

ANA LUISA COSTA

**A REPRESENTAÇÃO DA MORTE NA POÉTICA-
ESTÉTICA DOS QUADRINHOS SANDMAN**

Viçosa-MG
Curso de Comunicação Social/Jornalismo UFV
2016

ANA LUISA COSTA

**A REPRESENTAÇÃO DA MORTE NA POÉTICA-
ESTÉTICA DOS QUADRINHOS SANDMAN**

Monografia apresentada ao Curso de Comunicação Social/ Jornalismo da Universidade Federal de Viçosa, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Jornalismo.

Orientador: Ricardo Duarte

Viçosa-MG
Curso de Comunicação Social/Jornalismo UFV
2016



Universidade Federal de Viçosa
Departamento de Artes e Humanidades
Curso de Comunicação Social/Jornalismo

Monografia intitulada *A Representação da Morte na Poética-Estética dos Quadrinhos Sandman* de autoria da estudante Ana Luisa Costa, aprovada pela banca examinadora constituída pelos seguintes professores:

Prof. Dr. Ricardo Duarte – Orientador Curso de Comunicação Social/Jornalismo da UFV

Prof. Dr. Henrique Mazetti
Curso de Comunicação Social/Jornalismo da UFV

Prof. Dr. Eduardo Simonini Lopes
Curso de Pedagogia da UFV

Viçosa, 17 de Novembro de 2016

Agradecimentos

Primeiramente, agradeço a Deus, por guiar a minha vida e ter me dado forças, proteção e coragem para superar as dificuldades ao longo da minha trajetória.

Aos meus pais e grandes exemplos, Helenice do Carmo Vieira Lopes e Fernando Antônio Rodrigues Costa, por todo meu processo de educação e por todo auxílio desmedido, dedicação, confiança e amor.

Aos meus avós, Paulo, Maria e Nanci, por quem guardo inestimáveis sentimentos de admiração, saudade e respeito.

Ao Gabriel, por tornar minha vida mais linda, pela felicidade imensurável que me proporciona, pelo companheirismo, motivação e por estar ao meu lado em todos os momentos.

Ao meu orientador, Ricardo Duarte, pelos grandes ensinamentos e por todo suporte, paciência, amizade e incentivo que foram essenciais para a construção desse trabalho.

Aos queridos amigos e amigas que estiveram comigo pessoalmente ou pela internet nas horas de alegria e dificuldade, por toda ajuda, conselhos e por todos os momentos que se tornaram as melhores lembranças.

À Angela Imaculada, pela gentileza e disposição em revisar e corrigir minha monografia.

Ao Lucas, que me emprestou sua coleção do Sandman e contribuiu com seu extenso conhecimento sobre histórias em quadrinhos.

Aos professores que fizeram parte da minha formação pessoal e profissional.

Enfim, meu eterno sentimento de gratidão a todos que somaram para o meu crescimento, vocês tornaram possível a realização desse sonho.

“É apenas isto: se você vai ser humano, tem um monte de coisas no pacote. Olhos, um coração, dias e vida. Mas são os momentos que iluminam tudo. O tempo que você não nota que está passando... é isso que faz o resto valer”. (Morte: O Preço da Vida – Neil Gaiman)

RESUMO:

O presente trabalho tem por finalidade realizar um estudo sobre a representação da Morte, personagem criada por Neil Gaiman em 1989 e que faz parte das histórias em quadrinhos Sandman. No contexto atual, há uma representação jornalística do elemento morte ligada a um tipo de ideia que se difere do que observamos na obra Sandman. Pretendemos identificar essa diferença ao analisar a personagem Morte nos quadrinhos do autor Neil Gaiman a partir da abordagem do psicanalista Carl Jung. A metodologia usada foi Análise de Conteúdo de abordagem qualitativa, com a criação e interpretação de categorias. Utilizamos como categorias de análise “A morte como eufemismo”, “Mortalidade e imortalidade”, “A morte como novo ciclo de vida” e “Importância social”. Sandman é uma *graphic novel* icônica e singular, um dos grandes elementos da cultura pop que conquista uma legião de fãs desde o seu surgimento até os dias atuais. Ao se examinar uma história em quadrinhos, a disposição dos seus elementos específicos assume a característica de uma linguagem, com a interação de palavras, imagens, ilustração e prosa. A pesquisa dialoga com o contexto histórico e as teorias das histórias em quadrinhos, os conceitos de representação, narrativas e arquétipos que compõem os elementos figurativos da Morte.

PALAVRAS CHAVE: HISTÓRIA EM QUADRINHOS; SANDMAN; MORTE; RENASCIMENTO; REPRESENTAÇÃO

ABSTRACT:

The presente work aims to conduct a study on the representation of Death, a character created by Neil Gaiman in 1989 and who is part of the Sandman comics. When examining a comic, the arrangement of its specific elements takes on the characteristic of a language, with the interaction of words, images, illustration and prose. Sandman is an iconic and singular graphic novel, one of the great elements of pop culture that conquers a legion of fans from its emergence to the present day. The research dialogues with the historical context and the theories of the comics, the concepts of representation, narratives and archetypes that make up the figurative elements of Death. The methodology used was Content Analysis of qualitative approach, with the creation and interpretation of categories.

KEY-WORDS: COMICS; SANDMAN, DEATH; REBIRTH; REPRESENTATION

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
CAPÍTULO 1- NARRATIVAS, QUADRINHO E REPRESENTAÇÃO	8
1.1. Narrativas.....	8
1.2. Narrativas ficcionais – Histórias em Quadrinhos.....	10
1.3. Características das Histórias em Quadrinhos e Graphic Novels	12
CAPÍTULO 2- REPRESENTAÇÕES E ARQUÉTIPOS	16
2.1. O que são representações?	16
2.2. Representações Sociais e Imagens.....	17
2.3. Representações Midiáticas.....	19
2.4. Representações da morte na mitologia.....	22
2.5. Arquétipos da morte em Carl Jung	24
2.6. Os Arquétipos e o Tarô	27
2.7. A Carta da Morte	28
CAPÍTULO 3- AUTOR, PERSONAGEM, HISTÓRIAS E CONTEXTO	35
3.1. Neil Gaiman e Sandman	35
3.2. A Morte como Imortalidade em Neil Gaiman	41
CAPÍTULO 4- METODOLOGIA E ANÁLISE	45
4.1. Análise de Categorias	45
4.2. Análise: A Morte como eufemismo	46
4.3. Análise: Morte e imortalidade.....	49
4.4. Análise: O acordo	52
4.5. Análise: Importância social	54
CONSIDERAÇÕES FINAIS	55
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	88

INTRODUÇÃO

O estudo de uma personagem de *graphic novel* envolve a intensa compreensão desse tipo de publicação e sua grande importância comunicacional. *Graphic novels* são, basicamente, histórias extensas, complexas e existencialistas, que passaram a atrair um novo público alvo para os quadrinhos: os adultos. O conteúdo é inusitado, profundo e reposiciona o olhar crítico e social do leitor. Algumas *graphic novels*, como *Watchmen*, trouxeram para os quadrinhos a perspectiva da transtextualidade, com a presença efetiva de vários elementos como música, moda e aspectos sociais nas histórias.

A *graphic novel* *Sandman*, criada por Neil Gaiman e publicada pelo selo *Vertigo* entre 1989 a 1994, é uma das obras mais apreciadas pela cultura pop nas duas últimas décadas. Muitos fatores justificam esse fenômeno: Trata-se de uma refinada composição com alto tratamento gráfico, texto primoroso, conteúdo filosófico e poético. A complexidade e riqueza do tema foram alguns dos fatores que me motivaram a desenvolver esta monografia. Sou grande fã de histórias em quadrinhos, especialmente as do gênero *graphic novel*. Conheci *Sandman* há alguns anos e me tornei grande fã desde então.

As histórias são entremeadas por diversas referências literárias, artísticas, históricas e religiosas, mas o que mais interessa ao autor é lançar uma discussão sobre os dramas da própria existência humana. A série teve a colaboração de grandes ilustradores como Sam Kieth e Dave McKean, que transformaram as páginas em uma verdadeira construção artística e um grande deleite para os olhos de qualquer apreciador de quadrinhos.

O foco do nosso trabalho não foi sobre a obra em geral, e sim sobre uma personagem específica: a Morte, irmã do protagonista e uma das personagens mais aclamadas da série. Sua personalidade é cativante, singela e vivaz. Ao contrário do que entendemos por morte, a essência da personagem não representa a finitude, e sim o renascimento, o recomeço, o novo ciclo. Suas ações perante as pessoas são de acolhimento, conforto e amizade. Observamos essa performance nas categorias da análise metodológica. É o contrário do que sugere a noção de morte a partir do senso comum, como sinônimo de dor, sofrimento e brutalidade, ou no contexto do jornalismo, que traz a morte como algo banal, frívolo e efêmero.

O título do trabalho, “A Representação da Morte na Poética-Estética de *Sandman*” deve-se ao fato de que poética é o estudo das obras literárias narrativas, e estética refere-se à percepção e análise da aparência. A aparência da personagem Morte é um dos elementos mais

diferenciados dela, totalmente oposto à fisionomia da morte usualmente ilustrada, como uma figura macabra que porta uma foice.

A abordagem da morte e do processo de morrer se modificam de acordo com a sociedade, a cultura e os veículos midiáticos. Este trabalho tem por objetivo analisar de que maneira a morte é representada nos quadrinhos Sandman, com um sentido mais profundo de apoio e acompanhamento em um momento de transformação e mudanças de perspectiva, diferente da representação da morte estampada nos jornais e outros veículos de comunicação de massa.

Discutimos sobre a figuração da morte evocada nos quadrinhos do autor Neil Gaiman e quais sensibilidades englobam a representação da morte como elemento de compreensão social. Fizemos uma revisão bibliográfica e encontramos alguns artigos sobre a obra Sandman, mas nenhum sobre a personagem específica de que tratamos nesse estudo.

Abordamos os conceitos de representações e como elas ocorrem, a forma que concebemos e enxergamos o mundo individual e coletivamente, o desenvolvimento das representações pela mídia e as próprias representações da morte.

No primeiro capítulo, trazemos o conceito de narrativas, elemento fundamental para se compreender os quadrinhos. Em seguida, fazemos um breve histórico das histórias em quadrinhos, o surgimento, contexto, o conceito de *graphic novels* e sua importância como veículo comunicativo.

O segundo capítulo aborda o conceito de representações, imagens, representações midiáticas e o estudo dos arquétipos como guia para compreender a representação da morte.

No terceiro capítulo falaremos sobre o autor Neil Gaiman e sua grande criação Sandman. Discorreremos sobre quem realmente é a personagem Morte, suas características e o acolhimento presente na formação da personagem.

O quarto capítulo apresenta o processo de realização do trabalho, metodologia, as categorias escolhidas para a realização da pesquisa e a análise, que se desenvolveu a partir de leituras e conversas com o orientador.

Para finalizar, a conclusão, trazendo o que foi encontrado após os estudos e a bibliografia utilizada.

