prazer e desejo como específicos de um sexo (FOUCAULT, 1980 apud BUTLER, 2014, p. 141).

Isso cria a noção de sexo como irreversível, não passível de mudança: se uma pessoa nasce com o sexo masculino, este é o seu sexo e nenhum outro. O discurso que prevalece é do binarismo sexual, o qual também acarreta o binarismo de gênero e de sexualidade. Um determinado sexo pede um determinado gênero, o qual, necessariamente, produz uma determinada sexualidade.

O sexo não pode ser visto como sendo gerado anteriormente à cultura e ao discurso (como acontece se vemos o sexo como um dado biológico absoluto), pois, sendo assim, este deveria ser visto como algo incontestável, o qual não pode ser criticado ou questionado. Essa visão de sexo como culturalmente indeterminado leva-nos não somente, como já foi mencionado anteriormente, a apoiar a noção de binarismo de gênero, mas também acarreta na possibilidade de tomarmos o sexo como uma 'fantasia', que é, de certa forma, indiscernível de gênero:

Se o gênero é a construção social do sexo, e se não há acesso a esse 'sexo' por nenhum outro meio além de sua construção, parece não somente que o sexo é absorvido pelo gênero, mas que 'sexo' se torna algo como uma ficção, talvez uma fantasia, retroativamente

¹⁷ No original: "(...) whose materialization is compelled, and this materialization takes place (or fails to take place) through certain highly regulated practices. In other words, 'sex' is an ideal construct which is forcibly materialized through time."

instalada em um momento pré-linguístico ao qual não se tem um acesso direto¹⁸ (BUTLER, 1993, p. 5, *tradução nossa*).

Assim sendo, sexo, como gênero, é um construto social, uma ideia formada através de um determinado discurso que se propaga por um determinado grupo social. Para Butler, a materialidade do sexo não pode ser negada, mas esta materialidade, a matéria do corpo muito discutida em *Bodies that matter* (1993), é, para ela, “um processo de materialização que se estabelece através do tempo para produzir o efeito de fronteira, imutabilidade”¹⁹ (BUTLER, 1993, p. 9, *tradução nossa*) que é visto agora como a materialidade alienável do corpo. O próprio corpo seria uma criação discursiva originada na sociedade em que se encontra:

Afirmar que discurso é formativo não é afirmar que ele origina, cria ou exaustivamente compõe aquilo que outorga, mas sim afirmar que não existe referência a um corpo puro o qual não é, ao mesmo tempo, formação ulterior desse corpo²⁰ (BUTLER, 1993, p. 10, *tradução nossa*).

Assim como no caso do sexo, o corpo é discurso, sendo linguisticamente construído, primeiramente por não existir a possibilidade do entendimento do corpo em um momento pré-discursivo, anterior ao entendimento social do que vem a ser definido como corpo e, mais específica e precisamente, como o corpo sexuado. Tentar encontrar um significado para o corpo sexuado como sendo anterior ao próprio significado é construir uma matriz discursiva que fixa o corpo como inquestionável e natural, acometido de significado somente biológico e não cultural.

Para Butler, esse “ato significador delimita e contorna o corpo que clama ser anterior a toda e qualquer significação”²¹ (BUTLER, 1993, p. 30, *tradução nossa*). Ao tentar escapar da significação do corpo sexuado, se está conectando a este todo um discurso naturalizante, que traz significado ao corpo

¹⁸ No original: “If gender is the social construction of sex, and if there is no access to this ‘sex’ except by means of its construction, then it appears not only that sex is absorbed by gender, but that ‘sex’ becomes something like a fiction, perhaps a fantasy, retroactively installed at a pre-linguistic site to which there is no direct access”.

¹⁹ No original: “(...) a process of materialization that stabilizes over time to produce the effect of boundary, fixity”.

²⁰ No original: “To claim that discourse is formative is not to claim that it originates, causes or exhaustively composes that which it concedes; rather, it is to claim that there is no reference to a pure body which is not at the same time a further formation of that body”.

²¹ No original: “this signifying act delimits and contours the body that it claims to find prior to any and all signification”.

e o torna passível de questionamento. Para a autora, esse ato de significação sobre a materialidade do corpo é, em si, performativo, pois de certa forma, cria aquilo que está descrevendo.

Sendo assim, esse discurso performativo torna a realidade do corpo sexuado irreduzível e cria ligações que se analisam hoje entre sexo e gênero.

De fato, pode ser visto que em sua história constitutiva essa materialidade “irreduzível” é construída através de uma problemática matriz de gênero, sendo então que a prática discursiva pela qual a matéria é feita irreduzível simultaneamente ontologiza e fixa essa matriz de gênero em seu lugar²² (BUTLER, 1993, p. 29, *tradução nossa*).

Para Butler, então, ao entendermos o corpo como também sendo culturalmente constituído e não fonte natural de paradigmas de gênero, temos ainda mais argumentos de que um sexo natural não pode existir e de que sexo é, além de tudo, também uma construção cultural. Sendo assim, a anatomia, de maneira alguma, seria delimitadora de gênero, ou “colocaria quaisquer limites necessários para as possibilidades de gênero”²³ (BUTLER, 1986, p. 45, *tradução nossa*).

Desde o momento da fixação da matriz gendrificada no corpo sexuado, o gênero deve ser visto como formado pela e através da linguagem, através de um discurso que é sancionado e acionado pela sociedade que toma o corpo em sua materialidade. Assim, o gênero é visto como uma série de ações, atos, gestos, entre outros, performados pelo corpo e que são reiterados através da repetição.

Em outras palavras, atos, gestos e desejo produzem o efeito de um núcleo de substância interna, mas o produzem *na superfície* do corpo, por meio de ausências significantes, que sugerem, mas nunca revelam, o princípio organizador da identidade como causa. Esses gestos e atuações, entendidos em termos gerais, são *performativos*, no sentido de que a essência ou identidade que por outro lado pretendem expressar são *fabricações* manufaturadas e sustentadas por signos corpóreos e outros meios discursivos (BUTLER, 2014, p. 194).

Assim, o gênero é criado a partir de diversos meios discursivos que, como a própria autora diz, “oculta[m] o fato de que ‘ser’ um sexo ou gênero é

²² No original: “Indeed it can be shown that in its constitutive history this ‘irreducible’ materiality is constructed through a problematic gendered matrix, then the discursive practice by which matter is rendered irreducible simultaneously ontologizes and fixes that gendered matrix in its place”.

²³ No original: “(...) but anatomy does not seem to pose any necessary limits to the possibilities of gender”.

fundamentalmente impossível” (BUTLER, 2014, p. 40). O que temos é uma “estilização repetida do corpo, um conjunto de atos repetidos no interior de uma estrutura reguladora altamente rígida, a qual se cristaliza no tempo para produzir a aparência de uma classe natural de ser” (BUTLER, 2014, p. 59).

Gênero, então, é uma ato performativo, naturalizado a partir de um discurso presente em uma determinada cultura, que delimita, de uma forma normativa e punitiva, o que vem a ser visto como “homem” ou “mulher”. Segundo a filósofa, “se os atributos de gênero não são expressivos”, ou seja, não expressam o que vem a “ser” realmente de um gênero, “mas *performativos*, então constituem efetivamente a identidade que pretensamente expressariam ou revelariam” (BUTLER, 2014, p. 201).

Entretanto, o que vem a ser dizer que gênero é performativo e que é essa performatividade e o que leva a construção do próprio gênero? O que é dizer que o gênero performativo constrói a si mesmo? Isso nos leva a discutir a palavra “performatividade”, suas origens e significado, para que possamos entender melhor o significado da mesma para nosso estudo.

O termo performatividade foi primeiramente utilizado por J. L. Austin em uma série de palestras na universidade de Harvard, em 1955, as quais foram, posteriormente, publicadas sob o título *How to do things with words* no mesmo ano. Nessas palestras, o teórico expõe um tipo de frase afirmativa que se diferencia das outras por não serem nem “verdadeiras” nem “falsas” e por serem capazes de criar aquilo que simbolizam.

As frases performativas, segundo Austin, obedecem a duas regras principais:

- A. Elas não “descrevem” ou “reportam” ou constatarem coisa alguma, não são “verdadeiras ou falsas”; e
- B. a emissão da sentença é, ou é parte, do fazer da ação, o qual, novamente, não seria *normalmente* descrito como afirmar algo²⁴ (AUSTIN, 1962, p. 5, *tradução nossa*).

Sendo assim, uma sentença performativa ou, simplesmente, uma performativa, seriam frases que equivaleriam à realização da ação: falar é realizar o ato sobre o qual se está falando. Entre os exemplos utilizados pelo autor estariam frases do tipo “Eu prometo que te ajudarei” ou “Eu aposto dois

²⁴ No original: “A. They do not ‘describe’ or ‘report’ anything at all, are not ‘true or false’; and B. the uttering of the sentence is, or is a part of, the doing of an action, which again would not *normally* be described as saying something”.

reais que irá chover”. Para Austin, os verbos “prometer” e “apostar” criam a situação, o ato, de aposta ou promessa. O simples ato de enunciar as palavras “Eu prometo” já nos prende a uma promessa. O mesmo acontece com a frase “Eu aposto”: a aposta é consolidada no momento em que a frase é emitida. Falar, então, é realizar o ato da promessa ou da aposta e tudo o que deles é acarretado.

Austin menciona que uma sentença performativa que não é totalmente levada a cabo, ou seja, que não é completamente produzida (isto é, a promessa não é cumprida) é chamada de uma performativa “infeliz”²⁵. Por exemplo, se nós emitirmos a sentença “Eu aposto dois reais que irá chover”, mas não honramos a aposta ou não temos a intenção de fazê-lo, a sentença performativa não foi realizada, pois não criou o ato relacionado com a fala (AUSTIN, 1962). Para que as sentenças performativas sejam “felizes” – sejam realizadas –, o autor menciona que algumas condições precisam ser estabelecidas:

(A. i) Deve existir um procedimento convencional aceito socialmente que tenha um determinado efeito convencional, sendo que esse procedimento deve incluir a emissão de determinadas palavras por determinadas pessoas em determinadas circunstâncias, e mais,
(B. ii) as circunstâncias e as pessoas específicas em uma dada situação devem ser apropriadas para a invocação do procedimento específico que é invocado.

(...)

(T ii) [as pessoas] devem, efetivamente, assim se conduzir subsequentemente²⁶ (AUSTIN, 1962, p. 14-15, *tradução nossa*).

Assim, uma sentença do tipo “Eu prometo que te ajudarei” somente pode ser dita em um contexto que permita sua emissão e possíveis consequências. Para que a sentença seja “feliz”, ela precisa de um contexto condizente e que demonstre toda a seriedade de uma promessa. Pronunciar a frase “Eu prometo que te ajudarei” para um quarto vazio, sem nenhum remetente para a frase ou mesmo alguém em mente para ajudar, é uma frase “infeliz”, pois não segue as premissas que regem a sua existência.

²⁵ No original uma “unhappy sentence” ou “infelicity”.

²⁶ No original: “(A. i) There must exist an accepted conventional procedure having a certain conventional effect, that procedure to include the uttering of certain words by certain persons in certain circumstances, and further,

(A. ii) the particular persons and circumstances in a given case must be appropriate for the invocation of the particular procedure invoked.

(...)

(T ii) [the persons] must actually so conduct themselves subsequently”.

As convenções sociais também pedem que frases do tipo “Eu prometo” sejam ditas com seriedade em momentos em que o humor ou o sarcasmo não estão presentes e em que o emissor propriamente queira fazer o que se propõe a realizar. Além disso, ao emitir tal frase em um contexto e situação apropriados, o enunciante precisa, para que tal frase seja “feliz”, reagir de forma adequada e necessariamente honrar, ou tentar honrar, a promessa que proferiu. A frase performativa cria o ato da promessa e tudo o que daí provém.

Segundo Butler, essa série de convenções é deveras importante para a manutenção do poder de uma sentença performativa. Para ela,

[n]enhum “ato” além de uma prática regularizada e sancionada pode dominar o poder de produzir aquilo o que declara. De fato, um ato performativo além de uma série de convenções reiteradas e, por isso, sancionadas, pode parecer somente um esforço vão de produzir efeitos os quais não poderia possivelmente produzir²⁷ (BUTLER, 1993, p. 107, *tradução nossa*).

Sendo assim, a sentença, e posteriormente o ato performativo, estão conectados ao que se pode entender como “atos de poder”: “atos performáticos são formas de discurso autoritário: a maioria dos performativos, por exemplo, são declarações que, em sua emissão, também performam certas ações e exercem um poder vinculativo”²⁸ (BUTLER, 1993, p. 225, *tradução nossa*). Ao dizer a frase “Eu prometo que te ajudarei” estaremos, de acordo com as convenções, nos vinculando a essa promessa, cujo conteúdo precisaremos honrar ou nosso ato performativo tornar-se-á “infeliz” e isso acarretará consequências de ordem social.

Podemos dizer, então, que sentenças performativas são um conjunto discursivo de convenções sociais que agem para criar o aparente poder de criar aquilo que nomeia. Para Butler, “[s]e o poder do discurso de produzir aquilo que nomeia está conectado com a questão da performatividade, então

²⁷ No original: “[n]o ‘act’ apart from a regularized and sanctioned practice can wield the power to produce that which declares. Indeed, a performative act apart from a reiterated and, hence, sanctioned set of conventions can appear only as a vain effort to produce effects that it cannot possibly produce”.

²⁸ No original: “[p]erformative acts are forms of authoritative speech: most performatives, for instance, are statements that, in the uttering, also perform a certain actions and exercise a binding power”.

performatividade é um domínio no qual o poder age *como discurso*²⁹ (BUTLER, 1993, p. 225, *tradução nossa*).

Como as sentenças performativas, o gênero não é verdadeiro nem falso, não expressa a essência interior de uma pessoa nem descreve uma prática. O gênero é performativo assim como as sentenças descritas por Austin, ou seja, ele cria aquilo que representa. Também como as sentenças performativas, o gênero precisa de um determinado conjunto de convenções sociais, históricas e culturais e de um contexto apropriado para que possa ocorrer e não ser “infeliz”. No caso de gênero, Butler (2014) utiliza o termo “corpos abjetos” para caracterizar os corpos “infelizes”, aqueles que, de alguma forma, tentam romper as convenções performativas de gênero e são, por isso, vistos como desviantes. Como as sentenças performativas, o gênero não traz uma realidade implícita, mas sim cria, constrói aquilo que nomeia. Segundo Butler “não há identidade de gênero por trás das expressões de gênero, essa identidade é *performativamente* construída, pelas próprias ‘expressões’ tidas como seus resultados” (BUTLER, 2014, p. 48).

O que acontece com gênero é que há uma “corporificação das normas” (BUTLER, 1993, p. 231) sociais, culturais e históricas que são vistas como apropriadas para determinados corpos e contextos e que são, em sua essência, normativos e excludentes. Temos um processo de gendramento que se reitera, através da repetição de determinadas ações, gestos, atos, vestimentas etc., os quais criam a ilusão da naturalidade – na verdade, naturalização – que acarreta na punição daqueles que não se encaixam em uma determinada “verdade” de gênero.

Os vários atos de gênero criam a ideia de gênero, e sem esses atos, não haveria gênero algum, pois não há nenhuma ‘essência’ que o gênero expresse ou exteriorize, nem tampouco um ideal objetivo ao qual aspire e porque o gênero não é um dado da realidade. (BUTLER, 2014, p. 199)

Dizer que gênero não é um dado da realidade é dizer que este é uma convenção social, criada para normatizar uma determinada visão de gênero e que foi, com o tempo, naturalizada. Podemos ouvir, em muitos momentos, que uma determinada pessoa não é “uma mulher de verdade”, pois não segue as

²⁹ No original: “[if] the power of discourse to produce that which it names is linked with the question of performativity, then the performative is a domain in which power acts as discourse”.

normas performativas de gênero, em oposição a outra pessoa, a qual “age de acordo com seu gênero”. Isso é dizer que o gênero é performativo, pois cria expectativas de comportamento ou, até mesmo, de personalidade, que devem ser seguidas por um determinado gênero. Gênero é, assim, um discurso presente na sociedade que se materializa mediante a repetição de ações, atos e maneirismos:

Considere que exista uma segmentação das normas de gênero que produz o fenômeno peculiar do sexo natural, ou da mulher de verdade, ou qualquer caso das prevalentes e constrangedoras ficções sociais, e que essa segmentação produziu, com o tempo, um conjunto de estilos corporais os quais, de forma reificada, aparecem como a configuração natural de corpos como sexos que existem em relação binária um com o outro³⁰ (BUTLER, 1988, p. 524, tradução nossa).

Ao invés das normas culturais reificadas mostrarem sua constante construção do que vem a ser sexo e/ou gênero, a performatividade de gênero esconde suas origens, transformando seus resultados em normas. Sendo assim, ao se identificar com um gênero, não somente estamos seguindo um conjunto normativo de regras sociais e culturais, como estamos, de certa forma, contribuindo para a manutenção de tais regras e para a ideia hegemônica de binarismo de gênero:

Identificar-se com um gênero sob regimes contemporâneos de poder envolve se identificar com uma série de normas que são e não são realizáveis, e cujo poder e status precedem a identificação pela qual elas são, insistentemente, aproximadas. O “ser um homem” ou o “ser uma mulher” são assuntos internamente instáveis³¹ (BUTLER, 1993, p. 126, tradução nossa).

Uma das consequências da identificação com um gênero e, mais ainda, da própria performatividade de gênero, segundo Butler, é que, através das repetições e reificações dos atos performativos que causam a incorreta noção de naturalidade do binarismo de gênero e do que vem a determinar os diferentes gêneros, é que os próprios atores, ao se identificar em um ou outro

³⁰ No original: “Consider that there is a segmentation of gender norms that produces the peculiar phenomenon of a natural sex, or a real woman, or any number of prevalent and compelling social fictions, and that this is a segmentation that over time has produced a set of corporeal styles which, in reified form, appear as the natural configuration of bodies into sexes which exist in a binary relation to one another”.

³¹ No original: “Identifying with a gender under contemporary regimes of power involves identifying with a set of norms that are and are not realizable, and whose power and status precede the identifications by which they are insistently approximated. This “being a man” or this “being a woman” are internally unstable affairs”.

gênero, acabam por acreditar que tais atos realmente identifiquem e sejam a essência do gênero escolhido. Sendo assim, a naturalização dos atos performativos de gênero avança mais um passo no reconhecimento, por parte das pessoas, da realidade e seriedade daquilo que estão performatizando (BUTLER, 1988).

Entretanto, ainda segundo Butler, a própria repetição dos atos através do tempo também abre espaço para o entendimento de que gênero não possui uma essência anterior ao discurso, proporciona que o gênero seja visto como não-binário e abre caminho para atos subversivos que procuram quebrar essa constante repetição performativa (BUTLER, 1988).

O problema, no entanto, como já foi mencionado, é que, além de criar a ilusão de normalidade, os atos performativos também são punitivos, ou seja, existem sanções contra aqueles que tentam, de alguma forma, subverter os atos performativos de gênero existentes:

As possibilidades históricas materializadas por meio dos vários estilos corporais nada mais são do que ficções culturais punitivamente reguladas, alternadamente incorporadas e desviadas sob coeção (BUTLER, 2014, p. 199).

Para Butler (1988), deixar de performar o que é entendido como o “certo” de um gênero, social e culturalmente inscrito em um período histórico, pode acarretar em uma série de sanções punitivas, sendo a mais forte delas o ostracismo social e a sensação de não pertencimento. Opostamente, fazer funcionar os atos performativos da maneira “apropriada” causa a sensação de certeza e, principalmente, de que há uma essência para a performatividade de gênero (BUTLER, 1988).

O que deve ser melhor esclarecido é que, mesmo que de certa forma atuemos de acordo com uma série de padrões, repetições, e atos performativos de gênero, em momento algum estamos desempenhando um “papel” em um peça. Em outras palavras, performatividade e performance não se equivalem. Podemos dizer que gênero é um ato que desempenhamos, mas não é um papel que podemos desempenhar ou não a nosso bel prazer. É, antes de tudo, um ato “que constrói a ficção social de sua própria interioridade psicológica”³² (BUTLER, 1988, p. 528, *tradução nossa*). Como foi mencionado

³² No original: “(...)which constructs the social fiction of its own psychological interiority”.

anteriormente, é um ato que cria a percepção, naquele que o realiza, de que é natural e não naturalizado.

Para a autora, performatividade de maneira alguma está conectada ao modo como podemos, no senso comum, encarar performance. Não é “teátrico” pois não equivale a uma ilusão ensaiada de forma consciente, não podemos mudar nossa atuação como mudamos de roupa ou trocamos de cena:

Em nenhum sentido pode-se concluir que a parte do gênero que é performada é, assim, a “verdade” do gênero; performance vista como um “ato” delimitado é distinguível de performatividade enquanto esta consiste na reiteração de normas as quais precede, constroem e ultrapassam o performer e, nesse sentido, não podem ser tomadas como a fabricação da “vontade” ou da “preferência” do mesmo. Além disso, o que é “performado” busca esconder, se não repudiar, o que permanece opaco, inconsciente, não performático. A redução de performatividade a performance seria um erro³³ (BUTLER, 1993, p. 234, *tradução nossa*).

Sendo assim, podemos ver que o representado pela teoria de Butler da performatividade de gênero é que não podemos dizer que alguém é um gênero. Segundo a autora é impossível *ser* um gênero porque isso representaria que o gênero é algo natural e não uma série de representações estilísticas estabelecidas pelo tempo. *Ser* um gênero é impossível no momento em que começamos a analisar a chamada imutabilidade de gênero e começamos a nos perguntar como o gênero é, de fato, tomado pela sociedade e como ele se dá culturalmente. Assim, não podemos ver o gênero como uma estrutura não passível de modificações ou de subversão, nem como uma “essência” do ser humano. Gênero não é inerente ao ser humano, mas feito a assim parecer pela sua própria essência performativa, a qual oculta sua origem cultural.

1.2. As representações do feminino e as histórias em quadrinhos

Com o aumento do interesse acadêmico sobre as histórias em quadrinhos, muitos pesquisadores e autores já se voltaram para a questão da

³³ No original: “In no sense can it be concluded that the part of gender that is performed is therefore the “truth” of gender; performance as a bounded “act” is distinguished from performativity insofar as the latter consists in a reiteration of norms which precede, constrain, and exceed the performer and in that sense cannot be taken as the fabrication of the performer’s “will” or “choice”. Further, what is “performed” works to conceal, if not to disavow, what remains opaque, unconscious, unperformable. The reduction of performativity to performance would be a mistake”.

representação do feminino nos quadrinhos. Alguns estudos apontam mudanças na visão que os criadores de histórias em quadrinhos tem sobre o feminino, especialmente se olharmos para produções feitas por mulheres. Entretanto, muitos ainda apontam estereótipos que se repetem em diferentes histórias, de diferentes editoras. Neste sentido, apresentaremos agora alguns estudos sobre o feminino nas histórias em quadrinhos e as conclusões que os pesquisadores chegaram sobre o assunto.

Janice Primo Barcellos, em seu estudo da personagem *Aline*³⁴, constrói um panorama da indústria de quadrinhos e tenta entender o porquê de alguns estereótipos do feminino estarem tão presentes nas narrativas das histórias em quadrinhos. Segundo a autora, a indústria de quadrinhos apresenta uma relação paternalista entre aqueles que leem as histórias e aqueles que as produzem. Assim, temos leitores que não querem sair de suas zonas de conforto e preferem ler histórias que continuem apresentando os mesmos posicionamentos, do que histórias que tentam se posicionar de maneira diferente. E, por outro lado, temos “o produtor da indústria cultural capaz de estabelecer regras/normas de homogeneização das histórias dos quadrinhos para ter uma maior aceitação do produto em diferentes mercados” (BARCELLOS, 1995, s/p).

O mesmo é dito por Bem Little, o qual menciona o quadrinho *Halo Jones*³⁵, o primeiro quadrinho da revista britânica *2000AD* a ter uma personagem feminina como personagem principal. Segundo o autor, a personagem foi “cuidadosamente gerenciada como um projeto para engajar mais mulheres com os quadrinhos, mas sem alienar seu mercado principal, o masculino³⁶” (LITTLE, 2010, p. 148, *tradução nossa*).

O que acontece, então, para Barcellos, é que as personagens femininas são criadas, em sua maioria por homens, os quais colocam nas personagens femininas as suas próprias ideias do que vem a ser o feminino. Segundo ela, os produtores de quadrinhos pós-Segunda Guerra Mundial e depois dos anos

³⁴ *Aline* foi criada por Adão Iturrusgarai em 1996 e conta a história da personagem principal e seu relacionamento poliamoroso.

³⁵ *The ballad of Halo Jones* começou a ser publicada na revista *2000AD* em julho de 1984. A história se passa no século 50 e conta a história da personagem principal. A *graphic novel* é escrita por Alan Moore com desenhos de Ian Gibson.

³⁶ No original: “... carefully managed as a project to engage more women with the comic, but without alienating its male core market”.

60, começaram a investir em elementos do cotidiano das mulheres, e em sua luta por independência e direitos iguais. Entretanto suas representações das mulheres e do feminino eram sempre uma interpretação do que os produtores masculinos entendiam desses movimentos. Por isso as mulheres não conseguiam se identificar com as personagens que viam nas histórias em quadrinhos. Isso acontece

porque as personagens femininas que passam a habitar os quadrinhos, independentes e liberadas, não são uma criação das mulheres, mas uma projeção masculina sobre os modelos reivindicados por mulheres no mundo todo. Deste modo, tal projeção masculina não consegue escapar de uma outra representação: aquela que eles consideram como feminino (BARCELLOS, 1995, s/p).

Isso continua acontecendo nos dias atuais: a representação do feminino por parte dos produtores masculinos tem como objetivo a criação de uma “representação feminina de fácil identificação” (BARCELLOS, 1995, s/p). Sendo que o público maior das histórias em quadrinhos é o público masculino, a representação feminina tem de ser de fácil identificação para este público, muitas vezes ignorando as mulheres leitoras de quadrinhos. Portanto, o estranhamento da maioria das leitoras mulheres das histórias em quadrinhos se dá por estarem lendo personagens femininas que são criadas a partir do olhar masculino e, em sua maioria, para agradar ao olhar masculino.

Kelli Carvalho Melo e Maria Calderón Ribeiro analisam a linguagem pela qual o corpo feminino é representado nas histórias em quadrinhos. Para isso elas utilizam-se das personagens Mulher Maravilha (Wonder Woman), criada originalmente em 1941, Batgirl, cuja primeira aparição foi em 1961, e Supergirl, a qual estreou em 1958, analisando a evolução das mesmas através dos anos. Neste contexto, as autoras concordam com Barcellos ao dizer que, como as histórias em quadrinhos são criadas, em grande parte, por homens e dirigidas ao público masculino, o corpo e a sexualidade femininos são sempre representados de forma exagerada e estereotipada.

Para Melo e Ribeiro, as mulheres dos quadrinhos normalmente têm três papéis que podem preencher. Elas

aparecem como mocinhas indefesas à espera de seu herói, ou são as vilãs sem escrúpulos que tentam a masculinidade dos heróis com o seu traje minúsculo e sua falta de moral, ou ainda a heroína com superpoder ou não, que geralmente é jovem e bela, desenhada em

posições sensuais que enfatizam seus atributos físicos (MELO; RIBEIRO, 2015, p. 106).

Assim, as autoras pretendem mostrar que a representação do corpo feminino é construído socio-culturalmente, apresentando valores que permeiam a sociedade e que são compartilhados culturalmente. Mais do que isso, as representações presentes não somente nos quadrinhos, mas também na cultura popular³⁷ de modo geral, acabam por reiterar a si mesmas, a apresentar valores como sendo “naturais”, influenciando na forma como os consumidores percebem o mundo. Para elas, “[a] imagem idealizada da mulher, ou melhor, do seu corpo, normatizadas nas HQs são na verdade representações de desejos e fetiches do imaginário masculino” (MELO; RIBEIRO, 2015, p. 108).

Uma das conclusões à qual as autoras chegam é que, em suas histórias originais, as superheroínas eram traídas por sua feminilidade. Maior que qualquer outro vilão, sua feminilidade as impedia de completar seus deveres, sendo que, muitas vezes, elas acabavam deixando os vilões escaparem por causa de um rasgão na meia ou porque tinham de retocar a maquiagem.

A personagem da Mulher Maravilha, no entanto, foi criada para o público feminino, em um período (Segunda Guerra Mundial) em que as mulheres precisaram assumir muitos cargos que, até então, eram cargos considerados masculinos. A personagem era forte e inteligente, ganhando suas lutas muitas vezes através da diplomacia.

Entretanto, com o fim da guerra e a volta da “normalidade”, a personagem “aparece mais sexualizada, mostrando suas curvas, sua feminilidade, precisando ser salva diversas vezes pelos verdadeiros heróis, os homens” (MELO; RIBEIRO, 2015, p. 114). Assim, é continuada a noção de que a feminilidade é nociva para as heroínas. As autoras ainda citam que, em alguns volumes da *Liga da Justiça*, a personagem da Mulher Maravilha tem a função de servir café para as personagens masculinas.

Segundo elas, ao fazerem com que as personagens femininas sejam representadas através de seus corpos e de sua sexualidade, os produtores das histórias em quadrinhos desumanizam as personagens, “contribuindo para

³⁷ O tema da cultura popular será abordado no segundo capítulo da presente dissertação.

normatizar uma cultura de desigualdade que se reflete tanto nos quadrinhos quanto na vida real e cotidiana” (MELO; RIBEIRO, 2015, p. 114).

Trina Robbins, uma das principais artistas de quadrinhos underground dos Estados Unidos e estudiosa da representação do feminino nos quadrinhos, também analisa a representação dos corpos femininos, mas o faz em relação à representação dos corpos masculinos. A autora faz um breve panorama de como a representação do físico masculino e feminino ocorrem desde os *funnies*, tirinhas humorísticas, até os quadrinhos do século XX.

A autora menciona que, em suas origens, os quadrinhos eram neutros quando se tratavam de gênero, pois em sua maioria, empregavam crianças como as personagens principais. Entretanto, logo após, as tirinhas de jornal começaram a apresentar uma nova tendência: a da personagem masculina de feições estranhas e engraçadas e da bonita personagem feminina. Como exemplo, a autora cita, entre outros, as tirinhas da personagem *Blondie*, criada em 1930 por Chic Young, nas quais todas as personagens femininas jovens eram bonitas e todas as personagens masculinas tinham feições engraçadas (ROBBINS, 2002). Além disso, não eram somente as personagens femininas humanas que eram desenhadas de maneira diferente de suas contrapartes masculinas. Em tirinhas cômicas com animais, os autores sentiam a necessidade de diferenciar os animais machos das fêmeas exagerando certas características, como os cílios. Por exemplo, “[nas] tirinhas contemporâneas de Garfield, o cartunista Jim Davis dota sua personagem gata com lábios grosseiramente exagerados assim como cílios como uma maneira de mostrar seu gênero”³⁸ (ROBBINS, 2012, s/p, *tradução nossa*).

Para a autora, em ambos os casos os leitores são chamados a suspender a sua descrença, ignorando, por um lado, a grande diferença de aparências das personagens nas tirinhas humanas, as quais, mesmo que a beleza das personagens femininas seja enfatizada e as personagens masculinas sejam estranhas e engraçadas, ainda se relacionam romanticamente e, por outro, o fato de animais não apresentarem características humanas.

³⁸ No original: “[in] the contemporary strip *Garfield*, cartoonist Jim Davis endows his female cat character with grossly exaggerated lips, as well as eyelashes, as a way to show her gender”.

No entanto, as cartunistas da mesma época não apresentavam diferenças na representação das personagens. Tanto as personagens femininas e as masculinas são representadas como sendo atraentes, sem grandes diferenciações.

Já nos anos 80, os artistas dos quadrinhos começaram a desenhar personagens com características físicas exageradas, sendo estes personagens tanto masculinos quanto femininos:

As [personagens] masculinas ficaram progressivamente mais musculares, os pescoços engrossaram, enquanto as cabeças ficaram menores. As [personagens] femininas, por outro lado, desenvolveram pernas mais compridas, enquanto seus seios alcançaram proporções incríveis, sendo perfeitamente redondos em formato, e frequentemente maiores que suas cabeças³⁹ (ROBBINS, 2002, s/p, *tradução nossa*).

Assim, as roupas das personagens femininas também foram modificadas, se tornando menores e mais apertadas para que as suas formas pudessem ser apreciadas pelo público. O mesmo continua a acontecer nos quadrinhos modernos, segundo a autora: as personagens masculinas apresentam músculos que não são possíveis dentro da anatomia, enquanto as personagens femininas tem seios grandes e cinturas pequenas, sendo desenhadas com roupas reveladores, sempre em posições que deixam tanto seus seios quanto suas partes posteriores aos olhos do público. “Ambos os gêneros são fantasias para jovens leitores masculinos, as mulheres representando fantasias sexuais de garotos adolescentes os quais possuem pouca ou quase nenhuma experiência [com mulheres na vida real]”⁴⁰ (ROBBINS, 2002, s/p, *tradução nossa*).

A situação da representação física das personagens femininas e masculinas é diferente nos quadrinhos independentes, conhecidos como *indies*: tanto as personagens masculinas quanto as femininas são representadas de maneira similar, sem grandes diferenciações entre eles. Segundo Robbins, isso se dá também por causa do grande número de artistas mulheres que estão desenhando quadrinhos independentes (ROBBINS, 2002),

³⁹ No original: “The males grew progressively more muscular, their necks thickened, while their heads grew smaller. The females, on the other hand, developed longer legs while their breasts attained incredible proportions, perfectly round in shape, and often larger than their heads.”

⁴⁰ No original: “Both genders are fantasies for young male readers, the women representing sex fantasies of adolescent boys who have little or no experience with real women”.

o que pode representar uma mudança na forma como o feminino é representado.

Natania Nogueira analisa os quadrinhos publicados pela Editora Brasil América (EBAL) nos anos 50 e 60 com a finalidade de verificar como o feminino era representado nas revistas. Para ela, os quadrinhos, por serem um meio que atinge um público variado, de diferentes gêneros, situações sociais, faixa etária, etc., é um “espaço privilegiado de representações sociais” (NOGUEIRA, 2010, p. 2). Assim, para a autora é importante que se analise os papéis de gênero apresentados nas histórias em quadrinhos.

Para ela, desde seu início,

as histórias em quadrinhos se adaptaram e se integraram ao contexto histórico no qual estavam inseridas, sendo que os personagens e os enredos se tornam expressões dos anseios, valores, preconceitos e mesmo das frustrações de seus criadores, eles mesmo produtos de sua época. Nos quadrinhos estão as representações do real, ou daquilo no que se deseja transformar a realidade (NOGUEIRA, 2010, p. 2).

Assim, as histórias em quadrinhos apresentam um mundo que coloca o masculino em primeiro lugar, representando o feminino de maneira estereotipada, como a donzela indefesa ou a vilã que provoca o herói e tenta enganá-lo com seu charme. As personagens femininas utilizam-se de sua feminilidade para conseguir seus objetivos, mas essa feminilidade, assim como colocado por Melo e Ribeiro, é o que acaba fazendo com que ela seja derrotada. Sua feminilidade é, então, sua arma e seu ponto fraco.

Nogueira também utiliza-se do exemplo da Mulher Maravilha como uma personagem cuja função e personalidade foram sendo modificadas com o tempo. Segundo ela, a Mulher Maravilha “representava a força das mulheres norte-americanas, que deveria trabalhar para que seu país se mantivesse firme e unido, enquanto os homens lutavam na guerra contra os nazistas e em nome da liberdade” (NOGUEIRA, 2010, p. 5). Com o término da Guerra, as mulheres não precisavam mais trabalhar, voltando para suas funções anteriores. Isso também se refletiu na personagem que, por alguns anos, perdeu seu caráter de liderança, virando mera figurante para as aventuras da *Liga da Justiça*.

Para a autora, as representações das personagens femininas nas revistas da EBAL tinham um caráter de fetiche, de uma visão machista do que deveria ser o feminino, apresentando mulheres idealizadas, as quais

necessitavam da ajuda masculina, mesmo quando ela mesma é uma heroína ou super-heroína (NOGUEIRA, 2010).

Nogueira então analisa a Batgirl e a Supergirl, utilizando-se da tradução de seus nomes, ou seja, Bat-Moça e a Super-Moça, ajudantes de seus contrapartes masculinos, Batman e Superman. Ao analisar algumas edições, a autora vê que as personagens femininas são, de alguma maneira, sempre subalternas das personagens masculinas: elas precisam das personagens masculinas para salvar o dia (quando elas vencem os vilões é através de sua feminilidade, a qual usam como arma, mas sempre se vendo como não estando no mesmo nível de seus colegas), sempre esperando sua aprovação ou seu auxílio em diversos níveis de suas vidas. Assim, as personagens femininas estavam “sempre sujeita[s] a fraquezas associadas aos papéis femininos de gênero, tais como a vaidade, a preocupação com a aparência, a insegurança e uma dependência quase patológica de um homem que a[s] salve nos momentos mais difíceis” (NOGUEIRA, 2010, p. 12-13).

Os quadrinhos, então, são responsáveis por passar os valores presentes em uma determinada época, como também, muitas vezes, quando se trata das personagens femininas, as ideias e fetiches de criadores masculinos sobre o que acham que vem a ser o feminino. Os quadrinhos são, portanto, uma forma de repetição e reiteração de valores. Entretanto, podem apresentar valores positivos para as meninas que leem os quadrinhos. A autora diz que

[u]ma menina pode se identificar com a Mulher Maravilha por várias razões: por ela ser mais forte que os homens, por ela ser mais inteligente ou por ela ser mais bonita. Uma personagem de papel pode vir a ser o modelo, um mito, que irá guiar as ações de uma criança, que se tornará um adulto e que irá reproduzir de alguma forma estes valores (NOGUEIRA, 2010, p 14).

Em outro artigo, Nogueira continua analisando as personagens femininas dos quadrinhos publicados no Brasil nos anos 60. A autora continua, então, a afirmar “que as histórias em quadrinhos são documentos importantes para se entender as ideias e os valores dominantes de uma época” (NOGUEIRA, 2013, s/p). Assim, ao analisarmos as representações do feminino em diferentes momentos somos capazes de entender como o feminino era visto na sociedade, qual os papéis que o feminino exercia e, também, como o

olhar masculino de certa época idealizava e representava o feminino em suas histórias.

Nogueira parte, então, para uma análise da personagem Super-Moça, ou Supergirl, seu nome original e o utilizado no artigo. Supergirl é prima de Superman e, assim como ele, uma das últimas sobreviventes do planeta Krypton. Nos quadrinhos analisados, ela “aparece como [uma] heroína audaciosa”, mas também como uma “adolescente frágil, com conflitos internos, dependente e insegura” (NOGUEIRA, 2013, s/p).

Esse tipo de representação, para a autora, pode ser vista como um tipo de violência simbólica “que, por meio de significações, impõe-se como legítima” (NOGUEIRA, 2013, s/p). Assim, as representações de gênero presentes nas histórias em quadrinhos funcionam como reiterações dos simbolismos que levam à violência simbólica, como também elementos de resistência, pois as histórias em quadrinhos também são uma forma de entendimento da realidade.

A grande força apresentada pelas personagens femininas, que eram representadas como sendo primeiramente independentes e heroínas de suas próprias histórias também, foi um argumento que levou o psicólogo Fredric Wertham a lutar contra as histórias em quadrinhos. Segundo ele, as histórias em quadrinhos eram a força por detrás da delinquência infantil:

Para Wertham, as representações das mulheres nas histórias em quadrinhos significam uma deturpação masculinizada do desenvolvimento humano e moral e um péssimo exemplo para meninos e meninas, em especial, os quadrinhos da Mulher Maravilha, que ele considera uma afronta à família, à moral e aos bons costumes (REBLIN, 2012: 40). A resposta a este discurso, que encontra eco em vários setores da sociedade civil, é uma mudança radical em muitos personagens assim como o desaparecimento de outros (NOGUEIRA, 2013, s/p).

Seus pensamentos, os quais são compartilhados por muitos outros cidadãos, levam ao *Comics Code*, uma forma de censura dos quadrinhos norte-americanos. As personagens femininas sofreram várias alterações, sendo que sua representação passou a se conformar mais com visões como a de Wertham de como deveria ser o feminino.

A personagem de Supergirl aparece como uma mulher devotada a seu contraparte masculino, seu primo, sacrificando, muitas vezes, sua própria felicidade para que possa proteger o Superman. Kara está disposta a se sacrificar para proteger Clark, aceitando a opinião de seu primo sobre todos os

assuntos, sem contestação. Sendo assim, “[o] discurso presente nos quadrinhos de superaventura neste recorte coloca a supermulher sempre em condição de inferioridade diante da sua contraparte masculina” (NOGUEIRA, 2013, s/p). Isso é visto como normal por Kara, que está disposta a aceitar ser vista como inferior e como não sendo tão importante como seu primo. Entretanto, como mencionado quando se trata de violência simbólica, há sempre uma contestação. “Apesar da Supergirl, enquanto personagem, incorporar o discurso de dominação, ou seja, aceitar sua condição inferior, é possível perceber que esta condição não é absoluta e que a dominação possui seus limites” (NOGUEIRA, 2013, s/p). Kara também é representada como corajosa e forte, disposta a usar suas habilidades para ajudar aqueles que necessitam delas.

Nogueira parte, então, para analisar a questão da família no contexto das histórias do Superman e da Supergirl. Ela vê que o centro da família, focado no Superman, é sempre masculino e paternal:

Na mitologia do Superman as mães não têm voz. Elas estão submetidas a um universo patriarcal. A referência central é sempre o homem: o pai biológico, o pai adotivo, o primo mais velho. As personagens femininas se espelham nestes referenciais. O silêncio das mulheres nas histórias em quadrinhos não é diferente do silêncio das mulheres na História (NOGUEIRA, 2013, s/p).

Kara, quando chega à Terra, é recebida por Superman, o qual a leva para um orfanato. Depois que é adotada, Kara é representada como a filha perfeita, realizando todas as tarefas que dela são esperadas, tanto quando se trata de sua relação com seu primo, tanto quanto de sua nova família. “A relação de Kara com os pais adotivos lembra muito a relação que estabelece com o primo, de subserviência. Ela é uma filha perfeita, sempre prestativa, orgulho de sua família. Sua mãe é uma dona de casa eficiente, o modelo da mãe zelosa” (NOGUEIRA, 2013, s/p).

Assim, Nogueira afirma que, mesmo que existam momentos de contestação, as histórias em quadrinhos por ela analisadas, quando se tratam da representação do feminino, e da representação e reinterpretação da realidade, têm um caráter pedagógico, reproduzindo ideias e valores da sociedade na qual são produzidas.

Apesar de que algumas noções da representação do feminino tenham sido contestadas e modificadas nos anos posteriores às primeiras publicações

de Supergirl, a autora reforça que alguns mitos, principalmente em relação ao feminino continuam sendo reproduzidos. É a partir da análise de personagens tais quais a Supergirl que podemos entender os mitos reproduzidos nas narrativas e como eles mudam ou são reinterpretados com o passar dos tempos (NOGUEIRA, 2013).

O trabalho de Denise Castilho de Araujo se diferencia das análises apresentadas até o momento por apresentar uma personagem das tirinhas de jornal, a personagem *Mafalda* criada por Quino em 1963.

A autora analisa primeiramente a função das imagens, elemento essencial das histórias em quadrinhos, as quais são uma forma não somente de representação da realidade, mas também de demonstração da opinião do próprio autor dos quadrinhos ou dos desenhistas responsáveis por ilustrar a história.

Segundo ela, a imagem possui várias funções, sendo elas a simbólica, a epistêmica e a estética (AUMONT, 1999 apud ARAUJO, 2003). A função simbólica apresenta a representação de símbolos encontrados em nossa sociedade através da imagem, como os símbolos religiosos; já a função epistêmica representa as informações que podem estar contidas em uma imagem; enquanto a última função, a estética, representa a fruição de uma imagem:

É possível observar, em algumas imagens a fusão dessas funções. Tal fato acontece, por exemplo, nas narrativas quadrinizadas, as quais podem visar tanto à função estética quanto à epistêmica, ou à simbólica, dependendo das fases históricas percorridas por essas narrativas; poder-se-ia ainda mencionar uma outra função (a qual originou o nome dessas narrativas em alguns países), a cômica, enfatizando o aspecto hilário de certas situações reais, representadas nas histórias quadrinizadas (ARAUJO, 2003, s/p).

Assim, como já havia sido mencionado pelas autoras analisadas anteriormente, os quadrinhos são uma forma de representação da sociedade e são um meio de veicular as interpretações do autor sobre o real.

Mafalda é criada como uma forma de veicular ideias sobre movimentos políticos e sociais, sendo que a personagem é uma menina, em idade escolar, que está sempre engajada no que está acontecendo no mundo a sua volta.

Segundo a autora, nas tirinhas de *Mafalda*,

é freqüente a apropriação de alguns temas vívidos no período de produção dessas narrativas (déc. 60 e 70), como o papel da mulher

na sociedade da época, os conflitos entre as nações, a pobreza, o mau desempenho dos governos, trazendo prejuízos para a economia e a política da sociedade, a dominação dos Estados Unidos, através dos empréstimos do FMI, o descaso com a qualidade do ensino, bem como a violência sofrida pelas crianças, entre outros temas não tão recorrentes (ARAUJO, 2009, s/p).

As tirinhas mostram uma Mafalda preocupada com estas situações, querendo estar a par do que está acontecendo no mundo, apresentando sua opinião como cidadã da sociedade que analisa. Ao apresentar Mafalda como uma menina ciente dos problemas a sua volta, Quino coloca a personagem em situação de conflito, de embate com outras personagens a sua volta. A mãe de Mafalda, por exemplo, representa as pessoas que estão resignadas a suas situações na sociedade e a aos papéis de gênero que lhes foram impostos. Mafalda e sua amiga Susanita também apresentam grandes diferenças de opinião: enquanto Mafalda é questionadora e deseja romper com os papéis impostos pela sociedade, Susanita aceita repetir os padrões que lhes foram estabelecidos (ARAUJO, 2009).

Em suas tiras, Quino representa “a busca de igualdade entre os indivíduos, principalmente os do sexo feminino” (ARAUJO, 2009, s/p), tudo isso de forma leve, através do elemento cômico da maioria dos quadrinhos. O grande consumo das tiras de Mafalda ainda nos dias de hoje representa o caráter atual de alguns dos questionamentos presentes na narrativa.

A representação do corpo feminino é novamente centro de estudo, sendo que Denise Siqueira e Marcos Vieira analisam três personagens distintas das histórias em quadrinhos para analisar como o corpo feminino era visto em momentos distintos: são analisados os “catequismos” de Carlos Zéfiro, os quais tiveram seu início em 1940; a personagem Valentina, de Guido Crepax, nos anos de 1950; e a Rainha Branca, dos X-Men, que teve sua origem nos anos 1980.

Para os autores, a cultura de massa dá grande importância ao corpo como fonte de trocas simbólicas, sendo que as representações corporais têm uma função mais pedagógica, que procura mostrar os corpos idealizados que se colocariam como uma forma de pertencimento a um determinado grupo (SIQUEIRA; VIEIRA, 2008).

As novas representações das personagens femininas nas histórias em quadrinhos não as mantiveram longe do olhar masculino dos criadores de

quadrinhos. Segundo os autores, a maioria das personagens femininas são “idealizadas por homens e para homens, segundo o que eles vêm e entendem do sexo feminino, e provavelmente atuaram como veículos da expressão sexual de seus autores e do desejo de exhibir o considerado imoral e proibido” (SIQUEIRA; VIEIRA, 2008, p. 189).

As personagens femininas dos “catecismos” do brasileiro Carlos Zéfiro são vistas como liberais e desinibidas, não apresentando nenhum elemento além do sensual e sexual, não se referindo a empregos ou a uma vida longe dos prazeres sexuais. As personagens masculinas, no entanto, são normalmente homens de negócios bem sucedidos que são seduzidos pelas personagens femininas (SIQUEIRA; VIEIRA, 2008). Os autores também analisam a personagem *Valentina* do autor Guido Crepax, a qual é submetida aos desejos masculinos de poder e de dominação.

Outra personagem analisada é Emma Frost, a Rainha Branca, personagem dos quadrinhos dos *X-Men*. Seu corpo é representado como perfeito, perfeição esta que é atingida através de cirurgias de remodelação e das habilidades telepáticas de Emma. “Os corpos passaram a obedecer a um padrão próximo ao das passarelas de moda, e o uso constante de equipamentos e avanços científicos os aproximaram cada vez mais das representações de corpo ‘perfeito’” (SIQUEIRA; VIEIRA, 2008, p. 194). Emma usa sua transformação física para sair do *status* de vilã para o de integrante, e líder, dos *X-Men*.

Segundo os autores, não há uma libertação das personagens femininas nas histórias em quadrinhos. Por mais que tenham alcançado um status de protagonistas, por exemplo, elas ainda estão expostas ao olhar masculino e a representação de uma beleza idealizada.

Selma Nunes Oliveira analisa a representação do feminino em quadrinhos produzidos nos Estados Unidos entre os anos de 1895 e 1990. Para ela, as histórias em quadrinhos são uma fonte de erotização sobre a sexualidade, sendo que a representação dos corpos femininos formam padrões de beleza: “elas fixam a identidade feminina enquanto reafirmam valores masculinos” (OLIVEIRA, 2002, p. 33).

Para ela, os quadrinhos não somente fazem com que meninas tenham expectativas não realistas sobre seus próprios corpos, como também passam,

para os meninos, uma diferente significação que os coloca como decodificadores do corpo e da sexualidade femininas. A representação do corpo feminino através de estereótipos também joga com o olhar masculino: das mães é retirada a sexualidade e os atributos físicos mais atraentes, enquanto para as dozelas as características tidas como femininas são realçadas.

Sendo assim, Oliveira teoriza que existem três tipos de corpos femininos dentro das histórias em quadrinhos: o corpo *maternizado*, o infantilizado e o erotizado. Os corpos *maternizados* e infantilizados “são construídos através da ausência de atributos sexuais” (OLIVEIRA, 2002, p. 34), enquanto o corpo erotizado, principalmente o das heroínas e das vilã, diferem por serem completamente sexualizados.

Conseqüentemente, cada um desses modelos exerce uma forma de controle. A autora menciona que os corpos mais comuns são os corpos erotizados. O modelo de controle sobre a sexualidade que se forma através da representação física do feminino “se reorganiza ao sofrer resistência, muda suas estratégias e incorpora uma ou outra mudança para, em seguida, inscrevê-la em seu conjunto de normas” (OLIVEIRA, 2002, p. 36). Assim, a representação do feminino muda de acordo com o período histórico e com a mudança do *status* das mulheres na sociedade.

Sendo assim, as personagens dos quadrinhos dos anos 40 eram caracterizadas por suas curvas acentuadas. Já nos anos 50 e 60, as vilãs eram erotizadas, mesmo que seu papel não fosse tão grande dentro das narrativas em quadrinhos, enquanto as heroínas eram representadas de forma a não chamarem atenção para sua forma física.

Algumas personagens, como a assassina Elektra Natchios, criada em 1981, e Martha Washington, criada por Frank Miller em 1990, apresentaram o corpo feminino musculoso, enquanto também serviam de representação para outras realidades sociais e para a diversidade (OLIVEIRA, 2002).

Segundo Oliveira, atualmente as personagens femininas seguem um sistema de beleza bem severo, sendo que “[o] apelo sexual é o principal atributo da representação feminina dos quadrinhos norte-americanos” (OLIVEIRA, 2002, p. 39). Sendo assim, para ela,

nas histórias em quadrinhos o corpo feminino é construído, reelaborado e reatualizado, não como corpo-sujeito, mas como *corpo-território* para posse e deleite do outro, ou *corpo-padrão*, no qual as múltiplas identidades da mulher são unificadas e fixadas em representações que significam e resignificam uma instância de vigilância e controle sobre sua sexualidade (OLIVEIRA, 2002, p. 43).

Diferentemente das autoras citadas até o momento, Carol Stabile não analisa somente histórias em quadrinhos. Seu foco é em produtos culturais da chamada cultura popular, principalmente seriados e quadrinhos. A autora analisa as produções realizadas após os atentados de 11 de setembro e como as representações de gênero se dão em uma sociedade militarizada.

Para ela, a sociedade americana pós 11 de setembro achou nos super-heróis uma fonte de conforto e certeza em um mundo perigoso e cheio de questionamentos: “Todas essas histórias sobre super-heróis representam um desejo por salvadores seculares, por homens cujos poderes não vem de deus, mas são, apesar disso, suficientes para a tarefa de salvar o mundo de alguma forma de apocalipse”⁴¹ (STABILE, 2009, p. 87, *tradução nossa*). O fato é que, como a autora aponta, na maioria dos momentos quem precisa ser salvo são as personagens femininas ou personagens que são feminilizadas, como as crianças.

O que ocorre, então, para a autora, é um aumento na ênfase da violência sexista por vermos o feminino como sempre sendo indefeso e necessitando de proteção. Para ela,

como complemento, nossa inabilidade de imaginar a feminidade como algo que não seja uma condição de vulnerabilidade – na cultura popular e na vida educacional, política e social, de modo idêntico – enfraquece a habilidade das mulheres de protegerem a si mesmas, ao mesmo tempo que encoraja a violência sexista ao enfatizar a vulnerabilidade feminina⁴² (STABILE, 2009, p. 89, *tradução nossa*).

Ao mesmo tempo que a cultura popular, como os quadrinhos, repassa ideologias vigentes na sociedade, através de sua repetição, ela também reitera tais ideologias, naturalizando-as na sociedade.

⁴¹ No original: “All these stories about superheroes represent a desire for secular saviors, for men whose powers do not come from god, but are nonetheless sufficient to the task of saving the world from some kind of apocalypse”.

⁴² No original: “[i]n addition, our inability to imagine femininity as anything but a condition of vulnerability - in popular culture and educational, political, and social life alike - undermines women’s ability to protect themselves, while at the same time encouraging sexist violence by emphasizing female vulnerability”.

2. Capítulo 2: “Eu sou o Senhor das Histórias”: histórias em quadrinhos, cultura popular e o universo *Sandman*

As histórias em quadrinhos já passaram por muitas fases, muitas reviravoltas e muita crítica. Foram alvos de censuras tão fortes, deixando o gênero mais vulnerável a ataques sobre seu conteúdo e sua qualidade. Entretanto, as adversidades enfrentadas pelos quadrinhos fizeram com que grandes inovações surgissem e que grandes quadrinistas tivessem uma chance de reinventar o gênero e de lutar por uma melhor percepção das histórias em quadrinhos de modo geral.

Podemos dizer que quadrinhos é um termo que engloba variados tipos de representações artísticas. Quando falamos de quadrinhos podemos estar falando de tirinhas que lemos nos jornais, charges, graphic novels, as histórias de super-heróis etc. Apesar disso, os quadrinhos têm uma estrutura própria, a qual, mesmo passível de modificações e sempre aberta a inovações, está sujeita a uma série de regras, uma verdadeira “linguagem” própria: “[...]er quadrinhos é ler sua linguagem, tanto em seu aspecto verbal quanto visual” (RAMOS, 2014, p. 14).

Sendo assim, o presente subcapítulo procurará explicar, primeiramente, a diferença entre histórias em quadrinhos (HQs ou comic books) e graphic novels, entendendo como elas se aproximam e se afastam. Logo após, tentaremos fazer uma breve explanação sobre o funcionamento das histórias em quadrinhos em geral, o que será também relevante para nossa análise: questões tais quais como a leitura de uma graphic novel, sua estrutura e importância serão abordadas. Também será abordado se as histórias em quadrinhos podem, ou não, ser incluídas dentro da literatura, explicando os diferentes pontos de vista.

2.1. “Nós apenas parecíamos irrelevantes”: uma breve discussão sobre quadrinhos, graphic novels e literatura

A história dos quadrinhos é turbulenta, sendo este visto como um gênero considerado menor e, muitas vezes, como inferior, sem profundidade, mera “cultura das massas”. Por muitos anos, ler quadrinhos foi sinônimo de

ignorância, sendo que, ao admitir-se que se lia quadrinhos, era alvo de gozação e repulsa (McCLOUD, 1994; GARCÍA, 2012). Ler quadrinhos, então, era “coisa de criança”, bom para passar o tempo, mas não para que algo proveitoso fosse retirado da leitura.

Durante muitos anos os quadrinhos tiveram de aderir ao *Comics Code*, criado por uma decisão governamental, nos Estados Unidos, pois muitas pessoas e até psicólogos influentes pensavam que era a leitura das histórias em quadrinhos que levavam à delinquência juvenil. Os quadrinhos de mistério, terror ou com temáticas mais adultas foram abolidos. Sendo assim, os quadrinhos ficaram sendo vistos como produtores de histórias infantis, sem apelo para o público adulto. “Se os quadrinhos sempre foram considerados um produto infatil descartável, agora começava a ser considerado irrelevante” (GARCÍA, 2012, p. 159). Apenas com o surgimento dos quadrinhos underground e da formação de revistas que desafiavam o *Comics Code* foi que os quadrinhos começaram a se libertar e a escrever novamente conteúdo voltado para um público adulto.

Segundo Santiago García, foi somente nos “últimos 25 anos, [que] deu-se um fenômeno que poderíamos considerar de tomada de consciência dos quadrinhos como forma artística adulta” (GARCÍA, 2012, p. 13), sendo que os quadrinhos encontram lugar em discussões acadêmicas e não são mais considerados somente entretenimento, mas também passíveis de análise.

Ao longo dos anos, muitos teóricos tentaram desenvolver um conceito do que vem a ser um quadrinho, tentando envolver todas as mais diferentes variedades do mesmo e tentando abarcar, de maneira geral, o que constitui o quadrinho e o que o diferencia das outras formas artísticas. O mais famoso conceito, o qual está sempre sendo revisitado, apoiado, ou reprovado, é o de *arte sequencial* criado por Will Eisner, respeitado quadrinista.

Para Eisner (1985), o quadrinho se destaca por utilizar-se não somente da imagem ou da linguagem escrita, mas de uma conexão de ambas: é, então, a união entre linguagem escrita e imagem, utilizados de maneira complementar e não redundante, formando uma história que é lida através de uma determinada sequência de imagens que forma uma narrativa.

Segundo o autor, um dos aspectos da arte sequencial não pode se impor sobre o outro: ambos são necessários para o entendimento geral. Assim,

“os regimes da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pinceladas) e os regimes da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) tornam-se superimpostos uns com os outros”⁴³ (EISNER, 1985, p. 8, *tradução nossa*).

Seguindo os passos de Eisner, Scott McCloud visa estudar os quadrinhos como arte sequencial, mas procura estabelecer um conceito mais claro para o que eles realmente vem a ser. McCloud chega a uma conclusão que pode ser vista como contrária a de Eisner e não complementar. Para McCloud, uma definição de quadrinhos poderia ser “justaposição de pictórica e outras imagens em sequência deliberada, com a intenção de transmitir informação e/ou produzir uma resposta estética no espectador”⁴⁴ (McCLOUD, 1994, p. 9, *tradução nossa*).

O conceito de McCloud do que vem a ser quadrinhos vai de encontro ao defendido por Eisner: para este, os quadrinhos deveriam ser a junção da arte e da linguagem, as duas coisas trabalhando para o entendimento do produto final. Para Eisner, o leitor não somente deve utilizar-se de suas ferramentas de entendimento de texto escrito, mas também de texto visual. Assim, a “linguagem” dos quadrinhos, para o autor, se dá sempre na junção e nunca na separação dos dois aspectos (EISNER, 1985). McCloud apresenta que um quadrinho não precisa utilizar-se da linguagem escrita para receber a nomenclatura “quadrinhos”.

Por muitos anos, a teoria de Eisner (e, até certo ponto, a de McCloud) é a mais aceita sobre quadrinhos. O autor estabelece uma clara ligação entre quadrinhos e literatura, sendo que, muitas vezes, os quadrinhos são colocados dentro do escopo da literatura. Segundo García, essa posição tem seus defensores, mas também aqueles que não concordam em ver os quadrinhos como sendo literatura. Para estes, colocar os quadrinhos no âmbito da literatura somente é aceitar todas as críticas do gênero como sendo inferior, pois é necessário incluí-lo em um campo respeitável para que se torne respeitável também (GARCÍA, 2012).

García propõe tratar os quadrinhos como “uma forma artística com entidade própria, e não um subgênero da literatura” (GARCÍA, 2012, p. 14),

⁴³ No original: “the regimens of art (eg. perspective, symmetry, brush stroke) and the regimens of literature (eg. grammar, plot, syntax) become superimposed upon each other”.

⁴⁴ No original: “juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer”.

sendo os quadrinhos analisados em si mesmos, com técnicas próprias, pois possuem sua própria linguagem (ou segundo Eisner, sua própria “gramática”). Este ponto de vista é compartilhado por Paulo Ramos (2014), o qual defende que, enquanto os quadrinhos compartilham semelhanças com a literatura, eles não podem ser vistos como tal, principalmente porque também partilham de semelhanças com outras produções artísticas como a fotografia e o cinema. Sendo assim, para Ramos, inserir os quadrinhos na literatura

nada mais é do que uma forma de procurar rótulos socialmente aceitos ou academicamente prestigiados (caso da literatura, inclusive a infantil) como argumento para justificar os quadrinhos, historicamente vistos de maneira pejorativa, inclusive no meio universitário (RAMOS, 2014, p. 17).

Ramos vê a literatura e os quadrinhos como sendo “linguagens diferentes, que abrigam uma gama de gêneros diferentes” (RAMOS, 2014, p. 19). Sendo assim, os quadrinhos seriam um hipergênero, o qual abrigaria outros gêneros, sendo que cada um deles acrescentaria algo a leitura dos quadrinhos e que o conhecimento desses diferentes gêneros por parte do leitor seria de grande importância para o entendimento do texto.

Todavia, Tim Lazendörfer e Matthias Köhler (2011) veem os quadrinhos como fazendo parte da literatura. Para os autores, não é possível dizer que “todos os quadrinhos são grande literatura”⁴⁵ (LANZENDÖRFER; KÖHLER, 2011, p. 6, *tradução nossa*), até porque, podemos acrescentar, o mesmo também não pode ser dito de toda a literatura produzida: algumas obras serão vistas como possuindo mais valor artístico e literário que outras, dependendo do cânone em que se encontram e do que se tem por valor literário.

Apesar disto, os autores enxergam os quadrinhos como sendo literatura, enfatizando que “quadrinhos podem ser obras literárias de mérito similar a formas de escrita artística mais seguramente estabelecidas, e merecem nossa atenção como estudiosos acadêmicos por essa mesma razão”⁴⁶ (LANZENDÖRFER; KÖHLER, 2011, p. 7, *tradução nossa*). Lazendörfer e Köhler não colocam os quadrinhos como sendo parte da cultura popular; ao contrário, procuram escapar do paradigma da *pop culture* que dizem inferiorizar os quadrinhos como forma artística. Segundo eles, ao colocarmos os

⁴⁵ No original: “all comics are great literature”.

⁴⁶ No original: “comics can be literary works of similar merit to more securely established forms of artistic writings, and deserve our attention as literary scholars for that reason”.

quadrinhos como sendo “populares” estamos entrando no paradigma que coloca todas as obras populares como sendo de menor qualidade ou, até mesmo, não sendo considerados uma forma de arte.

Aaron Meskin (2015) faz um breve panorama dos argumentos a favor e contra a visão dos quadrinhos como literatura. Para ele, um dos argumentos que se opõe ao fato de os quadrinhos serem vistos como literatura é que só poderíamos caracterizar *alguns* quadrinhos como literatura e não todos, pois nem todos se encaixam nos pressupostos que temos para caracterizar um objeto como literário. Entretanto, esse argumento também coloca os quadrinhos no âmbito da literatura, pois mostra que, apesar de não se poder generalizar, muitos quadrinhos, especialmente graphic novels, alcançam um *status* literário, sendo que algumas obras em quadrinhos são até mesmo incluídas em listas de grandes obras literárias⁴⁷.

O autor, então, teoriza que a disputa pode ter um término se colocarmos que os quadrinhos, na verdade, não são nem literatura nem um gênero próprio, mas são um híbrido que “evoluíram da literatura e de um número de outras formas de arte e mídias⁴⁸” (MESKIN, 2015, p. 219, *tradução nossa*). Segundo o autor, ao vermos as histórias em quadrinhos como um híbrido, podemos parar de nos preocupar em encaixá-las em classificações já existentes da literatura ou em que categoria analisá-las: podemos simplesmente analisá-las e utilizar de teorias literárias (e de outras artes) já existentes para tal. Sendo assim, o foco não seria se as histórias em quadrinhos são ou não literatura, mas sim o valor estético e cultural que cada uma delas traz.

Acreditamos que nada nos acrescenta, no presente momento, adentrarmos mais na discussão acerca da relação entre quadrinhos e literatura. Procuramos ver, como colocado por Paulo Ramos, que “quadrinhos são quadrinhos” (RAMOS, 2014, p. 17), mas não no sentido de se afastar da literatura, mas no sentido, como dito por Eisner, de que as histórias em quadrinhos possuem suas próprias regras e próprias peculiaridades (sua

⁴⁷ A maioria dos quadrinhos citadas em listas de obras literárias foram receptores de prêmios importantes da literatura e possuem um desenvolvimento de trama e de personagens semelhante ao das obras literárias. Segundo Meskin, esses quadrinhos desenvolvem os temas propostos e não apenas os apresentam. Alguns exemplos são *Maus*, ganhador do Prêmio Pulitzer em 1992 e o próprio *Sandman*, o qual foi o primeiro a ganhar, na categoria de história curta, o prêmio World Fantasy Award, com a edição de *Sonho de uma noite de verão*, em 1999.

⁴⁸ No original: “evolved from literature and a number of other art forms and media”.

própria linguagem e “gramática”, como mencionado pelo autor), sendo então um “veículo literário” (EISNER, 2005, p. 7).

Se virmos o literário como definido por Lanzendörfer e Köhler, baseados nas ideias de Culler (2002), o qual é

definido não como a produção de um meio em particular, ou imbuído com conotações axiológicas, mas coloca-se como uma forma de narrativa ou poética que transporta sentido e significado através de códigos verbais, códigos visuais, ou, em se tratando de quadrinhos, através de uma combinação de ambos⁴⁹ (LANZENDÖRFER; KÖHLER, 2011, p. 3, tradução nossa).

podemos claramente colocar as histórias em quadrinhos como um veículo literário, capaz de produzir obras de grande valor artístico que podem, e devem, ser analisadas dentro do campo da literatura.

Após essa primeira discussão, precisamos passar para a diferenciação entre *graphic novels*⁵⁰ e histórias em quadrinhos. Primeiramente podemos dizer que o termo “histórias em quadrinhos” é um termo guarda-chuva, o qual engloba vários tipos de histórias em quadrinhos, como as charges, as tirinhas, as *graphic novels*, etc. Sendo assim,

“novela gráfica” é apenas um termo convencional que, como costuma ocorrer, pode suscitar equívocos, pois não se deve entender que, com ele, nos referimos a uma história em quadrinhos com as características formais ou narrativas de um romance literário, tampouco a um formato determinado, mas simplesmente a um tipo de HQ adulto e moderno que reclama leituras e atitudes distintas dos quadrinhos de consumo tradicional (GARCÍA, 2012, p. 14).

Graphic novels são tidas como narrativas com uma história, ou sequência de histórias, completa, mesmo que publicadas em capítulos separados, como no caso de *Sandman*, cujo propósito vai além de simplesmente entreter. Muitas *graphic novels* apresentam um conteúdo mais denso e adulto que outras histórias em quadrinhos.

A estrutura das *graphic novels* dá uma maior liberdade ao autor, o qual tem mais espaço para inovar, seja em relação ao conteúdo ou até mesmo ao formato dos quadrinhos. Há uma maior abertura, também, para histórias com teor social, como narrativas de memória familiar, como *Maus* (1980) de Art

⁴⁹ No original: “not defined as the output of a particular medium, or imbued with axiological connotations, but stands as a form of narrative or poetics that transports sense and meaning through verbal codes, visual codes, or as in the sense of comics, through a combination of both”.

⁵⁰ Manteremos o termo em inglês, *graphic novel*, ao invés de traduzí-lo como novela gráfica ou romance gráfico pelo fato de o termo ser mais utilizado no original do que em suas traduções.

Spiegelman e narrativas autobiográficas, como *Persépolis* (2000) de Marjane Satrapi.

O surgimento das *graphic novels* também baseou-se em uma negação dos elementos vigentes das histórias em quadrinhos, principalmente em se tratando dos personagens (uma negação aos heróis), ao modo como era produzido (normalmente não mais em forma de séries, mas sim em um volume completo, direto às livrarias) e ao público alvo (não mais voltado a um público infanto-juvenil, mas sim a um público adulto) (GARCÍA, 2012).

Segundo García (2012), o aparecimento da televisão abalou o mundo dos quadrinhos, o qual, até o momento, era tido como um modo de entretenimento barato e de massa. Os quadrinhos, então, tiveram de se reinventar, surgindo, assim, novos modelos de quadrinhos, entre eles a *graphic novel*. Assim,

[o] que parecia um processo que levaria à morte dos quadrinhos na verdade foi um processo em que sua forma artística conseguiu se desprender do meio dos quadrinhos *de massas* para fundar uma tradição nova baseada em valores literários e artísticos próprios, uma forma artística que já não compete com a televisão como meio de massa, mas se apresenta como um meio culto com identidade e espaço próprios – o livro, as livrarias gerais, o museu inclusive –, e seu novo público, um público geral acostumado mais do que nunca a decifrar textos integrados por palavras e ícones superpostos sobre uma tela retangular, depois de quinze anos de massificação dos computadores pessoais (GARCÍA, 2012, p. 303).

Por isso, as *graphic novels* representam a “consciência da liberdade do autor” (GARCÍA, 2012, p. 305), não representando um gênero específico ou definido, mas sim, um tipo de quadrinhos voltado para o público adulto, acoplado com uma grande consciência de mercado e, principalmente, sem limites e um futuro que possa ser predito.