CAPÍTULO 1- NARRATIVAS, QUADRINHOS E REPRESENTAÇÃO

1.1. Narrativas

A narrativa pode ser definida como a ação de narrar e contar uma história. É a exposição de um acontecimento ou de um conjunto de acontecimentos mais ou menos encadeados, reais ou imaginários, por meio de palavras ou de imagens, num espaço e tempo determinados. Seus principais elementos são o enredo (ações que fazem parte da narrativa), espaço (local onde ocorrem as ações) e tempo, sendo este dividido em tempo cronológico (momento em que as ações acontecem, determinado por horários, dia, mês, ano) e tempo psicológico (quando há fluxo da consciência ou introspecção psicológica).

Como afirma Mungioli (2007, p. 49), desde a época das pinturas feitas pelos homens pré-históricos nas cavernas, até os dias atuais, o ser humano encontrou na narrativa uma forma de relatar o cotidiano, demonstrar e interpretar suas relações com o mundo e com as pessoas que o cercam, sendo igualmente compreendido e interpretado. Segundo Antunes (2014, p. 132), a narrativa tem papel central na literatura e na história.

Pode-se dizer que no primeiro caso busca-se compreender os objetos como narrativos. A operação de articular, reunir e dispor, de estabelecer uma história que combine acontecimentos e ações numa dada organização temporal produzindo uma unidade significativa, caracteriza uma compreensão basilar de narrativa a partir dos estudos literários, remontando à tradição clássica que vem da Poética de Aristóteles. No caso dos estudos históricos, é possível compreender as narrativas como objetos necessários para o desenvolvimento do próprio modelo de compreensão disciplinar, ou seja, examina-se como os objetos do trabalho historiográfico tem na narrativa uma forma seminal de representação (ANTUNES, 2014, p. 132)

Diversos campos realizam o estudo sistemático de narrativas escritas e orais e buscam compreender os mecanismos da narrativa a fim de compreender a própria cultura humana, pois é algo inerente a ela.

A narração é um gênero onipresente em nossas vidas. Desde as histórias que ouvíamos à hora de dormir, passando pelos jornais, histórias em quadrinhos, textos de ficção, anedotas, publicidade até às parábolas religiosas, a narração nos acompanha por toda a vida. Narrar é uma habilidade inerente ao ser humano e para alguns estudiosos configura-se como o próprio fator de humanização de nossa espécie (MUNGIOLI, 2007, p. 49)

Culler (1999) afirma que a teoria da narrativa, chamada de narratologia, é um importante ramo da educação literária, que se apoia em estudos de enredo, noções de diferentes tipos de narradores, técnicas, dentre outros. A poética da narrativa tanto tenta

compreender os componentes da narrativa quanto analisa como narrativas específicas obtêm seus efeitos. Motta (2005) complementa a explicação sobre esse estudo.

A narratologia é a teoria da narrativa. Abarca também os métodos e os procedimentos empregados na análise das narrativas humanas. É, portanto, um campo e um método de análise das práticas culturais. Como a concebemos aqui, a narratologia é um ramo das ciências humanas que estuda os sistemas narrativos no seio das sociedades. Dedicase ao estudo das relações humanas que produzem sentidos através de expressões narrativas, sejam elas factuais (jornalismo, história, biografias) ou ficcionais (contos, filmes, telenovelas, videoclipes, histórias em quadrinho). Procura entender como os sujeitos sociais constroem os seus significados através da apreensão, compreensão e expressão narrativa da realidade (MOTTA, 2015, p. 02)

Jean-Michel Adam (apud Mungioli, 2007, p. 50) define a narratologia como “um braço da ciência geral dos signos - a Semiologia - que se esforça em analisar o modo de organização interna de certos tipos de textos”. Mungioli (2007) complementa que a narratologia está diretamente relacionada à análise do discurso e à linguística textual que distingue os tipos de textos (argumentativo, explicativo, descritivo, narrativo) dos tipos de discurso em que se encontram atualizados e misturados (romances, filmes, histórias em quadrinhos, publicidade, dentre outros).

Segundo Motta (2005), a narrativa traduz o conhecimento objetivo e subjetivo do mundo em relatos. Isso inclui os conhecimentos sobre a natureza física, as relações humanas, as identidades, as crenças, valores e mitos. A partir dos enunciados narrativos torna-se possível colocar as coisas em relação umas com as outras em uma ordem e perspectiva, em um desenrolar lógico e cronológico.

Isso quer dizer que a forma narrativa de contar as coisas está impregnada pela narratividade, a qualidade de descrever algo enunciando uma sucessão de estados de transformação. É a enunciação dos estados de transformação que organiza o discurso narrativo, que produz significações e dá sentido às coisas e aos nossos atos (MOTTA, 2005, p. 02)

A noção de narrativa dos campos da Literatura e da História é marcada por uma aproximação epistemológica que incorpora esse conhecimento à comunicação. Antunes (2014, p. 132) afirma que a narrativa da comunicação tem questões estruturantes, como as dimensões de factual e ficcional, a problemática da representação e da interpretação, os modelos para compreensão da ação e da experiência. Ela também está agregada a noções de experiência.

É importante notar que o conceito de narrativa surge fortemente articulado ao de experiência, inspirado em parte pelas leituras de Walter Benjamin e potencializada a partir de visadas do pragmatismo e da hermenêutica. O conceito ensejou reflexões que, no domínio dos estudos de comunicação, permitiu-nos ultrapassar a ideia de narrativa como mera modalidade de se conceber as relações entre a vida social e as diversas dimensões dos fenômenos midiáticos (ANTUNES, 2014, p. 134)

As histórias em quadrinhos e suas personagens são um exemplo de narrativas midiáticas ficcionais, e dizem muito sobre o mundo e a época em que são construídas.

A personagem, elemento ativo dentro do contexto da estória, faz parte da estrutura e do desenvolvimento da narrativa. Ela não existe fora do seu contexto narrativo, criando uma relação de dependência em que personagem mais estória, e vice-versa, precisam uma da outra para existir. Possui papel e funções a serem realizados (SOUSA, 2015, p. 18)

1.2. Narrativas ficcionais – Histórias em Quadrinhos

As narrativas imagéticas originaram-se no início da civilização, onde as inscrições rupestres nas cavernas pré-históricas continham desenhos sucessivos que representavam diversos acontecimentos. Esses desenhos remetiam a animais selvagens, pessoas e figuras abstratas, e retratavam o cotidiano dos homens que ali viviam.

Certamente os traçados e as modelagens executados pelos homens primitivos, teriam sido o indício dos primeiros signos que ocasionariam, posteriormente, estudos interpretativos da inteligência emergente no mundo pré-histórico. Frente aos perigos de um meio hostil, o homem descobria, sem mesmo o saber, a sua capacidade criadora através da imagem, não só comunicando, mas produzindo cultura. É possível acreditar que, destes primeiros artistas que exercitavam ludicamente as próprias mãos, as quais aparecem muitas vezes superpostas aos desenhos das cavernas, nasceram as primeiras sequências de imagens, que permitiram aos antropólogos maior conhecimento das culturas primitivas, pela sua iconografia (RAHDE, 1999, p. 103)

De acordo com Gaiarsa (apud MOYA, 1970, p. 116), os hieróglifos egípcios foram a primeira forma de escrita e o segundo tipo de narrativa em imagens. Segundo Rahde (1999), no Antigo Egito os hieróglifos continham ilustrações feitas em sequências, com figuras do faraó, da corte, cenas das caçadas, colheitas, oferendas e cenas domésticas. Estas narrativas através de imagens eram pintadas ou modeladas dentro e fora dos templos. Luyten (1985, p. 16) complementa que “durante o período civilizatório, várias manifestações aproximaram-se desse gênero narrativo: mosaicos, afrescos, tapeçarias e mais de uma dezena de técnicas foram utilizados para registrar a história por meio de uma sequência de imagens”.

Com o aprimoramento das técnicas de impressão, no final do século passado, as histórias em imagens passaram a ser largamente utilizadas em livros e jornais. Há indícios de que as histórias em quadrinhos surgiram na Europa, que se mostrou um terreno fértil para a veiculação desse tipo de material. Porém, pesquisadores dos quadrinhos como Luyten (1985) consideram como marco inicial das HQs o surgimento, em 1895, do personagem *Yellow Kid*, criado pelo norte-americano Richard F. Outcault. Como afirma a autora, o quadrinho é um produto com raízes populares. E mais popular ainda foi a sua difusão. Como um meio de comunicação, ele nasceu nas empresas jornalísticas norte-americanas. *Yellow Kid* aparecia semanalmente no suplemento dominical em cores do Jornal *New York World*, e em pouco tempo tornou-se a principal atração do veículo. Devido ao seu sucesso, os quadrinhos tornaram-se fator determinante na vendagem dos jornais. Esse fenômeno foi rapidamente compreendido pelos empresários de notícia, que saíram à procura de autores cada vez melhores, criando uma supervalorização e efervescência no setor.

Como destacam Lhoret e Marino (2012), os quadrinhos se expandiram pelo mundo de maneira industrial e autoral, assumindo vários nomes como quadrinhos e gibi (Brasil); banda desenhada (Portugal); bande dessinée (França); fumetti (Itália); tebeos (Espanha); historietas (Argentina) e mangá (Japão), encantando gerações e destacando grandes artistas.

De acordo com Luyten (1985), algumas histórias ficaram famosas por suas inovações, como *Little Nemo in Slumberland*, em 1905, de autoria do norte-americano Winsor McCay. Ela era apresentada no estilo art-nouveau, uma modalidade artística que se caracteriza pelo uso de desenhos ornamentados, linhas longas, ondulantes e assimétricas, vegetais e flores estilizadas. McCay abriu para os quadrinhos um panorama muito vasto, inspirando novos autores a criarem quadrinhos com artes diferenciadas e de alto padrão.

A partir de 1907 os quadrinhos, que antes só apareciam nos suplementos dominicais, deixaram de ser um bloco isolado do conteúdo dos jornais e passaram a figurar também nas tiras diárias - o daily strip - tornando-se uma presença cotidiana na vida dos leitores. O ano de 1929 marca o início de uma crise sem precedentes no mundo todo, ocasionada pela quebra da Bolsa de Nova Iorque. Esse pode ser um dos motivos do gênero quadrinhos de aventura cair no gosto popular e atingir o auge, assumindo um grande papel na formação e nos ideais dos indivíduos. Quadrinhos de aventura, como Tarzan, Flash Gordon e O Príncipe Valente indicavam um desejo de evasão e criação de mitos, de heróis positivos, devido à necessidade de novos modelos de inspiração para a conduta humana. Com os quadrinhos de aventura, esse tipo de narrativa se consolidou de vez e passou a ter uma qualidade de material ainda melhor.