Seguindo a ideia de inovação das *graphic novels*, e até mesmo dos quadrinhos modernos de modo geral, McCloud comenta que as histórias em quadrinhos e os quadrinistas teriam, ou deveriam ter, nove metas que deveriam nortear sua prática: 1) fazer com que as obras sejam boas o suficiente para serem estudadas e estimadas; 2) colocar os quadrinhos no mesmo patamar que outras formas de arte, como a pintura; 3) manter o direito dos quadrinhos nas mãos dos criadores, deixando-os livres para explorar sua arte e seus personagens; 4) reajustar o mercado de quadrinhos para que tanto os produtores quanto os consumidores sejam recompensados; 5) propiciar um

melhor reconhecimento dos quadrinhos, por parte do público, através das inovações realizadas; 6) combater as visões negativas que se propagam contra os quadrinhos através das instituições de ensino superior; 7) um maior equilíbrio na produção de quadrinhos: que estes sejam produzidos tanto por homens quanto por mulheres e consumidos por ambos em igual medida; 8) representar diferentes raças, sexualidades, etnias etc.; e 9) aumentar a conscientização do público de que quadrinhos abarcam diferentes gêneros, não somente sendo sobre super-heróis por exemplo (McCLOUD, 2006).

Para o autor, mesmo que tenha havido um avanço em alguns desses aspectos, como um crescente número de trabalhos focados em histórias em quadrinhos e um mercado que cresce cada vez mais e encontra novos públicos, o avanço ainda é lento em algumas áreas, como uma maior representação nos quadrinhos ou um espaço maior para quadrinistas e leitoras mulheres, chegando a dizer que, infelizmente, “a cultura prevalecente do clube do Bolinha ainda esteja longe de se desfazer” (McCLOUD, 2006, p. 13).

Apesar de todos os contratempos, e até mesmo de todas as inovações que o gênero vem sofrendo, algumas características se mostram quase sempre presentes. Procuraremos, agora, discorrer sobre alguns dos elementos mais comuns presentes em um quadrinho e que, de certa forma, como colocado por Eisner, formam a linguagem das histórias em quadrinhos.

Primeiramente, precisamos enfatizar que a maioria das histórias em quadrinhos - mesmo que não todas, pois existem histórias em quadrinhos que não apresentam o elemento escrito, somente o gráfico – resulta da combinação, não redundante, de imagem e palavra.

Imagem e texto determinam o conteúdo da narrativa em quadrinhos padrões ao trabalharem juntos (por exemplo, ao se “misturar” em um sentido importante) ao invés de se manterem distintos como é o caso do texto e das figuras na literatura ilustrada tradicional. Palavras e imagens nos quadrinhos tipicamente se combinam para criar um total unificado, ainda que complexo⁵¹ (MESKIN, 2015, p. 235, *tradução nossa*).

Assim, para o entendimento dos quadrinhos, tanto a parte gráfica quanto a parte escrita devem ser analisadas. Ao escolhermos um dos elementos como

⁵¹ No original: “Image and text determine narrative content in standard comics by working together (i.e. by “blending” in some important sense) rather than remaining distinct as do text and pictures in traditional illustrated literature. Words and pictures in comics do then typically combine to create a unified, albeit complex, whole”.

mais importante em detrimento ao outro estamos ignorando fontes de estudo importantes.

Por precisar da imagem e do texto como complementares, as histórias em quadrinhos utilizam-se de uma ferramenta comum para a construção de histórias: o uso consciente do estereótipo. Eisner menciona que “[a] arte dos quadrinhos lida com reproduções facilmente reconhecíveis da conduta humana” (EISNER, 2005, p. 21), facilitando o entendimento do leitor sobre o que está acontecendo na história. Os quadrinhos utilizam-se, então, de imagens comumente associadas a pessoas, experiências, entre outras coisas, muitas vezes simplificando elementos para que eles possam ser repetidos e associados rapidamente ao que o autor está procurando representar.

Entretanto, como adverte o próprio autor, os autores e desenhistas, quem ele chama de narradores gráficos, precisam ser cuidadosos nas escolhas dos estereótipos representados. Segundo ele, “os narradores tem uma responsabilidade não apenas com o leitor, mas consigo próprio. As histórias tem influência” (EISNER, 2005, p. 163). A influência das histórias e dos estereótipos presentes na obra podem acarretar muitos problemas e, até mesmo, a propagação de preconceitos e conflitos. Os estereótipos do feminino são exemplos de problemática que deve ser abordada dentro da análise das histórias em quadrinhos, principalmente por serem frutos, muitas vezes, de escolhas conscientes do narrador gráfico.

Todavia, para analisarmos de que forma essas imagens de feminino são inseridas dentro da narrativa precisamos estar cientes das unidades técnicas dos quadrinhos. Um dos elementos importantes dos quadrinhos são os balões de fala, os quais dão voz aos personagens. Segundo Ramos, o termo *balão* possui diversas definições, tais quais:

- balão é conceituado por Eisner (1989) como o “recipiente do texto-diálogo proferido pelo emissor”;
- para Azevedo (1990) “é uma convenção própria da história em quadrinhos que serve para integrar à vinheta o discurso ou o pensamento dos personagens”;
- segundo Cagnin (1975), “é o elemento que indica o diálogo entre as personagens e introduz o discurso direto na sequência narrativa”;
- para Vergueiro (2006), é uma forma de indicar ao leitor a mensagem “eu estou falando”;
- Fresnault-Deruelle (1972) afirma que é o “espaço dentro do qual se transcrevem as palavras proferidas pelos protagonistas (...);

- Eguti (2001) o define como “um espaço onde são escritas as palavras proferidas por diversas personagens; a autora acrescenta que o balão apresenta “diferentes formatos indicando a fala entre as personagens por meio do diálogo direto e do diálogo interior”. (RAMOS, 2014, p. 32)

Ainda segundo o autor, os balões de fala, além de expressarem um conteúdo, apresentam também formas distintas, que representam diferentes tipos de fala. Por exemplo, temos o balão do pensamento, que nos possibilita ver que passa na mente da personagem, indicando que algo não está sendo dito em voz alta. Como, por exemplo, é o caso da Figura 1:



Figura 1: Superman pensa sobre sua origem (1961) © DC Comics

Há outros balões que indicam ligações telefônicas ou vozes sendo ouvidas através de auto-falantes, como é o caso abaixo:



Figura 2: John Constantine em "Sonhe um breve sonho comigo" (1989) © DC Comics

Podemos ver, na Figura 2, uma voz, provavelmente de um locutor de rádio, anunciando a próxima música. Logo a seguir, temos contato com um pedaço da música que está sendo tocada, como podemos ver pelos sinais encontrados dentro do balão.

Além disso, os balões também apresentam os diferentes tipos de fala das personagens, podendo, por vezes, tentar representar o modo como a personagem fala. A personagem Delirium, por exemplo, não possui um balão de fala padrão, mas sim um que mostra sua personalidade e seus modos de fala. O balão da personagem é colorido e disforme, com letras grandes e pequenas, representando diferentes tons de voz na mesma frase ou até mesmo na mesma palavra.



Figura 3: Delirium em "As bondosas: capítulo 13" (1995) © DC Comics

Os balões de fala, então, não estão presentes somente para apresentar a fala de uma personagem, mas também são meios de possibilitar um maior entendimento de uma personagem ou de uma situação.

Eisner menciona que, como uma consequência da ausência de som nos quadrinhos

o diálogo nos balões age como um roteiro para guiar o leitor ao recitá-lo mentalmente. O estilo do letramento e a simulação da entonação são as pistas que habilitarão o leitor a ler o texto com as nuances emocionais pretendidas pelo narrador. Isso é essencial para a credibilidade das imagens (EISNER, 2005, p. 65).

Outro elemento que se encontra, de certa maneira, ligado aos balões de fala é o recurso da legenda, a qual pode aparecer dentro de uma figura retangular ou solta na imagem do quadrinho. O recurso pode ser utilizado tanto por um narrador onisciente, o qual conta a história do quadrinho ou oferece mais informações que irão ajudar o leitor a entender a narrativa, por um narrador-personagem, por vezes apresentando a versão da personagem sobre os fatos que estão se desenvolvendo, ou para apresentar falas de personagens que não se encontram representados em cena.

Um exemplo de legenda que se encontra junta da narrativa, sem demarcações lineares, como uma figura retangular pode ser vista na figura a seguir:

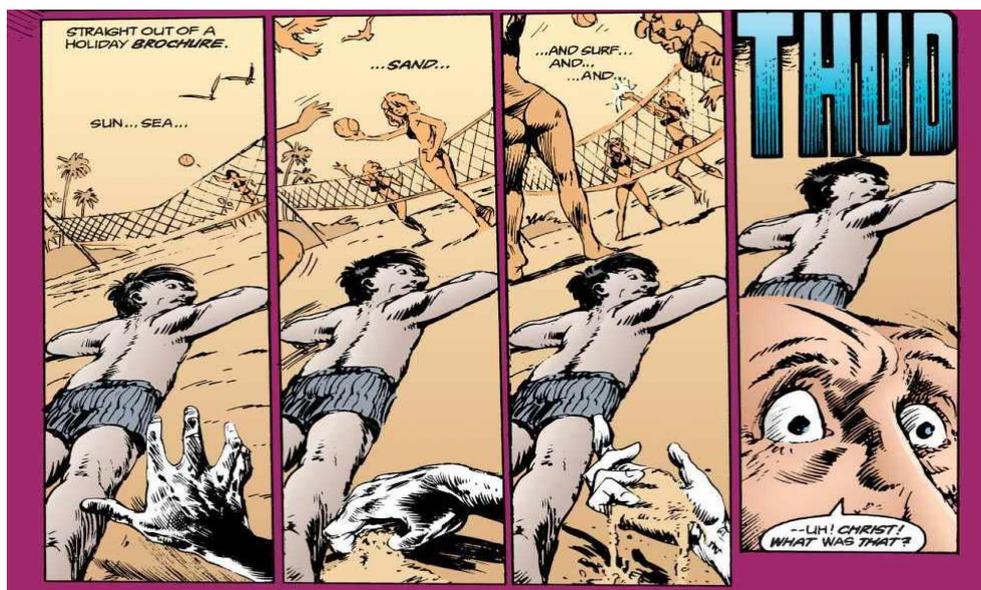


Figura 4: Imagem retirada de "O sono dos justos" (1989) © DC Comics

Pode acontecer, também, de que mais de uma personagem se utilize da legenda, sendo que, assim, a legenda apresenta cores, ou até mesmo formatos, diferentes para que se possa entender quem está falando.

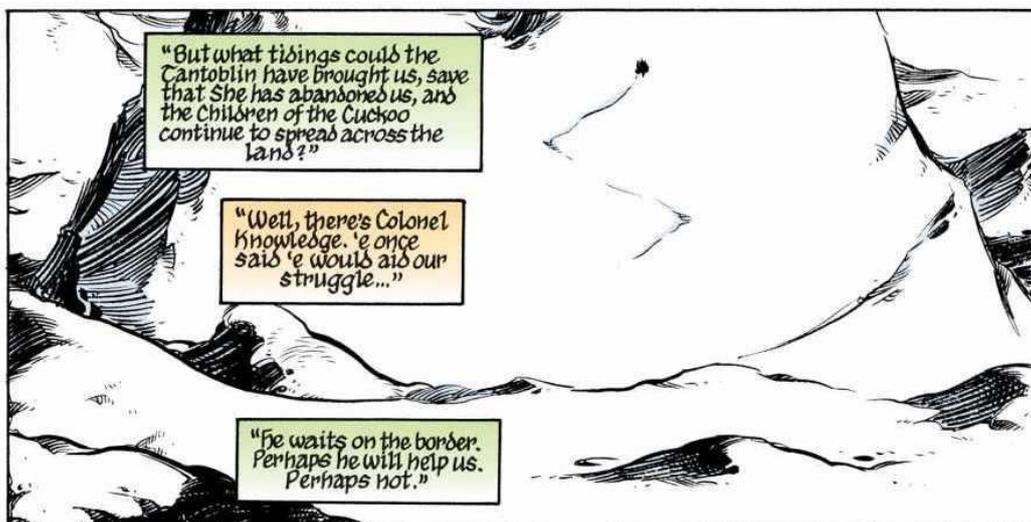


Figura 5: Imagem retirada de "Um jogo de você" (1991) © DC Comics

Podemos ver, na Figura 5, dois narradores-personagens diferentes – um em verde e outro em laranja – que se utilizam de legendas para apresentar seus pensamentos e emoções sobre um mesmo tópico, possibilitando que o leitor tenha mais de um ponto de vista sobre a história que está lendo, formando um todo coeso.

Para finalizar esse subcapítulo, precisamos também falar sobre os painéis, os quais estão presentes nos quadrinhos para ajudar a contar a história pretendida com a narrativa. De acordo com Eisner, “[p]ara que se possa lidar com a *captura* ou encapsulamento [dos] eventos no fluxo da narrativa, estes devem ser quebrados em segmentos sequenciais”⁵² (EISNER, 1985, p. 38, *tradução nossa*). Os painéis, então, são uma forma de representar a passagem do tempo, movimento, uma sequência de ações.

Sendo assim, a forma do painel, ou até mesmo a falta de uma demarcação de painel, indica diferentes situações dentro da narrativa,

⁵² No original: “[t]o deal with the *capture* or encapsulation of [the] events in the flow of the narrative, they must be broken up into sequenced segments”.

ampliando as possibilidades de leitura e fazendo “parte da própria história”⁵³ (EISNER, 1985, p. 46, tradução nossa).



Figura 6: Imagem retirada de "O sono dos justos" (1989) © DC Comics

Na Figura 6, podemos ver que há um painel que cobre a página inteira e cinco outros painéis localizados ao redor da figura principal. Ao olharmos a página, podemos ver com clareza que todas as ações dos painéis pequenos têm a intenção de culminar no painel maior, contendo a figura de Sonho vestindo seu elmo, sendo que este é o ápice da narrativa e final do primeiro volume de *Sandman*. Além disso, podemos ver uma moldura ao redor dos painéis (mesmo que alguns elementos escapem, como pedaços do manto de Sonho, podendo significar que a personagem não pode ser entendida em um único painel), mas a moldura não está completa: o lado direito da página encontra-se sem moldura. Isso pode significar que a história não está completa, que ainda não há encerramento para as aventuras iniciadas neste volume.

⁵³ No original: "(...) part of the story itself".

Estes são apenas alguns dos elementos técnicos das histórias em quadrinhos, mas podem ser considerados alguns dos mais essenciais para que possamos compreender e analisar as histórias.

2.2. “Essa é uma fala de *Mary Poppins!*”: A cultura popular e os quadrinhos

Como mencionamos na subseção anterior, as histórias em quadrinhos fazem parte de nossa sociedade há muitos anos. Nem sempre vistas com bons olhos, os quadrinhos vêm ganhando um reconhecimento cada vez maior academicamente, com pesquisas que vão desde análises preocupadas com a estrutura até outras que se focam no campo da análise da narrativa, como é o caso da presente dissertação.

Uma das características de muitas histórias em quadrinhos são as constantes citações e referências a outras obras do gênero, questões de continuidade, como no caso de histórias de super-heróis, e o alto uso de referências a elementos da cultura popular, sejam essas referências a outros quadrinhos ou a músicas, filmes etc. Os quadrinhos em si, por seu modo de produção em massa, também são vistos como parte da cultura popular. A presente subseção focará em teorias sobre a cultura popular e como essas teorias são aplicadas às histórias em quadrinhos, principalmente porque a obra tema desta dissertação, a graphic novel *Sandman*, e outras obras do escritor Neil Gaiman são conhecidas por se encontrarem firmemente dentro da cultura popular e referenciar, frequentemente, muitos outros elementos da mesma.

O escritor e teórico Umberto Eco coloca as histórias em quadrinhos como fazendo parte da chamada cultura de massa. O autor não vê a mesma como sendo boa ou ruim, apenas que, como a cultura de modo geral, veicula diferentes e diversos valores, e se encaixa em um condicionamento industrial. Para ele, é impossível, em nossa sociedade, dizer que existe cultura que não seja vinculada a um condicionamento mercadológico (ECO, 2015). Sendo assim, a cultura de massa não seria, e não deveria ser, livre de críticas e de questionamentos.

Vista assim, a cultura de massa deveria ser alvo de críticas construtivas e de análises científicas que não fossem taxativas e orientadoras. Para Eco, a cultura de massa é um conceito antropológico, uma maneira de verificar a sociedade em que nos encontramos e seus hábitos de produção e consumo. Ao estar inserida em uma lógica de mercado, a cultura de massa propaga valores que são difundidos pela sociedade. Esses valores são criados pelos produtores do conteúdo e consumidos pelos compradores. De acordo com o autor, “sendo a cultura de massa produzida por grupos de poder econômico com fins lucrativos, fica submetida a todas as leis econômicas que regulam a fabricação, a saída e o consumo de outros produtos industriais” (ECO, 2015, p. 49).

Como um produto, as histórias em quadrinhos, para Eco, acabam veiculando estereótipos e ideias que se espalham por entre os leitores através do consumo. Também apresentam, além da mera fruição das histórias, e das possíveis ações e leituras críticas, novos desejos, ambições e aspirações, os quais terminam por integrar a vida dos consumidores. Assim, o que acontece é que “a cultura de massa, o mais das vezes, representa e propõe situações humanas sem conexão alguma com a situação dos consumidores e que, todavia, se transformam para eles em situações-modelo” (ECO, 2015, p. 25).

As histórias em quadrinhos, segundo Eco, trabalham com a criação de situações e personagens com os quais os leitores possam se identificar, mesmo que elas sejam em nada parecidas com o que ocorre em suas vidas. De certa maneira, as histórias representadas nos quadrinhos também agem como uma espécie de fuga para os leitores, situações nas quais eles possam projetar suas aspirações. Assim, “trata-se da identificação privada e subjetiva, na origem, entre um objeto, ou uma imagem, e uma soma de finalidades, ora cômicas ora incômicas, de maneira a realizar-se uma unidade entre imagem e aspirações” (ECO, 2015, p. 242). Para o autor, o que acontece é uma mitificação das personagens das histórias em quadrinhos: as personagens representam as ambições dos leitores, formando uma ligação entre o que o autor tem por um nível mais alto, aqueles que criam os novos mitos e as histórias, e um nível mais baixo, aquele dos consumidores. O que temos, então, é uma mitologia instituída pela indústria jornalística e, de certo modo, regulada pelo público que a consome.

Isso faz com que as histórias em quadrinhos tenham que se assemelhar a outros produtos que estão sendo consumidos por seus leitores, como os romances. Para Eco, os quadrinhos importam-se mais com o enredo do que com o conteúdo veiculado ou a forma em si. Segundo ele, o que o público procura é o desvendamento do que acontecerá a seguir, como se desenrolará o desfecho, assemelhando-se, assim, aos romances que também são consumidos pelos leitores de histórias em quadrinhos:

A personagem mitológica da estória em quadrinhos encontra-se, pois, nesta singular situação: ela tem que ser um arquétipo, a soma de determinadas aspirações coletivas, e, portanto, deve, necessariamente, imobilizar-se numa fixidez emblemática que a torne facilmente reconhecível (...); mas, como é comerciada no âmbito de uma produção 'romanesca' para um público que consome 'romances', deve submeter-se àquele desenvolvimento característico (...) da personagem do romance (ECO, 2015, p. 251).

Assim, o autor menciona que as histórias em quadrinhos criam um público preguiçoso, que querem histórias curtas, com início, meio e fim, para que possam saber, logo, o que acontecerá a seguir com as personagens. Por causa disso, as histórias em quadrinhos possuem narrativas que fazem com que o leitor perca o sentido da temporalidade da obra. A sequência dos acontecimentos e a passagem do tempo perdem sentido entre um volume e outro das histórias para que as personagens possam viver aventuras indefinidamente. Essas aventuras, devido ao caráter mitificado das personagens, devem estar engendradas no presente ou estar de alguma maneira vinculadas a ele. Ao analisar o mito do *Superman*, Eco menciona que este “só é mito com a condição de ser criatura inserida na vida cotidiana, no presente, aparentemente ligado às nossas mesmas condições de vida e de morte, ainda que dotado de faculdades superiores” (ECO, 2015, p. 253).

Segundo Eco, por serem um produto industrial, as histórias em quadrinhos não são livres de carregarem significados e valores daqueles que estão no controle dos níveis de produção:

A estória em quadrinhos é um produto industrial, encomendado de cima, funciona segundo todas as mecânicas da persuasão oculta, supõe no fruidor uma atitude de evasão que estimula imediatamente as veleidades paternalistas dos comitentes. E os autores, o mais das vezes, se adequam: assim a estória em quadrinhos, na maioria dos casos, reflete a implícita pedagogia de um sistema e funciona como reforçadora dos mitos e sistemas vigentes (ECO, 2015, p. 282).

Nesse sentido, as histórias em quadrinhos devem, sim, ser analisadas e criticadas cientificamente, até mesmo para que possa ser feita uma análise dos estereótipos presentes nas narrativas e das declarações ideológicas que são propagadas pelo meio. E, além disso, mesmo dentro de um meio comercial, com pensamentos padronizados que são constantemente reforçados, o autor diz que é possível encontrar obras que fogem dos padrões característicos das histórias em quadrinhos corriqueiras e que conseguem “mudar profundamente o modo de sentir de seus consumidores, desenvolvendo, dentro do sistema, uma função crítica e liberatória” (ECO, 2015, p. 283).

Outros autores contestam a colocação de elementos da cultura popular, como histórias em quadrinhos, como sendo cultura de massa. Segundo John Storey (2003), a chamada cultura de massa é uma forma de porções privilegiadas da sociedade tomarem para si elementos que elas consideram mais importantes que outros, assim como uma forma de controle e manutenção dos privilégios de classe. Para ele, ao colocarmos mais significado em algo, estamos partilhando dos jogos de poder que são impostos sobre a cultura. Assim, segundo o autor, “o significado de algo nunca é fixado, final ou verdadeiro; seu significado será apenas contextual e contingente e, além disso, sempre aberta às mudanças nas relações de poder”⁵⁴ (STOREY, 2003, p. x, tradução nossa).

Segundo o autor, ao continuarmos presos a esse pensamento, a pesquisa científica age somente como uma maneira de confirmar as diferenças, não somente estruturais, mas também de qualidade, entre a alta cultura e a cultura popular. O que devemos fazer é cessar a visão que existe da cultura popular como o “outro” da alta cultura (STOREY, 2003), analisando-se como a cultura popular é produzida dentro da sociedade através dos mecanismos de produção e consumo:

Portanto, o que é preciso é *não somente* um entendimento de como a produção produz um repertório de mercadorias para o consumo, mas *também* um entendimento dos muitos meios pelos quais as pessoas se apropriam, tornam significantes e usam essas mercadorias, as

⁵⁴ No original: “the meaning of something can never be fixed, final, or true; its meaning will only ever be contextual and contingent and, moreover, always open to the changing relations of power”.

*transformam em cultura nas práticas vividas no dia-a-dia*⁵⁵ (STOREY, 2003, p. 59, tradução nossa).

Sendo assim, a cultura não deve ser vista como algo que existe previamente à sociedade, mas sim como algo que é construído e mantido através da sociedade. A cultura popular é mais uma maneira de construção de sentido, a qual é feita através do “esforço e negociação entre os interesses dos grupos dominantes e dos interesses dos grupos subordinados”⁵⁶ (STOREY, 2003, p. 51, tradução nossa).

Para o autor, a cultura popular está inserida na cultura pós-moderna, sendo que uma das características da mesma é o que ele chama de “hiperconsciência”, ou seja, a cultura pós-moderna constantemente utiliza-se da intertextualidade, da referência à própria cultura pós-moderna e a seus elementos e obras para a sua construção. O velho não é posto de lado, mas reutilizado para que, junto com o novo, possa ser consumido pela sociedade. Essa é uma das características, também, das histórias em quadrinhos, as quais, para se manterem no mercado, começaram a se tornar mais autorreferenciais, mantendo certos elementos como característicos dos personagens e de suas histórias e modificando o enredo e trazendo novidades para manter o público interessado (GARCÍA, 2012).

Além disso, outra característica da cultura popular é a criação da identidade através do consumo, como é o caso de fãs. Storey vê a cultura popular como sendo fundamental para o processo de criação da identidade, sendo que, quando somos fãs de algo, quando consumimos determinado produto, nós o assimilamos, usando-o para a criação e representação de quem somos: “objetos do *fandom*”⁵⁷ se tornam uma parte de nosso senso de identidade; eles se incorporam em nossas fontes de memória e nas rotas do

⁵⁵ No original: “the meaning of something can never be fixed, final, or true; its meaning will only ever be contextual and contingent and, moreover, always open to the changing relations of power”.

⁵⁶ No original: “struggle and negotiation between the interests of dominant groups and the interests of subordinate groups”.

⁵⁷ ‘Fan kingdom’, uma comunidade voltada para um determinado elemento cultural, como livros, seriados, filmes, entre outros.

desejo. Eles nos deixam obcecados, mas também podem empoderar”⁵⁸ (STOREY, 2003, p. 89, *tradução nossa*).

O consumo e a assimilação de elementos da cultura popular tem, então, um caráter empoderador, pois permite que o fã crie uma ligação emocional e intelectual com o objeto de sua adoração. Sendo assim, como colocado tanto por Eco quanto por Storey, a cultura popular é baseada no consumo, sendo então regida pelas leis de produção e de mercado, vinculadas a um conjunto de valores e de representações. A cultura popular não deve ser vista como inferior ou superior a nenhuma outra forma de cultura, mas sim como mais uma das muitas maneiras de entendimento e de expressão da sociedade. Assim, “cultura popular não deveria significar nada mais do que uma indicação de quantidade e não de qualidade”⁵⁹ (STOREY, 2003, p. 108, *tradução nossa*).

2.3 Entre o Sonhar e as Terras sem Sol: Neil Gaiman e o universo *Sandman*

As histórias da família dos Perpétuos vêm sendo publicadas, reeditadas, traduzidas e reimpressas desde 1989, quando a primeira edição de *Sandman* foi publicada pela DC Comics através do selo Vertigo, um selo para publicações adultas que não se encaixassem dentre as demais publicações da DC Comics. *Sandman* continua, até hoje, a ser um grande best-seller e a atrair um público dos mais variados e de todas as idades (WAGNER; GOLDEN; BISSETTE, 2011).

O final dos anos 70 e o começo dos anos 80 apresentaram grandes problemas para as histórias em quadrinhos. Os quadrinhos underground dos anos 60 e início dos 70 estavam desaparecendo e sendo esquecidos na mente do público. Além disso, o comércio de quadrinhos de super-heróis também estava caindo, fazendo com que muitas coleções fossem canceladas. A solução foi o *direct market*, lojas especializadas em quadrinhos voltadas para um público específico. Isso levou também a uma ampliação do conceito de

⁵⁸ No original: “Objects of fandom become a part of our sense of identity; they become embedded in the roots of memory and the routes of desire. Obsess us they may, but they can also empower”.

⁵⁹ No original: “popular culture should mean nothing more than an indication of quantity and not quality”.

autoria das histórias em quadrinhos, sendo que os artistas e escritores começaram a receber crédito e royalties por suas criações, principalmente de super-heróis (GARCÍA, 2012).

Além disso, os anos 80 abriram espaço para a ampliação da *graphic novel*. Segundo garcía (2012), apesar de todas as inovações anteriores dos quadrinhos underground e alternativos, “o formato do comic book se impunha obstinadamente ao conteúdo” (GARCÍA, 2012, p. 223), ou seja, por mais inovadores que fossem, os quadrinhos seguiam as fórmulas pré-existentes das histórias em quadrinhos tradicionais: “[a] via de escape, que seria (...) a novela gráfica, seria formulada com *Maus*, de Art Spiegelman, uma HQ na qual a autobiografia é o alicerce que sustenta todo o edifício” (GARCÍA, 2012, p. 223).

Sandman, então, faz parte da corrente de quadrinhos publicados na década de 1980 que mudaram a indústria do gênero e, de certa forma, a percepção do público do que eram as HQs. De acordo com Ben Little, as próprias regras da criação, produção, veiculação e consumo dos quadrinhos mudaram durante os anos 80: “[a] influência mais significativa nos quadrinhos americanos foram o grande número de criadores que deixaram o Reino Unido para trabalhar em muitos dos títulos que vieram a ser considerados os trabalhos definidores do período”⁶⁰ (LITTLE, 2010, p. 140, *tradução nossa*).

Os criadores britânicos de quadrinhos não somente revolucionaram a arte sequencial, mas também começaram as mudanças que levaram à desqualificação do *Comic Code*. Apesar do mesmo não ter sido abolido até recentemente, a maioria dos produtores de histórias em quadrinhos já não mais seguiam as suas definições nem submetiam seus trabalhos para avaliação. Isso começou com Alan Moore, cuja história *O monstro do pântano* (*The saga of the swamp thing* – 1984) foi a primeira a não ser submetida, por uma editora que não fosse *underground*, ao *Comics Code* para ser avaliada (LITTLE, 2010; JÓDAR, 2007).

A “Segunda Invasão Britânica” (BERRY, 2007 apud KUKKONEN; MÜLLER-WOOD, 2010) da cultura popular dos Estados Unidos, como ficou conhecida a mudança dos produtores britânicos de quadrinhos do Reino Unido

⁶⁰ No original: “Yet the most significant influence on American comics were the large numbers of creators that left the UK to work on many of the titles that have come to be considered the defining works of the period”.

para os Estados Unidos, foi responsável por mais um grande marco das histórias em quadrinhos: foram as histórias produzidas por autores britânicos que começaram a dar um tom mais sombrio aos quadrinhos, criando histórias mais cínicas e modificando alguns dos personagens favoritos da época, tornando-os mais sinistros (LITTLE, 2010).

Dentre os criadores britânicos que voltaram sua atenção para a indústria de quadrinhos americana estava Neil Gaiman, o qual sempre desejou produzir quadrinhos americanos (WAGNER; GOLDEN; BISSETTE, 2011). O escritor nasceu em 1960 no Reino Unido e já escreveu sobre uma variada gama de assuntos e em muitos campos, não somente na literatura. Gaiman “[c]omeçou como jornalista, depois foi escrever histórias em quadrinhos, graphic novels, contos, romances, roteiros para a TV e livros infantis. Também já escreveu peças para teatro e dirigiu seu próprio curta” (WAGNER; GOLDEN; BISSETTE, 2011, p. 25). Considerado um dos principais escritores de fantasia da atualidade, Gaiman já recebeu grandes prêmios por seu trabalho, incluindo o Bram Stoker Award, o Eisner Award, um dos principais prêmios sobre histórias em quadrinhos, vários Hugo Awards e, inclusive, vários prêmios do Troféu HQ Mix, premiação brasileira de quadrinhos, no quesito roteirista internacional⁶¹.

Grande leitor de quadrinhos e histórias em geral, Gaiman é defensor dos direitos de criação artística e do acesso universal à leitura, principalmente em forma de bibliotecas⁶². É também grande contribuidor do “Comic Book Legal Defense Fund”, o qual é “a única instituição legal que protege a comunidade dos quadrinhos e graphic novels de tentativas constantes de perseguição e de processos contra criadores, editores, vendedores e distribuidores” (WAGNER; GOLDEN; BISSETTE, 2011, p. 25).

Seu trabalho com *Sandman* foi considerado um dos marcos das histórias em quadrinhos dos anos 80 e, juntamente com trabalhos como *Watchmen* (1986/87) de Alan Moore, revolucionou a maneira como os quadrinhos eram produzidos (WAGNER; GOLDEN; BISSETTE, 2011; KUKKONEN; MÜLLER-

⁶¹ Mais informações em <http://www.neilgaiman.com/About_Neil/Awards_and_Honors> Acessado em 05/07/2016.

⁶² O autor escreveu uma palestra sobre o tema, a qual foi transformada em artigo para o jornal *The Guardian online*, argumentando sobre os benefícios das bibliotecas públicas (cf. <<https://www.theguardian.com/books/2013/oct/15/neil-gaiman-future-libraries-reading-daydreaming>> Acessado em 05/07/2016).

WOOD, 2010), inclusive sendo pioneiro no que hoje compreendemos como *graphic novels*.

Sandman conta a história dos Perpétuos, uma família de representações antropomórficas de conceitos humanos, os quais são responsáveis por manter a ordem na Terra ao realizar seus deveres. A personagem principal é Sonho, como referenciado pelo nome da *graphic novel*, ao redor da qual a narrativa se desenrola. Os outros Perpétuos – Morte, Desejo, Delirium, Desespero, Destruição, Destino – aparecem inicialmente como personagens secundários, mas ganham força com o decorrer da história, auxiliando ou prejudicando Sonho em sua trajetória.

Segundo Thomas Carpenter, no livro *Critical Survey of Graphic Novels*, um dos principais temas presentes na obra é a grande importância dada ao cumprimento dos deveres e a abnegação (CARPENTER, 2012). Quando um Perpétuo deixa de cumprir suas funções o resultado não impacta somente eles mesmos, mas também toda a humanidade. Quando Sonho é aprisionado e incapacitado de cumprir suas funções, milhares de pessoas sucumbem à doença do sono, mostrando a importância dos Perpétuos para o funcionamento da realidade.

Outros temas são “as complexidades das relações familiares, o papel do artista na sociedade moderna, a natureza fluida do gênero, a importância de aceitar aqueles que são diferentes, a influência do passado no presente, e, mais notavelmente, a importância da contação de histórias”⁶³ (CARPENTER, 2012, p. 534, tradução nossa).

Enéias Tavares reconhece que *Sandman* é um sucesso de vendas, mas diz que o que faz da *graphic novel* uma grande obra dos quadrinhos é a imensa possibilidade de leituras que podem ser feitas da narrativa. Segundo o autor, “o que é preciso ser reiterado a respeito do texto gaimaniano é que ele pode ser o que cada leitor quiser, onde quer que esteja, quem quer que seja, o que talvez seja o segredo das grandes obras ficcionais que perduram após décadas de diferentes releituras” (TAVARES, 2008, s/p).

⁶³ No original: “...complexities of familial relationships, the role of the artist in modern society, the fluid nature of gender, the importance of accepting those who are different, the influence of the past on the present, and, most notably, the importance of storytelling”.

Para Tavares, uma possibilidade de leitura de *Sandman* é a de o texto ser uma tentativa de entendimento e de unificação da realidade fragmentada na qual nos encontramos. A utilização de elementos da cultura popular poderia ser o autor “costurando” os elementos de nossa cultura. Segundo ele,

Literatura, música, cinema, religião, filosofia e ciência se entrecruzam com os temas presentes no texto. Só em *Prelúdios e Noturnos*, além de Shakespeare, temos menções a peça *Fausto* de Marlowe, ao poema *Terra Devastada* de T. S. Eliot, a novela *Alice Através do Espelho* de Lewis Carroll, a simbologia do Tarô, a doença do sono (ou encefalite letárgica, mostrada no filme *Tempo de Despertar*, de Penny Marshall, com Robert de Niro e Robin Williams), ao ocultista Aleister Crowley, ao músico Elvis Costello, entre outras referências mais óbvias como Cristo, Elvis, Marilyn Monroe, Julio César, Humphrey Bogart e John Wayne, entre outras (TAVARES, 2008, s/p).

Assim sendo, *Sandman* é um texto que se utiliza tanto do passado quanto de elementos do presente para tentar dar sentido à realidade, seja esta a que habitamos ou a que suas personagens habitam. A obra seria, então, sobre os dramas da condição humana, mesmo que as personagens principais sejam equivalentes a deuses.

Além disso, para Tavares, a construção da narrativa dá-se de forma que sempre se refere ao título da obra e a sua personagem principal, o Sonho. Para ele, “Gaiman molda seu personagem como se molda um sonho: cheio de indefinições e falhas, lapsos e vontades, mas sem esquecer do que torna possíveis os sonhos, a inapreensível imaginação humana” (TAVARES, 2008, s/p).

Zuleyha Cetiner-Oktem vê o universo *Sandman* como sendo um texto neomedievalista, principalmente ao levarmos em consideração o termo “neomedievalismo fantástico”, o qual, segundo a autora, foi “cunhado por Umberto Eco [e] define a ligação entre fantasia e essa virada em direção à cultura medieval”⁶⁴ (CETINER-OKTEM, 2008, s/p, *tradução nossa*). Segundo a autora, a cultura pós-moderna vê o medieval como curiosidade, colocando sobre o mesmo um manto de misticismo e intriga. Sendo assim, para ela, o neomedievalismo coloca a Idade Média e a época contemporânea em situação de comparação, utilizando-se de modificações e variações das ideias medievais para poder avaliar a nossa sociedade e nossos valores (CETINER-OKTEM, 2008).

⁶⁴ No original: “coined by Umberto Eco [and] defines the link between fantasy and this turn towards medieval culture”.

Cetiner-Oktem coloca as personagens da família dos Perpétuos em contrapartida ao modelo do universo proposto pela compreensão de mundo dos medievais, e teoriza que cada uma das personagens pode ser vista como uma das sete esferas do universo medieval:

Portanto, ao modificar o Modelo do Universo para o Universo Sandman, podemos correlacionar os principais personagens de *Sandman* as sete esferas localizadas no interior do universo medieval: o *Trivium* sendo Destino, Morte e Sonho, o *Quadrivium* consistindo em Destruição, as personagens gêmeas Desejo e Desespero e, finalmente, Delirium⁶⁵ (CETINER-OKTEM, 2008, s/p, tradução nossa).

Assim, segundo a autora, por mais que todas as personagens sejam responsáveis pelos acontecimentos das histórias e sejam importantes para o desenrolar da narrativa, o peso das escolhas e a maior importância das opiniões e ações recairiam sobre as personagens do *Trivium*, Morte, Sonho e Destino.

A autora ainda utiliza-se de outros argumentos, como o papel dos sonhos para alcançar o divino, a estética geral da obra, e vários outros elementos, como os objetos de poder de Sonho, os quais podem ser comparados a objetos de poder monárquico medieval: a algibeira de areia, o elmo e a pedra dos sonhos comparados ao cetro, a coroa⁶⁶ e o orbe de um monarca.

Isso nos ajuda a entender um pouco mais o tom da obra, a qual utiliza-se de elementos do divino e da criação de uma nova teologia e mitologia, baseada nos Perpétuos e sua função no universo, bem como suas ações, interações com as personagens secundárias, modificações da realidade, e seus reinos, de onde presidem suas maquinações.

O enredo da obra desenvolve-se a partir do aprisionamento de Sonho por uma sociedade secreta que pretendia dominar a Morte. Seu plano falhou e, em lugar da Morte, aprisionaram Sonho por mais de setenta anos, com grandes consequências tanto para o domínio de Morfeu, o reino do Sonhar,

⁶⁵ No original: "Therefore, by modifying the Model of the Universe to the Sandman Universe, we may correlate the main characters of *The Sandman* to the seven spheres located within the medieval universe: the *Trivium* being Destiny, Death and Dream, the *Quadrivium* consisting of Destruction, the twins Desire and Despair, and finally Delirium".

⁶⁶ A comparação entre o elmo e a coroa foi feita, também, pelo próprio autor da obra ao elencar os objetos de poder de Sonho. Segundo ele, o elmo "é um capacete, mas também é sua coroa, o símbolo de sua autoridade" (GAIMAN, 2010, p. 549).

quanto para o mundo humano. A mistura de mitologia e realidade é uma das características da obra. Segundo Neil Gaiman, ao falar das ideias iniciais para a história, ela “se passa no presente, embora possa acontecer em qualquer lugar, desde o ‘*mundo real*’ até as margens distantes dos sonhos” (GAIMAN, 2010, p. 548).

A partir do aprisionamento de Sonho, vários acontecimentos se desenrolam, resultando em todos os conflitos presentes na obra e na consequente morte da personagem principal.

As personagens dos Perpétuos são formas de entendimento do mundo, muitas vezes estereótipos ou metáforas para que determinadas situações, escolhas, ações, e até mesmo os próprios estereótipos e metáforas são analisados e criticados. Para Gaiman, os

Perpétuos eram, [...], uma tentativa de criar deuses (embora eles não sejam deuses), personificações antropomórficas, como preferir, que seriam relevantes para os dias de hoje; uma metáfora improvável que podia ser utilizada como forma de ver o mundo. Para criar uma família que interagisse da forma como interagem as famílias (GAIMAN, 2012, p. 547).

Sandman é, então, uma análise da realidade contemporânea e dos indivíduos que nela se encontram. Pode ser visto também como uma análise das identidades dos dias atuais, das construções das identidades individuais e suas consequentes destruições e mudanças (JÓDAR, 2007). A obra encontra-se firmemente consciente da cultura em que está inserida, com um vasto número de referências culturais e sociais, que vão das próprias personagens de histórias em quadrinhos até cantores, escritores, obras literárias e situações históricas.

Segundo Andrés Romero Jódar, *Sandman* também é consciente de sua estrutura, sendo que Neil Gaiman e, por extensão, os artistas que desenham as histórias, utilizam-se não somente de ferramentas próprias da estrutura das histórias em quadrinhos para a criação da narrativa, mas também de ferramentas que remetem à literatura e às artes. O autor analisa dois volumes de *Sandman* com características literárias: *Casa de bonecas*, a qual apresenta uma “representação do fluxo de consciência Modernista, no sentido da

presença importante do mundo mental, interior”⁶⁷ (JÓDAR, 2007, p. 154, *tradução nossa*), com cenas que passam da realidade mental para os acontecimentos do mundo real, apresentando uma tensão entre a materialidade e a fantasia; e *A estação das brumas* a qual “pode ser descrita como uma recriação consciente da organização rígida e formal dos romances vitorianos”⁶⁸ (JÓDAR, 2007, p. 162, *tradução nossa*), com as imagens seguindo um padrão mais clássico do que o apresentado anteriormente e com um resumo dos acontecimentos das histórias no início dos capítulos.

Por isso, Jódar acredita que *Sandman* é, antes de mais nada, a tentativa de entender a realidade e, com isso, as complexidades do mundo. Ao criar uma obra por vezes metanarrativa e sempre consciente da realidade na qual se encontra, utilizando-se de elementos da cultura popular do passado e do presente, Gaiman cria uma narrativa plural, “que (...) criam uma visão de mundo completamente nova, um novo conceito de identidade cultural assim como uma nova definição das histórias em quadrinhos no gênero híbrido das *graphic novels*”⁶⁹ (JÓDAR, 2007, p. 167, *tradução nossa*).

Assim, *Sandman* é considerado uma obra importante para a história dos quadrinhos, assim como para a inovação do gênero e modificações das temáticas apresentadas.

⁶⁷ No original: “representation of the Modernist stream of consciousness, in the sense of the important presence of the inner, mental world.”

⁶⁸ No original: “can be described as a conscious recreation of the tight formal organisation of Victorian novels”.

⁶⁹ No original: “that (...) create a completely new world vision, a novel conception of cultural identity as well as a new definition of the comic-book in the form of the hybrid genre of the graphic novel”.

3. Capítulo 3: “Façamos uma breve pausa (...) para refletir a respeito dos Perpétuos”: Análise das personagens femininas Morte, Delirium e Desespero e da personagem Desejo

O presente capítulo apresentará uma análise das personagens femininas da família dos Perpétuos (Desespero, Morte e Delirium) bem como da figura de Desejo.

Os Perpétuos são personificações antropomórficas de sentimentos ou elementos humanos, os quais são responsáveis por fazer com que a vida no mundo humano transcorra naturalmente. Em *Sandman prelúdio* (2016), aprendemos que os Perpétuos são os filhos de Tempo e Noite e que vivem em vários universos ao mesmo tempo, sendo que não veem o tempo como algo linear. Dentre os irmãos, Destino é o mais velho, seguido de Morte, Sonho, Destruição, Desejo e Desespero, e, por último, Delirium.

3. 1 “Hoje a morte está diante de mim:” uma análise da Morte como personagem central no universo *Sandman*

A Morte é uma das personagens que mais cativou o público leitor do universo *Sandman* (WAGNER; GOLDEN; BISSETTE, 2011). Sempre pronta para aconselhar seus irmãos e as pessoas as quais vai buscar, Morte é uma personagem que quebra com as expectativas de seu nome: ao invés de termos uma personagem sombria, misteriosa e lúgubre, temos uma personagem alegre e cheia de energia, que deixa as pessoas mais à vontade para falar de seus problemas e mais propensas a aceitar o fato de estarem mortas.

Em contextos de língua inglesa a figura da morte é sempre masculina⁷⁰, uma figura silenciosa e assustadora.⁷¹ A Morte em *Sandman* não é nem

⁷⁰ Em “Death: the high cost of living”, uma edição especial de *Sandman* focada somente na Morte, uma personagem masculina recusa-se, primeiramente, a aceitar que Morte é quem diz que é pelo fato dela ser uma personagem feminina. Para ele, Morte é um homem assustador que anda com uma foice arrebatando a vida dos mortais.

⁷¹ Como por exemplo a personificação da morte em *Harry Potter e as relíquias da morte* (2007), nos livros de Terry Pratchett (1997–2001) e *A menina que roubava livros* (2005) ou em seriados populares como *Supernatural* (2005–presente). Em *Paraíso Perdido* (1667) de Milton, Morte é um personagem maligno, que se satisfaz com a dor dos seres humanos. Outras mitologias também apresentam a morte como masculina, como a figura grega Thanatos, que é visto como um homem, normalmente jovem e misterioso, sendo que sua contraparte, a vida, é feminina. Podemos também ver a morte como masculina em poemas, como, por exemplo *Because I could not stop for death* (1890) de Emily Dickinson.

masculina nem assustadora, ela é, antes de mais nada, uma personagem feminina que conhece seu trabalho e as funções que tem de desempenhar neste, realizando seus deveres de forma alegre, sábia e sempre otimista. Lanette Cadle afirma que, “ao pegar uma figura arquetípica e mudar seu gênero, Gaiman tira a Morte do patriarcado histórico e a coloca em um *mythos* no qual as mulheres são tão prováveis de ter uma posição de poder e não por simplesmente se re-inscrever em práticas antigas”⁷² (CADLE, 2012, p. 34, *tradução nossa*). Assim, a Morte é uma figura que abarca as funções históricas associadas à morte com uma nova estética. Tentar-se-á analisar, portanto, a personagem Morte, levando em conta sua caracterização, personalidade, os traços que lhes são colocados na parte gráfica da obra, entre outras coisas.

3.1.1 “A divisora entre os vivos e tudo que já houve antes e tudo que há de vir”

A personagem Morte faz sua primeira aparição no volume intitulado “O bater de suas asas” (1989), sendo o primeiro contato dos leitores através de sua conversa com seu irmão, Sonho.

Morte aparece, muitas vezes, acompanhada de seu irmão, oferecendo conselhos, auxiliando-o em suas empreitadas, ou chamando sua atenção para seus atos. É principalmente através da interpretação de Sonho que podemos entender o trabalho realizado por Morte e sua importância tanto na narrativa quanto para o próprio personagem de Sonho.

Sempre alegre e bem disposta, vestida de preto e tendo como marca própria a utilização de um colar com um Ankh⁷³ (o que, entre a família dos Perpétuos é tido como seu *signo*, o que possibilita que seus irmãos entrem em contato com ela), a Morte está muito além do que normalmente imaginaríamos como a representação antropomórfica da desencarnação.

De acordo com Cadle (2012), ao mesmo tempo que a aparência da personagem é uma maneira de quebrar com as expectativas arquetípicas da

⁷² No original: “By taking an archetypal figure and regendering, Gaiman moves death out of historical patriarchy into a mythos where women are just likely to hold power, and not merely by re-inscribing old practices”.

⁷³ O Ankh é um símbolo egípcio conhecido por ser a representação da vida eterna.

morte e de como esta deve ser representada em histórias; sua aparência também simboliza, de certa maneira, o passado: as representações que vieram antes dela, e todos os ciclos da vida, dos quais a Morte deve estar sempre ciente.

Ainda segundo a autora, a mudança de gênero da personagem, de seu arquétipo masculino e assustador para a Morte feminina e alegre que encontramos, assim como suas vestimentas e seus atos, podem ser considerados atos performativos feministas, pois nada na personagem em si, ou em seu gênero, a define: é sua personalidade e como escolhe se apresentar para os outros e para si mesma que define quem ela é (CADLE, 2012).

Como podemos ver na Figura 7, Morte é jovem, com um ar de infinita paciência. Sua representação gráfica se mistura com suas ações e suas falas: ela é uma personagem paciente, que busca sempre ajudar não somente a sua família, mas também aqueles que encontra durante o exercício de suas funções. Sua aparência geral cria um ar de inevitabilidade de seu destino e da possibilidade de entendimento de sua vida. Sua figura é acessível, seu semblante aberto, o que se encaixa com sua personalidade: a Morte não está presente no fim apenas para colher sua alma, ela também está ali para ajudar na passagem, para ouvir o que temos a dizer e para nos auxiliar no que estiver a seu alcance e dentro dos limites da situação.



Figura 7: Morte em "O bater de suas asas" (1989) © DC Comics

3.1.2 “Eu ouço o som de suas asas”

Hoje a morte está diante de mim:
Como o aroma da mirra,
Como velejar num dia de brisa agradável (GAIMAN, 2010, p. 226)⁷⁴

Desde os primeiros volumes da série *Sandman*, Morte é aludida, mas nunca apresentada. No primeiro volume, Sonho é capturado por um grupo de intelectuais que procuravam prender a Morte e amarrá-la a seus desígnios. Entretanto, seu plano dá errado e eles acabam capturando o senhor do Sonhar ao invés de sua irmã. Pode-se dizer que isso acontece porque o grupo utiliza-se de um ritual para convocar a presença da Morte. Durante todo o ritual, ao menos na edição em português, utilizam-se de pronomes masculinos e de interjeições como “meu senhor” para invocá-la. Partindo da premissa que a Morte seria representada por um ser tido como masculino, não conseguem realizar o encantamento, trazendo para sua presença, o Sonho, o mais próximo da Morte que conseguiriam encontrar utilizando-se do encantamento que tem em mãos. Assim, ao não manter-se presa aos arquétipos da morte, a personagem consegue manter-se livre.

⁷⁴ O poema apresentado em todo o volume é referência a um papiro egípcio de cerca de 2000 antes da Era Comum.

“Death is before me today:
Like the recovery of a sick man,
Like going forth into a
garden after sickness.

Death is before me today:
Like the odor of myrrh,
Like sitting under a sail
in a good wind.

Death is before me today:
Like the course of a stream,
Like the return of a man
from the war-galley to
his house.

Death is before me today:
Like the home that a man longs to see,
After years spent as a captive.”

Fonte: <http://www.consolatio.com/2009/06/ancient-egyptian-death-is-before-me-today.html>

É somente na oitava edição da graphic novel, “O som de suas asas”, que o leitor é apresentado à personagem. Preocupada com seu irmão, Morte decide prestar-lhe uma visita quando Sonho está no parque alimentando pombos.

Diferentemente das edições anteriores da graphic novel, as quais são mais escuras tanto na narrativa quanto em sua parte visual, “O som de suas asas” apresenta cores claras, sendo que a história ocorre durante o dia, em um espaço aberto. Isso espelha a recente liberdade da personagem Sonho, mostrando que suas provações anteriores haviam passado e agora Sonho precisa encarar o presente.

É interessante também notar como a história coloca uma personagem que representa a antropomorfização da Morte em um ambiente claro, aberto, com vida, ao invés do estereótipo comum de sombras e escuridão. A partir desse ponto, já podemos ver que nossas noções pré-concebidas sobre a Morte serão contestadas e seu papel ressignificado.

A maioria dos quadros da edição apresentam painéis sem bordas, abertos, que representam liberdade e um contínuo da narrativa: os acontecimentos anteriores são importantes para entendermos o que está acontecendo, assim como o é aquilo que irá acontecer, pois todos os elementos estão interligados (cf. Figura 8).



Figura 8: Sonho em "O bater de suas asas" (1989) © DC Comics

No entanto, por mais que os quadros da *graphic novel* nos dêem uma sensação de liberdade, Sonho aparece desconectado do mundo, ainda preso, perdido em seus pensamentos e nas situações pelas quais passou. O mundo a

sua volta não lhe pertence e ele não consegue compreendê-lo (como por exemplo, p. 4, painéis 1 e 2). Morte encontra Sonho, então, ainda acometido pelos problemas causados por seu encarceramento.

A edição introduz a indumentária que será clássica da personagem durante a graphic novel: roupas pretas e um colar de Ankh. Ela apresenta algumas características em comum com seu irmão – podemos dizer que os dois são os mais parecidos em termos de aparência do que todos os outros membros da família dos Perpétuos – como a pele muito clara, branca até, os cabelos pretos e desarrumados e, até mesmo, a preferência por roupas da cor preta. Entretanto, ao contrário de Sonho, Morte é cheia de vida, alegre, sempre fazendo piadas e olhando para o mundo de maneira mais esperançosa do que seu irmão, recém saído do encarceramento e enfrentando as consequências do mesmo (ver: Figura 9).

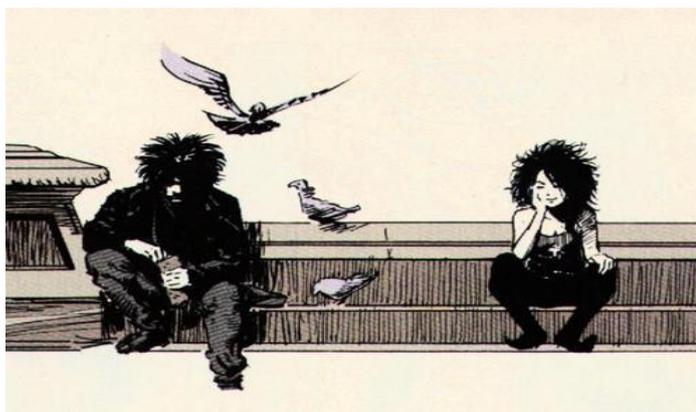


Figura 9: Imagem retirada de "O bater de suas asas" (1989) © DC Comics

Uma das primeiras falas da Morte é uma piada sobre pombos, retirada do filme *Mary Poppins* (“Se você fizer isso demais, sabe o que vai conseguir? Pombos gordos! Esse é uma fala de *Mary Poppins*”⁷⁵, GAIMAN, 1989a, p. 5, painel 6). Morte não se importa com a indiferença de seu irmão pelo filme e passa alguns minutos falando sobre as personagens e a história (GAIMAN, 1989, p. 6, painéis 1-7). Ao passo que Sonho está desconectado da realidade – por exemplo, ele quase é acertado por uma bola de futebol, mas isso não parece registrar para ele até que alguém chama sua atenção (GAIMAN, 1989a,

⁷⁵ No original: “You do that too much, you know what you get? Fat pigeons! That’s a line from *Mary Poppins*”.

p. 4, painéis 1 e 2) –, Morte, desde o início está conectada com o mundo dos humanos.

Além disso, a referência à *Mary Poppins* não é gratuita: Morte faz, indiretamente, uma comparação entre a situação do filme e a situação na qual se encontra. Ao explicar para seu irmão sobre o que é *Mary Poppins*, ela diz:

Tem um cara que é um tremendo babaca, e ele não tem tempo para a família ou para curtir a vida ou coisa alguma. Então, a Mary Poppins aparece, vinda das nuvens, e mostra pra ele o que realmente importa. Diversão. Empinar pipas e coisas do tipo⁷⁶ (GAIMAN, 1989a, p. 6, painel 2).

O paralelo entre as duas situações é claro: Sonho não está prestando a devida atenção a sua família e a suas responsabilidades, tendo abandonado-as por motivo de seu encarceramento e depois por sua vontade de se vingar. Morte, então, faz o papel de Mary Poppins, vindo mostrar a seu irmão seus erros e o que “realmente importa”.

Isso se apresenta também na forma em que as personagens são representadas. É interessante notar o contraste entre as posições de Morte e Sonho: Sonho encontra-se parado, sentado na mesma posição, com um olhar triste e perdido; enquanto isso, Morte está em constante movimento, deitando-se nos degraus onde eles se encontram, mexendo no cabelo, sentando-se e depois recostando-se novamente (GAIMAN, 1989a, p. 6, painéis 1-4; p. 8, painéis 1-6). Por toda a duração do período em que os dois se encontram nas escadas alimentando os pombos, Morte está sempre em movimento, mesmo quando está ouvindo Sonho narrar os acontecimentos de seu encarceramento. Isso já cria um contraste entre as personagens, pois Morte parece querer aproveitar cada detalhe do mundo a sua volta. Isso pode mostrar o quanto Morte se preocupa com seu trabalho e também com o mundo que lhes é dado para cuidar: todos os detalhes têm importância e cada elemento tem uma história.

Morte é sempre desenhada um passo a frente de Sonho: é ela que o leva pelas ruas da cidade, que indica onde vão e onde devem parar. Ao levar Sonho com ela para encontrar as pessoas que ela deve levar para as Terras sem Sol, seu domínio, ela o ensina a ver o que ele vem ignorando: suas

⁷⁶ No original: “There is this guy who is utterly a banker, and he doesn’t have time for his family, or for living, or for anything. And Mary Poppins, she comes down from the clouds, and she shows him what’s important. Fun. Flying kites. All that stuff”.

responsabilidades. Ao invés de simplesmente lhe dizer que ele vem sendo leviano com as responsabilidades que lhe cabem, Morte prefere mostrar o caminho, levá-lo ao entendimento.

Durante todo o trajeto de Morte e Sonho, Sonho repete que consegue ouvir um bater de asas cada vez que Morte leva alguém para as Terras sem Sol. Isso é também visto na parte gráfica da narrativa, na qual podemos ver o formato de asas nas sombras enquanto Sonho narra o que está acontecendo (cf. Figura 10). Podemos ver as asas como fonte de liberdade, sendo, então, que Morte representa uma possibilidade de libertação para muitos dos quais ela leva para seu reino.

Como já havia sido mencionado anteriormente, Morte se preocupa também com os detalhes, não somente com o todo. Ela procura ouvir o que as pessoas tem a dizer, não somente sua família, mas também aqueles os quais ela vem buscar quando chega a hora. Ela escuta as dúvidas de um bebê recém-nascido que não entende o porquê de sua estada no mundo ser tão breve. Ao invés de tentar consolá-lo, Morte admite que sua pergunta é válida, mas que, infelizmente, não pode fazer nada em relação a isso (GAIMAN, 1989a, p. 19); ela espera um velho homem judeu rezar suas preces antes do momento de sua morte para que, somente então, possa levá-lo para as Terras sem Sol (GAIMAN, 1989a, p. 15).

A presente edição de *Sandman* nos leva a ver a conexão entre Morte e Sonho. Pode-se dizer que eles são complementares: Sonho é impulsivo e emocional, deixando-se levar por seus sentimentos; Morte, no entanto, é mais racional, mais focada em suas responsabilidades e o que seus erros podem acarretar, olhando para todos os lados de uma situação. Sem o auxílio de sua irmã, Sonho estaria enterrado em seus problemas e em suas mágoas, esquecendo-se de quem é e de seus deveres. Ao escolher a Morte como contraparte de Sonho, Gaiman estabelece não somente que os dois são iguais, mas que a Morte carrega a mesma carga de poder de Sonho, a mesma importância para a ordem do universo. Não existe um desequilíbrio entre os personagens, no qual um exerce poder sobre o outro: o personagem masculino não é necessariamente visto como o mais forte ou o mais importante: os dois se encontram como iguais.

Além disso, o volume está repleto de referências à morte e aos sonhos, mostrando a sua complementariedade. Quando Morte leva Sonho em sua jornada podemos ver uma parede com uma pichação que diz “Ninguém escapa com vida”⁷⁷ (GAIMAN, 1989a, p. 18, painel 7); em outro temos uma pessoa que se suicidou ao lado de uma parede na qual se lê “Sonhos não fazem promessas”⁷⁸ (GAIMAN, 1989a, p. 20, painel 4), mostrando que os sonhos e a morte podem andar juntos ou até mesmo ser uma consequência um do outro. Morte também menciona que as pessoas têm medo de seus domínios mas adentram os de Sonho toda a noite, sem medo (GAIMAN, 1989a, p. 18, painel 7) referindo-se ao fato de que os sonhos, o ato de dormir, pode ser considerado uma forma de chegar mais perto da morte também.

A edição termina com Sonho lançando grãos para os pombos ao vento e dizendo que ouve o som de asas. Isso confirma o fato das asas serem vistas como uma forma de libertação. Sonho, ao ser lembrado por Morte de seus deveres, foi libertado de suas preocupações e pode finalmente retornar para seu lugar e cumprir seus deveres.



Figura 10: Imagem retirada de "O bater de suas asas" (1989) © DC Comics

⁷⁷ No original: “No one gets out of here alive”.

⁷⁸ No original: “Dreams make no promises”.

3.1.3 “Eu vi a morte”

A segunda aparição de Morte é uma pequena participação da personagem no décimo terceiro volume do universo *Sandman* intitulado “Homens de boa fortuna” (1990a), com arte de Zulli. Na história, que se passa no século XIV, Morte e Sonho visitam uma taverna e ouvem, entre as conversas, um homem dizendo que as pessoas não precisam morrer, elas devem apenas se negar a partir. Entrigados pela decisão do homem, o qual se chama Hob Gadling, os irmãos param para escutar a conversa e Sonho decide que seria interessante ver onde a decisão de Hob os levaria. Morte decide deixar Hob ser imortal, talvez em uma tentativa de fazer com que Sonho se aproxime mais do mundo humano.

A narrativa começa com um diálogo familiar entre Morte e Sonho: Morte tentando convencer seu irmão a sair e partilhar do mundo humano, tentando entender a realidade sob a ótica dos humanos e não dos Perpétuos (GAIMAN, 1990, p. 2, painel 2). Segundo Morte, Sonho precisa ouvir as pessoas (GAIMAN, 1990a, p. 4, painel 2) e sair de seu próprio mundo. Como podemos ver, Sonho, mesmo voltando para seus afazeres e retomando suas responsabilidades, ainda se mantém afastado dos humanos. Mesmo entendendo que é o mundo dos humanos que rege suas ações, Sonho ainda não está acostumado a conviver com a raça humana.

Apesar da parte escrita colocar Morte e Sonho como que presentes na realidade humana, até o momento em que Sonho decide conversar com Hob, a parte gráfica os coloca como que fora dos acontecimentos, separados das outras pessoas presentes na taverna: eles tem as próprias preocupações (tais como Sonho e sua preocupação com o povo das fadas) e sua própria realidade. Em um momento, a parte visual chega a colocar Morte e Sonho em painéis separados do painel principal (cf. Figura 11), mostrando que as decisões dos dois são separadas das decisões dos humanos. Sendo assim, a parte visual comprova o que a parte narrativa apenas sugere: Hob somente continua vivo por decisão da Morte, decisão que é tomada independentemente dos sentimentos de Hob em relação ao assunto da morte como um final que acomete a todos.

Sendo assim, por mais que os Perpétuos dependam dos humanos e devam cumprir suas funções, os seus dons e suas dádivas são coisas que os pertencem, sendo as decisões tomadas sobre assuntos como a morte, por exemplo, pertinentes somente ao Perpétuo responsável por tal dom ou dádiva.



Figura 11: Morte e Sonho em "Homens de boa fortuna" (1990) © DC Comics

Isso reforça o fato de que Morte é responsável por seu reino e por seu livre arbítrio. Como personagem, Morte não está fadada ao controle de outrem ou com menos direitos de escolha, ou poder, que as personagens masculinas da obra. É a vontade dela que faz com que Hob se torne imortal e não a decisão dele de renunciar à Morte. Entretanto, pode-se também dizer que a decisão de Morte está atrelada aos caprichos de seu irmão, pois é ele que apresenta maior interesse para ver o desenrolar da história (GAIMAN, 1990a, p. 5, painel 2). Mesmo assim, podemos ver a decisão de Morte como uma maneira de conectar seu irmão com a humanidade, de vê-lo se aproximar dos humanos para poder melhor entendê-los. Assim, Morte continua em sua jornada, como em sua primeira aparição, de fazer com que Sonho entenda suas responsabilidades.

O visual da personagem Morte durante a história é interessante de se analisar. Morte está utilizando uma vestimenta costumeira da época em que ela e seu irmão se encontram – além de seu Ankh (cf. Figura 12).



Figura 12: Morte em "Homens de boa fortuna" (1990) © DC Comics

Segundo Butler (1993), a performatividade de gênero se dá, entre outras coisas, através das vestimentas, as quais, dependendo da época, vemos como sendo “apropriadas” para cada gênero. Morte, pela narrativa visual que podemos analisar até o momento, parece manter uma aparência que nós, como sociedade, identificamos como feminina, independente da época em que se encontra. As suas roupas se modificam para se encaixar com a época, mas também condizem com sua personalidade.

Segundo Cadle (2012), Morte poderia ter qualquer visual que quisesse. Sendo assim, o fato de escolher ser uma mulher é importante de ser analisado. Morte parece à vontade com sua aparência, não sendo definida por ela, o que quebra um estereótipo das histórias em quadrinhos: aquele em que as personagens femininas são definidas por sua feminilidade. Morte não utiliza sua aparência para enganar os outros, ela é quem é. Assim, como diz Cadle, não é o corpo da personagem que define que ela é uma personagem feminina, mas sim sua própria escolha (CADLE, 2012). Ela também escolhe utilizar as vestimentas da época em que se encontra para poder caminhar ao lado dos humanos, para poder entendê-los e, assim, conseguir melhor realizar o seus deveres.

Cadle menciona que o fato de Morte existir como personagem feminina e não cair nos estereótipos físicos do gênero desestabiliza tropos de gênero que são esperados nas histórias em quadrinhos (CADLE, 2012). Concordamos

com a explicação, mas achamos que o motivo vai além: Morte não somente desestabiliza os tropos de gênero por não ser desenhada de maneira erotizada ou sensualizada, ou com seios grandes e quadris marcados, ela desestabiliza também por não ser masculinizada para seguir um padrão de arquétipo de Morte. Assim, podemos dizer que a mudança de gênero de Morte vai além de ser uma simples mudança: não é somente a quebra de paradigma de masculino para feminino, um simples *genderswap*, mas algo que passa para a personalidade da personagem, que faz parte de quem ela é. E o que ela é é feminino.

Esse fato coloca o feminino em uma posição de poder, em que a escolha de ser feminino também é um ato de empoderamento e de igualdade. Morte não precisa se encaixar nos estereótipos que são esperados do feminino nem fugir totalmente deles. As escolhas de vestimentas, de personalidade – como ser amorosa ou paciente, ou o afeto que demonstra por sua família, principalmente por Sonho – não são colocadas como mostras de fragilidade ou submissão, mas sim como escolhas pessoais da personagem que demonstram a confiança dela em si mesma e nos outros, representando o poder que ela possui tanto sobre ela mesma, quanto como a quase divindade que ela é.

3.1.4 “(...) Medo de tudo. Menos da morte”

Morte reaparece na história “Fachada” (1990c), com arte de Colleen Doran. O volume trata, primeiramente em Urania “Rainie” Blackwall, a heroína, presentemente esquecida, que era conhecida como *Element Girl*⁷⁹. A personagem possui o corpo dividido em elementos da natureza, cada qual possuindo uma cor diferente. Além disso, seu rosto é de um branco-giz e seus cabelos são verdes. Rainie vive isolada, desprovida de qualquer contato humano, conversando apenas por telefone com a pessoa responsável por mandar seus cheques da pensão.

⁷⁹ Urania aparece primeiramente nas revistas da DC Comics, mais especificamente na revista *Metamorpho* #10, em 1967. Urania era uma espiã dos Estados Unidos que decide recriar os eventos que levaram Rex Mason a se transformar em Metamorfo. Urania foi tocada pelo Orbe de Ra e se transformou em *Element Girl*. Depois de algumas edições, Urania foi esquecida até reaparecer em *Sandman*. Ultimamente, uma personagem chamada *Element Woman* (Emily Sung) faz parte da legião de heróis da DC Comics e possui poderes iguais aos de Urania.

Rainie, por causa de sua situação, deseja desesperadamente morrer. Sua vida é um sofrimento constante e o reino de Sonho também não lhe oferece nenhum alívio. Quando Rainie parece ter desistido de tudo, Morte aparece e oferece para escutar o que está acontecendo e oferecer sua ajuda para que Rainie possa encontrar uma solução para seus problemas.

Como Rainie é o foco principal da narrativa em questão, acreditamos ser importante para a presente dissertação que a representação da personagem também seja analisada. Assim, o presente subcapítulo se dividirá em dois momentos. O primeiro focará na Morte e como ela é apresentada nessa narrativa, e o outro, em Rainie.

Morte aparece quase ao final da história. Ela menciona que estava no prédio de Rainie, a ouviu chorar e resolveu ir ver se podia ajudar (GAIMAN, 1990c, p. 17, painel 2). No caso de Sonho a ajuda veio de forma prática, ao guiá-lo em direção às respostas que ele precisava, enquanto com Rainie Morte oferece para ouvir o que ela tem a dizer, tentando fazer com que a personagem não se sinta tão desanimada.

Morte está novamente vestindo suas roupas pretas, sempre com seu Ankh presente, já que a história se passa no presente. Depois de um tempo, Rainie começa a falar e conta à Morte sobre os rostos que ela fabrica, rostos estes que servem para esconder sua verdadeira aparência. Ela diz que os rostos, eventualmente, secam e caem, fazendo com que ela volte a ser quem é, mas ela sempre os guarda, pois também são parte de quem é (GAIMAN, 1990c, p. 17, painéis 5 e 6). Morte tenta fazer com que Rainie se desapegue de seu passado e comece a viver novamente. Ela diz: “Vocês sempre se apegam a velhas identidades, velhas faces e máscaras, mesmo que elas já tenham cumprido o seu propósito. Mas, com o tempo, é preciso aprender a jogar as coisas fora”⁸⁰ (GAIMAN, 1990c, p. 18, painel 1).

Isso se encaixa com a personalidade de Morte que foi apresentada até agora: alguém que se preocupa com os problemas dos outros, mas sabe que ela não pode resolvê-los. Somente os donos dos problemas podem. O que Morte faz é tentar entender o que está acontecendo e tentar guiá-los para uma solução. Entretanto, a escolha deve ser sempre do outro e, independentemente

⁸⁰ No original: “You people always hold onto old identities, old faces and masks, long after they’ve served their purpose. But you’ve got to learn to throw things away eventually”.

de qual seja essa escolha, Morte estará lá para apoiá-los. Como a personagem mesmo menciona, não importa como os outros a enxerguem e o que façam, o fim será o mesmo para todos (GAIMAN, 1990c, p. 21, painel 3).



Figura 13: Imagem retirada de "Façada" (1990) © DC Comics

Rainie primeiramente acha que Morte está ali para levá-la, o que não acontece. Segundo Morte, tanto a vida quanto a morte de Rainie pertencem apenas a ela mesma (GAIMAN, 1990c, p. 22, painel 4), sendo que ela deve forjar seu próprio caminho. Morte auxilia Rainie, então, a entender que a mesma pessoa que a fez ser quem ela é pode auxiliá-la em sua morte. Rainie, então, implora para Ra que a liberte, para que ela possa ser feliz novamente.