No início dos anos 30 surge Tintim, fenômeno do autor belga Hergé, que ao invés dos jornais, publica suas histórias em álbuns que logo foram traduzidos para outros idiomas, atingindo dessa forma milhões de leitores em todo o mundo e tornando-se um grande sucesso. Luyten (1985) afirma que os anos 30 foram para os quadrinhos o mesmo que Hollywood foi para o cinema: foi uma época marcada por aventura e invenção, misto de realidade e fantasia. Como resultado, as HQs se consagraram e todos liam quadrinhos.

Em 1938 a revista Action Comics foi publicada pela primeira vez nos Estados Unidos pela "Detective Comics, Inc", uma empresa que posteriormente seria incorporada à DC Comics. Ela trouxe a primeira aparição do Superman. Os quadrinhos de super-heróis foram marcantes no final dos anos 30 e início dos anos 40, período da Segunda Guerra Mundial. Os personagens tinham um grande cunho ideológico e uma explícita posição política, especialmente a favor dos Estados Unidos e contra o nazismo. Com a publicação do Super-Homem, os quadrinhos passam a ser editados em revistas. É a era dos *comic books*.

Muitos quadrinhos foram publicados na sequência, mas foi somente no início dos anos 30 que surgiram os quadrinhos no formato de livros e revistas contendo pequenas histórias. No entanto, estas primeiras publicações eram apenas reimpressões e coleções das tirinhas publicadas anteriormente nos jornais. Ainda assim, o novo mercado despertou interesse e surgiram empresas como *DC Comics* e *Timely*, que mais tarde se tornou a *Marvel Comics*, que se encarregaram de produzir e publicar dentro deste novo formato que se configurava (SIECZKOWSKI, 2011, p. 11)

Ao final dos anos 40 decaiu o interesse do público por super-heróis, que são substituídos por novos gêneros e títulos no início dos anos 50. Os anos 60 marcam a entrada de protagonistas femininas, como Barbarella, do francês Jean-Claude Forest, em 1962. Essa foi também a época que o movimento underground alastrava-se para todas as modalidades artísticas, e as HQs não ficaram de fora. Robert Crumb passa a publicar histórias contestadoras e abre espaço para a contracultura e o protesto nos quadrinhos (LUYTEN, 1985). Analisando o desenvolvimento das *comics* nessa época, Scott McCloud relata: “Vimos com especial clareza no movimento underground do fim dos anos 60 e início dos 70 que mesmo quando não havia mercado estabelecido para um tipo de trabalho, artistas com algo a dizer encontravam um meio de se expressar” (MCCLLOUD, 2005, p. 15)

1.3. Características das histórias em quadrinhos e *graphic novels*

As histórias em quadrinhos, consideradas como a nona arte, foram um dos grandes meios de informação e de formação de conceitos, sendo verdadeiros mecanismos de

veiculação de ideias. Scott McCloud (2005, p. 09) as define como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”.

De acordo com o quadrinista e pesquisador Will Eisner (2005, p.38), “a principal função da arte dos quadrinhos é comunicar ideias e histórias por meio de palavras e figuras que simulam o tempo dentro de um espaço (...)”. Para lidar com a captura ou encapsulamento dos eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados. Quanto à composição das histórias em quadrinhos, Luyten (1985, p. 11) afirma que “elas são formadas por dois códigos de signos gráficos: a imagem e a linguagem escrita”, numa sequência narrativa contínua. McCloud (2005) reitera isso, ao afirmar que a linguagem das HQs é composta por ícones, palavras e imagens. Segundo ele, imagens são informações recebidas e que geram compreensão instantânea. Já a escrita é informação percebida, cuja compreensão exige um conhecimento mais profundo para decodificar os símbolos abstratos da linguagem.

Will Eisner defende que a imagem nos quadrinhos comunica uma complexidade de pensamentos, ações e ideias, e a compreensão da mesma requer uma comunidade de experiências.

Para que sua mensagem seja compreendida, o artista sequencial deverá ter uma compreensão da experiência de vida do leitor. É preciso que se desenvolva uma interação, porque o artista está evocando imagens armazenadas nas mentes de ambas as partes. O sucesso ou fracasso desse método de comunicação depende da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem. Portanto, a competência da representação e a universalidade da forma escolhida são cruciais. O estilo e a adequação da técnica são acessórios da imagem e do que ela está tentando dizer (EISNER, 1995, p. 13)

De acordo com Santos (apud SOUSA, 2015, p. 12), “predomina nas histórias em quadrinhos a sequência ou tipo textual narrativo; as histórias podem ter personagens fixos ou não; a narrativa pode ocorrer em um ou mais quadrinhos, conforme o formato do gênero”.

A grande característica das HQs são os quadros, espaços delimitados por linhas, onde são inseridos os personagens e cenários das histórias. McCloud, no livro *Desvendando os Quadrinhos* (2005, p. 67) define que “os quadros das histórias fragmentam o tempo e o espaço, oferecendo um ritmo recortado de momentos dissociados”. Em seu outro livro, *Reinventando os Quadrinhos* (2006, p. 01), ele complementa que o coração das HQs está no espaço entre um quadro e outro, onde a imaginação do leitor dá vida a imagens inertes. Sobre as linhas desenhadas em torno da representação de uma cena, Eisner explica que elas “atuam

como um dispositivo de contenção da ação ou de um segmento de ação e têm entre suas funções a tarefa de separar ou decompor o enunciado total”. (EISNER, 1995, p. 28)

Cirne (1970) afirma que os elementos fundamentais da estética dos quadrinhos são os balões, as onomatopeias e o ritmo visual. Segundo Rahde (1999), os balões aparecem como um prolongamento do personagem, o que proporciona maior dinamização na leitura. Eles reproduzem a fala e os diálogos dos personagens, sendo uma visualização espacial do som, além de reproduzir também os pensamentos, sonhos e emoções. Eisner (1995) complementa:

O balão é um recurso extremo. Ele tenta captar e tornar visível um elemento etéreo: o som. A disposição dos balões que cercam a fala – a sua posição em relação um ao outro, ou em relação à ação, ou a sua posição em relação ao emissor – contribui para a medição do tempo (EISNER, 1995, p. 26)

Assim como os balões, as onomatopeias completam a linguagem dos quadrinhos. É um recurso composto por letras ou palavras que reproduzem ruídos e sons, como “zzz”, usado para indicar que o personagem está dormindo. Segundo Cirne (1975, p. 20), o ruído nos quadrinhos é mais visual do que sonoro, pois só a exploração planejada de todas as virtualidades gráficas dará aos quadrinhos uma verdadeira dimensão estético-informacional. A linguisticidade das onomatopeias torna-se codificável pela semiologia.

Eisner defendia que os quadrinhos eram uma legítima forma literária e artística. Essa ideia ficava clara nas suas obras de alto padrão estilístico, como *The Spirit* (1940), uma HQ diferenciada que possuía um rico aspecto gráfico e um alto grau de sofisticação técnica, com contraste de luz, sombra e ângulos muito semelhantes à técnica cinematográfica.

Durante muito tempo os quadrinhos foram vistos como mero entretenimento para crianças, algo que sequer deveria ser classificado como “arte”. Eisner inaugurou silenciosamente uma revolução no modo como as HQs eram vistas, ao publicar uma coletânea de quatro contos em quadrinhos chamada “Um Contrato com Deus e Outras Histórias de Cortiço”, cuja temática era o cotidiano dos imigrantes no bairro *The Bronx*, em Nova Iorque. Ele chamou sua criação de *graphic novel* (ou romance gráfico).

Um Contrato com Deus era uma obra séria, baseada na experiência de vida de Will, constituindo uma exploração sincera do potencial narrativo das histórias em quadrinhos. Eisner não abandonou os exageros cartunistas nem o estilo acessível de escrita que caracterizara seus primeiros trabalhos, mas voltou tais talentos a uma nova e surpreendente direção, e pouco a pouco outros o acompanharam. Obras como *Tantrum*, de Jules Feiffer, publicada um ano depois, seguiram de perto o exemplo de Eisner e demonstraram uma vez mais as possibilidades das histórias extensas (MCCLOUD, 2006, p. 34)

O termo *graphic novel* é geralmente usado para referir-se à forma de quadrinhos de longa duração, diferente do formato de quadrinhos tradicional, e muitas vezes é um material produzido especificamente para publicação em formato de livro. Outra característica marcante entre o gênero é o elevado grau filosófico das histórias, que são maduras e complexas. Sieczkowski (2011) explicita que elas possuem temas sutis, profundos e filosóficos.

Nas obras chamadas *graphic novels* parece haver uma experimentação diferenciada das possibilidades dentro da linguagem visual em termos de cores, traço, organização dos elementos visuais, e também a escolha de temática parece se voltar para temas mais ligados a questões da condição humana (sendo muito comum a publicação de *graphic novels* autobiográficas, por exemplo) que a temas fantásticos como super-heróis ou temas essencialmente cômicos ou voltados para o puro entretenimento (SIECZKOWSKI, 2011, p. 17)

Segundo Eisner (2005), o acabamento gráfico e papel das *graphic novels* primam pela qualidade e pelo alto padrão, com um formato diferenciado. O autor complementa que o sucesso das *graphic novels* depende de leitores que acreditem realmente que a aplicação da arte sequencial, com o seu entrelaçamento de palavras e figuras, possa oferecer uma dimensão da comunicação que contribua para o corpo da literatura preocupada em examinar a experiência humana.

Almeida (2011) afirma que o uso do termo *graphic novel* para delimitar um tipo de arte sequencial em particular surgiu em 1970, apesar do gênero em si não ser tão antigo.

Numa definição rápida – e talvez deveras superficial – trata-se de uma história contada de maneira sequencial, como um romance tradicional. O que o diferencia do mesmo é a maneira como é contado: ao invés de se valer somente de texto, a história é apresentada em forma de quadrinhos. O público-alvo, diferente do que se tradicionalmente pensa dos quadrinhos em geral, é mais adulto, e as histórias, muitas vezes, valem-se de recursos normalmente associados à ficção escrita. Dentre esses recursos, temos as referências intertextuais. Estas vão desde referências da cultura pop, canção popular, a citações literárias. Aliás, tal tendência verifica-se também nas produções estritamente escritas contemporâneas (ALMEIDA, 2011, p. 06)

A HQ Sandman, objeto de estudo do nosso trabalho, se enquadra na categoria *graphic novel* por conter histórias de longa duração, com continuidade, publicação das mesmas em livros, conteúdo de alto teor filosófico, existencialista e poético, além de possuir um estilo de arte gráfica diferenciado e de alta qualidade.

CAPÍTULO 2- REPRESENTAÇÕES E ARQUÉTIPOS

2.1. O que são representações?

O conceito de representações é amplo e envolve diversos elementos, como as representações imagéticas. O Tarô é uma delas, e a representação da morte no Tarô vai ao encontro das principais características da Morte na saga Sandman. Esta articulação será tratada adiante.

De acordo com a pesquisadora Vera França (2004, p. 14), as “representações podem ser tomadas como sinônimo de signos, imagens, formas ou conteúdo de pensamento, atividade representacional dos indivíduos, conjunto de ideias desenvolvidas por uma sociedade”.