Durante a narrativa, somos expostos a um pouco mais sobre Morte e sobre o que constitui os seus deveres. Morte, afinal, tem outros deveres além de cuidar das almas daqueles que vão para as Terras sem Sol. Ela também é a responsável pela manutenção do universo. Segundo ela: “Quando surgiu o primeiro ser vivo, eu estive presente esperando. Quando o último ser vivo morrer, meu trabalho terá terminado. Eu vou pôr as cadeiras sobre as mesas, desligar as luzes e trancar a porta do universo antes de partir”⁸¹ (GAIMAN, 1990c, p. 21). Podemos, então, considerar a personagem como sendo a mais poderosa dentre os Perpétuos. Entretanto, mesmo assim, Morte continua humilde e esperançosa, não permitindo que seu *status* deixe-a sentido-se superior aos seres aos quais ela, de certa maneira, governa e serve.

⁸¹ No original: “When the first living thing existed, I was there, waiting. When the last living thing dies, my job will be finished. I’ll put the chairs on the tables, turn out the lights and lock the universe behind me when I leave”.

No entanto, o foco principal da narrativa encontra-se na personagem de Rainie, que, como já mencionamos anteriormente, procura a morte acima de todas as coisas para que possa livrar-se de seu sofrimento. Segundo Robert Loss (2013), Rainie é mais uma vítima de um destino que recai sobre muitas personagens femininas nas histórias em quadrinhos: sua vida revolve em torno de sua aparência e sua existência, ou término dela, é vinculada a uma personagem masculina, a qual detem todo o poder. Para Loss

Com Rainie, Gaiman alude a uma longa linhagem de super-heroínas vitimizadas nos quadrinhos – violentamente abusadas, com seus poderes retirados e assassinadas – uma tendência que é muitas vezes descrita, em resumo, pelo termo “women in refrigerator”⁸² cunhado por Gail Simone⁸³ (LOSS, 2013, s/p, tradução nossa).

Rainie, então, seria uma metáfora para todas as personagens femininas que foram colocadas como secundárias apenas para que as personagens masculinas pudessem se desenvolver. Entretanto, Rainie acaba vítima não somente da vontade de um homem, Ra, aquele que lhe concede seus poderes, mas também de um outro tropo das histórias em quadrinhos, ou seja, a questão da beleza. Rainie é excluída porque sua aparência não a deixa se encaixar na sociedade em que vive. Ela não trabalha, não tem amigos, nem mesmo participa de algum grupo de super-heróis e é esse o maior problema encontrado na narrativa: o fato de Rainie estar isolada até mesmo daqueles com os quais ela poderia se misturar.

Rainie pode ser vista como um caso de alguém que chegou em seu limite, mas é difícil imaginar uma personagem masculina em seu lugar, sofrendo dos mesmos problemas como os que colocados na narrativa⁸⁴. A beleza ou, mais especificamente, a beleza feminina idealizada, lhe persegue, fazendo com que pareça que, pelo fato de Rainie não ser mais bonita, ela não é mais considerada um membro produtivo da sociedade. Loss aponta que um

⁸² Gail Simone, em 1999, cunha o termo “women in refrigerators” para falar de todas as personagens femininas de quadrinhos que sofreram de algum tipo de violência somente para que a história da personagem masculina pudesse ser desenvolvida. O nome vem de uma história do Lanterna Verde Kylie Renner na qual sua namorada, Alexandra DeWitt, é morta e colocada dentro de uma geladeira pelo inimigo do herói para atingi-lo.

⁸³ No original: “With Rainie, Gaiman alludes to the long lineage of female superheroes victimized in comics – violently abused, depowered and murdered – a trend often described in short hand by Gail Simone’s term ‘women in refrigerators’”.

⁸⁴ Por exemplo, a personagem O Coisa do Quarteto Fantástico possui uma aparência considerada grotesca, mas é um membro precioso de uma família e bem visto pela sociedade e seus parceiros heróicos.

dos pontos da história é que a personagem mantém a sua sanidade, mas não utiliza de suas faculdades mentais, de sua força mental, para escapar de sua situação, pois o elemento que mais importa para ela é sua aparência (LOSS, 2013).

Isso é comprovado pela narrativa, pois Rainie está sempre dizendo que gostaria de ser normal (GAIMAN, 1990c, p. 2, painel 5) ou que faz coisas que as pessoas normais fazem para fingir que ela também é normal (GAIMAN, 1990c, p. 2, painel 4). Como o que diferencia Rainie das outras pessoas é sua aparência, podemos afirmar, então, que é isso que a impede de se juntar a sociedade: é sua aparência que não a torna “normal”. Para Butler (2014), a performatividade de gênero é construída através da repetição de certos atos e normas, assim como a repetição de certos estilos e visuais. Assim construímos o que é “normal” ou não para um determinado gênero. Rainie não se encaixa com o esperado para seu gênero, mesmo se tratando de uma super-heroína. Sendo assim, ela deve ser excluída, deixada de lado para sofrer sozinha.

Podemos dizer, então, que Rainie não é uma crítica à representação da vitimização das personagens femininas nas histórias em quadrinhos, ela é apenas mais uma representação da vitimização do feminino no gênero. Para ser uma crítica, Rainie poderia conseguir superar os obstáculos, por exemplo juntando-se a um grupo de super-heróis e utilizando seus poderes para ajudar a si mesma e aos outros ou utilizando-se de suas habilidades para poder encontrar o seu lugar e fazer com que sua história funcione mesmo com sua aparência diferente. Assim, Rainie seria um exemplo de que as personagens femininas podem ser colocadas como mais do que apenas vítimas, mas também como donas de seu próprio destino.

No entanto, a vida de Rainie é delimitada pelo masculino, cuja lembrança sempre a persegue. Rainie sonha com sua transformação de espiã americana para Element Girl. Em seus sonhos, a realidade é distorcida para dar lugar à figura ameaçadora de Ra, o qual a segura com suas mãos e a molda de acordo com seus desejos (GAIMAN, 1990c, p. 8, painéis 1 e 2), violando a vontade de Rainie. Em seus sonhos, a personagem pede para que Ra a liberte, diz que não quer os dons que ele oferece, mas Ra a ignora (GAIMAN, 1990c, p. 8, painéis 2 e 3). Em seus últimos momentos, no sonho,

antes de virar Element Girl, Rainie exclama “Eu nunca pedi nada disso”⁸⁵ (GAIMAN, 1990c, p. 8, painel 3), a consumando como uma vítima da violência masculina contra o feminino.



Figura 14: Rainie em "Façada" (1990) © DC Comics

No final, Morte instrui Rainie a pedir a Ra que a liberte, que lhe deixe partir (cf. Figura 14). Sendo assim, Rainie não encontra libertação, mesmo que a narrativa nos tente fazer acreditar que ela agora esteja em paz. Rainie, até mesmo no momento de sua morte, está submetida aos caprichos de uma figura masculina, figura esta que decide o destino da personagem feminina, a qual aparece apenas como vítima do início ao fim da história.

Sendo assim, por mais que o presente volume, e as histórias do universo *Sandman*, modifiquem algumas perspectivas e tropos sobre o feminino, outros elementos ainda são mantidos, como a importância da beleza para a existência de uma personagem feminina que possa existir dentro do meio e a grande prevalência da vontade masculina sobre a feminina nas histórias em quadrinhos.

⁸⁵ No original: “I never asked for it”.

3.1.5 “E, por fim, há a Morte”

Morte aparece novamente no volume 21 de *Sandman*, chamado “Estação das Brumas: um prólogo” (1990d), com desenhos de Mark Grindenberg, no qual todos os membros da família dos Perpétuos, exceto Destruição – o qual está desaparecido –, são convidados por Destino para participarem de uma reunião de família. Morte, novamente, aproxima-se de Sonho para lhe dar conselhos e ajudá-lo com suas preocupações, também fazendo com que ele veja os erros que está cometendo ou que cometeu. Destino pede que Morte se vista de maneira mais apropriada para a reunião em que se encontram, dizendo, assim, que os jeans e a camiseta que a personagem está vestindo não são apropriados para a reunião séria de família que está acontecendo. Morte, no entanto, reclama do pedido e ainda diz que, se Destino continuar a fazer pedidos para que ela vista coisas que ele considera “apropriadas”, na próxima vez ele “vai implorar aos prantos que [ela] descole uma foice”⁸⁶ (GAIMAN, 1990d, p. 6, painel 4).

Sendo assim, podemos dizer que os comentários de Destino não referem-se somente às vestimentas de Morte, mas também a sua própria personalidade. Podemos dizer isso, pois as roupas de Morte, as quais se adaptam à época em que se encontra e também ao seu estilo, são parte de quem ela é, de sua própria personalidade. Suas roupas fazem com que ela, diferentemente de seus irmãos e irmãs, se encaixe no mundo humano e também se conecte mais com os seres humanos em geral. Assim, ao criticar suas escolhas de vestimenta, mesmo que seja para a ocasião, Destino mostra que não compartilha das opiniões e das escolhas da irmã quando se trata da quebra do arquétipo da morte.

Morte, mesmo ao trocar de roupas para satisfazer seu irmão, continua vestida de acordo com seu estilo, mostrando que, por mais que procure manter a paz com aqueles a sua volta, ainda vive sua vida de acordo com suas regras. Logo após, vemos Sonho a parabenizando por se vestir com formalidade, para

⁸⁶ No original: “Next thing you’re going to be moaning that I ought to get a scythe”.

o qual Morte responde de maneira jocosa, mostrando a língua para o irmão (GAIMAN, 1990d, p. 7, painel 5).

Temos uma representação do feminino que, por mais que faça concessões para agradar sua família, ainda está em controle das próprias ações e da própria existência. Ela demonstra, mais uma vez, que ser feminino é uma escolha dela, e que essa escolha não precisa ser justificada, sendo que as escolhas do que fazer ou não, do que ser ou não, são apenas dela.

Durante toda a narrativa, temos a personagem agindo de acordo com o que foi mostrado até então: Morte preocupa-se com sua família e gosta de tê-los todos reunidos (como por exemplo em GAIMAN, 1990d, p. 9 painel 3), preocupando-se com o bem-estar de todos, inclusive de seu irmão desaparecido (GAIMAN, 1990d, p. 8, painel 4).

Quando temos todos os Perpétuos reunidos, a narrativa, após 21 edições, nos apresenta às personagens, nos mostrando um pouco sobre suas personalidades, seu modo de vestir, suas vidas. Para Morte, temos apenas “And there is Death” (GAIMAN, 1990d, p. 12, painel 2). A tradução em português pela Panini Books é um pouco diferente, dizendo: “E, por fim, há a Morte”. Ambas trazem uma carga significativa grande. Uma possível leitura é que o original, ao somente apresentar a existência da personagem como um fato dado, demonstra a complexidade da personagem, que não pode ser explicada em algumas linhas, o que, também, deixa em aberto a interpretação sobre a personagem. Já a tradução para o português manteve o que o original traz, ou seja, esse elemento de complexidade e mistério em relação à personagem (o que também nos remete aos mistérios do que acontece após a morte) e ainda traz uma brincadeira linguística: o elemento “por fim” indica que a Morte é o último membro dos Perpétuos que irá ser introduzido e também que, por fim, na morte, ela estará esperando por todos. Assim, a tradução nos traz o que o original deixa implícito ao colocar a Morte como última personagem a ser apresentada.



Figura 15: Os Perpétuos em "A estação das brumas: um prólogo" (1990) © DC Comics

Podemos dizer, também, que é por causa de Morte que os próximos eventos se desenrolam, eventos que revolvem ao redor de Sonho e acabam na morte do mesmo. Morte tem papel principal em fazer Sonho entender seus erros e tentar repará-los, o que coloca em movimento tudo o que virá a seguir.

Durante a reunião familiar dos Perpétuos, convocada por Destino, Sonho e Desejo desentendem-se mais uma vez quando ele-ela – pois Desejo não escolhe nem o masculino nem o feminino, mas ambos – menciona Nada, uma antiga namorada de Sonho, a qual foi sentenciada aos domínios de Lúcifer, quando ela decidiu que não podia mais viver ao lado de Sonho. Desejo o atormenta com as lembranças de sua amada, o que faz com que ele se retire da reunião. Morte, como sempre tentando manter a calma e a paz entre sua família, vai atrás de Sonho para conversar com ele. Entretanto, Morte não se alia a seu irmão, mas sim a Desejo. Sonho tenta explicar o porquê de mandar Nada para o inferno, dizendo que ela o desafiou, o que o deixava com nenhuma outra opção (GAIMAN, 1990d, p. 22, painel 3). Morte responde simplesmente com “Desejo tinha razão”⁸⁷ (GAIMAN, 1990d, p. 22, painel 6), o que deixa Sonho surpreso.

Para Morte, as atitudes de Sonho são desrespeitosas com Nada pois não levam em consideração as opiniões e as escolhas dela. Sonho estava pensando em si mesmo, esquecendo que as outras pessoas também têm desejos próprios, que podem não ser os mesmos que os deles. Morte, mais uma vez, representa a possibilidade de escolha do feminino. Podemos dizer que, para ela, o masculino não pode tomar decisões sozinho, baseando-se

⁸⁷ No original: “Desire was right.”

apenas em seus próprios sentimentos e vontades. O feminino é passível de escolhas e de comandar o próprio destino.

Morte: Desejo tinha razão.

Sonho: O QUÊ?

Morte: Talvez não sobre tudo. Mas falou a verdade sobre Nada. Você fez uma coisa horrível à pobrezinha. Foi horroroso.

Sonho: VOCÊ TAMBÉM? Até VOCÊ está se voltando contra mim, minha irmã?

Morte: Ah, cale a boca e me deixe terminar. Grite comigo depois! Nada amou você. De verdade. Talvez desejo tenha mais a ver com isso... e com sua reação ao amor de Nada... do que está alegando. Não importa. Porque Nada estava certa. É uma péssima ideia a gente se envolver com eles. Você sabe disso.

Sonho: Eu teria feito dela uma deusa.

Morte: Talvez a menina não quisesse ser uma deusa, maninho. Já considerou essa possibilidade? Seja como for, condená-la a uma eternidade no inferno só porque ela te deu um fora... é mesmo uma atitude muito escrota⁸⁸ (GAIMAN, 1990d, p. 22, painéis 6 e 8; p. 23, painéis 1 – 4).

As histórias em quadrinhos normalmente apresentam um masculino que está em posição de superioridade, cujas decisões não devem ser questionadas. Sonho, primeiramente, confirma essa posição. Ele se surpreende quando Morte demonstra não concordar com suas escolhas e com seu tratamento de Nada, demonstrando até mesmo agressividade (GAIMAN, 1990d, p. 23). Entretanto, a narrativa demonstra, através da fala de Morte e das decisões tomadas pelo personagem principal, que esta posição é prejudicial e que deve ser modificada.

⁸⁸ No original:

Morte: Desire was right.

Sonho: WHAT?

Morte: Well, maybe not about everything. But right about Nada, anyway. You did a terrible thing to that poor girl. You acted appallingly.

Sonho: YOU TOO? Even YOU turn on me, sister?

Morte: Oh, just shut up and let me finish. You can shout at me afterwards. Nada loved you. She really did. Now, maybe desire had more to do with that – and with your reaction to Nada's love – than it's saying. That doesn't matter. Because Nada was right. It is bad news for us to get involved with them. You know that.

Sonho: I would have made her a goddess.

Morte: Maybe she didn't want to be a goddess, little brother. Did you ever consider that? Anyway, condemning her to an eternity in hell, just because she turned you down... that's a really shitty thing to do.

Morte deixa claro que os sentimentos de Nada deveriam ter sido levados em consideração e que o amor de Sonho por Nada não poderia ter um peso maior do que as escolhas dela. Sonho não é responsável por tomar decisões por ambos, somente por ele mesmo. Nada é livre para querer deixá-lo ou para não ter os mesmos desejos que ele. O fato de Sonho ser um Perpétuo, quase um deus para a percepção humana, ou masculino, não o faz passível de controlar a vida de sua amada. Morte está presente não somente para mostrar a Sonho seus erros, mas também para lembrá-lo de que o feminino e o masculino deveriam ser colocados como iguais.

Assim, também podemos ver o significado da personagem Morte para toda a narrativa. Quando dizemos que Morte é uma personagem central, apresentamos uma personagem cujas ações e, principalmente, cuja influência, é fundamental para o desenrolar da trama. Deixado sozinho, ou mesmo em companhia somente de seus outros irmãos e irmãs, Sonho provavelmente não teria visto seus erros e tentado modificá-los. Sua relação com Desejo, principalmente, faria com que Sonho pensasse em Nada apenas como fonte de provocação para a irmã-irmão. Morte foi quem demonstrou que Sonho não estava pensando no que Nada realmente *queria*. Assim, os elementos que se desenrolam a seguir são, em grande parte, somente possíveis por causa da personalidade de Morte e sua proximidade com seu irmão.

Morte reaparece em “Estação das brumas: capítulo 3” (1991a), ilustrações de Kelley Jones. Sonho pede a ajuda de sua irmã para resolver a situação em que se encontra. Ao tentar resgatar Nada, Sonho vai ao Inferno e descobre que Lúcifer resolveu tirar férias e, por isso, mandou todos os moradores do Inferno embora. Lúcifer doa o Inferno para Sonho, para fazer com o espaço o que quiser. Sonho chama Morte para lhe perguntar o que pode fazer sobre a situação (GAIMAN, 1991a, p. 13). Entretanto, a personalidade de Morte sempre faz com que ela leve os outros às conclusões, nunca dizendo a eles o que fazer. Quando Sonho pergunta a ela o que ele pode fazer com o Inferno, ela responde: “Fazer? Como eu vou saber? O que você quer fazer?”

Abrir um resort para esqui? Transformar o lugar num parque temático? Vendê-lo pela melhor oferta?”⁸⁹ (GAIMAN, 1991a, p. 14, painel 2).

Segundo Cadle (2012), Morte prefere não manipular aqueles a sua volta, diferentemente de seus irmãos, e procura sempre levar os outros a entender a situação por si mesmos, fazendo com que todas as partes cheguem a um consenso. Morte não impõe seus desejos e sua vontade, mas sim usa persuasão e conversação para atingir seus objetivos.

A saída de Lúcifer do Inferno faz com que os mortos voltem à vida ou continuem vivendo. Morte se vê sobrecarregada, tendo de correr de um lado para o outro tentando resolver a situação. Ela aparece brevemente em “Estação das brumas – capítulo 4” (1991b), utilizando uma roupa esportiva, mostrando o quanto ela está tendo de trabalhar para que os mortos possam ir para seu lugar. A personagem continua alegre e sendo simpática com aqueles que procura buscar e levar para seus domínios, mas aparenta estar cansada, também.

A personagem volta a aparecer somente na edição 31 da *graphic novel*, intitulada “Três setembros e um janeiro” (1991c), com arte de Shawn McManus. Na história, Desespero desafia Sonho a ver quem dos Perpétuos consegue manter um homem chamado Joshua Norton em seus domínios até que Morte apareça para levá-lo às Terras sem Sol. Sonho é relutante em aceitar o desafio, mas, perante provocações de Desespero, aceita a proposta. Sonho transforma Joshua, através de seus sonhos, em Imperador dos Estados Unidos da América, dando a ele uma nova razão para viver.

Morte aparece em apenas duas ocasiões, uma para confrontar seu irmão sobre o desafio e em outra para buscar Joshua Norton após a sua morte. Na primeira ocasião, Morte está utilizando um vestido da época em que a história se passa, mas não está usando seu Ankh. Podemos, mesmo assim, reconhecer facilmente a personagem por sua similaridade com Sonho, além do fato de ele se referir a ela como “minha irmã”. Ela está preocupada com o que seu irmão está fazendo e procura entender a situação. Segundo ela, Sonho está se metendo com coisas com as quais não deveria estar mexendo,

⁸⁹ No original: “Do? How should I know? What do you want to do? Open a skiing resort? Turn it into a theme park? Sell it to the highest bidder? It’s your choice. You’ve got the place. What do you want to do with it?”

principalmente por estar participando dos jogos de suas irmãs mais novas (GAIMAN, 1991c, p. 9).

No segundo momento, Morte aparece para acolher Joshua em seus domínios, utilizando uma espécie de *libré* para poder fazer com que Joshua se sinta à vontade, já que ele se considera Imperador dos Estados Unidos. Isso novamente demonstra a preocupação que Morte sente com aqueles pelos quais ela está encarregada, fazendo todo o possível para fazê-los se sentir confortáveis em sua jornada (cf. Figura 16).



Figura 16: Imagem retirada de "Três setembros e um janeiro" (1991) © DC Comics

3.1.6 “As coisas tiveram o potencial de morrer antes de adquirirem o de sonhar”

Em “O parlamento das gralhas” (1992a), nós vemos Daniel, o bebê que irá crescer para se tornar o novo mestre do Sonhar, saindo de seu berço e encontrando diversos moradores do Sonhar, os quais decidem contar diversas histórias para o bebê. Uma das histórias, de Abel, fala dos Perpétuos ainda crianças. Somos avisados de que as coisas não aconteceram do jeito que estão sendo narradas, pois os Perpétuos, no momento de sua criação, não pareciam humanos, então não podiam ter sido crianças (GAIMAN, 1992a, p. 18).

Segundo a história, Morte é mais velha que Sonho porque “as coisas tiveram o potencial de morrer antes de adquirirem o de sonhar”⁹⁰ (GAIMAN, 1992a, p. 18, painel 4). Morte parece não ter mudado muito desde sua possível

⁹⁰ No original: “Things had the potential to die before they had the potential do dream”.

forma infantil. Sua aparência é a mesma, com a maquiagem forte ao redor dos olhos, a palidez e a presença do Ankh. Não só fisicamente Morte permanece a mesma, mas também em termos de personalidade: quando ela vê Caim e Abel brigando e Abel machucado, ela pega sua mão e oferece o jardim dela para que ele brinque (GAIMAN, 1992a, p. 19). Isso demonstra que desde sua criação Morte nunca encarou suas tarefas com pessimismo, mas sim com otimismo, paciência e generosidade. Para ela, o poder que exerce não significa que ela deva ser egoísta: quando Sonho também oferece seu jardim e suas possibilidades para Abel – que aceita a oferta (GAIMAN, 1992a, p. 19) –, Morte continua sorrindo e fica feliz que as coisas se resolveram, sabendo que, quando chegar o momento, todos acabam indo para seus domínios.

Publicada em 1991, a edição especial de *Sandman* intitulada “A canção de Orfeu” narra a história do casamento de Orfeu, filho de Sonho, com Eurídice, os eventos que se desenrolam durante a celebração e suas consequências.

Nessa edição conhecemos Orfeu, o único filho de Sonho, e vemos toda a família dos Perpétuos, inclusive o desaparecido Destruição, presentes na festa de casamento. O volume trata de Orfeu e seus infortúnios, mas Morte, Sonho e Destruição fazem aparições essenciais para o decorrer da narrativa. A arte da história fica a cargo de Bryan Talbot.

Assim como em “O som de suas asas”, diferentemente da maioria das histórias de *Sandman*, as quais possuem uma coloração mais sombria, “A canção de Orfeu”, apesar dos temas apresentados, traz, em sua maioria, cores mais claras e painéis mais amplos.

Morte aparece vestida com uma túnica, seu Ankh, uma coroa de ossos de pássaro e um véu. Seus brincos também tem o formato de Ankh. Por mais que sua participação na festa de casamento de seu sobrinho acabe por ser triste, Morte aparece sempre com um sorriso, dizendo estar feliz pelo casamento (“Eu adoro casamentos, principalmente os da família. O que torna a ocasião muito especial, não é mesmo, meu irmão?”⁹¹ - GAIMAN, 1991d, p. 6, painel 4).

⁹¹ No original: “I like weddings. Especially family weddings. That makes it special somehow, doesn't it, brother?”

A personagem, mesmo sabendo o que irá acontecer no casamento de seu sobrinho (quando questionada onde estavam os outros Perpétuos depois da cerimônia de casamento, há a seguinte interação: ORFEU: “Eu gostaria que meus outros tios também pudessem ter ficado para a festa” MORTE: “Eles tinham coisas a fazer, Orfeu.” ORFEU: “Mas você ficou.” MORTE: “Eu também tenho coisas a fazer, meu sobrinho”⁹² GAIMAN, 1991d, p. 10. Painéis 1 e 2), Morte tenta poupar sua família de sofrer com antecedência, fazendo com que seu sobrinho aproveite sua festa de casamento e seja feliz, mesmo que por alguns momentos.

Somente em alguns pontos Morte demonstra tristeza: quando sente a morte de Eurídice e quando parte para levá-la (GAIMAN, 1991d, p. 14, painéis 1 e 2). Mesmo sabendo o que aconteceu, Morte não alerta Orfeu, pois sabe que este não é o seu papel. Morte demonstra que, mesmo estando triste por sua família, ela ainda tem um papel a cumprir e não pode se desviar de suas funções. Suas emoções não a cegam ou a impedem de cumprir suas obrigações, pois ela sabe que todos, um dia, irão passar por seus domínios.

Orfeu, entretanto, não se consola com a morte de sua amada e procura seus familiares para pedir ajuda. Sonho lhe nega qualquer possibilidade, enquanto Destruição o coloca a caminho dos domínios da Morte. Morte está em um apartamento no tempo presente, com as roupas que estamos acostumados a vê-la vestindo, o que confunde Orfeu. Mesmo surpresa com o aparecimento de seu sobrinho, ela o acolhe e o deixa confortável (“Bem, como eu disse o lugar não está em condições de receber visitas, mas você já está aqui. Por isso, fique à vontade.”⁹³ GAIMAN, 1991d, p. 23, painel 7).

Orfeu se sente confuso com o que está vendo, achando o aposento muito estranho. Quando ele menciona isso à Morte, ela responde “Ah, é? Pois é justamente assim que eu gosto.”⁹⁴ (GAIMAN, 1991d, p. 23, painel 9), mostrando que, em sua casa, é o gosto dela que prevalece. Ela não está disposta a mudar nem trocar de local, tudo o que pode fazer é que Orfeu veja as coisas de maneira diferente, vendo o que está mais acostumado. A

⁹² No original: ORFEU: “I wish they could aso have stayed for the party” MORTE: “They had things to do, Orpheus.” ORFEU: “But you stayed” MORTE: “I also have things to do, my nephew”.

⁹³ “Well, like I said, the place isn’t really in any state for visitors. But you’re here now. Make yourself comfortable.”

⁹⁴ “Yeah? Well, this is how I like it”

mensagem é clara: nem ela nem suas escolhas ou seus gostos estão errados ou podem ser questionados. Ela não pretende mudar para agradá-lo. O que pode fazer é enfeitiçar o local para algo que ele espera ver. A escolha do verbo e a ênfase é interessante de se notar. Tem-se uma expectativa tanto sobre a antropomorfização da morte quanto sobre o feminino. Entretanto, mesmo que algo seja esperado, não é necessariamente o que se irá receber, pois as escolhas de cada um são de extrema relevância.

Quando Morte enfeitiça o local para parecer algo que Orfeu estivesse acostumado, ela faz isso de acordo com seus padrões. O quarto que vemos, assim como Orfeu, é escuro e decorado com tons de preto, enquanto Morte usa um vestido longo, também preto (MORTE: “Pronto. Assim está melhor?” ORFEU: Talvez... Eu não sei...”⁹⁵ GAIMAN, 1991d, p. 24, painel 1). Assim como no caso de seu traje formal em “A estação das brumas: um prólogo”, Morte está disposta a mudar, ou fazer com que outros enxerguem algo diferente da realidade, para deixar sua família mais à vontade, mas isso é feito de acordo com seus termos. Isso deixa claro que Morte não faz, e não fará, nada que não esteja disposta a fazer. Acima de tudo, quando se trata de seu bem-estar e de sua vida, suas escolhas são importantes e são apenas dela mesma.

Morte decide ouvir o pedido de Orfeu por estar impressionada com o fato de ele ter conseguido encontrá-la. Entretanto, orfeu pede que Morte lhe devolva Eurídice, como se Morte fosse a responsável pelo acontecido.

MORTE: O que deseja?

ORFEU: Um presente de casamento. Para substituir aquele que você me tomou.

MORTE: Era o momento de ela partir, Orfeu. As pessoas morrem. Paciência. Acontece. Siga em frente com sua vida. Você tem muito o que fazer, muitas melodias para tocar e cantar (GAIMAN, 1991d, p. 24, painéis 2 e 3).⁹⁶

⁹⁵ MORTE: “There. Is that any better?” ORFEU “Perhaps... I do not know.”

⁹⁶ No original:

MORTE: What do you want?

ORFEU: A wedding gift. To replace the one you took from me.

MORTE: It was her time to go, Orpheus. People die. It's okay. It happens. Go on with your own life. You have many things to do: many songs to sing and play

Orfeu continua insistindo, mesmo com Morte dizendo que Eurídice partiu para o mundo abissal, para onde todos como eles vão após sua morte (GAIMAN, 1991d, p. 24, painel 5). Entretanto, como mencionado, Morte acredita que todos devem fazer suas próprias escolhas e tomar suas próprias decisões. Orfeu está decidido a resgatar Eurídice e trazê-la de volta para o mundo dos vivos. Por isso, Morte transforma-o em imortal ao invés de mortal, lembrando-o que há consequências para suas ações.

Após Orfeu tomar sua decisão, Morte o envia para casa: “Muito bem. A festa acabou. Cai fora. Vá pra casa”⁹⁷ (GAIMAN, 1991d, p. 26, painel 3). Os painéis e arte que representam a conversa mostram que Morte está em seu elemento e em controle da situação. O grande foco dos painéis, mesmo se tratando da história de Orfeu e de sua importante decisão, está em Morte. Podemos vê-la em todos os painéis e há vários closes em seu rosto (GAIMAN, 1991d, p. 25, painel 2 e p. 26, painéis 2 e 6), principalmente quando ela está expressando alguma emoção como pesar ou irritação.

Orfeu ainda tenta argumentar após Morte enviá-lo para casa, pois ele quer fazer outras perguntas e pedir mais ajuda. Entretanto, Morte já terminou. Quando Orfeu insiste, os painéis mudam. As ilustrações ficam mais escuras e sérias e temos um foco no rosto da personagem (painel 4), que não está mais sorrindo, mas sim séria quando diz para Orfeu onde ele deve ir. Não podemos ver nada do quadro de fundo, pois Morte engloba todo o painel. Como mencionado, as cores são escuras, e o rosto dela está cheio de sombras. Não mais temos a personagem alegre que conhecemos, mas sim alguém que está estabelecendo a hierarquia entre os dois: por mais que ela esteja disposta a conceder-lhe seu pedido, ela deve arcar com as consequências, pois naquele momento ela não é mais sua tia, mas sim a senhora das Terras sem Sol.

No próximo painel (painel 6), temos o rosto de Morte cobrindo a extensão do quadro, mas somente seus traços, como se ela estivesse se afastando (cf Figura 17. Também temos a silhueta de Orfeu, diminuído perante sua tia. Ela está em posição de superioridade e não deve ser contrariada. Mesmo Orfeu dizendo “Mas...”⁹⁸ (GAIMAN, 1991d, p. 26, painel 5), Morte

⁹⁷ No original: “Okay. Show’s over. Get out of here. Go home”.

⁹⁸ No original: “But...”

apenas repete “Vá para casa”⁹⁹ (GAIMAN, 1991d, p. 26, painel 5) e o expulsa de seus aposentos, enviando-o novamente para seu tempo, onde as cores são novamente claras e os painéis coloridos.



Figura 17: Morte e Orfeu (1991d) © DC Comics

Em “Vidas Breves” (1992/1993), seguimos Sonho e Delirium em uma busca por seu irmão desaparecido, Destruição. Os dois encontram-se com os outros membros da família, sendo que Morte faz breves aparições durante o terceiro e o sexto capítulo do arco.

Durante o terceiro capítulo, vemos uma das frases mais famosas de Morte, a qual é: “Você viveu o mesmo que todo mundo, Bernie. O tempo de uma vida”¹⁰⁰ (GAIMAN, 1992d, p. 6, painel 2). Morte precisa buscar um homem chamado Bernie Capax que viveu por cerca de 15 mil anos e morre por causa de uma acidente em uma construção – ou assim parece de início.

Quando Morte diz a Bernie que ele viveu o tempo de uma vida, temos uma referência ao nada que podemos experimentar após a morte. Morte se aproxima de Bernie, conseqüentemente se aproximando do painel, temos um close de seu Ankh, até que somos englobados pela escuridão (GAIMAN, 1992d, p. 6, painéis 3-6). Apesar de a aparição não acrescentar muito sobre a

⁹⁹ No original: “Go home”.

¹⁰⁰ No original: “You lived what anybody gets, Bernie. You got a lifetime”.

personagem, temos uma representação bem simbólica da hora da morte e o que ela significa, um pouco diferente da representação que tivemos até agora.

Ao final do quinto capítulo do arco, Sonho encerra a busca por Destruição, fazendo com que Delírio se tranque em seu reino. Em “Vidas Breves: capítulo 6”, Sonho vê que o signo de Delirium está preto e pede conselhos para sua irmã mais velha sobre como proceder. No entanto, Morte está preocupada com sua irmã e acredita que tudo seja culpa de Sonho. Assim como anteriormente, Morte se recusa a resolver os problemas do irmão, deixando claro que a responsabilidade é dele.

Primeiramente, Morte ignora Sonho, dando atenção a Lucien, o bibliotecário do Sonhar. Ela pede que ele procure para ela uns livros “com final feliz [,] e pessoas bonitas [,] ou bichinhos divertidos”¹⁰¹ (GAIMAN, 1993b, p. 20, painel 3). Quando Sonho pergunta o que está acontecendo, Morte diz estar furiosa com ele pela maneira que está tratando Delirium e pelo que a fez se trancar em seu reino (GAIMAN, 1993b, p. 20, painéis 5 e 7). Morte não quer que Delirium se desconecte da família e desapareça assim como o fez Destruição.

Durante a conversa dos dois, somos lembrados de quão similares, e ao mesmo tempo quão diferentes, são as duas personagens. Ambos aparecem lado a lado (GAIMAN, 1993b, p. 20, painel 6) e de frente um para o outro (GAIMAN, 1993b, p. 21. Painéis 1 e 2) o que faz com que possamos analisá-los facilmente. Como em “O bater de suas asas”, podemos ver que os dois são muito parecidos fisicamente, sendo ambos bem pálidos e com cabelos pretos desarrumados. Os dois também estão vestidos de maneira similar, com roupas pretas que contrastam bastante com seus tom de pele (cf. Figura 16). Entretanto, também podemos ver como os dois são diferentes no quesito personalidade. Enquanto ambos se preocupam com os outros membros da família, Sonho prioriza seus desejos e necessidades, enquanto Morte coloca a todos em posição de igualdade, vendo que todos os Perpétuos devem estar em harmonia – ou o mais próximo que conseguirem chegar de uma harmonia –

¹⁰¹ No original: “(...) any thing with a happy ending [,] and nice people in it [,] or funny animals[.]”. A tradução disponibilizada no Brasil muda um pouco o significado original do texto. Morte não quer um livro com pessoas bonitas, mas sim com pessoas legais, o que está mais de acordo com sua personalidade.

para que as coisas possam funcionar. Morte sabe que a partida de Destruição abalou a estrutura da família e não deseja que isso ocorra novamente.



Figura 18: Sonho e Morte em "Vidas breves: capítulo seis" (1993) © DC Comics

Os dois, então, como já foi dito anteriormente, funcionam como contraponto um do outro. Sem Morte, Sonho já teria perdido seu caminho e se fechado em si mesmo e em seu egoísmo. Morte o mantém atento ao mundo ao seu redor e a seus deveres, seja como Mestre do Sonhar ou seja com sua própria família.