A representação nasce da troca de pensamentos pessoais e coletivos. O estudo de representações coletivas veio inicialmente de Durkheim, que no começo de sua carreira, em 1886, pretendia analisar o problema da religião como um fenômeno social, e não como uma escolha da consciência individual. Ele explorou a variação e diversidade de ideias coletivas na sociedade, destacando o conceito como produção e criação coletiva de ideias, todas ligadas a processos implicados na sociedade. As representações passam a ser entidades que correspondem à substância semiótica que entra na sua elaboração e às práticas específicas produzidas por essa substância. Segundo Durkheim, as representações coletivas são concebidas como formas de consciência que a sociedade impõe aos indivíduos e traduzem a maneira como um grupo pensa sobre suas próprias relações com os objetos que o afetam. Coletivamente, refere-se ao que é compartilhado por um número de indivíduos (sejam eles sociais ou não), ao significado social e elementos funcionais que estão disponíveis.

A representação faz parte dos estudos comunicacionais pois é uma forma de narrar e descrever o mundo. O conceito de representação está totalmente ligado aos conceitos de imagem e linguagem, pois ambos constroem o que é representado. A morte é representada de diversas formas na sociedade. Contudo, selecionamos a representação da morte a partir da personagem criada por Neil Gaiman na *graphic novel* Sandman. Falaremos disso mais adiante.

Segundo França (2004, p. 14), as representações “são formas estáveis de compreensão coletiva que atuam de forma mais ou menos impositiva e têm o papel de integrar a sociedade como um todo”. Ela afirma que, a partir da herança de Durkheim, as representações coletivas se ligam aos significados, às imagens, ao quadro de sentidos construídos e compartilhados por uma sociedade.

Representações sociais, pelo contrário, são gerados pelos sujeitos sociais. Se na psicologia tradicional o estudo das representações liga-se aos processos cognitivos e à atividade simbólica do ser humano, associado ao processo de desenvolvimento do “eu”, na psicologia social busca-se uma aproximação entre as perspectivas sociais e individuais.

2.2. Representações sociais e imagens

O termo “representações sociais” foi publicado pela primeira vez em 1961 pelo psicólogo social Serge Moscovici (2003, apud PEREIRA, 2004) que trouxe de volta os conceitos de representações coletivas de autores como Émile Durkheim e as investigações sobre imaginários sociais de Karl Marx.

Para Moscovici (2003, apud PEREIRA, 2004), as representações sociais são entidades que correspondem à substância simbólica que entra na sua elaboração e às práticas específicas produzidas por essa substância. Elas circulam e entrecruzam por meio de palavras, gestos, encontros. Como complementam GAMA, SANTOS e FOFONCA (2010), Moscovici procurou compreender de que forma a psicanálise (ao sair dos grupos fechados e especializados através da sua divulgação pelos meios de comunicação) adquiriu uma nova significação para grupos populares.

Em ‘A Representação Social da Psicanálise’, Moscovici mostra como a psicanálise, enquanto uma teoria científica complexa, ao ser difundida em determinada cultura, transforma-se ao mesmo tempo em que modifica o social, a visão que as pessoas têm de si mesmas e do mundo em que vivem. Nessa perspectiva, a psicanálise, enquanto uma teoria nova sobre o comportamento humano, converte-se num componente da realidade cotidiana, um objeto do pensamento social e transforma-se numa representação social autônoma, sem grandes semelhanças com a teoria original (GAMA, SANTOS, FOFONCA, 2010, p. 02)

Como problema semiótico e do campo das imagens, as representações sociais abrem indagações sobre o papel e a natureza dos signos na cultura, a construção das linguagens, a dinâmica dos sentidos. As proposições de Moscovici refletem sobre a importância da representação social e sua inerência à comunicação de massa. Ele busca explicitar como os saberes, ao nível social, permitem à coletividade processar um dado conhecimento transferido pela mídia, transformando-o em uma propriedade pública, que permite a cada indivíduo manuseá-lo e utilizá-lo de forma coerente, com os valores e as motivações sociais da coletividade à qual pertence.

Jodelet (2001) afirma que as representações sociais dividem-se em dois grandes debates: O debate dos modos de conhecimento prático que se orienta a compreender o mundo

e à comunicação (interação social como base da sociedade) e o debate das produções expressivas das pessoas diante de objetos e outras pessoas que são socialmente valorizadas (figuras públicas, temas sociais, design de objetos, etc). É justamente este segundo aspecto que interessa aos estudos das representações no campo da Comunicação.

No nosso cotidiano estamos sempre tratando com imagens e representações. As imagens produzem as representações, que variam dentro de diferentes épocas e culturas e espelham vivências específicas dentro de determinadas sociedades. A representação social sofre permanentemente alterações tanto na dimensão simbólica quanto nas suas formas concretas de manifestação (aparição sensível). Uma imagem visual específica pode ter um amplo leque de possibilidades de representação. Certas representações se expandem e se inscrevem em diferentes formas. As representações são móveis e polimorfos, sofrem constantes alterações. O objeto representado é construído e reconstruído de forma individual e coletiva, por diferentes pontos de vista. Um exemplo disso é a questão da violência, que pode ser expressa de formas diferentes e hoje é vista diferentemente de 20 ou 100 anos atrás - principalmente por que nos dias atuais a violência é midiaticizada. As imagens podem ser usadas tanto como reflexo de uma realidade quanto como “produção da mídia”. Algumas delas, chamadas de simulacro, têm mais força do que o real e são narrativas que constroem percepções da realidade e dos acontecimentos.

Outras imagens criam identidades, problematizam e promovem uma releitura da realidade e do mundo. As imagens e representações estão intimamente ligadas a seus contextos históricos e sociais por um movimento de reflexividade. Na sua natureza de produção do humano e da sociedade há uma dimensão interna e externa aos indivíduos que são afetados pelas imagens (passam por processos de percepção e afecção). Esses processos são devolvidos ao mundo em forma de representações.

Alguns autores nos servem como referência para explicar a relação das imagens, do imaginário, da memória com a cultura. Durand (1979) quando explicou sobre “imagem simbólica” explica que existe uma transcendência do que ele chama “simples imagens”. Pelo autor, entendemos que os signos fechados sobre si mesmos são cópias inatas do sensível e da recusa de um sentido. Essa imaterialidade da imagem simbólica também pode ser vista em outro autor, Henri Bergson (1999), que na obra “Matéria e Memória” diz que as imagens referem-se ao grande campo de nossa percepção/sensação do mundo, campo das significações e da abertura dos sentidos. Ou seja, naquilo que expressamos em forma de “simples imagem” há uma transcendência, pois a imagem carrega consigo o sensível e a recusa de outros sentidos; o sensível e as significações de um mundo que vivemos.

Por exemplo, no Cristianismo, a cruz é descrita em seu modelo físico, convocando uma imagem na memória, mas também sinaliza para significações de sofrimento e crucificação de Cristo.

Côrrea e Silveira (2014) afirmam que a partir desse pensamento tem-se consolidada a proposição de representações visuais como sínteses imagéticas alçadas como dispositivos miméticos para representar pessoas, grupos, culturas, povos e até ideias abstratas. De acordo com a visão mimética ou reflexiva, a representação expressa na imagem espelha algo do mundo real, recorre e faz referência ao conjunto dos estoques de significados cujas propriedades técnicas e estilísticas estão relacionadas a um modo particular de perceber e projetar esquemas, modelos e visões de mundos. As imagens apresentam possibilidades distintas na realidade e podem criar identidades. “A representação é uma operação de apropriação e de invenção a partir de elementos daquilo que é representado” (CORRÊA e SILVEIRA, 2014, p. 123). Tal citação vai ao encontro do nosso objeto de estudo: a representação da morte organizada por Neil Gaiman e sua perspectiva comunicacional.

Nesse sentido, as imagens sobrevivem às épocas, invadem nosso presente em forma de representações midiáticas porque ainda nos dizem algo, ou seja, ainda têm um importante significado.

2.3. Representações midiáticas

As representações midiáticas funcionam como tentativa de mudar e contribuir com a realidade cultural, pois toda representação é usada para contribuir ou mudar algo que existe no real. Marilyn Monroe, Che Guevara e Elvis Presley são um exemplo de imagens icônicas de personalidades mortas, marcadas na memória e “imortais” por conta da recorrência no presente de suas representações. São imortais pois ganham outra vida no universo midiático. A noção de morte aqui se envolve com a noção de imortalidade por causa das representações que estão sempre atualizando nossos sentidos.

Uma imagem de morte, que está na memória do mundo, seria a explosão do *World Trade Center* (iconizado como “11/09”), imagem visual que fala de nossa “mortalidade” enquanto vinculado a um profundo significado político-ideológico.

São imagens, ícones, símbolos que vão compondo nosso repertório cotidiano de “imortalidade”, no sentido de continuidade, recomeço, mudança de paradigma, e da “morte” como fim de tudo (estampada em notícias de assassinato, agressões, nos jornais diários).

Para leitores de impressos (jornais e revistas) é preciso saber distinguir a realidade que objetos e pessoas figuram nas páginas e aquilo que lhes dá uma significação mais esclarecida. O espaço real oferece recursos variados aos produtores de informação. A forma como usamos o espaço nos define enquanto indivíduo e leitores de determinadas mídias. Também o conhecimento nos dá esta base, estimulando percepções/sensações, experiências e contatos com lógicas e contextos. Os materiais impressos da mídia podem mudar percepções/sensações e nortear a experiência com figuras públicas, objetos e temas da sociedade, instaurando lógicas.

Assim as mídias impressas produzem atualizações e cristalizações de representações que medeiam a experiência das relações com objetos e pessoas. Representações midiáticas são formadas para pensarmos nossa prática no mundo, a direção de nossas ações, produções e palavras. Mas por vezes não consideramos o contexto dessas produções e suas inserções na história.

De um lado, temos os conteúdos que circulam numa dada sociedade e que têm suas origens tanto nas produções mais remotas constituintes do imaginário social, quanto nas produções culturais locais e atuais que emergem da convivência cotidiana. De outro lado, temos as forças decorrentes do próprio processo de interação social e as pressões para definir uma dada situação de forma a confirmar e manter identidades coletivas. (SPINK, 1995, p. 20)

Enquanto problema semiótico, as representações geram questionamentos sobre o papel e a natureza dos signos, a construção das linguagens e a dinâmica dos sentidos. Tratamos cotidianamente com as imagens e representações, falamos delas – e o próprio uso traduz as distinções e nuances incluídas nessa importante dimensão da vida humana e social.

A experiência com uma imagem não é exatamente a experiência face a face. Por isso existem as diversas formas de representação, pois vivenciar e sentir algo de perto é diferente de ver aquilo representado na televisão ou na experiência estética, por exemplo.

A representação é a parte de um imaginário. A personagem Morte nos quadrinhos de Sandman, objeto do estudo, é apenas uma parte de uma representação midiática sobre a morte. Existem várias outras representações midiáticas, formadas por diversas imagens, códigos e ideias. Todas essas representações visuais compõem o imaginário da morte, são vários fragmentos que nos proporcionam conhecimento sobre aquilo.