Morte aparece, novamente, em duas ocasiões durante o arco que começa em "Um conto de duas cidades" e termina em "Fim dos mundos" (1993h). A personagem aparece brevemente em uma história intitulada "O menino de ouro" e depois, também brevemente, na última história.

Durante o arco, Brant Tucker e Charlene Mooney se veem presos na estalagem Fim dos Mundos durante uma tempestade da realidade. Para passar o tempo, as pessoas que lá se encontram presas contam histórias, sejam elas verdadeiras ou não. Uma das histórias é sobre Prez Rickard, um jovem que cresceu para se tornar o melhor presidente da história de qualquer Estados Unidos. Prez morre ainda jovem, ninguém sabe como, e é recebido por Morte, que deve levá-lo para seu local de descanso.

Quando Prez se encontra com Morte, ele pergunta se os dois já haviam se encontrado anteriormente, ao que Morte responde ‘Uma vez’ (GAIMAN, 1993f, p. 20, painel 5). Isso pode ser referência ao fato de que, em contexto de língua inglesa, acredita-se que a figura da Morte está presente tanto no momento do nascimento quanto no momento da morte de uma pessoa. Isso se dá pois, quando alguém nasce, há, a partir daquele momento, a possibilidade da morte¹⁰². Novamente temos uma Morte que, por mais que quebre com paradigmas e expectativas sobre o arquétipo da morte, ainda mantém uma ligação, uma conexão, com esses elementos passados. Assim, podemos dizer que Morte está ciente das expectativas que são colocadas sobre ela, mas escolhe seguir segundo suas próprias regras.

Após levar Prez para onde ele deve ir, Morte não fica feliz com a situação. Prez havia sido levado para a presença do Chefão Smiley, entidade que governa o mundo de Prez. Morte leva a situação do menino para Sonho, que o resgata e o leva para outra dimensão. Vemos o quão próximos são os dois irmãos e como o relacionamento dos dois funciona. Além disso, vemos o escopo do reino dos Perpétuos, os quais são responsáveis por todos os mundos existentes.

Durante a última história do arco, “Fim dos mundos”, as personagens presentes na estalagem estão se perguntando o que causou a tempestade da realidade. Mesmo que as causas permaneçam um mistério para eles, nós conseguimos ver que foi a morte de Morpheus, o Sonho atual, que trouxe a tempestade da realidade. No céu da estalagem, vemos uma procissão fúnebre, que é fechada por Morte (GAIMAN, 1993g, p. 15, painel único).

Morte é colocada como a última personagem a aparecer, pois representa o fim da vida e de todas as coisas e a situação também representa o fim de Morpheus, mesmo que não o fim de Sonho. Ao invés da personagem alegre, temos uma Morte triste, andando com a cabeça baixa, demonstrando pesar. Brant, que está narrando a situação, a descreve como alguém de fácil convivência. Ele também confirma, de certa maneira, a hipótese de que Morte está presente tanto no nascimento quanto no final. Segundo ele, ela era

¹⁰² Em *Absolute Death* (2014), uma compilação de histórias da personagem, Morte confirma estar presente tanto no nascimento quanto no momento da morte daqueles que entram nos seus domínios.

“...como se fosse a minha amiga mais antiga e querida”¹⁰³ (GAIMAN, 1993g, p. 15 painel único), também considerando que a possibilidade da morte estar presente em todas as situações e todos os momentos de nossas vidas. Para ele, ela também era “o tipo de pessoa para quem se pode falar qualquer coisa, agradável ou não, e ainda assim ela continua amando você, porque o conhece”¹⁰⁴ (GAIMAN, 1993g, p. 15 painel único), o que é uma descrição fiel da personagem e apropriado para a relação dela com os irmãos, principalmente com Sonho.

3.1.7 “Ela lhes dá paz, lhes dá um significado”: Morte e os eventos da desencarnação de Sonho

Os últimos arcos a serem analisados giram em torno dos eventos da Morte de Morpheus, o Sonho atual. Durante “As bondosas”, vemos Lyta Hall tentar se vingar do suposto assassinato de seu filho Daniel, eventos que levam as Bondosas (as Fúrias) a assombrar Sonho e levá-lo a sua morte. A seguir, temos “O Despertar” que narra o funeral de Sonho e os primeiros passos do novo Sonho, a criança antes conhecida como Daniel, no mundo dos Perpétuos.

Morte aparece durante as últimas duas histórias de “As bondosas” (com arte de Marc Hempel e Richard Case) – arco que completa 13 histórias. Na penúltima história, Sonho parte para encontrar e enfrentar as Bondosas, sabendo que seu fim está próximo. Morte, então, chega ao Sonhar para encontrar seu irmão. Não é a primeira vez que Morte precisa levar para seus domínios um dos membros de sua família, como poderemos ver quando tratarmos de Desespero. Ela encontra-se calma e decidida, pois sabe que não há nada que ela possa fazer além de cumprir seus deveres, pois foi Sonho que fez as escolhas que levaram àquele momento.

A personagem interage com Coríntio, um dos pesadelos vivos criados por Sonho, cuja função no momento é proteger o bebê Daniel e com Lucien, o bibliotecário. Ela é simpática com todos, assegurando Coríntio que ela não quer nenhum mal contra Daniel (GAIMAN, 1995a, p. 20, painel 5) e

¹⁰³ No original: “like she was my oldest, dearest friend”.

¹⁰⁴ No original: “the kind of person you can tell anything to, no matter how bad, and they’ll still love you, because they know you”.

conversando com Lucien sobre o último livro que ele lhe emprestou (GAIMAN, 1995a, p. 21, painéis 2 e 3). Após Lucien demonstrar seu nervosismo em relação à situação, Morte diz que todos estão nervosos, mas que pode esperar até seu irmão estar pronto (GAIMAN, 1995a, p. 21, painéis 4 e 5).

É somente no próximo volume, “As bondosas: 13”, que Morte vai ao encontro de Sonho. Ambos se sentam em cima de um penhasco, lugar onde Sonho estava confrontando as Bondosas. Somos remetidos ao primeiro encontro dos dois em “O bater de suas asas”, com Sonho oferecendo à Morte um pedaço de pão para que ela possa jogar na cabeça dele e convencê-lo a mudar de ideia. Entretanto, Morte diz ser tarde demais para que isso aconteça (GAIMAN, 1995b, p. 3, painel 4). Morte tenta entender o porquê de o irmão estar na situação em que se encontra, tentando levá-lo também à compreensão. Ela se recusa, como sempre, a deixá-lo colocar a culpa em outros que não sejam ele mesmo e suas decisões (GAIMAN, 1995b, p. 7, painel 1).

As bondosas atrapalham a sua reunião, dizendo o que estão fazendo com o Sonhar. Pela primeira vez, vemos Morte realmente com raiva, não apenas irritada. Ela, então, demonstra o poder que possui dizendo “BASTA! Já estou farta disto”¹⁰⁵. Ao que as Bondosas respondem “Estamos apenas realizando nossa função, senhora”¹⁰⁶. Morte, entretanto, quer conversar com seu irmão e levá-lo em paz e responde “Deixem-nos em paz. Isto é entre mim e meu irmão”¹⁰⁷ (GAIMAN, 1995b, p. 10, painel 4). Seu semblante é fechado, não deixando aberturas para discussões. Nenhum outro ser até então havia conseguido deter as Bondosas enquanto elas realizavam suas funções, nem mesmo conversar com elas ou pedir que elas se retirassem por um tempo. Morte, em duas frases, faz com que elas desapareçam e que sua influência sobre o ambiente em que se encontram diminua. É possível ver, durante a conversa dos dois irmãos, a sombra das Bondosas atrás deles, cobrindo o céu. Depois que Morte as manda embora, suas sombras começam a se dissipar e o céu torna-se azul novamente (GAIMAN, 1995b, p. 12 e 13).

¹⁰⁵ No original: “ENOUGH!” I have had quite enough of this”.

¹⁰⁶ No original: “We are merely performing our function, Lady”.

¹⁰⁷ “No original: Leave us alone. This is between me and my brother”.

É interessante, como já havíamos mencionado, a escolha do feminino para um papel de tamanho poder. Além disso, esse feminino não se deixa levar-se por suas emoções ou por seus laços familiares. Vemos o quão poderosa a personagem é, comandando até mesmo seres que possuem suas próprias regras, as quais todos os outros devem seguir. Entretanto, a personagem não abusa de seu poder em momento nenhum, não se sente superior aos outros a sua volta, nem demonstra querer que os outros a tratem de maneira diferente.

Mesmo irritada com as Bondosas, ela não procura desfazer o trabalho delas, ou ir contra seus afazeres, algo que ela, como senhora da Morte com certeza poderia realizar. Ela entende a função das Bondosas e quer sossego para poder realizar as suas funções também.

Morte, então, volta-se para Sonho e, depois de uma breve conversa, diz “Sonho? Me dê a sua mão”¹⁰⁸ (GAIMAN, 1995b, p. 12, painel 2). Temos então uma cena que remete ao afresco *A criação de Adão* (cf. Figura 18), com as pontas dos dedos de Morte e Sonho se tocando. Ambas as cenas representam um momento crucial na formação de uma representação humana, a religião e os sonhos. Sendo assim, Gaiman e o ilustrador referem-se ao afresco, de forma irônica (WAGNER; GOLDEN; BISSETTE, 2011), para mostrar o momento significativo de uma ideia: ao mesmo momento em que temos a morte de uma ideia, de uma representação, temos também o início da era de outra ideia, de um novo Sonho.

¹⁰⁸ No original: “Dream? Give me your hand”.



Figura 19: Imagem retirada de "As bondosas: capítulo 13" (1995) © DC Comics

Durante o último arco “O despertar”, com arte de Michael Zulli, vemos os Perpétuos se reunindo para o funeral de Sonho e o enterro propriamente dito. Não há muito o que acrescentar sobre Morte durante os três capítulos; há somente dois pontos a serem levantados. O primeiro é que Morte, mesmo sendo senhora da desencarnação, é capaz de conferir vida a seres criados por ela e seus irmãos (GAIMAN, 1995c, p. 9), o que aumenta o poder conferido à personagem e o auto-controle exercido por ela. Nada indica que ela não possa soprar vida aos mortos; sendo assim, o fato de não ressuscitar sua família e entes queridos, mesmo podendo realizar tal fato e tendo poder o suficiente para sair impune, demonstra o quanto ela se preocupa com seus deveres e suas responsabilidades.

O outro ponto é que, mesmo sendo a Senhora da Morte ou até mesmo por isso, são as palavras dela que trazem conforto para os presentes no funeral de Sonho. “Ela lhes dá paz, lhes dá um significado”¹⁰⁹ (GAIMAN, 1995e, p. 17, painel 7). Ela entende tanto da vida quanto da morte, podendo acalentar aqueles com quem ela fala.

¹⁰⁹ No original: “She gives you peace. She gives you meaning”.

Morte aparece novamente em “O despertar: um epílogo” – arte de Michael Zulli –, no qual ela se encontra com Hob Gadling para avisá-lo que o Sonho que ele conhece está morto e perguntar se ele está pronto, depois de séculos, a seguir em frente. A história centra-se em Hob, o qual vai a uma feira medieval, mostrando seu descontentamento com o modo como o mundo enxerga o passado. Morte encontra Hob bebendo sozinho e ele a convida para se juntar a ele.

A edição reafirma a conexão entre Morte e Sonho, com Morte honrando um compromisso de seu irmão, o de visitar Hob uma vez a cada cem anos. Como Morpheus não se encontraria com Hob dentro de 90 anos, Morte queria ter certeza de que Hob não gostaria de encerrar a sua jornada na Terra.

A história reafirma também a personalidade de Morte, a qual está sempre vendo o lado bom de uma situação, aproveitando todos os momentos. Hob reclama da maneira como a feira renascentista é conduzida e Morte diz que ela acha tudo maravilhoso, principalmente porque todos estão se divertindo (GAIMAN, 1995f, p. 17). Mesmo que Hob decida continuar vivendo por mais tempo, Morte não se perturba. Como ela mesmo diz, no fim, ela virá para todos.

Morte entende que viver é um ato político, assim como afirma Butler (2004), sendo que viver que depende das relações de poder e das relações entre seres humanos, e vê que a realidade é construída através de atos e faz a sua parte para moldar uma realidade mais receptiva, mais preocupada com o bem-estar de todos e com a boa convivência entre indivíduos. Mesmo assim, ela não deixa de mostrar seu poder e seu papel, não tendo medo de se afirmar nem de aprender com os outros.

Essa seção teve como objetivo analisar a personagem Morte, a segunda mais velha dos Perpétuos, e demonstrar a importância, no mundo dos quadrinhos, de uma personagem feminina que abraça e não repele o feminino e ainda está em uma posição de grande poder. Além disso, tentamos demonstrar a importância da personagem para a narrativa e como o gênero é construído a partir de suas relações com sua família e com outros.

3.2. “Eu preciso mudar...”: de Deleite a Delirium – a caracterização e as mudanças da mais nova dos Perpétuos

A personagem Delirium pode ser vista como uma das mais estereotipadas personagens femininas da família dos Perpétuos. Aparentemente sendo caracterizada apenas como “louca”, as ações e falas de Delirium são desconexas e, muitas vezes, sem sentido nenhum. Delirium possui uma aparência que muda constantemente, possuindo um olho de cada cor e balões de fala que representam sua maneira desconexa de falar (cf. Figura 19).

Primeiramente Deleite, a personagem sofre uma mudança, tornando-se Delirium. As razões para a troca de emoções que seriam personificadas pela Perpétua em questão nunca são esclarecidas de maneira explícita.

A presente sessão analisará a personagem Delirium, como ela é caracterizada diferentemente como Deleite ou Delirium, suas ações e a importância das mesmas para os acontecimentos do universo *Sandman*.



Figura 20: Delirium em "Estação das brumas: um prólogo" (1990) © DC Comics

3.2.1 “Pois Delirium outrora foi Deleite”

Segundo Mellette (2012), não poderíamos nos referir aos Perpétuos como sendo “masculinos” ou “femininos”, pois eles são nada mais que corporificações de ideias humanas (MELLETTE, 2012). Entretanto, para o

autor, o gênero dos Perpétuos, de certa forma, se relaciona com suas personalidades. Todavia, nossa análise pode ir além dessa assertiva. Como já mencionamos na seção anterior, a escolha de gênero é importante para muito mais do que entendermos a personalidade das personagens. Ao escolher-se um gênero, opta-se por uma série de estereótipos que estão ligados a ele, estereótipos estes que a narrativa pode quebrar ou não. Sendo assim, a escolha do gênero das personagens pode servir como fonte de fortificação de certos estereótipos presentes nas histórias em quadrinhos ou como colocação do feminino como passível também de protagonismo.

O caso de Delirium pode parecer fácil de entender. A personagem nada mais é do que apenas mais uma representação da “mulher louca”. Entretanto, vemos que, por mais que sua loucura represente sua personalidade, Delirium não é apresentada apenas como louca. Além do mais, sua loucura não lhe é imposta, sendo colocada como uma escolha: Delirium menciona que ela precisa da mudança, precisa estar sempre mudando para poder manter-se inteira. Em um momento, que será analisado a seguir, Delirium precisa voltar para dentro dos padrões considerados “normais” e isso a machuca, colocando que sua aparente loucura é necessária para seu bem-estar.

Delirium aparece, primeiramente, na edição intitulada “Estação das brumas: um prólogo” durante a reunião familiar dos Perpétuos. Desde o primeiro momento que a encontramos já temos acesso à dualidade Delirium/Deleite que acompanha a personagem. Destino convoca Delirium a partir de sua pintura, na qual ela é retratada como Deleite. Vemos uma moça loira, parada em um campo, usando um vestido azul, um chapéu de palha e segurando um buquê de flores (cf. Figura 20). Entretanto, a personagem que aparece para a reunião está utilizando roupas escuras e rasgadas, com o cabelo ruivo cortado bem curto.



Figura 21: Deleite em "Estação das brumas: um prólogo" (1990) © DC Comics

De acordo com a descrição da personagem no volume em questão, a mudança de Deleite para Delirium permanece sempre presente com a personagem: “E, embora tenha sido muito tempo atrás, ainda hoje seus olhos não se equipararam: um é uma vivida esmeralda verde, salpicada de corpúsculos prateados que se movem; o outro, por sua vez, é azul como as veias”¹¹⁰ (GAIMAN, 1990d, p. 11).

O texto também demonstra que Delirium vê mais do que deixa transparecer e que seu reino é impossível de ser entendido pela mente humana (GAIMAN, 1990d). A personagem, então, já se delimita como sendo mais do que apenas sua condição mental, sendo que a narrativa, até o momento, não deixa que ela caia em um mero estereótipo.

Delirium passa a maior parte da reunião fazendo comentários que parecem não ter sentido, mas que se relacionam com o que seus irmãos estão dizendo. Por exemplo, quando Morte pede a Sonho que fique mais um pouco porque eles têm bastante tempo para ficarem ali, Delirium comenta que, uma vez, ela já perdeu um tempo, e que “acaba indo parar sempre no último lugar

¹¹⁰ No original: “although that was a long time ago now, even today her eyes are badly matched: one eye is a vivid emerald green, spattered with silver flecks that move; her other eye is vein blue”.

que a gente procura”¹¹¹ (GAIMAN, 1990d, p. 16, painel 5), comentário que será repetido posteriormente, mostrando que seus pensamentos aleatórios são lógicos para ela. Podemos dizer que a personagem possui uma lógica própria, interpretando o mundo de sua própria maneira. A personagem, também, compreende as interações dos outros a sua volta e entende o que é esperado dela, mesmo que o que ela diga pareça não ter conexão.

Um exemplo disto é quando Delirium está procurando por Desejo em “Vidas breves: capítulo 1” e acaba se encontrando com uma personagem muito parecida com sua irmã Morte, por usar roupas pretas, um Ankh e ter cabelos pretos e despenteados. Delirium vai falar com ela, pensando ser sua irmã; quando a personagem pergunta quem Delirium é, ela responde “Eu sou outra pessoa. A pessoa errada”¹¹² (GAIMAN, 1992b, p. 11, painel 6). Delirium claramente entende a situação, entretanto, ao invés de dizer que apenas se confundiu, ela segue sua própria lógica e menciona que ela é a pessoa errada, pois, para ela, quem está errado na situação é ela.

Diante de provocações de Desejo, Delirium se irrita e diz saber de coisas que nem mesmo Destino sabe (GAIMAN, 1990c). Uma possibilidade para a mudança de Deleite para Delirium então se apresenta: Delirium conhece como a realidade funciona, tem conhecimento daquilo que é esperado dela, mas também entende que o deleite pode ser impossível de ser atingido, pois, diferentemente das emoções que seus irmãos representam (desejo e desespero), o deleite não é tão comum ou fácil de manter. Dadas as expectativas que pairam sobre ela, sua noção de que é deleite e o de que é esperado de tal sentimento, Deleite resolve mudar, abraçar as impossibilidades e ser livre para ver o mundo de sua maneira, transformando-se, assim, em Delirium.

A narrativa nunca explicita os motivos da mudança de Delirium. Segundo Mellette, “porque ela mudou, no universo *Sandman*, não é tão importante quanto o modo como os leitores abordam sua condição”¹¹³ (MELLETTE, 2012, p. 53, tradução nossa) e que isso impede que os leitores a classifiquem apenas de uma forma. Acreditamos, também, que podemos ler além de uma forma de

¹¹¹ No original: “it’s always in the last place you look for it”.

¹¹² No original: “I’m somebody else. The wrong person”.

¹¹³ No original: “(...) why she has changed in the *Sandman* universe is not as important as how the readers approach her condition”.

manter a personagem aberta para a identificação dos leitores. Ao não classificar a mudança de Delirium, a narrativa impossibilita também a classificação da personagem dentro de um estereótipo, colocando que o que a fez mudar de uma personalidade a outra não é tão importante quanto o fato de ela ter escolhido mudar.

Temos contato com Delirium novamente em “Três setembros e um janeiro” (1991c), pois Delirium está participando do jogo organizado por Desejo e Desespero de ver qual dos Perpétuos consegue manter Joshua Norton em seus domínios por mais tempo. Delirium entende, desde o começo, que Joshua não está em seus domínios. Ela diz “Ele deveria ser meu. Mas não é, né?”¹¹⁴ (GAIMAN, 1991c, p. 12, painel 4) e depois completa, dizendo “A loucura dele... A loucura dele o mantém são”¹¹⁵ (GAIMAN, 1991c, p. 14, painel 5).

Delirium demonstra ampla compreensão do que está acontecendo e do estado de Norton, mais do que qualquer um de seus irmãos (menos Morte e Destino que não estão participando do desafio), entendendo que não cabe a ela decidir o destino de Norton ou forçá-lo a escolher um dos domínios. Ela também demonstra preocupação com aqueles que ativamente adentram seus domínios, passando tempo com essas pessoas e tentando entendê-las. A personagem menciona que passou o dia na companhia de mulheres chinesas que entravam nos Estados Unidos e eram forçadas a entrar na prostituição. Delirium não apresenta nenhum julgamento, apenas ficando triste por as mulheres terem que passar por essa situação, oferecendo sua presença como forma de conforto e ajuda (GAIMAN, 1991c, p. 12).

Ela sabe que as mulheres entrarão em seus domínios, pois a situação em que se encontram está levando-as a adentrar no reino de Delirium. Ela sabe, também, o que é estar afastada de sua família e daquilo que ela conhece, tanto por ser a mais nova, quanto por ser aquela que passou por grandes mudanças anteriormente e se encontra afastada daqueles que ama (Sonho e Morte são próximos, Desejo e Desespero são gêmeas e sempre juntas, Destino tem o seu livro como companhia, enquanto Delirium está sozinha). Sendo assim, ela oferece seu tempo e sua presença como forma de abrandar o sofrimento das mulheres chinesas e de empatia.

¹¹⁴ No original: “He ought to be mine, but he isn’t, is he?”

¹¹⁵ No original: “He’s not mine, is he? His madness... His madness keeps him sane”.

É colocado de forma implícita, na narrativa, que, assim como no caso de Norton, a loucura de Delirium a mantém sã. Já mencionamos que Delirium entende o mundo em que vive e, como demonstrado na presente edição, entende as pessoas que residem nos mundos que visita, não se afastando daqueles que necessitam de sua ajuda e deixando aqueles que não necessitam em paz. Também mencionamos que a mudança de Delirium foi proposital, uma escolha que partiu da própria personagem. Durante “Três setembros e um janeiro”, levantamos a possibilidade de que, não somente a mudança de Deleite para Delirium foi a forma encontrada pela personagem para que pudesse cumprir seu papel como membro da família dos Perpétuos e seguir sua vida nos seus próprios termos, mas também que sua loucura é aquilo que a faz permanecer quem é, permanecer sã perante o conhecimento que ela tem do mundo.

O que colocamos se dá através de uma troca de ideias entre Delirium e Sonho, em que Delirium profere a já mencionada frase “A loucura dele o mantém sã” , ao que Sonho responde, com uma expressão séria, “E você acha que ele é o único, minha irmã?”¹¹⁶ (GAIMAN, 1991c, p. 14, painéis 5 e 6).

Segundo Butler (2004), a performatividade de gênero, além de normatizar e regular as apresentações de gênero, também contribui para a desestabilização do gênero, para sua desconstrução e resignificação. Delirium utiliza-se de certos estereótipos, da performatividade imposta à loucura feminina, para se reinventar, para quebrar com expectativas de representação de gênero, nos trazendo uma personagem que é tão segura de si e dona de suas ações como sua irmã Morte, tendo um profundo conhecimento das leis que governam o mundo, utilizando-as a seu favor.

3.2.2 “Troca. Trocar. Mudar. Mudança. Esse foi sempre o problema”

Delirium tem um papel fundamental no arco “Vidas breves” (1992 - 1993), no qual a personagem pede a ajuda de seus irmãos para procurar Destruição, o qual se encontra desaparecido. Delirium aparece, no mundo dos humanos, sentada com Mad Hettie, uma personagem recorrente em *Sandman*

¹¹⁶ No original: “And do you think he is the only one, my sister?”.

que tem mais de duzentos anos e mora nas ruas, pois precisa encontrar um de seus irmãos para iniciar sua busca por Destruição.

As duas personagens têm um breve diálogo, no qual Delirium menciona que o problema, embora não especifique o que é problemático ou para quê, é a mudança, a troca, e que ela precisa mudar (GAIMAN, 1992b), mostrando a natureza inconstante da personagem. Entretanto, momentos depois, Delirium dirige-se a um clube, pois sabe que lá pode encontrar Desejo. Delirium menciona haver perdido sua galeria em algum lugar de seu reino (GAIMAN, 1992b, p. 16, painel 5), então fica claro que Delirium, mesmo aparentando não estar a par da realidade, planejou o que ia fazer e o modo mais rápido de entrar em contato com um de seus familiares. Por mais inconstante que seja a personagem, ela também é capaz de pensamento lógico, por mais que a lógica por vezes seja apenas clara a ela mesma.

Delirium também entende seus irmãos, mostrando que sabe como os relacionamentos entre seus irmãos funcionam. Depois de pedir ajuda a Desejo para encontrar Destruição e da negativa de sua irmã-irmão, Delirium vai até o reino de Desespero. Diante de mais uma negativa, Delirium mostra-se triste, mas não zangada com o que está acontecendo. Ela pede que Desespero reconsidere, pois agora ela deve pedir ajuda a Sonho, o qual “mete muito mais medo do que você”¹¹⁷ (GAIMAN, 1992b, p. 20, painel 5). Desespero recusa novamente, dizendo ter responsabilidades e respeitar os desejos de seu irmão (GAIMAN, 1992b, p. 20, painel 5), ao qual Delirium completa “E não quer irritar Desejo, não é mesmo?”¹¹⁸ (GAIMAN, 1992b, p. 20, painel 6), mostrando que entende como o relacionamento entre Desejo e Desespero funciona, mesmo que não aparente.

Em “Vidas breves: capítulo 2”, Delirium vai pedir a ajuda de Sonho, mesmo estando nervosa por achar que ele será rude com ela. Após conversar com ele sobre sua ideia de ir atrás de Desespero, Sonho pede licença por alguns minutos, enquanto Delirium se lembra de uma conversa que teve com Destruição enquanto ela ainda era Deleite. Como Deleite, a personagem é representada com cores claras, que não contrastam umas com as outras, e com uma expressão aberta e sorridente. Entretanto, em contraste com a parte

¹¹⁷ No original: “Dream’s much spookier than you are”.

¹¹⁸ No original: “And you don’t want to upset Desire, do you?”.

gráfica, a parte escrita nos fala que Deleite estava mudando, pois o universo também estava mudando (cf. Figura 21). Deleite não mais conseguia ser Deleite. Destruição foi o irmão que a ajudou no momento em que não sabia o que fazer sobre o fato de não mais ser Deleite, mesmo que, naquele momento, ainda fosse (GAIMAN, 1992c, p. 21).



Figura 22: Delirium e Deleite em "Vidas breves: capítulo 2" (1992) © DC Comics

Quando Sonho retorna, Delirium menciona ter um plano. Se Sonho recusar, ela irá falar com seus outros irmãos ou irá sozinha atrás de Destruição. Sonho acaba concordando em acompanhá-la.

Em "Vidas breves: capítulo 3", Delirium e Sonho iniciam sua jornada à procura de Destruição. Eles partem para Dublin para encontrar um amigo de Sonho que pode lhes providenciar transporte no mundo desperto. Delirium está sempre cheia de ideias e perguntando se existem palavras para momentos ou situações bem específicas ("Que palavra descreve o momento exato em que percebe que se esqueceu de como é se apaixonar por alguém de quem a

gente gostava muito tempo atrás?”¹¹⁹ GAIMAN, 1992d, p. 7, painel 2) e mostrando que sua lógica, mesmo que impossível de ser seguida por outros, faz sentido para ela. Anteriormente, ela havia mencionado que as coisas sempre estavam no último lugar em que se olhava. Quando Sonho pede que ela pegue a lista de amigos de Desruição que ela havia produzido, ela fala “Aqui. Achei. Eu sabia que ia estar no último lugar em que eu procurasse. Por isso procurei lá primeiro”¹²⁰ (GAIMAN, 1992d, p. , painel 6). Sendo assim, Delirium demonstra que as coisas que ela fala, por mais aleatórias que parecem, tem um propósito.

Uma palavra que constantemente persegue Delirium é “mudança”. Não somente ela a repete várias vezes ou fala de sinônimos, como mencionado anteriormente, ela também pensa em mudança como uma ação do tempo, algo que é inevitável. Durante sua jornada com Sonho, temos a seguinte interação entre os irmãos e a motorista que lhes foi designada pelo amigo de Sonho:

Delirium: Hm. Qual é a palavra pras coisas não serem sempre as mesmas? Sabe. Eu tenho certeza que tem uma, não tem?

Motorista: Sei lá, querida.

Delirium: Deve haver uma palavra pra isso... A coisa que faz a gente saber que o tempo está acontecendo. Existe uma palavra?

Sonho: Mudança.

Delirium: Ah. Era isso que eu temia (GAIMAN, 1992d, p. 25, painéis 5 – 7)¹²¹.

Para Delirium, o tempo é responsável pela mudança. Ela entende que ela e seus irmãos não podem permanecer os mesmos, têm de se adaptar, o que faz com que ela não entenda como seus deveres podem permanecer os mesmos ou se o que representa pode permanecer o mesmo com a passagem do tempo. Cada vez que ela deixa de entender quem é, que vê o tempo passar, ela sente que uma mudança é inevitável.

¹¹⁹ A tradução brasileira modifica um pouco o sentido do que havia sido dito originalmente. “What’s the name of the word for the precise moment that you realize that you’ve actually forgotten how it felt to make love to somebody you really liked a long time ago?”

¹²⁰ No original: “Here. I found it. I knew it was going to be in the last place I looked for it, so I looked there first”.

¹²¹ No original: “Delirium: Hm. What’s the name of the word for things not being the same always? You know. I’m sure there is one, isn’t there?”

Motorista: Beats me, hon.

Delirium: There must be a word for it... The thing that lets you know time it happening. Is there a word?

Sonho: Change.

Delirium: Oh. I was afraid of that” (GAIMAN, 1992, p. 25, painéis 5 – 7).

Delirium tem a capacidade de se desfazer, de alguma forma se juntar ao caos do resto do mundo, para conseguir encontrar as pessoas que procura (GAIMAN, 1992d, p. 15). Isso demonstra, também, o quanto Delirium está conectada com o mundo, com o que acontece a sua volta. Podemos dizer, novamente, que Delirium talvez seja, dentre seus irmãos, aquela que melhor entende o mundo em que está inserida e que suas constantes mudanças se devem a esse entender.

Isso não significa dizer que Delirium não se desentenda com os humanos, ou não tome decisões de acordo com suas emoções. Quando a motorista responsável por levá-los em sua jornada, Ruby, morre, em “Vidas breves: capítulo 4”, Delirium resolve que irá dirigir pelo restante da viagem. Em “Vidas breves: capítulo 5” (1993a), um policial aborda Delirium e Sonho por causa da maneira errática que a personagem está dirigindo. Delirium se sente ofendida e faz com que o policial sinta, pelo resto de sua vida, como que insetos estivessem em seu corpo (GAIMAN, 1993a, p. 6, painel 6).

É interessante a criação de personagens femininas que possuem qualidades e defeitos, sendo representadas como seres inteiros e não apenas como estereótipos ou clichés. Delirium, por mais que se apresente inicialmente como apenas mais um estereótipo feminino, é uma personagem com uma personalidade própria, apresentando um lado bom e outro ruim, os quais se integram para formar quem ela é.

Sonho desiste de viajar com Delirium, o que faz com que ela se tranque em seu reino e recuse visitas de seus irmãos. Morte conversa com Sonho, como visto na seção anterior da presente dissertação, e o convence a retomar a jornada em busca de Destruição. Quando Sonho vai ao reino de Delirium, em “Vidas breves: capítulo 6” (1993b), podemos ver que o reino da personagem assemelha-se a ela, cheio de cores, emoções e pensamentos conflitantes, sendo que, assim como Delirium, as coisas não são como aparentam à primeira vista (cf. Figura 22).

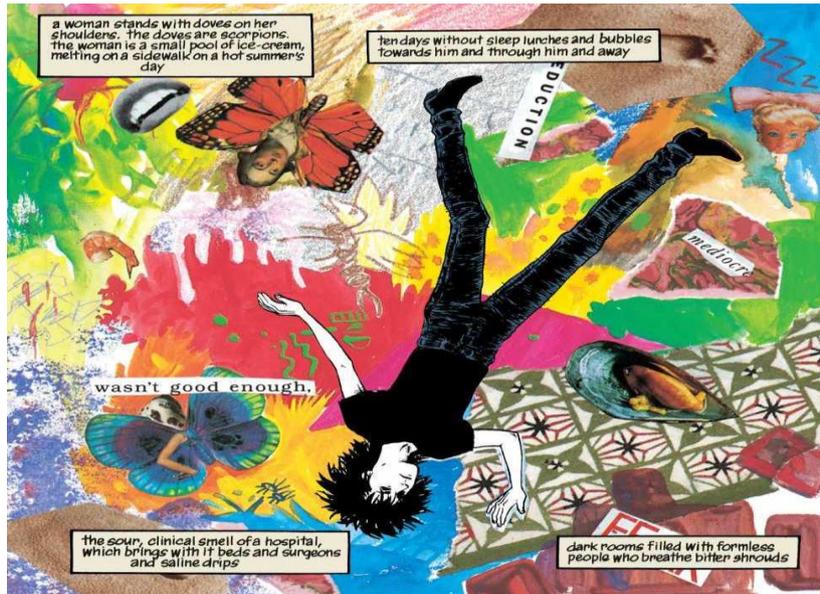


Figura 23: Sonho no reino de Delirium em "Vidas breves: capítulo 6" (1993) © DC Comics

Em "Vidas breves: capítulo 7" (1993c), Sonho e Delirium vão ao reino de Destino pedir ajuda em sua busca: todos os amigos de Destruição estão desaparecidos ou mortos, por isso eles precisam achar uma outra forma de encontrar seu irmão. Destino informa Sonho que a única forma de encontrar Destruição é com a ajuda de um oráculo, mais especificamente, Orfeu, filho de Sonho. Sonho desaba diante da informação, o que leva Delirium a, por alguns momentos, aparecer de forma mais "controlada", com seus olhos da mesma cor e uma fala precisa e sem as peculiaridades que são comuns à personagem. Os balões de fala de Delirium também se modificam: ao invés de multi-coloridos e com letras de diferentes tamanhos e formas, eles apresentam apenas uma cor e letras do mesmo tamanho e estilo (cf. Figura 23).



Figura 24: Imagem retirada de "Vidas breves: capítulo sete" (1993) © DC Comics

Delirium, novamente, menciona que Destino não está a par de tudo o que acontece, mesmo que seu livro, o livro do destino, apresente informações sobre praticamente tudo o que acontece nos diferentes universos. Segundo Delirium, Destino não sabe o que a fez deixar de ser Deleite, sendo esta uma informação que somente Delirium tem acesso (GAIMAN, 1993c, p. 12). Delirium conhece a si mesma e seu auto-conhecimento a diferencia de seu irmão, o qual somente conhece aquilo que está em seu livro.