Os públicos das mídias utilizam traços sociais e referências culturais entrelaçadas em suas experiências para nomear, dando sentido aos conteúdos midiático. Como consequência, há a reprodução de estereótipos. Quando o público se vê diante de notícias que invadem o

cotidiano diariamente com assuntos “matou”, “morreu”, “assassinou”, “duplo homicídio”, “espancou até a morte”, convoca sentidos que compõem a representação da Morte na sociedade.

Angrimani (1995) afirma que os jornais trazem a morte todos os dias em suas páginas, não apenas na seção enquadrada e editada como tal, mas também espalhada nos vários editoriais.

Mais radical ainda, o jornal sensacionalista coloca a morte em seu assunto de capa, o que nos faz refletir sobre uma espécie de culto diário e fetichizado à morte. Muitos evitam falar sobre o assunto, mas ele é presença obrigatória nos veículos informativos, além de ser uma importante alavanca de venda para o jornal sensacionalista, que faz com que o leitor compre um jornal que traz em suas páginas cadáveres perfurados com bala, decepados, atropelados, perfurados, ensanguentados (ANGRIMANI, 1995, p. 53)

Baudrillard (1976) explica que na relação morte-jornal-leitor, há uma “jubilação secreta”, “obscena”, onde a morte do outro é “saboreada” como espetáculo. E há outro aspecto a ser considerado: Segundo Angrimani (1995), não é possível que a morte do jornal sensacionalista seja *sígnica*. Ocorre uma insistência no envolvimento, na fusão que se processa pelo clichê. A noção de morte que existe no real, especialmente nas publicações dos jornais, apontam a morte como sinônimo de medo, brutalidade e o fim de tudo.

No entanto, outras representações são possíveis e apontam o oposto: Acolhimento, renascimento, renovação, ciclo natural da vida e continuação são elementos de uma visão que contribui para olharmos com críticas e ressalvas quanto à noção de morte estampada nos jornais.

Este contraponto é estampado nos quadrinhos de Sandman, em que a morte tem um caráter puramente reflexivo e renovador. Além de ser mostrada de uma forma que leva o leitor a pensar a respeito do próprio conceito, ela é retratada como um recomeço, um renascimento, um fechamento de um ciclo e início de outro. Tal visão muito se assemelha aos conceitos filosóficos dos arquétipos da morte de Carl Jung.

A ideia da representação da morte nos jornais e revistas envolve a compreensão sobre como construímos, enxergamos e concebemos a morte individualmente e coletivamente. A representação da morte é um “pedaço” de um imaginário sobre ela, construído pelas tramas narrativas da História, pelos rituais das culturas, etc. Isto por que a morte estaria nas estruturas simbólicas de um coletivo, de forma mais ou menos fixa, onde se associam várias representações, vários tipos de recortes (imagens, sons, textos, rituais, etc) sobre um mesmo assunto.

As representações (recortes da morte) reforçam imaginários (estruturas) mais ou menos instituídas, que têm o objetivo de consenso e coesão social ao longo do tempo. Por exemplo, a morte sempre esteve associada a elementos como ossos, caveira e foice, o que reduz muito a compreensão do conceito. A personagem Morte criada por Neil Gaiman mostra apenas uma parte de uma representação midiática sobre a morte.

As representações da morte projetam tanto um “eu” desejado “mortal” quanto “imortal”. As pessoas estão rodeadas de conteúdos sobre “morte” diariamente e que circulam nas mídias e na sociedade, mas existem as forças decorrentes do próprio processo de interação social e as pressões para cada um se definir (representação) a partir de cada situação, de forma a confirmar, atualizar, ressignificar ou manter uma identidade visual e coletiva. Neste trabalho, iremos abordar a representação da morte pelo viés do acolhimento, diferente daquilo visto nos jornais e revistas.

2.4. Representações da morte na mitologia

A fugaz e limitada existência humana é moldada por inúmeros mistérios, e para isso cria-se os mitos com o propósito de justificá-los. A morte pode ser considerada o maior e mais impactante elemento desconhecido, representada de inúmeras formas, em diversas culturas. A humanidade é dotada de imensa consciência e complexidade racional, mas ainda não é possível explicar o que ocorre após a morte. A forma mais possível de experimentá-la é através da morte do outro. As pessoas, em sua natureza existencialista, recorrem à religião, mitologia e filosofia com o propósito de tentar compreender, definir e consolar-se diante da finitude. Mesmo os ateus têm uma crença do que acontece perante a morte física: o término de tudo.

A morte tem um imenso significado e valor ritualístico entre cada sociedade, e abrange múltiplas interpretações, seja como o fim ou como um rito de passagem.

Para os egípcios, é personificada através de Anúbis, um antigo deus dos mortos, da mumificação e do submundo, que guiava e conduzia a alma dos mortos no submundo, de acordo com o site InfoEscola¹. Anúbis é uma das mais antigas divindades da mitologia egípcia e em algumas versões seu papel mudou, passando de principal deus do mundo inferior a juiz dos mortos, depois que Osíris assumiu aquela função. O papel funerário de Anúbis era considerado muito importante, pois se acreditava que o coração de cada indivíduo era

¹ InfoEscola- Anúbis. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/mitologia/anubis>> acesso em: 08/out/2016

entregue a ele, que pesava-o em conjunto com a Pena da Verdade e avaliava se era carregado de bondade ou maldade.

Segundo o folclore oriundo dos países celtas, Ankou era um homem esquelético que cuidava das sepulturas e das almas, de acordo com o blog Portal dos Mitos². É a principal inspiração para a imagem atual da Morte. Era considerado o filho dos personagens bíblicos de Adão e Eva, o último homem a morrer no dia 31 de Dezembro, que toma o lugar do anterior. O blog Portal dos Mitos³ também relata a história de Supay, que para os povos incas era o deus do submundo, o elo entre os mortos e os vivos. Quando os conquistadores chegaram, eles o comparavam ao diabo cristão. Entre os astecas, havia a crença no Mictecacihuatl⁴, uma entidade responsável por zelar pelos ossos dos mortos, que presidiu ao longo dos antigos festivais dos mortos, evoluindo da tradição asteca para o Dia dos Mortos moderno, após síntese com tradições culturais espanholas. Sua figura atual mais aproximada é a imagem La Catrina, uma representação do artista José Guadalupe Posada. Na mitologia chinesa, há a crença na reencarnação e em uma personalidade denominada Meng Po, a Senhora do esquecimento, de acordo com o site Estranhos⁵. Ela é responsável por dar um chá especial para as almas prestes a reencarnar, para que não se lembrem da sua vida anterior ou do seu tempo de permanência no Di Yu, uma espécie de casa dos mortos. Na mitologia grega, Thanatos é o deus da morte, de acordo com o site Mitologia Online⁶. Ele poderia chegar para qualquer um sem aviso prévio e era muito temido pelas pessoas, que contavam algumas histórias de como enganá-lo para escapar da sua visita. As esculturas antigas de Thanatos portam uma foice, transmitindo a mensagem de que os homens eram ceifados.

Na contemporaneidade temos uma relação muito diferente com a morte. Lutar contra ela tem sido algo mais intenso, devido aos avanços da tecnologia e à luta contra o envelhecimento. A questão da beleza, o narcisismo e o mundo contemporâneo são explorados em uma das histórias que compõem a análise do trabalho, denominada “Fachada”. Rainie, a

² Portal dos Mitos, 04/08/2014- Ankou. Disponível em:
<<http://portal-dos-mitos.blogspot.com.br/2014/08/ankou.html>> acesso em: 08/out/2016

³ Portal dos Mitos, 14/02/2014- Supay. Disponível em:
<<http://portal-dos-mitos.blogspot.com.br/2014/02/supay.html>> acesso em: 08/out/2016

⁴ Portal dos Mitos, 13/10/2014- Mictecacihuatl. Disponível em:
<<http://portal-dos-mitos.blogspot.com.br/2014/10/mictlantecuhtli.html>> acesso em: 08/out/2016

⁵ Estranho, 25/05/2015- Representações da morte nas diferentes mitologias. Disponível em:
<<http://estranhos.info/representacoes-da-morte-nas-diferentes-mitologias/>>

⁶ Mitologia Online, 21/06/2016- Thanatos (Tanatos) – A morte na mitologia grega. Disponível em:
<<http://www.mitologiaonline.com/mitos-lendas-historias/thanatos-tanatos-morte/>> acesso em: 08/out/2016

personagem apresentada na história, é uma mutante imortal, mas seu maior desejo é a imortalidade da juventude e da beleza.

2.5. Arquétipos da Morte em Carl Jung

O médico psiquiatra Carl Jung, nascido em 1875 na Suíça, foi inicialmente seguidor de Sigmund Freud e, posteriormente, elaborou sua própria teoria para compreender de forma mais clara o psiquismo. Sua teoria recebeu o nome de “psicologia analítica”, também conhecida como “psicologia junguiana”.

Segundo Urban (2009), a principal questão da psicologia junguiana esbarra num dos principais mistérios da existência, o da consciência em busca da fonte primordial, inconsciente em sua essência, de onde se desprende originalmente. De acordo com Jung, o ego poderia ser comparado ao inconsciente da mesma forma que uma ilha estaria para o oceano à sua volta, ou o planeta Terra, pequena morada da civilização humana (a consciência), comparado ao universo desconhecido no qual estamos inseridos (o inconsciente).

Jung chamou de ego o núcleo da consciência, sendo a individuação toda a busca empreendida por esta diminuta instância em direção ao presumido centro da totalidade psíquica, a abranger obviamente o mundo inconsciente. Ao ponto de fusão entre consciência e inconsciente, núcleo da personalidade total e ao mesmo tempo passagem para uma dimensão transcendente e coletiva, espécie de porta para o psiquismo universal, Jung denominou de *Selbst*, em inglês *self*, que em português melhor ainda se traduz por *si mesmo*” (URBAN, 2009)

Urban (2009) afirma que o si mesmo seria o órgão capaz de regular todo o psiquismo, dotado de qualidades abissais que ultrapassam as dimensões do simples ego. É um ponto central da psique, e assim a complementa, abarcando todos os fenômenos relacionados à alma, incluindo os do próprio ego.

Não pretendemos, aqui, aprofundar o assunto. Queremos mostrar que Jung caracterizou como “individuação” ou “autodesenvolvimento” o processo contínuo de aprimoramento pessoal, orientador da personalidade para um nível superior (grifo nosso). Entendemos, então, esse processo de aprimoramento pessoal como ciclos naturais na vida que nos conduzem para um desenvolvimento da personalidade.

Jung, segundo Urban (2009), afirmava que todas as pessoas possuem uma tendência para a individuação, que é o processo pelo qual cada indivíduo se aproxima da sua singularidade e sua totalidade, um desenvolvimento de várias partes da psique.