A personagem menciona que pode se modificar “se for necessário”¹²², apresentando uma forma diferente e mais organizada, mas que isso “dói muitinho”¹²³ (GAIMAN, 1993c, p. 13, painel 3). Ela entende que a jornada que os dois estão fazendo só pode ser finalizada se os dois estiverem munidos de suas habilidades, daquilo que os diferencia. Se Sonho não consegue exercer suas funções, permanecer intacto perante às adversidades, então, cabe a ela fazê-lo. Isso é confirmado pela própria personagem, a qual diz “Se você vai

¹²² No original: “I can do that if I have to”.

¹²³ No original: “It hurts very muchly”.

desabar, então um de nós tem que continuar de pé”¹²⁴ (GAIMAN, 1993c, p. 12, painel 2).

Entretanto, essa personalidade apresentada por Delirium em momentos de crise não é a sua personalidade: deixar de ser quem ela é no momento, daquilo que a mantém intacta, a machuca. Delirium não é uma personagem que precisa ser curada de seus problemas, levada à “normalidade” (cf. Figura 24).

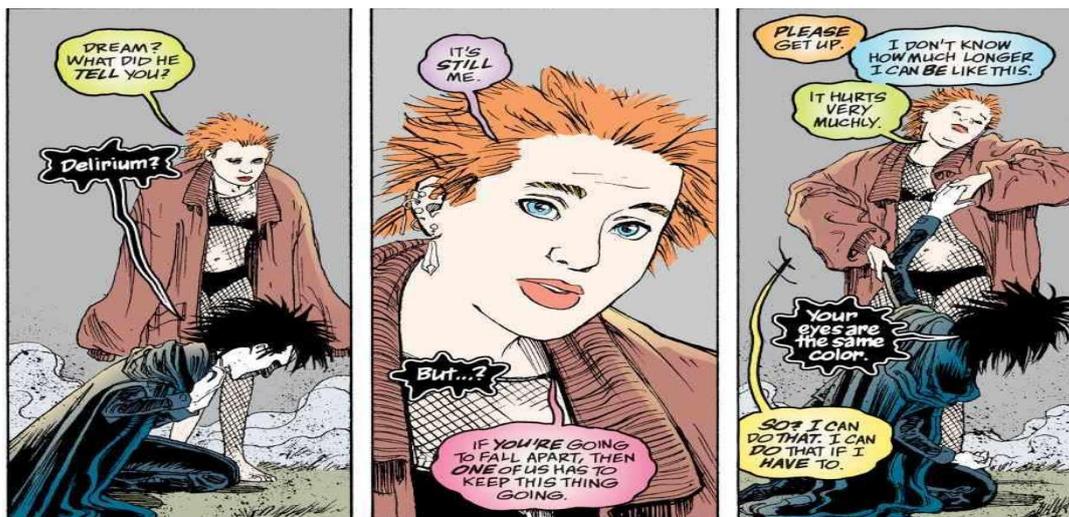


Figura 25: Delirium e Sonho em "Vidas breves: capítulo sete" (1993) © DC Comics

Delirium, após conduzir Sonho para fora do jardim de Destino, volta ao seu estado de sempre e continua demonstrando que entende o que acontece a sua volta e com seus irmãos, mais até do que eles mesmos. Ao chegarem na vila onde reside a cabeça de Orfeu, Sonho menciona não querer ir ao encontro de seu filho e demora-se a entrar na casa onde Orfeu está, ao que Delirium diz que sabe que ele não deseja entrar e que sente muito (GAIMAN, 1993c, p. 19, painéis 2 e 3). Ela não oferece para entrar com ele, ou ir em seu lugar conversar com Orfeu, pois sabe que o desafio não é dela e sim de Sonho.

Em “Vidas breves: capítulo 8” (1993d), Sonho e Delirium chegam ao fim de sua jornada e encontram Destruição e seu cachorro Barnabás. Delirium conta a Destruição todas as coisas que eles tiveram de realizar para chegar na casa de seu irmão e reconstruí-lo e toma para si a responsabilidade de ter começado a jornada. Durante sua fala, seu cabelo vai mudando de forma:

¹²⁴ No original: “If you’re going to fall apart, then one of us has to keep this thing going.”

passa de ruivo comprido, para loiro com mexas coloridas com um lado da cabelo raspado, para colorido, para totalmente raspado, para ruivo curto e, novamente, para ruivo comprido (GAIMAN, 1993d, p. 5 e 6). Ela também menciona que gosta de “entrelugares” (GAIMAN, 1993d, p. 5, painel 4), o que condiz com sua personalidade. Sendo assim, podemos relacioná-la ao conceito de “corpo objeto” proposto por Butler, que traz o corpo que transita entre o aceitável e aquilo que é excluído, o qual serve como uma maneira de questionamento de gênero (BUTLER, 1993), assim como o faz a personagem.

A personagem, ao assumir a responsabilidade pela jornada, também está assumindo, de alguma forma, parte da responsabilidade pela futura morte do irmão. A jornada dos dois termina com a morte de Orfeu pelas mãos de Sonho, o que leva as Fúrias a perseguí-lo futuramente. É possível que Delirium já soubesse o que ia acontecer e o fato dela repetir, várias vezes, que sabe as mesmas coisas que Destino e algumas que ele não sabe, fosse uma forma de mostrar ao leitor esse fato. Delirium também sabe que Destruição não irá voltar com eles, dizendo “Você não vai, né?”¹²⁵ (GAIMAN, 1993d, p. 19, painel 7), mesmo que tenha mostrado estar triste com o fato.

Assim como Morte, Delirium se coloca, então, como uma das personagens responsáveis pelo andamento do enredo e não apenas como personagem coadjuvante. Sem a jornada proposta por Delirium talvez certos elementos não fossem possíveis dentro da narrativa. Além disso, através de sua fala, de tomada da responsabilidade pelo começo do trajeto e da ideia, Delirium se coloca como personagem principal ao invés de Sonho: sem ela, a narrativa não aconteceria. Temos, então, o feminino representado como essencial à trama e não como secundário ao masculino.

Outra quebra na representação do feminino acontece na forma como Delirium é representada graficamente. Suas roupas são condizentes com sua personalidade, muitas vezes rasgadas e coloridas. Ela é, muitas vezes, desenhada utilizando apenas um casaco, sem nenhuma blusa por baixo, o que faz com que seios fiquem, por vezes, visíveis (cf. Figura 25). Entretanto, isto não é erotizado ou é colocado como algo que deva ser erotizado.

¹²⁵ No original: “You won’t, will you?”.



Figura 26: Delirium em "Vidas breve: capítulo 8" (1993) © DC Comics

Destruição acaba indo embora e Delirium fica responsável pelos cuidados com o cão pertencente ao irmão. Delirium e Sonho partem novamente para a vila de Orfeu para que Sonho possa lhe dar o descanso final. Em "Vidas breves: capítulo 9" (1993e), antes que Sonho conceda a mortalidade novamente a Orfeu, Delirium pede para vê-lo e lhe dar adeus antes que ele parta (GAIMAN, 1993e, p. 2, painéis 5 e 6).

Sonho e Delirium, então, terminam a sua jornada, encontrando-se com Desespero antes de partirem para seus reinos. Delirium expressa preocupação pelo que vai acontecer com Sonho por causa de suas ações (GAIMAN, 1993e, p. 8, painel 4), comprovando que talvez Delirium esteja realmente ciente dos eventos que irão ocorrer.

Em "As bondosas: capítulo 3" (1994), Delirium, após se transformar em 111 peixinhos coloridos, lembra-se que possui um cachorro mas não lembra onde ele está, por isso decide sair a sua procura (GAIMAN, 1994a, p. 13 e 14). Ela vai ao jardim de Destino para perguntar sobre Barnabás (em "As bondosas: capítulo 7") e vê que a estátua de Sonho está com as mãos tapando os olhos. Ela decide visitar Sonho para ver o que está acontecendo (GAIMAN, 1994a, p.

10 e 11). Delirium está ciente de que algo ruim está prestes a acontecer e tenta convencer Sonho a ir com ela na busca por Barnabás (em “As bondosas: capítulo 8”). Ela tenta convencê-lo de que está compreendendo mal o que são as suas responsabilidades como um dos membros dos Perpétuos. Segundo ela, a própria existência deles já deforma o universo e que essa é a verdadeira responsabilidade (GAIMAN, 1994c, p. 10, painel 6). Ela novamente demonstra entender realmente a função dos Perpétuos e a realidade do mundo em que vivem, também mostrando que a escolha é algo importante. Sonho não necessita seguir cegamente os eventos que virão: ele pode escolher seguir outro caminho. Sonho recusa-se a acompanhá-la e ela segue procurando Barnabás (GAIMAN, 1994c, p. 11).

Em sua busca, Delirium acaba encontrando Lúcifer em seu clube em Los Angeles (em “As bondosas: capítulo 12”, publicado em 1995). Ela compartilha seus medos com Lúcifer, o qual diz que não há nada que ela possa fazer além de continuar sua busca por Barnabás (GAIMAN, 1995a, p. 15). Delirium finalmente encontra Barnabás em “As bondosas: capítulo 13” após a morte de Sonho. Segundo ela, Sonho sumiu de sua mente. Quando Barnabás afirma que o irmão dela ficará bem ela simplesmente responde “Eu... eu acho que não...”¹²⁶ (GAIMAN, 1995b, p. 15, painel 8), pois sabe que o vazio significa que Sonho está morto porque não consegue mais sentir a presença de seu irmão como sentia antes. Durante o funeral de Sonho, Delirium diz que sentia medo dele, mas que, no momento, somente sente tristeza (GAIMAN, 1995e).

A representação de Delirium mostra que certos estereótipos podem ser usados nas histórias em quadrinhos para serem problematizados e decompostos. Delirium inicia como o estereótipo da “mulher louca” mas mostra-se, durante a narrativa, como portadora de uma personalidade que a diferencia de seus irmãos, demonstrando conhecimento e protagonismo durante o decorrer das histórias. Sua loucura não é sua definição, pois Delirium não é apenas caracterizada por sua condição mental. Delirium coloca-se como participante ativa dos acontecimentos, iniciando jornadas e possuindo uma lógica própria e única que a diferencia das outras personagens.

¹²⁶ No original: “I... I don't think so...”

3.3. “Não tenho satisfação nem insatisfação. Simplesmente sou”: o mundo e as tarefas de Desespero

Irmã gêmea de Desejo, Desespero é uma das personagens que são menos vistas durante a série. Suas aparições são poucas e normalmente associadas à sua/seu gêmea/gêmeo.

Morando em um mundo de dor e sofrimento, cercado por ratos, morcegos e por névoa, Desespero realiza seu trabalho calmamente. Sempre nua, mas de maneira nenhuma sexualizada, a personagem não expressa dor ou prazer nenhum ao ver o sofrimento dos outros (ver: Figura 26).



Figura 27: Desespero em "O despertar" (1995) © DC Comics

A primeira aparição de Desespero concide com a de sua irmã-irmão, Desejo, em “Casa de bonecas” (1989b). Desespero é contactada por Desejo, pois a personagem deseja sua opinião sobre os planos que está desenvolvendo contra Sonho. Não podemos ver muito de Desespero durante o volume, apenas seu rosto, mas já somos apresentados a seu anel, igual a seu sigilo, o qual possui um gancho com o qual Desespero costuma cortar seu rosto (GAIMAN, 1989b, p. 6, painel 9).



Figura 28: Imagem retirada de "Casa de bonecas" (1989) © DC Comics

É visto em *Sandman: noites sem fim* (2014) que Desespero não é a primeira de seu nome, mas sim a segunda, tomando o manto de Desespero após a morte de sua predecessora. Como a Desespero anterior morreu não é mencionado. É mostrado que Desespero era muito unida a Destruição e sente bastante a sua falta, guardando grande mágoa pelo seu desaparecimento (como visto em "Vidas breves").

Desespero é irmã gêmea de Desejo, mostrando que os dois sentimentos podem vir em conjunto. Desejo por vezes faz as pessoas se apaixonarem loucamente para depois separá-las e fazê-las se desesperar, entrando assim no reino de sua irmã. Em "Vidas breves: capítulo um", quando Desejo busca Delirium em uma festa, uma moça flerta com Desejo. Entretanto, Desejo a coloca no caminho de outra moça, dizendo:

Vá até lá e fale com ela. Tenham um fim de semana apaixonado, no qual as duas vão fazer amor até se ferirem e sangrarem. Depois, sem saber porquê, recuse-se a vê-la novamente. Ela vai te telefonar e rondar sua casa. Quando você pedir que a deixe em paz, a moça vai apenas chorar sem dizer uma palavra... vai encarar seus olhos magoada e seguir seus passos aonde for. Por fim, isso vai deixar você tão furiosa que vai estar desesperada para fazê-la dizer alguma coisa. Fazê-la reagir. Para magoá-la. Pra tirar aquela lembrança dos olhos dela de sua cabeça. Depois disso será apenas uma questão de tempo¹²⁷ (GAIMAN, 1992b, p. 13, painéis 3 – 5).

¹²⁷ No original: "Go and talk to her. Have a passionate weekend in which both of you make love until you're sore and bleeding. Then, without knowing why, refuse to see her again. She'll phone you and hang around your house. When you ask her to leave you alone she'll just cry and not say anything – look at you with hurt eyes and follow you around. Eventually this will make you

Como podemos ver, desejo e desespero estão conectados, assim como Desejo e Desespero. Desejo faz com que as duas moças tenham um caso rápido que depois se desenvolve em desespero para as duas, sendo que isso terminará, provavelmente, de maneira trágica. Desespero e desejo, então, são dois lados de um mesmo sentimento para as gêmeas. A palavra “desesperadamente” não foi utilizada de forma leviana, mas sim propositalmente, para mostrar que, naquele momento, as moças já terão adentrado o reino de Desespero.

3.3.1 “A rainha de seus próprios limites desolados”

Pode-se dizer que Desespero é a mais difícil das irmãs Perpétuas de se analisar por causa de suas breves aparições. Entretanto, uma das principais características da personagem é sua falta de vestimentas, andando sempre nua. Em momento nenhum a nudez da personagem é sexualizada ou sua aparência comentada de forma alguma. Assim como a personagem, que simplesmente é, como ela mesma coloca, sua nudez simplesmente está ali, sem nunca ser problematizada.

Segundo Judith Butler (2014), as vestimentas são uma das principais formas de performatização de gênero, consolidando certas ideias que temos sobre o mesmo. As roupas são formas de produção de sentido e de participação na sociedade em que vivemos, passando várias informações sobre aqueles que as estão vestindo. Ao retirar-se as roupas da equação, temos apenas o corpo do modo como ele é, sem adornos ou modificações. Desespero apresenta-se nua ao público leitor, como uma forma de representação do próprio sentimento do qual é a antropomorfização: o desespero desnuda a alma, deixando-a aberta para outros elementos.

Sendo assim, a nudez de Desespero pode ser vista como apenas uma forma de representar o elemento que a caracteriza, mas não podemos dizer que está ali simplesmente para isso. A nudez de Desespero a deixa exposta aos olhos dos outros e a julgamentos. Mesmo que isso também possa ser

so angry you'll find yourself needing desperately to make her say something. To make her react. To hurt her. To get her eyes out of your mind. After that it will be just a matter of time”.

conectado ao caráter de sua antropomorfização, podemos também vincular a sua nudez à constante sensualização e erotização das personagens femininas.

O corpo feminino nas histórias em quadrinhos, como já foi exposto durante o primeiro capítulo, é desenhado, muitas vezes, para atrair a atenção do olhar masculino, não se preocupando muito em criar uma história ou uma personalidade para as personagens femininas: o papel delas é serem bonitas, sendo sua presença apenas necessária para ampliar a história das personagens masculinas. Desespero não se encaixa nessa descrição. O corpo de Desespero, um corpo que pode ser considerado abjeto (BUTLER, 1992), não é representado como um corpo objeto. Há uma deserotização do corpo feminino, uma maneira de humanizar esses corpos, lhes darem um significado além do desejo e da sexualização.

Segundo Butler (2004), “o corpo tem sua dimensão invariavelmente social; constituído como um fenômeno social na esfera pública, o corpo é e não é meu”¹²⁸ (BUTLER, 2004, p. 21, tradução nossa). Sendo assim, a nudez do corpo de Desespero a aproxima ainda mais dos outros. Não há barreiras entre ela e as outras pessoas, nenhuma outra forma de performance que a aproxime ou a exclua de certos grupos. O corpo de Desespero faz com que aqueles que ela interage estejam mais atentas a si mesmas, a suas próprias emoções, ao seu desespero, a sua presença na esfera social. Ao colocar o seu corpo mais presente na sociedade, sem nada entre ele e os outros, Desespero assume seu corpo como sendo seu e, ao mesmo tempo, dos outros.

Ainda segundo Butler, é somente depois que colocamos nosso corpo para o mundo, deixando-o vulnerável para as expectativas sociais, depois que entendemos o papel público de nosso corpo, é que podemos chamá-lo, mesmo que tentativamente, de nosso (BUTLER, 2004). Assim, Desespero entende que seu corpo não é apenas seu, e que, através dele, ela tem um papel a cumprir, e, mesmo assim, ela o coloca aberto ao olhar e ao julgamento dos outros, pois entende que seu corpo, mesmo não sendo somente seu, é apenas seu no sentido que somente cabe a ela decidir como o apresentar ao mundo, como colocar-se socialmente. O desespero é uma forma de nudez, por isso Desespero não se envergonha de apresentar-se como é.

¹²⁸ No original: “the body has its invariably public dimension; constituted as a social phenomenon in the public sphere, my body is and is not mine”.

O corpo é, então, colocado como uma forma de abertura ao mundo e a seus sentimentos, mas também como uma forma de “moralidade, vulnerabilidade, agência”¹²⁹ (BUTLER, 2004, p. 21, tradução nossa). O corpo é colocado, através de Desespero, como a forma que mostramos nossa vulnerabilidade para o mundo, colocamos à tona nossos sentimentos, mas também formamos nossas escolhas, nosso caminho.

A escolha de uma personagem feminina para ser a antropomorfização do desespero pode ser encarada com certa pausa: há o estereótipo, nas histórias em quadrinhos, das personagens femininas que estão na história somente para sofrer, para se desesperar, para que sua dor possa ser utilizada pelas personagens masculinas para se fortalecerem e poderem seguir em frente com sua narrativa. Entretanto, Desespero não é construída de forma estereotipada. Além de seu corpo não ser colocado de forma estereotípica ou sensualizado de forma alguma, sua personalidade é bem formada e suas motivações aparentes, mesmo que suas aparições sejam breves.

O que Desespero quer é trazer pessoas para seus domínios cinzentos, mesmo que isso não lhe cause grandes emoções. Além disso, quer manter sua família unida, apresentando grandes sentimentos por todos eles. Desde sua primeira aparição, em “Casa de bonecas”, podemos ver a forte ligação que ela possui com sua/seu irmão/irmã, Desejo. Ambas aparecem juntas, muitas vezes formando planos e fazendo apostas com os outros membros da família, como com Sonho em “Três setembros e um janeiro”.

Nosso segundo contato com Desespero se dá em “Estação das brumas: um prólogo”, onde a vemos se reunir aos outros Perpétuos para a reunião de família convocada por Destino, sendo que uma das primeiras coisas que ela faz é falar com Desejo e perguntar, indiretamente, sobre Destruição, mostrando como se sente em relação ao irmão.

Desespero não participa muito das conversas que acontecem durante a reunião de família, sendo que as informações mais importantes sobre ela são dadas pelo narrador, quando este decide apresentar os Perpétuos. O mundo de Desespero é coberto de espelhos, os quais fazem com que Desespero tenha acesso a todos e possa cravar seu anzol no coração dos despreparados.

¹²⁹ No original: “The body implies morality, vulnerability, agency”.

Além disso, somos informados que a pele de Desespero é “fria e pegajosa”¹³⁰ (GAIMAN, 1990d, p. 10) e que ela é altamente paciente, até mesmo pela natureza do sentimento que representa.

Em “Três setembros e um janeiro” (1991c), Desespero convoca Sonho e lhe propõe um desafio: ver quem consegue manter Joshua Norton, um empresário fracassado que adentrou os domínios de Desespero, por mais tempo sob seu controle. Desespero é vista tentando afundar Joshua ainda mais em sua depressão e chamando Sonho para que ele possa participar do desafio (cf. Figura 28).



Figura 29: Desespero em "Três setembros e um janeiro" (1991) © DC Comics

Em nosso terceiro contato com a personagem, somos lembrados de sua tendência a se cortar ou se machucar, como forma de demonstrar o desespero que sente. Seu corpo, então, é utilizado como escape para a dor interna que sente, como uma forma de corporificação do desespero. Ainda assim, mesmo que seu corpo esteja em total exposição (como podemos ver na Figura 28), o foco não é o corpo em si, mas a situação em que a personagem se encontra. O tom apresentado nos painéis em que Desespero se encontra é

¹³⁰ No original: “Her skin’s cold, and clammy”.

de diferentes tons de cinza, fazendo com que o foco, como no caso da Figura 28, não seja Desespero em si, mas em outros detalhes, como o sangue que escorre de sua ferida. Somos convidados a não prestar atenção em seu corpo, mas sim em suas ações e atitudes, ao ato que se performatiza em seu corpo.

Isso faz com que o feminino apresentado, assim como Morte, seja um feminino que está seguro de si, seguro em seu próprio corpo e consciente de seus deveres. Desespero não é construída como sensual ou como uma personagem feminina desesperada e guiada por suas emoções, mas como uma personagem que entende o que deve fazer, cumpre seu papel, mas, mesmo assim ainda tem sua própria agência, ainda percorre seu próprio caminho.

Vemos a personagem rapidamente no especial “A canção de Orfeu” (1991d), mas sua aparição é muito breve, sendo que podemos vê-la em menos de quatro painéis.

Depois, temos Desespero em “Vidas breves: capítulo um”, quando Delirium vai atrás da irmã para pedir sua ajuda para encontrar Destruição. Encontramos, então, o reino de Desespero, um mundo enevoado e repleto de espelhos, em que ratos andam livremente e Desespero os trata como animais de estimação (GAIMAN, 1992b). Desespero recusa-se a ajudar Delirium, mas reflete sobre a relação dela com seu irmão desaparecido e de como sente saudades dele. A cena muda, então, para uma das últimas vezes que Desespero esteve em contato com seu irmão, mostrando que, mesmo que a personagem seja a personificação do desespero, ela também sente outras emoções, sendo bastante próxima de sua família.

Vemos, também, que Desespero não sente satisfação com o desespero e o sofrimento daqueles que adentram seus domínios, mas fica satisfeita ao saber que fez um bom trabalho (GAIMAN, 1992b). Em conversa com seu irmão, Desespero mostra que entende as funções que devem cumprir e entende o dever que sua família tem com o mundo dos humanos. Para ela, algumas coisas, assim como os Perpétuos e suas funções, são imutáveis (GAIMAN, 1992b, p. 24), o que faz com que a mudança de Destruição e sua recusa a participar dos deveres da família façam com que Desespero sofra ainda mais e repense algumas de suas ideias.

Em “Vidas breves: capítulo 9” (1993e), Desespero arrepende-se de não ter ido com Delirium em sua jornada e expressa o desejo de ter visto seu irmão mais uma vez (GAIMAN, 1993e, p. 9). Também vemos mais de sua relação com Desejo, pois tomamos conhecimento de que Desespero conhece todos os planos de Desejo, inclusive o de fazer com que Sonho derrame o sangue de um de seus familiares. Assim, podemos ver como as duas são complementares e que, de certa forma, preocupam-se com o desenvolvimento dos acontecimentos dos quais participam.

A última aparição de Desespero a ser analisada é em “O despertar: capítulo 3” (1995e), durante o velório de Sonho. Desespero aparece em sua forma normal, nua e somente portando um anel de anzol, que, de vez em quando, utiliza para cortar alguma parte de sua pele.

Desespero fala sobre a Desespero anterior, aquela de quem somente ela se lembra e de como as pessoas também esquecerão de Morpheus, lembrando-se apenas do Sonho atual, mas que ela não se esquecerá. Ela lembrará de todos eles (GAIMAN, 1995e, p. 11, todos os painéis). Isso reforça o que dissemos sobre Desespero ser capaz de muitos sentimentos além daquele do qual é a antropomorfização e, de certa forma, sua nudez e sua auto-mutilação ampliam o efeito que suas palavras tem no leitor. A arte dos painéis faz com que nós sintamos a dor da personagem, que também fiquemos nus perante a perda pela qual todos nós estamos passando. Novamente o vermelho do sangue de Desespero é enfatizado (GAIMAN, 1995e, p. 11, painéis 6 – 8), aumentando a carga emotiva que suas palavras possuem.

Desespero, então, não se encaixa nos estereótipos femininos apresentados nas histórias em quadrinhos, pois não é caracterizada apenas como uma mulher que é vítima de seu desespero ou é caracterizada por seu corpo. Apesar de estar sempre nua, Desespero não é erotizada, nem sua nudez é utilizada como fonte de atração do olhar masculino, recurso tanto utilizado no gênero. A nudez de Desespero é uma forma de caracterização de sua antropomorfização, colocando-a mais próxima daqueles que ela atrai para seus domínios, assim como forma de apresentar vulnerabilidade e controle ao mesmo tempo. Vulnerabilidade, pois está aberta ao olhar e ao julgamento dos outros e de si mesma, mais perto dos cortes e machucados que seus anzóis podem produzir; e controle, pois demonstra estar segura em si mesma e em

seu corpo, em pleno conhecimento de seus deveres e de quem é. Além disso, Desespero tem poucas falas, além de poucas aparições.

3.4. “Desejo nunca se satisfaz com apenas um sexo”: o caso Desejo

Desejo não é caracterizada como feminina ou masculina, mas sim como a possibilidade – e a negação – de ambos (ver: Figura 29). A personagem é responsável por muitas das intrigas do universo Sandman, especialmente as relacionadas a seu irmão Sonho. Sempre planejando seus próximos passos, Desejo tem uma relação próxima com sua irmã gêmea, Desespero, sendo esta sua confidente e muitas vezes parceira em seus planos.



Figura 30: Desejo em "Casa de bonecas" (1989) © DC Comics

A personagem Desejo não é nem feminina nem masculina. Sendo assim, a própria imagem da personagem deveria mostrar isso. Não somente a imagem, mas também a linguagem utilizada para se referir a ela/ele. À(o) Desejo são atribuídos tanto pronomes masculinos quanto femininos, utilizados ao mesmo tempo, para remeter-se ao caráter dual da personagem:

Dado o temperamento de Desejo, no entanto apenas um lugar na catedral de seu corpo pareceu apropriado para lhe servir de lar. Desejo vive no coração (GAIMAN, 1989b, p. 2).

Desejo não se prende a um sexo ou até mesmo um gênero; a personagem é livre para ser ambos (se pensarmos no binarismo de sexo e

gênero) ou nenhum deles, pois é a representação antropomórfica de um sentimento que não (re)conhece, e não escolhe, sexo ou gênero. A representação gráfica da personagem, então, não poderia ser outra.

Analisar-se-á como a personagem é produzida, atentando para a linguagem utilizada para referir-se a ela – às vezes é chamada de irmão/irmã ou tio/tia.

3. 4. 1 “Desejo sempre viveu no limite”

A primeira aparição oficial de Desejo se dá no décimo volume de *Sandman* intitulado “Casa de bonecas” (1989b) com arte de Mike Dringenberg e Malcolm Jones III. A história acompanha a jovem Rose Walker, que é um vórtice onírico, a qual pode destruir Sonho e todo o seu reino. Rose é, também, fruto das maquinações de Desejo e, de certa forma, de sua irmã gêmea, Desespero. Desejo aparece brevemente na narrativa para que possamos entender o que está acontecendo e ver que muitos dos problemas enfrentados por Sonho durante o arco de *Sandman* se dão por causa de Desejo.

O primeiro contato que temos com a personagem é através de seu reino, o qual é composto por uma fortaleza chamada “limiar”. Desde então podemos ver a natureza de Desejo: a personagem é única, mas ao mesmo tempo não se satisfaz com o que possui, estando sempre procurando um novo começo, uma nova aventura ou um novo plano, sempre estando no limite. Isso é confirmado pela própria narrativa, a qual afirma que “Desejo sempre viveu no limite” (GAIMAN, 1989b, p. 2, painel único).

Além disso, Desejo parece viver envolta em si mesma, até mesmo porque o limiar é uma grande estátua da própria Desejo, com os braços abertos e levantados em direção ao alto. Isso condiz com a personalidade de Desejo, sempre pensando em seus desejos, suas vontades e emoções. A única outra personagem pela qual Desejo sempre demonstra grandes emoções e sempre inclui em seus planos é sua irmã Desespero.

Como mencionado na seção anterior, assim como Sonho e Morte, Desejo e Desespero são complementares. Entretanto, diferentemente de seus irmãos, as personagens gêmeas não parecem conseguir viver sem a presença uma da outra. Assim como visto anteriormente, Desejo leva as pessoas para

seu reino para depois mandá-las para o reino de sua irmã, mostrando o quão forte é a relação entre elas e as emoções que antropomorfizam e apresentando uma espécie de relação consequencial entre desejo e desespero. Em “Vidas breves: capítulo um”, Delirium visita Desespero para pedir sua ajuda. Desespero está assistindo aos problemas de um homem que foi abandonado por sua esposa por seu interesse por fotos relacionadas a pedofilia (GAIMAN, 1992b, p. 18, painel 1), colocando novamente os dois sentimentos como relacionados. O desejo representado por Desejo não é saudável ou feliz, o que leva as pessoas que se encontram sob seu domínio a caírem nos domínios de Desespero.

A personagem é, acima de tudo, a representação antropomórfica de uma emoção humana e, sendo assim, a criação da personagem deve apresentar este fato tanto na parte gráfica quanto na parte escrita. Antes de conhecermos a personagem, quando ainda somente temos acesso a sua forma através de sua fortaleza, já podemos entender que Desejo não poderá ser definida binariamente, pois “Desejo nunca se satisfaz com apenas um sexo. Ou com apenas uma de qualquer coisa que fosse, exceto talvez o próprio limiar”¹³¹ (GAIMAN, 1989b, p. 2, painel único).

Os domínios de Desejo são representados graficamente em cores quentes, em sua maioria vermelho e preto, o que condiz com o que pensamos sobre a natureza do sentimento desejo, ou seja, algo forte, passional. Isso é também condizente com a natureza da personagem Desejo, a qual está sempre procurando por algo que possa fazer sua existência mais interessante.

A personagem, conforme podemos ver na Figura 29 acima, é representada, primariamente, como sendo uma figura andrógina, que poderia ser tanto masculina quanto feminina, representando o desejo em si, o qual não faz distinções de sexo ou de gênero. Entretanto, em situações em que Desejo aparece de alguma forma ameaçada, suas feições são suavizadas para que ela aparente ser mais feminina do que masculina.

Isto acontece em “Corações Perdidos” (1990b), história que fecha o arco que foi iniciado em “Casa de bonecas”. Sonho confronta Rose Walker, o vórtice onírico, finalizando suas relações com ela e sua família, libertando-a e a si

¹³¹ No original: “Desire has never been satisfied with just one sex. Or just one of anything – excepting only perhaps the threshold itself”.

mesmo. No curso da narrativa, Sonho descobre que Desejo sempre esteve por trás dos acontecimentos e decide ir confrontá-la.

Durante o confronto, percebemos que Desejo pode tomar a forma que quiser: masculina, feminina, ou qualquer outro gênero. Para seus propósitos, e para interferir na vida de Sonho, Desejo disfarça-se de homem e é avô da personagem Rose Walker (GAIMAN, 1990b, p. 23, painéis 5 – 7). Assim, a linguagem usada para se referir à personagem também se modifica, mas é mais comum que ela seja chamada por pronomes masculinos e femininos ao mesmo tempo. Sonho refere-se à personagem como “irmão-irmã” ao longo da narrativa (GAIMAN, 1990b, p. 24, painel 5).

Entretanto, por mais que a aparência de Desejo seja, na maioria das vezes, andrógina, em momentos de tensão, ou momentos em que a personagem está sendo ameaçada, as feições de Desejo são mais femininas do que masculinas (cf. Figura 30). Muitos pesquisadores de gênero em quadrinhos mencionam que o perigo e a vulnerabilidade são normalmente associados com o feminino, colocando o masculino em papel dominante (STABILE, 2009; NOGUEIRA, 2013).

Como podemos ver na Figura 30, Sonho, após confrontar Desejo, repete à personagem o que Morte sempre diz: a responsabilidade dos Perpétuos é para com os humanos, pois sem a humanidade eles não existiriam. O interessante, entretanto, é a parte gráfica. A personagem Desejo parece perdida, diz não conseguir entender o que Sonho está dizendo, enquanto ele paira de forma ameaçadora atrás dela (GAIMAN, 1990b, p. 24, painéis 4 e 5).

A tendência a representar a personagem, nesse momento, como mais feminina do que masculina, reinsere o feminino em um papel de submissão, de vulnerabilidade perante o masculino. Diferentemente da representação de Morte, que estabelece seu poder através da conversa e do aconselhamento, Sonho se inscreve através da dominação. O feminino e o masculino não se encontram em igualdade.



Figura 31: Sonho e Desejo em "Corações perdidos" (1990) © DC Comics

Segundo Butler (2014), a tendência que temos perante aqueles que quebram as regras binárias de gênero é a da violência. Para ela,

Se uma pessoa se opõe às normas do binarismo de gênero não apenas por ter uma visão crítica sobre elas, mas ao incorporar essas normas criticamente, e sendo essa oposição estilística legível, parece que a violência emerge precisamente como uma demanda de desfazer essa legitimidade, para questionar sua possibilidade, para fazê-la irreal e impossível em face de sua aparência ao contrário¹³² (BUTLER, 2014, p. 35, tradução nossa).

Desejo quebra as regras do binarismo masculino/feminino por negar e aceitar ambos ao mesmo tempo. A personagem, como o próprio sentimento desejo, não está restrita a apenas um gênero ou sexo, mas sim aberta a todas as possibilidades. Como esse fato pode ser de difícil entendimento, a violência é utilizada para trazer a personagem a um patamar mais fácil de ser entendido: o daquele do feminino como vítima ou como a metade mais vulnerável.

¹³² No original: "If a person opposes norms of binary gender not just by having a critical point of view about them, but by incorporating norms critically, and that stylized opposition is legible, then it seems that violence emerges precisely as the demand to undo that legibility, to question its possibility, to render it unreal and impossible in the face of its appearance to the contrary."

A possibilidade de Desejo estar além do binarismo é deslegitimizada e os padrões de gênero, assim como seus estereótipos, são impostos novamente. O masculino é colocado como detentor do poder, aquele que usa da violência para atingir seus objetivos, que ameaça e faz com que aquele que está sendo ameaçado não saiba se vai ser atingido ou acariciado. Já o feminino é colocado em uma posição submissa, que não entende o que está acontecendo, mas aceita seu destino calmamente. Isso nega o não-binarismo de Desejo, colocando a personagem em uma posição em que sua identidade é negada para que a masculinidade de Sonho possa estar em evidência.

Além disso, como já mencionado, há também a linguagem utilizada para se referir a Desejo. Sonho se refere à personagem como “irmão-irmã” ao levar em conta o fato de Desejo não ser nem masculina nem feminina. Entretanto, essa linguagem é, em si mesma, uma forma de violência, pois nega o não-binarismo de Desejo, nega a coexistência e a negação do feminino e do masculino que permeiam a personagem ao tentar classificá-la com termos binários. Podemos dizer, seguindo o que foi mencionado por Butler (2014), que o problema se dá pelo fato de que muitas línguas não estão preparadas para pessoas que fujam do padrão binário que é veiculado socialmente. Para ela, as línguas deveriam se modificar para aceitar a todos.

O fato de Desejo ainda ser referida como “irmão-irmã”, “tia-tio” ou outras variantes, demonstra que a narrativa não consegue ir, quando se trata da personagem, além de visões de gênero já estabelecidas, precisando classificá-la de alguma maneira. Isso, somado ao fato de Desejo ser representada de forma mais feminina em momentos de vulnerabilidade, mostra que a personagem ainda está atrelada a estereótipos de gênero.

Em “Estação das brumas: um prólogo”, durante a reunião de família dos Perpétuos, temos Desejo mostrando a Sonho que ele está errado no seu tratamento de suas antigas namoradas, dizendo que os relacionamentos de Sonho não estavam “isentos de problemas”¹³³ (GAIMAN, 1990d, p 19, painel 2). Sonho se irrita e ameaça a personagem, sendo parado por Destino. Quando Sonho se retira, Morte, de forma mais sutil, também a ameaça. Durante o confronto, novamente Desejo tem suas feições desenhadas de forma mais

¹³³ No original: “Well, you don’t exactly have trouble-free relationships, do you?”.

“feminina”, confirmando o que vem sendo representado até o momento. Desejo iniciou a conversa no controle da situação, apontando a verdade sobre os relacionamentos de seu irmão, mas terminou sendo vista por todos como problemática. Mesmo que Morte, depois em sua conversa com Sonho, diga que Desejo estava certa, nada na conversa anterior apoia isso: Morte se colocou no lado de Sonho, enfrentando sua irmã-irmão de maneira abrupta e violenta.

Segundo Butler (2004),

no nível do discurso, algumas vidas não são consideradas vidas de maneira alguma, elas não podem ser humanizadas; elas não se encaixam no quadro dominante do que é considerado humano, e a sua desumanização acontece neste nível. Este nível abre espaço para uma violência física que, de certa forma, passa a mensagem de desumanização que já está presente na cultura¹³⁴ (BUTLER, 2004, p. 25, tradução nossa).

Como Desejo não se encaixa nos padrões binários da sociedade, a personagem precisa ser, em vários momentos, colocada de forma que se coloque nos padrões feminino x masculino ao qual o público está acostumado. A violência é colocada de forma a fazê-la se encaixar em um discurso recorrente socialmente. Desejo não é realmente livre para escolher, pois até mesmo em um nível narrativo temos a personagem sendo violentamente forçada a escolher um caminho.

No mesmo volume, temos Morte sendo tão direta com Sonho quanto Desejo e, mesmo que tenhamos Sonho se irritando e gritando com Morte, a parte gráfica mostra que Morte não está preocupada com o que está acontecendo (GAIMAN, 1990d, p. 22), diferentemente de Desejo, a qual, após ser criticada tanto por Sonho quanto por Morte – e pelos outros que se mantiveram quietos – baixa a cabeça em sinal de vergonha (GAIMAN, 1990d, p. 20, painel 6), como pode ser visto na Figura 31.

¹³⁴ No original: on the level of discourse, certain lives are not considered lives at all, they cannot be humanized; they fit no dominant frame for the human, and their dehumanization occurs first, at this level. This level gives rise to a physical violence that in some sense delivers the message of dehumanization when is already at work in the culture”.



Figura 32: Imagem retirada de "Estação das brumas: um prólogo" (1990) © DC Comics

Desejo parece ser constantemente criticada e ameaçada, mesmo quando está com razão ou quando age da mesma maneira que as outras personagens presentes. Sua negação a escolher apenas uma opção a coloca fora da narrativa, e a violência voltada a ela serve para “humanizá-la”, colocando-a dentro dos padrões de gênero esperados. Assim, perante uma situação em que ela não está no controle, ela aparece mais feminilizada.

Diferentemente, quando Desejo está em controle da situação, ou em público, ela aparece diferente, normalmente utilizando roupas mais representativas do “masculino”. Em “Três setembros e um janeiro”, mesmo perdendo sua aposta com Sonho, Desejo ainda controla Dor, um morto que a personagem ressuscitou para tentar convencer Joshua a entrar em seu reino. Isso faz com que a personagem seja apresentada usando um terno e sem a maquiagem que esteve presente até o momento. No volume, Desejo não é amedrontada por seu irmão, enfrentando-o. Desejo parece maior também, mais larga, sem as curvas que apresentou anteriormente (GAIMAN, 1991c, p. 22).



Figura 33: Imagem retirada de "Três setembros e um janeiro" (1991) © DC Comics

Em “Vidas breves: capítulo um” (1992b), encontramos Delirium procurando seus irmãos para ir em uma busca atrás de Destruição. Delirium vai até um clube procurar por Desejo e pergunta por sua irmã (GAIMAN, 1992b, p. 12). Desejo aparece e informa ser, por vezes, a irmã de Delirium. Mesmo utilizando pronomes femininos (como Delirium usou), a personagem encontra-se no controle, aparecendo com um estilo mais “masculino”.

Durante a história, Desejo encontra-se em público, no seu elemento, claramente mostrando que está no controle da situação. Diferentemente do que aconteceu em seus encontros com Sonho, nos quais a personagem encontrava-se em desvantagem e representada de maneira mais feminina, agora Desejo é apresentada de maneira mais masculina: sua postura é mais ereta – juntando o masculino com assertividade –, seu corpo não apresenta curvas ou seios, e seu rosto encontra-se sem maquiagem, com seu cabelo curto penteado para trás (cf. Figura 33). Somente podemos ver o fato de Desejo não contentar-se com apenas um gênero quando a personagem menciona ser a irmã de Delirium, como podemos ver na figura abaixo. Entretanto, isso se deve mais ao fato de Delirium ter mencionado querer a sua irmã, sendo assim, Desejo apresenta-se como tal.

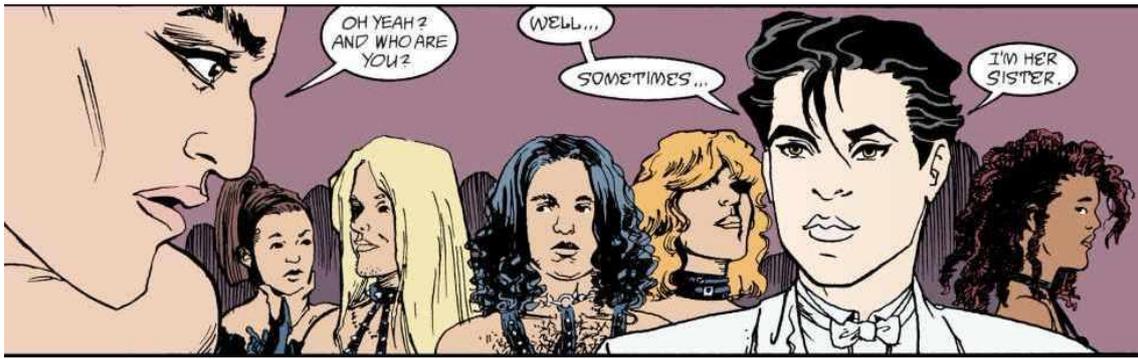


Figura 34: Desejo em "Vidas breves: capítulo 1" (1992) © DC Comics

Isso poderia ser colocado como mais um exemplo da vitimização constante do feminino nas histórias em quadrinhos e do poder apresentado pelo masculino dentro do meio. Desejo ainda é representada de maneira binária, sendo que cada uma de suas facetas aparece em momentos diferentes. Não podemos nos esquecer que Desejo é uma personagem fictícia, criada a partir das escolhas de um autor e de um grupo de artistas, passando, assim, suas concepções do mundo, então a personagem, ao invés de estilhaçar certas representações, abrindo espaço para uma diferente concepção de gênero, acaba por tornar essas mesmas representações mais fortes e presentes dentro das histórias.

Durante a procura de Delirium e Sonho por Destruição, em "Vidas breves: capítulo cinco" (1993a), alguns antigos conhecidos de Destruição morrem ou causam a destruição de lugares onde se encontram. Tiffany, uma dançarina, acaba se envolvendo na história por conhecer uma dos antigos amores de Destruição. Quando a boate onde ela trabalha é destruída, Tiffany encontra-se nua, à noite, sozinha na rua. Desejo a encontra e oferece ajuda (GAIMAN, 1993a, p. 25).

Desejo encontra-se, novamente, no controle da situação, dizendo a Tiffany que a culpa do que estava acontecendo era de seus irmãos, que não ouviram seus conselhos (GAIMAN, 1993a, p. 25). Desejo é desenhada de forma completamente masculinizada, sem nenhum traço de sua normal inconformação com apenas um gênero. Tiffany até mesmo refere-se a Desejo

como "mister" (GAIMAN, 1993a, p. 25, painel 5) depois que a personagem vai embora.

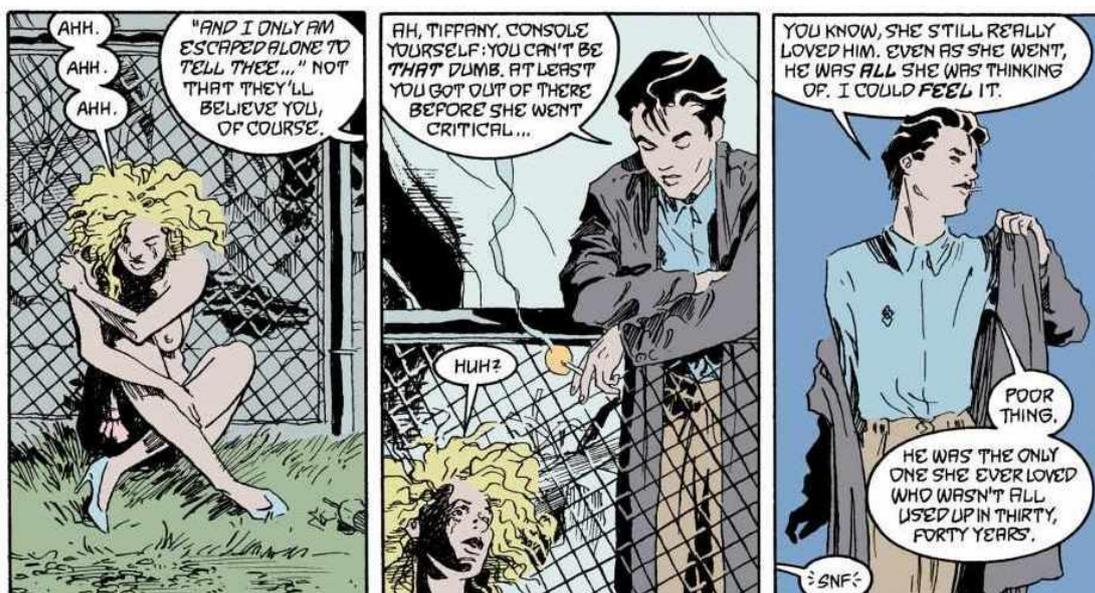


Figura 35: Desejo em "Vidas breves: capítulo 5" (1993) © DC Comics

Em "As bondosas: capítulo 9" (1994d), com desenhos de Marc Hempel, Desejo encontra-se com Rose Walker, sua neta, e conta a ela a verdade sobre sua família. Rose Walker cresceu para ser um vórtice, um elemento que pode destruir o sonhar, e foi criada por Desejo, que criou a mãe de Rose, engravidando sua avó, para enganar Sonho e fazê-lo destruir alguém de sua própria família.

Desejo aparece muito como sendo alguém que gosta de criar confusão por causa de sua natureza; ela gosta de fazer com que as pessoas desejem coisas para depois se desesperarem e entrarem no reino de sua irmã-gêmea. Desejo também está sempre criando problemas para Sonho, sendo que Rose Walker faz parte de uma de suas tentativas de criação de caos.

Nesta edição, Desejo é desenhada de forma que sua negação de escolha de apenas um sexo/gênero seja mais aparente. Mesmo estando no controle da situação, Desejo não é desenhada como sendo mais masculina, mas sim como uma combinação de masculino e feminino, o que é interessante como uma mudança no rumo da personagem, mostrando que o feminino pode existir em uma situação de poder e controle, não sendo eclipsado pelo

masculino. Além disso, demonstra que os estereótipos de gênero não precisam ser seguidos para a criação de uma personagem com profundidade, que apresenta suas próprias escolhas e motivações, não sendo controlada por imposições de gênero.

O mesmo ocorre na última aparição de Desejo a ser analisada, em “Os despertar 3: no qual o velório se encerra e nós despertamos” (1995e).



Figura 36: Desejo em "O despertar: capítulo 3" (1995) © DC Comics

Conforme podemos ver na Figura 35, Desejo é representada de forma que nem o feminino nem o masculino estejam em destaque, mas sim com os dois sendo representados sob a mesma medida, mostrando algo que vai além da mera junção dos dois. Também podemos entender melhor o relacionamento entre Sonho e Desejo, sendo que Desejo apenas convivia com Sonho porque haviam nascido na mesma família (GAIMAN, 1995e).

Desejo, então, é representada de maneira desconexa no universo *Sandman*. Desejo começa como uma personagem que é desenhada e representada de maneira binária, mesmo que o texto que acompanha a representação gráfica nos diga que a personagem nunca se contentou em

escolher apenas um sexo. Sendo assim, a personagem era representada como sendo mais feminina em momentos em que se encontrava em desvantagem e mais masculina em momentos em que se encontrava no controle da situação, reforçando, assim, diversos estereótipos de gênero presentes nas histórias em quadrinhos. Entretanto, em suas últimas representações, a personagem foi apresentada de maneira mais andrôgina, não sendo nem um nem outro, assim como o próprio sentimento que representa.

Conclusão

Loss (2013) diz que Gaiman é considerado, por alguns, como sendo um autor feminista. Acreditamos que o que pode ser dito é que Gaiman é um autor que se preocupa com seus personagens e com a narrativa que cria. De certa maneira, ele também se preocupa com a equidade entre os diferentes gêneros e sexualidades em suas histórias, tentando dar as suas personagens uma narrativa própria.

Entretanto, como o próprio Gaiman diz, suas histórias têm “gêneros”, sendo que algumas são masculinas e outras femininas. Para ele, “livros tem sexos”¹³⁵ (GAIMAN, 2016, p. 67). Para ele, algumas histórias de *Sandman* são femininas enquanto outras são masculinas. O mesmo se dá para seus livros. *Lugar nenhum* seria um livro masculino, que contem uma história de meninos, e *Stardust: o mistério da estrela* seria um livro feminino por causa da personagem Yvaine, a qual, segundo o autor, é a parte mais interessante do livro (GAIMAN, 2016).

É interessante notar que Gaiman não faz distinção entre sexo e gênero, alternando os dois termos como se fossem sinônimos. Assim, é possível pensar que o mesmo se dá em suas obras de ficção, sendo que gênero e sexo aparecem como sendo o mesmo, o que pode impactar na caracterização de suas personagens. Sendo assim, suas histórias irão carregar algum tipo de estereótipo, não somente de gênero, mas também de sexo e, talvez, de sexualidade.

Para Gaiman, “Terra das brumas”, arco em que Sonho procura refazer seus erros para com Nada, seria uma história masculina. A personagem principal da narrativa também é uma personagem masculina. Por essa lógica, podemos dizer que histórias como “Façada” seriam histórias femininas, pois são histórias mais introspectivas, com menos ação e recheadas de personagens femininas. Entretanto, “Façada” é uma história que é criada em torno de estereótipos do feminino e a narrativa serve para reforçá-los ao invés de desfazê-los.

“Façada” apresenta uma personagem feminina que se encontra em uma situação de submissão e dependência de uma personagem masculina. A vida

¹³⁵ No original: “books have sexes”.

de Rainie gira em torno dos desígnios de Rá, sendo que sua libertação só é possível por causa dele. Ao invés de criar uma narrativa que mostre os perigos de colocar personagens femininas sempre no papel de vítimas, a narrativa acaba por reforçar o papel de vítima das personagens femininas nas histórias em quadrinhos ao mostrar uma personagem que, sem a ajuda de uma personagem masculina, não consegue resolver os problemas em sua vida nem seguir em frente.

A história também reforça os padrões de beleza que as personagens femininas devem apresentar dentro do gênero das histórias em quadrinhos. Quando somos apresentados a uma personagem feminina cuja aparência a impede de se ajustar na sociedade – e até mesmo a sociedade dos super-heróis que está acostumada a receber pessoas de diferentes aparências – temos reforçada a ideia de que o valor do feminino está atrelado a sua aparência física e que, quando esta aparência deixa de ser desejável ao olhar masculino, o que resta é o esquecimento ou a remoção deste ser indesejado da sociedade.

Como já mencionamos anteriormente, as histórias em quadrinhos, por mais que algumas mudanças já tenham ocorrido, são um meio majoritariamente masculino. Sendo assim, é necessário grande cuidado na criação de personagens femininas, assim como em sua representação. Narrativas que somente mantêm os mesmos arquétipos e estereótipos do feminino contribuem para que não haja modificações em relação ao assunto, pois tais representações acabam se (re)naturalizando.

Assim, a representação da personagem Desejo como sendo mais feminina em situações em que está sendo ameaçada por uma personagem masculina, ou o fato de Rainie ser “liberta” por aquele que modificou sua vida em primeiro lugar, passam ideias bem precisas sobre o papel e a presença do feminino nas histórias em quadrinhos, reforçando o papel de submissão e de vítimas que tais personagens estão acostumadas a preencher.

Entretanto, em outros momentos, o feminino é colocado como possuidor de tanto poder e agência quanto o masculino. A personagem Morte, por exemplo, retoma a agência que muitas vezes é negada às personagens femininas no meio. Morte demonstra que o feminino não está atrelado ao masculino, a estereótipos ou expectativas de gênero. O feminino é livre para

escolher seu caminho. Além disso, ao colocar uma personagem feminina em posição de grande poder, Gaiman realça a realidade de que o feminino é passível de assumir posições de poder e responsabilidade sem que, para isso, precise ser masculinizado.

Ao colocar Morte, uma personagem que poderia ter a aparência que quisesse, como uma menina alegre e feminina, o autor reforça a liberdade de escolha, colocando o feminino não como algo falho e que deva ser modificado, mas como uma fonte de poder. Isso é demonstrado não somente pela aparência da personagem, mas também por suas ações e personalidade: Morte mais do que aconselha, mostra que as decisões devem ser individuais, independentemente de seu gênero.

Sendo assim, não afirmariamos, conforme Loss, que Gaiman é um autor feminista, mas, sim, que Gaiman é um escritor preocupado com a construção de suas histórias e personagens – e também de certa forma ciente dos problemas encontrados na representação do feminino nas histórias em quadrinhos – mas que, em certos momentos, ainda está preso aos estereótipos presentes no meio e na sociedade em que se encontra. *Sandman*, então, utiliza-se de estereótipos presentes nos quadrinhos, tanto para reforçá-los ou para quebrá-los, como é o caso de *Delirium*.

Delirium, que começou a vida como *Deleite*, é, à primeira vista, apenas o estereótipo da “mulher louca”. Entretanto, ao acompanhar a personagem em sua jornada, podemos ver que *Delirium* está reagindo ao que vê em sua volta, em uma espécie de ultra-sanidade: *Delirium* vê a sociedade em que se encontra como ela verdadeiramente é, como todas as suas regras, paradoxos e contradições. *Delirium* é responsável por seu destino e responsável por sua mudança, pois sabe que *Deleite* nunca sobreviveria no mundo dos humanos quando conseguisse entender a sociedade e seus deveres nela. Diferentemente de *Rainie*, a qual acaba sendo vítima do mesmo estereótipo que pretende quebrar, *Delirium* utiliza-se do estereótipo da personagem feminina louca para mostrar que estereótipos podem estar errados e podem ser modificados.

Desespero é colocada como contraponto de *Desejo* e apresentada como a única personagem dos *Perpétuos* que não utiliza vestimentas. No entanto, ao invés disto ser uma forma de erotização da personagem, é um meio de

representação do sentimento que ela antropomorfiza: o desespero desse indivíduo de todas as outras emoções. Sendo que vestimentas são uma forma de performatividade de gênero, de corporificação das normas de gênero, a não utilização de marcações, de roupas, coloca o corpo sem adereços perante o mundo, nos forçando a fazer uma análise que vai além do superficial. Somos, pois, obrigados a encarar o corpo que é considerado feminino sem marcações e sem a constante erotização apresentada pelas histórias em quadrinhos e a repensar este corpo. Ele não está presente para atrair o olhar masculino, ele simplesmente está presente: assim como Desespero, ele simplesmente é.

Assim, depois da análise das personagens, podemos olhar e repensar as hipóteses que apresentamos na introdução:

1) Em relação à primeira hipótese que afirmava que as questões de gênero apareciam de maneira consciente dentro da obra, podendo ser vistas na caracterização das personagens femininas, podemos considerá-la verdadeira, sendo que questões de gênero são colocadas dentro da narrativa, tanto para desfazerem estereótipos, quanto para reafirmá-los. Ainda que, muitas vezes, essas questões não sejam colocadas de maneira explícita ou não sejam o foco da narrativa, podemos ver uma preocupação em caracterizar todas as personagens de maneira única. Mesmo que as personagens acabem sendo utilizadas para reafirmar determinados estereótipos, elas têm uma personalidade própria e uma voz dentro da narrativa.

2) A segunda hipótese afirmava que o feminino apresentava, assim como o masculino, uma função complexa na narrativa, não servindo apenas como personagens coadjuvantes, mas também como personagens principais. Mais uma hipótese confirmada dentro da análise. Salvo exceções, como alguns momentos com Desejo, mesmo que esta não possa ser considerada uma personagem feminina, as personagens femininas apresentam sua própria voz e conhecem seus próprios caminhos, sendo responsáveis pelo desenrolar da história e pelos acontecimentos presentes na obra. As personagens femininas da família dos Perpétuos possuem vozes e motivações distintas e não podem ser consideradas apenas estereótipos, mesmo que, por vezes, utilizem-se deles para serem caracterizadas.

E, por fim, 3) afirmamos que os estereótipos do feminino estavam presentes de maneira consciente na narrativa, por vezes sendo desestruturado, tornando-se uma característica entre várias outras e não sua razão de ser.

Já mencionamos parte desta hipótese no comentário anterior, afirmando que as personagens da família dos Perpétuos são claramente caracterizadas e possuem personalidades que ultrapassam simples estereótipos, mesmo que se utilizem deles como ponto de partida. Como exemplo, podemos citar a personagem Delirium que, por mais que pareça somente o estereótipo da personagem feminina louca, apresenta motivações próprias e é importante para o desenrolar dos eventos gerais, assim como é essencial para os eventos que levam à morte de Sonho.

Sendo assim, podemos concluir que *Sandman*, por mais que apresente elementos problemáticos para a representação do feminino, e ainda sustente alguns estereótipos do feminino no gênero das histórias em quadrinhos, possui personagens que não são caracterizadas apenas pelo seu gênero, ou servem como atrativo para o olhar masculino. As personagens femininas da família dos Perpétuos são importantes para o enredo e para o desenrolar dos acontecimentos dentro do universo proposto, sem serem colocadas de lado, ou eclipsadas, pelos personagens masculinos da obra.

Além disso, acreditamos ter mostrado a importância da análise sobre a representação do feminino nas histórias em quadrinhos, meio este que é considerado parte da cultura popular, o que leva ao alastramento de estereótipos, por vezes nocivos, do feminino o que, por sua vez, naturaliza-se na sociedade e reforça certas práticas performativas de gênero.

Bibliografia

ARAUJO, Denise. A questão do gênero nas histórias em quadrinhos de *Mafalda* (Quino). In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 15., 2013. **Anais...** Belo Horizonte, 2013.

AUSTIN, J. L. **How to do things with words**. Londres: Oxford University Press, 1962. 168 p.

BARCELLOS, Janice Primo. **O feminino nas histórias em quadrinhos**. Disponível em http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/agaque/ano2/numero4/artigosn4_1v2.htm> Acessado em 15 de outubro de 2016.

BEAUVOIR, Simone de. **O segundo sexo**. 2. ed. Tradução Sergio Milliet. Volume único. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009. 935 p.

BUTLER, Judith. **Bodies that matter**: on the discursive limits of 'sex'. Nova York: Routledge, 1993. 288 p.

BUTLER, Judith. Performative acts and gender constitution: an essay in phenomenology and feminist theory. **Theatre Journal**, n. 4, 1988. p. 519-531.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero**: feminismo e subversão da identidade. 7. ed. Tradução Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2014. 236 p.

BUTLER, Judith. Sex and gender in Simone de Beauvoir's *Second Sex*. **Yale French Studies**, n. 72, Simone de Beauvoir: Witness to a Century, 1986. p. 35-49.

BUTLER, Judith. **Undoing gender**. Nova Iorque: Routledge, 2004. 284 p.

CADLE, Lanette. The power of the perky: the feminist rhetoric of Death. In: PRESCOTT, Tara; DRUCKER, Aaron (org.). **Feminism in the worlds of Neil Gaiman**: essays on the comics, poetry and prose. Carolina do Norte: McFarland & Company, 2012. p. 32-46.

CARPENTER, Thomas. The Sandman. In: WEINER, Stephen; BEATY, Bart. (org.). **Critical survey of graphic novels**. Hackensack: Salem Press, 2012. p. 529-535.

CETINER-OKTEM, Zuleyha. *The Sandman* as a neomedieval text. **ImageText**: interdisciplinary comics studies. v. 4, n. 8, 2008.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. Tradução Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 2015. 386 p.

EISNER, Will. **Comics and sequential art**. Flórida: Poorhouse Press, 1985. 164 p.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. Tradução Leandro Luigi Del Manto. São Paulo, Devir: 2005. 168 p.

FEMENÍAS, María Luisa. A crítica de Judith Butler a Simone de Beauvoir. **Sapere Audi**. Tradução e revisão de Antônio Aurélio de Oliveira Costa, Jacyntho Lins Brandão e Valéria de Marco Fonseca. Belo Horizonte: v. 3 – n. 6, 2012. p. 310-339.

FLAX, Jane. Pós-modernismo e relações de gênero na teoria feminista. In: HOLLANDA, Heloísa Buarque de (org.). **Pós-modernismo e política**. Rio de Janeiro: Rocco, 1991. p. 217-250.

GAIMAN, Neil. **Sandman**: edição definitiva volume 1. Tradução Jotapê Martins, Fabiano Denardin. São Paulo: Panini Books, 2010. 614 p.

GAIMAN, Neil. **Sandman**: edição definitiva volume 2. Tradução Jotapê Martins, Fabiano Denardin. São Paulo: Panini Books, 2011. 618 p.

GAIMAN, Neil. **Sandman**: edição definitiva volume 3. Tradução Jotapê Martins, Érico Assis, Daniel de Rosa. São Paulo: Panini Books, 2012. 618 p.

GAIMAN, Neil. **Sandman**: edição definitiva volume 4. Tradução Jotapê Martins, Érico Assis. São Paulo: Panini Books, 2013. 610 p.

GAIMAN, Neil. **Brief lives 1**. Nova Iorque: DC Comics, 1992b.

GAIMAN, Neil. **Brief lives 2**. Nova Iorque: DC Comics, 1992c.

GAIMAN, Neil. **Brief lives 3**. Nova Iorque: DC Comics, 1992d.

GAIMAN, Neil. **Brief lives 4**. Nova Iorque: DC Comics, 1992e.

GAIMAN, Neil. **Brief lives 5**. Nova Iorque: DC Comics, 1993a.

GAIMAN, Neil. **Brief lives 6**. Nova Iorque: DC Comics, 1993b.

GAIMAN, Neil. **Brief lives 7**. Nova Iorque: DC Comics, 1993c.

GAIMAN, Neil. **Brief lives 8**. Nova Iorque: DC Comics, 1993d.

GAIMAN, Neil. **Brief lives 9**. Nova Iorque: DC Comics, 1993e.

GAIMAN, Neil. **Death**. Scott: DC Comics, 2014.

GAIMAN, Neil. **Doll's House**. Nova Iorque: DC Comics, 1989b.

GAIMAN, Neil. **Façade**. Nova Iorque: DC Comics, 1990c.

GAIMAN, Neil. **Lost hearts**. Nova Iorque: DC Comics, 1990b.

GAIMAN, Neil. **Men of good fortune**. Nova Iorque: DC Comics, 1990a.

GAIMAN, Neil. **Sandman noites sem-fim**. São Paulo: Panini Books, 2014. 164 p.

GAIMAN, Neil. **Sandman overture**. Burbank: DC Comics, 2016.

GAIMAN, Neil. **Season of mist**: chapter 3. Nova Iorque: DC Comics, 1991a.

GAIMAN, Neil. **Season of mist**: chapter 4. Nova Iorque: DC Comics, 1991b.

GAIMAN, Neil. **Season of mist**: prologue. Nova Iorque: DC Comics, 1990d.

GAIMAN, Neil. **The golden boy**. Nova Iorque: DC Comics, 1993f.

GAIMAN, Neil. **The kindly ones**: part 12. Nova Iorque: DC Comics, 1995a.

GAIMAN, Neil. **The kindly ones**: part 13. Nova Iorque: DC Comics, 1995b.

GAIMAN, Neil. **The kindly ones**: part 3. Nova Iorque: DC Comics, 1994a.

GAIMAN, Neil. **The kindly ones**: part 7. Nova Iorque: DC Comics, 1994b.

GAIMAN, Neil. **The kindly ones**: part 8. Nova Iorque: DC Comics, 1994c.

GAIMAN, Neil. **The kindly ones**: part 9. Nova Iorque: DC Comics, 1994d.

GAIMAN, Neil. **The parliament of rooks**. Nova Iorque: DC Comics, 1992a.

GAIMAN, Neil. **The song of Orpheus**. Nova Iorque: DC Comics, 1991d.

GAIMAN, Neil. **The sound of her wings**. Nova Iorque: DC Comics, 1989a.

GAIMAN, Neil. **The wake, an epilogue**: Sunday morning. Nova lorque: DC Comics, 1995f.

GAIMAN, Neil. **The wake, chapter 1**: which occurs in the wake of what has gone before. Nova lorque: DC Comics, 1995c.

GAIMAN, Neil. **The wake, chapter 2**: in which a wake is held. Nova lorque: DC Comics, 1995d.

GAIMAN, Neil. **The wake, chapter 3**: in which we wake. Nova lorque: DC Comics, 1995e.

GAIMAN, Neil. **The view from the cheap seats**. Nova lorque: Harper Collins, 2016.

GAIMAN, Neil. **Three Septembers and a January**. Nova lorque: DC Comics, 1991c.

GAIMAN, Neil. **World's End**. Nova lorque: DC Comics, 1993g.

GARCÍA, Santiago. **A novela gráfica**. Tradução Magda Lopes. São Paulo: Martins Fontes, 2012. 343 p.

JÓDAR, Andrés Romero. Somewhere over the rainbow: representation of identities in Neil Gaiman's *The Sandman*. **Revista Canaria De Estudios Ingleses**. v. 54. Abril/ 2007. p. 149-168.

Karin; Anja. Whatever happened to all the heroes? British perspective on superheroes. In: BERNINGER, Mark; ECKE, Jochen; HABERKORN, Gideon (org.). **Comics as a nexus of cultures**: essays on the interplay of media, disciplines and international perspectives. Jefferson: McFarland & Company, 2010. p.153-163.

LANZERDÖRFER, Tim; KÖHLER, Matthias. Introductions: comic studies and literary studies. **ZAA**. v. 59, n. 1, 2001. p. 1-9.

LITTLE, Ben. 200AD: Understanding the “British invasion” of American comics. In: BERNINGER, Mark; ECKE, Jochen; HABERKORN, Gideon (org.). **Comics as a nexus of cultures**: essays on the interplay of media, disciplines and international perspectives. Jefferson: McFarland & Company, 2010. p. 140-152.

LOSS, R. Neil Gaiman’s “Façade” and Patronal Feminism. **The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship**, 2013.

McCLOUD, Scott. **Reiventando os quadrinhos**: como a imaginação e a tecnologia vem revolucionando essa forma de arte. Tradução Roger Maioli. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2006. 255 p.

McCLOUD, Scott. **Understanding comics**: the invisible art. Nova York: Harper Collins, 1994. 217 p.

MELLETTE, Justin. Agency through fragmentation? The problem of Delirium in The Sandman. In: PRESCOTT, Tara; DRUCKER, Aaron (org.). **Feminism in the worlds of Neil Gaiman**: essays on the comics, poetry and prose. Carolina do Norte: McFarland & Company, 2012. p. 47-63.

MELLO, Kelli Carvalho; RIBEIRO, Maria Ivanilse. Vilãs, mocinhas ou heroínas: linguagem do corpo feminino nos quadrinhos. **Revista Latino-americana de Geografia e Gênero**. Ponta Grossa, v. 6, n. 2, ago. / dez. 2015. p. 105 – 118.

MESKIN, Aaron. Comics as literature? **British Journal of Aesthetics**. v. 49, n. 3, jul./2009. p. 219 – 239.

MILLER, Frank. Introdução. In: MILLER, Frank; JANSON, Klaus; VARLEY, Lynn. **Batman**: O cavaleiro das trevas – edição definitiva. Tradução Jotapê Martins. São Paulo: Panini Books, 2011. p. 8-9.

NOGUEIRA, Natania. A fragilidade feminina nos quadrinhos de superaventura na década de 1960. **Labrys, Études Féministes**. Janeiro / junho 2013.

NOGUEIRA, Natania. Representações femininas nas histórias em quadrinhos da EBAL. **História, imagem e narrativas**. No 10, abril/2010. p. 1-14.

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. O jogo das curvas. **Comunicação e espaço público**. Ano V, n. 1 e 2, 2002. p. 32-43.

PERROT, Michelle. **Os excluídos da história**: operários, mulheres e prisioneiros. Tradução Denise Bottmann. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988. 332 p.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2014. 160 p.

ROBBINS, Trina. Gender differences in comics. **Online magazine of visual narrative**. n. 4, set. 2012. Disponível em <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/gender/trinarobbins.htm>.

Acessado em 15 de outubro de 2016.

SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil para análise histórica. **Educação e realidade**. Porto Alegre, vol. 20, n. 2, 1995. p. 71-99.

SIMONE, Gail. **Women in refrigerators**. 1999. Disponível em: <http://www.lby3.com/wir/> Acessado em 30 de janeiro de 2017.

SIQUEIRA, Denise; VIEIRA, Marcos. De comportadas a sedutoras: representações da mulher nos quadrinhos. **Comunicação, mídia e consumo**. São Paulo, vol. 5, n 1 3, jul./2008. p. 179 - 197.

STABILE, Carol. "Sweetheart, this ain't gender studies": Sexism and superheroes. **Communication and Critical/Cultural Studies**. v.6 n.1, fev./2009. p. 86-92.

STOREY, John. **Inventing popular culture**: from folklore to globalization. Oxford: Blackwell Publishing Ltd, 2003. 162 p.

TAVARES, Enéias. **Sonhos e pesadelos pós-modernos**: Shakespeare, mitologia e psicanálise em Sandman - prelúdios e noturnos, de Neil Gaiman. Disponível em <<http://www.insite.pro.br/2008/29.pdf>> Acessado em 30 de julho de 2016.

WAGNER, Hank; GOLDEN, Christopher; BISSETTE, Stephen R. **Os vários mundos de Neil Gaiman**. Tradução Santiago Nazarian. São Paulo: Geração Editorial, 2011. 743 p.