Individuação significa tornar-se um ser único, homogêneo, na medida em que por 'individualidade' entendemos nossa singularidade mais íntima, última e incomparável, significando também que nos tornamos o nosso próprio si mesmo. Podemos, pois, traduzir 'individuação' como 'tornar-se si mesmo (JUNG, 1987, p. 49)

A concepção de Jung sobre o inconsciente pessoal vai ao encontro da concepção do inconsciente da teoria psicanalítica. O inconsciente íntimo é formado por memórias esquecidas ao longo do tempo, obtidas a partir da experiência com as coisas existentes ou não, que nos alegram ou reprimem e que balizam nossos pensamentos e discernimentos. Algo externo e do corpo biológico nos completa a experiência, aquilo que Jung chamou de “inconsciente coletivo”, também conhecido como impessoal ou transpessoal. O conteúdo de tal inconsciente é universal, presente em toda parte e em todos os indivíduos, e não estabelecido na experiência íntima. O inconsciente coletivo chega a nós através dos tempos, pela memória genética herdada dos nossos antepassados. Esse inconsciente reúne todo o conhecimento, experiências, sentimentos e ações da humanidade.

Jung (1973) afirma que o inconsciente coletivo é constituído, numa proporção mínima, por conteúdos formados de maneira pessoal; não são aquisições individuais, são essencialmente os mesmos em qualquer lugar e não variam de homem para homem. Este inconsciente é como o ar, que é o mesmo em todo lugar, é respirado por todo o mundo e não pertence a ninguém. Seus conteúdos (chamados arquétipos) são condições ou modelos prévios da formação psíquica em geral.

No vértice interno do inconsciente coletivo há estruturas psíquicas ou arquétipos, uma forma de pensamento universal com carga afetiva, que é herdada. Todas as experiências, ideias e conceitos humanos ocorrem devido à existência dessa estrutura psíquica inata. Arquétipo é uma palavra de origem grega, criada por Platão, cujo significado seria “padrões arcaicos”. Esses arquétipos são formas sem conteúdo próprio à qual os fenômenos psíquicos tendem a se moldar, com a função de organizar o material psicológico. Eles envolvem padrões registrados no comportamento das pessoas, que estão sendo manifestados ao longo de sua história pelas mais diversas culturas. Comportamentos externos registram os arquétipos, especialmente os aglomerados em torno de experiências básicas e universais da vida, tais como nascimento, casamento, maternidade e morte.

Na psicologia, as principais estruturas da personalidade são definidas como *self*, sombra, *anima*, *animus*, *persona* e *ego*. Todas essas estruturas são arquétipos.

Os conteúdos de um arquétipo podem ser integrados na consciência, mas eles próprios não têm esta capacidade. Portanto, os arquétipos não podem ser destruídos através da integração ou da recusa em admitir a entrada de seus conteúdos na consciência. Eles permanecem uma fonte à canalização das energias psíquicas durante a vida inteira e precisam ser continuamente trabalhados (JUNG, 1951, p. 20)

Trata-se de elementos estruturais formadores que se mantêm no inconsciente de cada indivíduo. Elementos emotivos importantes estão nos arquétipos, em imagens universais, e que todos trazemos dentro de nós como modelos.

Tais elementos são semelhantes entre si e podem ser definidos como uma espécie de imagem que independe da experiência ou da prática, um estereótipo firmado no inconsciente coletivo humano, um padrão identificável em nosso mundo onírico, ou seja, em nossos sonhos, fantasias e narrativas. Jung (1973, pg 13) explica que "no concernente aos conteúdo do inconsciente coletivo, estamos tratando de tipos arcaicos - ou melhor - primordiais, isto é, de imagens universais que existiram desde os tempos mais remotos".

Podemos falar da morte sob um aspecto arquetípico, contudo, devemos tomar cuidado ao lidarmos com esse arquétipo, para não incorrer num reducionismo teórico.

“Quando falamos de um “arquétipo da morte”, estamos fazendo uma cisão numa dinâmica arquetípica muito maior, que é do arquétipo de vida/morte. A morte representa um pólo dessa dinâmica arquetípica. De outra forma, podemos dizer que a vida e a morte constituem as faces de uma mesma e única moeda, não podemos perder de vista que a morte é parte da vida. Não há vida sem morte, nem morte sem vida. É justamente ao nos confrontarmos com o horizonte da morte, finitude e limitações, que tomamos consciência de nossa vida” (MORAES, 2011)

Os arquétipos correspondem a muitos temas que ressurgem em contos e lendas populares de diversas épocas e culturas, e por esse motivo recebem por Jung o nome de “imagens primordiais”. Segundo ele, os arquétipos dão origem tanto às fantasias individuais quanto às mitologias de um povo.

Para Carl Jung, os arquétipos seriam um grande meio de acesso ao inconsciente. Como se cada indivíduo possuísse uma raiz interligada ao inconsciente coletivo, um terreno energético compartilhado por todos. Os contos de fadas, a mitologia, a astrologia e o tarô poderiam guardar símbolos universais capazes de resgatar em cada pessoa uma ligação psíquica com toda a humanidade.

2.6. Os arquétipos e o Tarô

Sallie Nichols (2007) analisou as explicações arquetípicas junguianas do Tarô e defende que os estudos de Jung se firmavam na ideia de que a consciência não se associa à razão, e que quanto mais racionalmente focalizada fosse a consciência do indivíduo, mais malefícios sofreriam as forças universais do inconsciente coletivo. Ou seja, algumas experiências na vida não passam pelo consciente (como a experiência estética) e nem mesmo pela razão. Apesar de relacionados, há uma autonomia entre o consciente, a razão e o inconsciente coletivo.

Segundo Nichols (2007), a ideia defendida por Jung é de que o homem precisava realizar um trabalho continuado (na experiência) para o aumento da consciência, e assim encontrar o seu maior significado e a realização dos seus valores mais altos. Jung define a consciência como percepção, um conjunto de formas não-rationais de conhecimento. Ela só poderia ser renovada e ampliada. Devido a essa conclusão empírica, Carl Jung valorizava todos os caminhos não-rationais percorridos na tentativa de explorar o mistério da vida e estimular o conhecimento consciente do universo em novas áreas de ser e conhecer. Por esse motivo, tornou-se grande entusiasta da astrologia e passou a estudar a significação do Tarô.

“Ele reconheceu de pronto, como o fez em muitos outros jogos e tentativas primordiais de adivinhação do invisível e do futuro, que o Tarô tinha sua origem e antecipação nos padrões profundos do inconsciente coletivo, com acesso a potenciais de maior percepção à disposição desses padrões. Era outra ponte não-rationaI sobre o aparente divisor de águas entre o inconsciente e a consciência, para carrear noite e dia o que deve ser o crescente fluxo de movimento entre a escuridão e a luz” (NICHOLS, 2007, p. 10)

Jung focou grande parte dos seus estudos nos Arcanos Maiores do Tarô e vários outros formatos dos chamados eventos extra físicos, ou seja, casos que não podem ser comprovados pela ciência tradicional e que não são aceitos pela mesma, sendo considerados mitos ou inverdades.

Andrea Pavlovitsch (2008) explica que a psique profunda do inconsciente coletivo, comum a todos os indivíduos, seria formada por padrões de estruturação da personalidade nas diferentes fases da vida (infância, adolescência, relação conjugal e profissional, velhice, preparação para morte), que são os arquétipos. Todos esses arquétipos são representados no Tarô.

O Tarô de Marselha, por exemplo, é um dos baralhos mais antigos existentes e um dos mais conhecidos atualmente. É um oráculo muito respeitado entre os usuários, e através dele é possível adquirir muitas respostas e explorar grandes caminhos para o autoconhecimento.

Seus arquétipos remetem a cenas mais primitivas da humanidade tais como nascimento, casamento, desejo, morte, medo, etc.

A explicação dos arquétipos seria a do modo como os pássaros fazem o ninho, por exemplo, é um código inato, assim como certos fenômenos simbióticos entre insetos e plantas. Da mesma maneira o homem nasce com certo funcionamento, certo padrão que a torna especificamente humano. Este padrão está expresso nas imagens arquetípicas, ou formas arquetípicas, que se apresentam desenhadas nos 22 arcanos maiores do Tarô” (PAVLOVITSCH, 2008)

O baralho do Tarô é composto por 78 cartas divididas em dois grupos: os 22 arcanos maiores e os 56 arcanos menores (conforme os naipes do baralho comum: paus, copas, ouro e espada). A palavra arcano vem do latim *arcanu*, que significa segredo, mistério, e cada um deles representa uma figura simbólica diferente.

Os arcanos maiores representam os diversos ciclos da jornada de cada pessoa, a caminho da transformação e da integração de si mesmo. Suas cartas reproduzem a história do ser humano, desde sua iniciação no mundo até suas experiências transcendentais e jornadas rumo ao autoconhecimento.

2.7. A Carta da Morte

Algumas cartas do Tarô de Marselha representam noções centrais, como “criatividade”, “crescimento”, estabilidade”, decisões”, “força”, “espera”, “destino”, morte natural”, “sombra”, “luz”, julgamento”, “mundo”. Duas cartas diferentes sinalizam para noções contrárias da morte: "morte ou fim abrupto, violento" (Carta 16, “A Torre”) e “morte natural das coisas” (Carta 13, “A Morte”), no sentido dos ciclos que vivemos em vida. Antes de entender o Arcano 13, precisamos entender um pouco o Arcano 12, chamado de “O Enforcado”.

A Carta 12 abriga a noção de “espera involuntária”, revelando um hiato entre o passado e o futuro, o velho e o novo. O significado é “morte espiritual”, como se fôssemos posicionados em um lugar de reflexão da vida. Segundo Nichols (2007), o Enforcado pode ser aquilo que antecede a morte, como um doente em estado terminal que espera pela morte (ou pela vida). Como se estivéssemos suspensos “entre os dois polos da existência; o nascimento e a morte” (NICHOLS, 2007, p. 230).

Esse estágio de transição acontece em vários momentos da vida, quando o indivíduo precisa buscar novos caminhos após o fim de determinada fase. Um momento em que, após passar por um problema, percebe que determinados padrões de comportamento não mais

podem manter-lhe de pé, de uma maneira que se sente suspenso entre mundos e só lhe resta esperar. Essa espera deve ser marcada pela aceitação, o desapego do ego e a libertação.

Se o Enforcado aceitar o destino e entregar o espírito a um poder superior à consciência do ego, poderá exalar o último suspiro de sua personalidade anterior e entrar na vida com um novo espírito. (...) Tendo alcançado o outro lado, partirá mais uma vez em sua jornada mas, desta feita, de uma forma mais consciente e dedicada (NICHOLS, 2007, pg 238)

Vemos aqui uma noção de “morte em vida” e não “morte como fim físico de tudo”. Só lhe resta esperar pela conclusão de “coisas suspensas” na vida. O indivíduo está impotente, à espera, como se estivesse oscilando sobre um abismo, mas ainda poupado do fardo de cair no precipício. Como se fosse “uma pausa involuntária para pensar”, o indivíduo está preso por acontecimentos externos. Caso consiga se desprender do passado e dos fardos que lhe perturbavam, o Enforcado poderá caminhar rumo a um novo início (ou para a próxima Carta).

O sentido da Carta 13 contrasta com a crença comum: a morte não seria a antítese da vida, pois nascimento e morte são elementos que compõem a vida. “Aceitar o fato de que você perece a seu tempo”, como diz Jung, “é uma espécie de vitória sobre o tempo” (Jung, 1962, p. 156).

De acordo com o autor, não desejar viver é sinônimo de recusa a morrer. São percepções que caminham juntas e não acompanhar esse caminho é permanecer suspenso, paralisado. Em algumas versões de O Enforcado, vários símbolos de valores materiais como moedas são retratados caindo dos bolsos do sujeito. É um significado simbólico, que sugere que todos os fardos insignificantes e os estorvos não essenciais da vida se perdem.

Jung encara a Carta 12 como um convite para sondar novas profundezas do ser. Segundo ele:

Pois o inconsciente sempre tenta produzir uma situação impossível, a fim de forçar o indivíduo a desenvolver o que tem de melhor. Aliás, paramos de repente diante do que temos de melhor, não nos completamos, não nos compreendemos. Faz-se mister uma situação impossível, em que temos de renunciar à própria vontade e ao próprio juízo e não fazer outra coisa senão confiar na força impessoal do crescimento e do desenvolvimento (JUNG, 1962, p. 154)

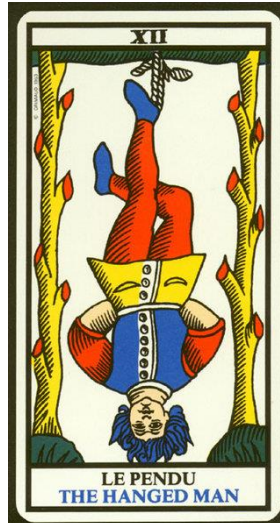


Figura 1- Carta 12 do Tarô de Marselhas

Ao interpretar profundamente a Carta 12, percebemos que ela representa o desmembramento final da vida e personalidade anteriores do indivíduo. A Carta 13, seguinte, traz a própria representação do desmembramento. No tarô de Marselha, a figura do esqueleto em movimento assusta. A Carta 13 possui símbolos que representam as ideias passadas e os pontos de vista anteriores que estão mortos, pois são insignificantes e estão espalhados no chão. Tudo isto seria um convite à revitalização, à renovação e à transmutação da vida; abrir-se para novos rebentos e brotar para uma nova vida. A mudança pode ser positiva, sendo injustificado o temor que muitas pessoas têm pela Carta 13. Então, podemos dizer que o Enforcado sugere a paralisia provocada pelo hiato entre um lado e o outro, enquanto a Morte sugere o recomeço, a transformação, o renascimento, o novo caminho a ser trilhado.



Figura 2- Carta 13 do Tarô de Marselhas

Urban (2009) diz que, após deixar a paralisia da Carta 12, a Carta 13 significa recomeço e nem mesmo deveria receber o temido nome de Morte, que evocaria elementos negativos como o fim de tudo, o pavor, o desespero. A própria imagem, “o esqueleto que ceifa sugere transformações substanciais, a troca do velho pelo novo. É um momento inicial de fértil aprendizagem, representada pelos arbustos em quantidade que brotam neste novo campo da existência” (URBAN, 2009)

O desmembramento não é literal, e sim metafísico. Espalhados em fragmentos estão os velhos modos de vida da velha personalidade. A Carta 13 indica que “já aconteceu” e devemos encarar um novo ciclo, permitir que se construa uma vida nova. Representa, basicamente, o final que pode ser doloroso no início, mas que acabará levando a um renascimento positivo. A Morte simboliza a necessidade de saber lidar com a zona de conforto e as mudanças. “O desmembramento pode ser compreendido psicologicamente como um processo transformativo, que divide um conteúdo inconsciente original para finalidades de assimilação consciente” (EDINGER, 2007, apud NICHOLS, 2006)



Figura 3- Carta 13 do Tarô Egípcio

No Tarô egípcio, como vemos na imagem acima, a Carta 13 recebe o nome de “imortalidade”, e o indivíduo da figura é representado arando a terra, realizando um plantio, uma ideia que também nos evoca ao renascimento.

Portanto, o Tarô não considera a Morte no seu sentido estrito, mas no contexto das mudanças em nossa existência. Trata das mutações necessárias na vida do indivíduo, que precisa abandonar o velho e se voltar para o novo. A angústia da espera ou do tempo perdido se anula pela mudança. Despedidas e abandonos fazem parte deste processo. Mas, de fato, a imagem da “Ceifadora” representada por uma caveira assusta, pois é um símbolo que aponta para mudança no contexto da nossa vida terrena, mas simbolicamente importa o implícito: o desafio de caminhar rumo ao desconhecido – sentimento presente em todas as mudanças que temos em vida.

Nichols (2007) complementa que a figura do esqueleto sugere não “fim físico do indivíduo”, mas também movimento, estabilidade e estrutura que atuam como uma unidade. O esqueleto, então, pode ser visto também como algo ativo, vivo, mas que mantém talvez algumas coerências do passado. Aqui, então, não temos morte como ruptura abrupta.

O esqueleto da Carta número 13 abarca muitos pares de opostos. De um lado, não é mais que um saco de ossos, uma coisa morta monstruosa, que nos atraiçoa a fé no calor e na

vitalidade da vida, a grande niveladora que reduz a essência única do gênio e do louco a um denominador comum. De outro lado, pode ser visto como um diagrama universal, através do qual brilha o Ser Puro; uma revelação do funcionamento interior das coisas, como o mecanismo do relógio (...). Impessoal e universal, o esqueleto é o nosso segredo mais pessoal, coisa escondida, tesouro enterrado profundamente em nós mesmos, debaixo da nossa carne. Podemos tocar a pele, as unhas, os cabelos, os dentes, mas não podemos tocar os ossos (NICHOLS, 2007).

Todos os personagens do Tarô são retratados como “macho” ou “fêmea”. No entanto, no Tarô de Marselha, as características sexuais da Carta 13 do Arcano XIII não foram claramente definidas, sendo a personagem representada de uma forma totalmente andrógina.

A Morte seria tão fundamental para a vida que a melhor maneira de apresentá-la será provavelmente de uma forma mais ou menos assexuada, diagramática, que inclui todas as possibilidades. O esqueleto, por vezes, mostra-se muito francamente como um diagrama do eu (NICHOLS, 2007).

Mas conforme observamos, no Tarô Egípcio temos uma figura que mais parece um homem plantando ou colhendo algo. Vejamos o que diz o site Clube do Tarô:

No Plano Espiritual, é a renovação da vida pela desintegração de suas partes, a liberação da essência pela transformação da matéria que a contém. No Plano Mental, representa a ação e a reação, a dissolução que precede à formação, o indutivo que dá lugar ao dedutivo, a inércia como função do movimento. No Plano Físico tende aos processos que favorecem a letargia, a sonolência, a petrificação, o sonambulismo, o que se corrompe, o que se destrói, o que perece para renascer em forma diferente. Provérbio transcendente: "A noite passou e chegou o novo dia. Vista, portanto, as armas da luz". Como elemento de predição, promete desenganos, decepções, morte de afetos, negação do que se pede, colapso, alegrias puras que são gratas à alma, melhorias com doloroso desfrute, ajuda de amigos, renovação de condições, as boas para pior, as más para melhor. Na cartomancia: Inquietações reforçadas pela distância; não se entregue ao abandono; cuide de seus préstimos; renove seus pontos de vista e rejuvenescerá. A grandiloquência não condiz com você; não condene por comparação; o amor não conhece frases estrondosas, mas sim de simples entrega. (JANEIRO, J. Iglesias, 2016)

As imagens da morte estão dentro do contexto coletivo e cultural. Ferreira (2011) afirma que a cultura ocidental é saturada pelo personalismo e pela crença em uma única vida, o que faz com que as pessoas busquem usufruir da sua única existência da melhor forma possível em um tempo mais longo. Além disso, sua cultura prepara o homem para sua única vivência na Terra e pouco se fala sobre além da morte. Estes fatores tornam as pessoas ainda mais temerosas quanto à morte, considerando-a como algo imprevisível e indesejado. Percebe-se então, o que se predomina no Ocidente é o temor à morte, de tal modo que sua figura é simbolizada por um carrasco impiedoso trajando negro, que traz consigo uma enorme

foice. Tal representação, sem dúvida, sugere alto temor à sua vinda. No oriente, ocorre o oposto. Essa cultura, com base em crenças como o Budismo e o Hinduísmo, aqueles que seguem tal fé, veem a morte como uma transfiguração necessária à purificação do indivíduo. Há livros, como o Livro dos Mortos Tibetanos, que possuem instruções para o momento da morte e pós-morte. Isso torna a morte não só algo premeditável, mas necessário. Assim, teoricamente a aceitação do oriental perante a morte é maior do que a de um ocidental.

Todavia, sabe-se que não é somente o fator cultural que influencia na expectativa da morte. Há também aspectos individuais ou fenomenológicos. Dentro destes aspectos observa-se a morte como uma experiência única entre cada pessoa. Por isso, cada um possui uma concepção própria.

Entendemos, desta forma, que não é possível abordar a morte sem considerarmos os aspectos sociais e fenomenológicos que influenciam na sua compreensão, já que estes dois fatores atuam conjuntamente e fazem parte da estrutura psíquica do indivíduo, como nos mostra a Psicologia Analítica. (...) Para isso devemos entender a morte sob o ponto de vista social e fenomenológico, aspectos indissociáveis da questão (FERREIRA, 2011, s/p.)

O entendimento e interpretação da morte pode variar de acordo com a idade, estado de saúde, dentre outros. Desta maneira, não é possível tratar a morte sem considerar os aspectos sociais e fenomenológicos, já que ambos estão dentro da estrutura psíquica de cada pessoa.

CAPÍTULO 3- AUTOR, PERSONAGEM, HISTÓRIAS E CONTEXTO

No capítulo anterior discorreremos sobre as noções de morte a partir de Carl Jung e do Tarô. Neste capítulo falaremos sobre o autor Neil Gaiman e a obra *Sandman*, da qual teremos como corpo de análise a personagem Morte, com a ideia de acolhimento e imortalidade a partir da obra.

3.1. Neil Gaiman e Sandman

Neil Gaiman nasceu em Portchester, Inglaterra, em 1960. Desde a infância era aficionado por livros e quadrinhos. Estudou jornalismo, tornou-se crítico literário e escrevia artigos sobre histórias em quadrinhos. Na época de jornalista escreveu seu primeiro livro, uma biografia da banda *Duran Duran*. Mais tarde, firmou um contrato com a editora norte-americana *DC Comics*, uma das maiores companhias mundiais do ramo de quadrinhos. Ao entrar na *DC Comics*, escreveu a minissérie *Orquídea Negra*.

Neil Gaiman escreveu contos, HQs, romances, roteiros de cinema e teatro. Suas obras lhe valeram diversos prêmios prestigiados, e dentre as mais aclamadas estão *Sandman*, *Deuses Americanos*, *Coraline*, *Os Filhos de Anansi*, *O Oceano no Fim do Caminho*, dentre outros. Suas histórias mesclam fantasia, mitologia, drama e surrealismo, com cenários sombrios e situações inusitadas.

Gaiman produziu quadrinhos para diversas editoras, mas seu trabalho mais conhecido é a série *Sandman*, objeto do nosso trabalho. Com ele, o autor ganhou grande reconhecimento da crítica e recebeu diversos prêmios ao redor do mundo. *Sandman* é considerada uma das maiores *graphic novels* da história e foi a primeira HQ a receber o prestigiado prêmio *World Fantasy Award*, geralmente concedido apenas a obras em prosa. A série passou a ser publicada em 1989 e tornou-se o carro-chefe do selo *Vertigo*, da *DC Comics*. Os chefes da *DC*, estimulados pelo sucesso de público e crítica, criaram o selo *Vertigo*, como uma subdivisão da editora.

O *Vertigo* se diferencia da linha mais popular da editora pois é destinado a um público mais adulto, com histórias mais obscuras, maduras e filosóficas, bem diferentes das tramas de super-heróis populares entre crianças e adolescentes. Trata-se de uma editora individual funcionando sob os auspícios da *DC*, com um grande foco no roteiro e não apenas na arte. A presença do roteirista torna-se tão ou mais importante que a do desenhista. Alguns personagens da subdivisão do *Vertigo* migraram para o cinema, ganhando um público

que muitas vezes desconhecia os quadrinhos. Entre eles, temos V de Vingança, estrelado por Natalie Portman, e Constantine, com Keanu Reeves.

Os quadrinhos dos anos 80 estavam passando por uma renovação, que começa com Frank Miller, Allan Moore e o próprio Gaiman, autores que construíam as obras que fariam parte da nova subdivisão da *DC Comics*. Allan Moore, criador de *Watchmen*, foi responsável pelo início da transtextualidade nos quadrinhos e influenciou diretamente Neil Gaiman, que passou a trabalhar essa perspectiva na sua própria obra. *Sandman* é uma história em quadrinhos que possui elementos de moda, estilo gótico, fundo filosófico, social, mitologia, literatura e religião.

Sandman é uma produção cheia de camadas, referências (inclusive a personagens esquecidos da *DC Comics*), experimentação e diferentes níveis de interpretação. Arrebatou inúmeros fãs e destacou-se dentre as outras produções da época por ser uma obra diferenciada, filosófica, poética, profunda e carregada de metalinguagem. Tem muitos detalhes dos anos 80 e 90, mas é atemporal. A narrativa é metafísica, repleta de fábulas e mitos. É uma obra sublime, aterradora e extremamente poética.

Não se trata de uma obra com super-heróis, mas com inúmeras referências a fatos heroicos e à mitologia grega, uma fantasia que une mitos ao mundo moderno e é considerada uma grande fonte de referências culturais e literárias. O autor brinca com os arquétipos de diversas culturas. Tavares (2008) complementa: “Talvez uma das intenções do escritor inglês seja criar um conto moderno que consiga costurar uma cultura tão retalhada e fragmentada como a nossa. Daí as interpretações de *Sandman* como obra pós-moderna” (TAVARES, 2008, p. 02).

Segundo Will Eisner (1989), os quadrinhos exigem do leitor uma boa capacidade interpretativa visual e verbal. Marino (2013) afirma que no caso de *Sandman*, é exigido do leitor muito mais do que habilidade visual e de leitura para a completa compreensão do contexto. Não se trata apenas de entretenimento, mas de conhecimento. *Sandman* colocou os quadrinhos em um ponto mais privilegiado por conta de sua complexidade. As histórias fazem muitas referências à mitologia grega, egípcia, contextualização histórica, religiosa, política, guerras, ciência, artes, música, cinema, filosofia, literatura, além de personalidades ilustres como William Shakespeare, que na trama firma um acordo com o Senhor dos Sonhos a fim de conseguir inspiração para escrever suas peças.

Sandman é um exemplo do quanto a imagem citada por Eisner não é mais atual, uma vez que para conseguir assimilar o contexto deste tipo de HQ é exigido do leitor muito mais que habilidade de leitura. O leitor de *Sandman* precisa ter boas noções

de História, Geografia, Cultura geral e conhecimento literário a fim de extrair da trama todas as informações que lhe são apresentadas, sejam elas de forma direta ou indireta (MARINO, 2012, p. 06)

A jornada de autoconhecimento do protagonista, Morpheus, é dividida em dez arcos de histórias: Prelúdios e Noturnos, A Casa de Bonecas, Terra dos Sonhos, Estação das Brumas, Um Jogo de Você, Fábulas e Reflexões, Vidas Breves, Fim dos Mundos, Entes Queridos e Despertar. As histórias tem uma narrativa atípica e pouco linear. São como óperas de um autor, mas com um desenhista diferente para cada conjunto de histórias ou capítulo isolado.

Sandman surgiu na época em que se investia muito na ilustração de super-heróis com corpos musculosos, heroínas extremamente sexualizadas, com roupas mínimas, e na obra não há isso: O visual dos personagens é sóbrio, não há um apelo de corpos à mostra. Esse foi um dos fatores que levou Sandman a atrair novos leitores para os quadrinhos, especialmente o público feminino, que estava desinteressado em ler histórias com sexualização e objetificação da mulher. A leitura de Sandman é subjetiva e um pouco complexa, mas arrebatou uma legião de fãs desde o início até os dias atuais por ser uma obra-prima de roteiro e criação artística. Neil Gaiman nos leva a uma viagem pelo mundo onírico e a despertar para a realidade.

É dentro do gênero *graphic novel* que Gaiman construiu, inicialmente, sua leitura do personagem Sandman. Trata-se de uma referência a um ser folclórico que faz parte da tradição oral de diversas culturas, cujo nome em português é Homem de Areia ou João Pestana. De acordo com o folclore, ele chega silenciosamente nos quartos das crianças e joga areia nos seus olhos para que tenham sonhos enquanto dormem.

Antes de mais nada, podemos definir a figura do Sandman – ou João Pestana, como é conhecido dentro da mitologia infantil portuguesa – como uma entidade que viria a noite para colocar as crianças para dormirem. Para tanto, ele jogaria areia nos olhos delas, que ficariam pesados e dormiriam. Seria também a entidade responsável pelos sonhos. (...) A entidade inclusive parece incorporar aspectos dos deuses gregos Hypnos e Morpheus – deus do sono e dos sonhos, respectivamente; a referência à areia, porém, é posterior (ALMEIDA, 2011, p. 03)

Um dos primeiros registros escritos do personagem Sandman foi na obra do autor dinamarquês Hans Christian Andersen, que criou versões em contos de fadas para vários contos populares. Segundo Almeida (2011), a obra em questão é o conto *Ole-Luk-Oie*, criado por Andersen em 1842. *Ole* é um nome comum para meninos em dinamarquês, e *Luk-Oie* poderia ser traduzido como “Que Fecha os Olhos”. O personagem aparece como uma criatura amigável, responsável por colocar as crianças para dormir e criar os sonhos para elas usando

duas sombrinhas que carregava consigo, sendo uma colorida e enfeitada com sonhos agradáveis para as crianças bem comportadas, e uma sombrinha totalmente negra para as crianças desobedientes. O conto acompanha as visitas de *Ole-Luk-Oie* a um garotinho durante a semana, contando os sonhos que ele lhe proporcionou. Em determinado momento da história, Ole-Luk-Oie apresenta-se como o deus grego do sonho, e se diz irmão da Morte. Na mitologia grega, o deus dos sonhos chama-se Morpheus (Deus do sonho) ou Hypnos (Deus do sono) e era por vezes descrito como irmão gêmeo de Tânatos, personificação da morte.

A *DC Comics* já teve, anteriormente, dois personagens denominados Sandman: O primeiro foi Wesley Dodds ou Sandman da Era de Ouro, que surgiu na década de trinta e foi inspirado no folclórico João Pestana. Ele era um vigilante sem superpoderes. Usava um sobretudo, chapéu, uma máscara de gás e um pistola que disparava gás do sono para sedar os criminosos. No início da década de setenta surgiu o segundo Sandman, que recebeu a alcunha de Dr. Garret Sanford ou Sandman da Era de Prata. Ele era professor de psicologia da Universidade da Califórnia e possuía o poder de adentrar o sonho das pessoas. O clima das suas histórias não agradou muito aos leitores pois foi considerado muito juvenil, e as aventuras de Sandman foram descontinuadas pela segunda vez. Neil Gaiman reinventou o personagem no fim dos anos 80, de uma forma completamente diferente, com características muito peculiares.

O personagem-título da HQ criada por Neil Gaiman também é chamado de Morpheus, e é irmão da personificação da Morte – O que bate tanto com o *Ole-Luk-Oie* de Andersen quanto com o Morpheus da mitologia grega. Ele também é chamado por outros nomes: Sonho, Oneiros, Devaneio, Moldador, *Kai'Chul* e vários outros em línguas já esquecidas. Trata-se de uma entidade imortal maior que os deuses e a personificação do sonho materializado em formas de natureza humana, sendo ao mesmo tempo os próprios sonhos e o controlador deles. Ele existe porque, desde o primeiro ser humano no universo, existem sonhos e alguém era necessário para representa-los, personifica-los e controla-los. Ele tem seu próprio reino e domínio, o Sonhar, do qual governa os sonhos de todas as criaturas do mundo.



Figura 4 - Morfeus, o protagonista da obra Sandman

Sua fisionomia é humana e lhe confere uma identidade muito marcante: É pálido, alto, magro, tem um cabelo espesso e arrepiado, e traça apenas vestes escuras. Seu visual remete a determinada identidade adotada pela cultura ocidental durante a década de 80, época em que Sandman surgiu: a subcultura gótica. A aparência do personagem tem muitas semelhanças com ícones da cena musical gótica, que faziam sucesso na época em que Sandman surgiu, como Robert Smith, vocalista da banda *The Cure*; Peter Murphy, vocalista da banda *Bauhaus* e Jim Reid, vocalista da banda *The Jesus and Mary Chain*.

Percebe-se que o discurso da série é elaborado em uma relação figurativa e conceitual intrínseca com os elementos da música alternativa. O tom melancólico das composições de bandas pós-punk também está presente nas histórias sombrias de *Sandman*, como a história *24 hours*, que narra a morte violenta das personagens em uma lanchonete no período de 24 horas. A elaboração figurativa das personagens e as referências à títulos de canções e nomes de bandas, aproximam o universo da série *Sandman* aos elementos sombrios do *rock* gótico (BAQUIÃO, 2012, p. 08)



Figura 5 - Robert Smith

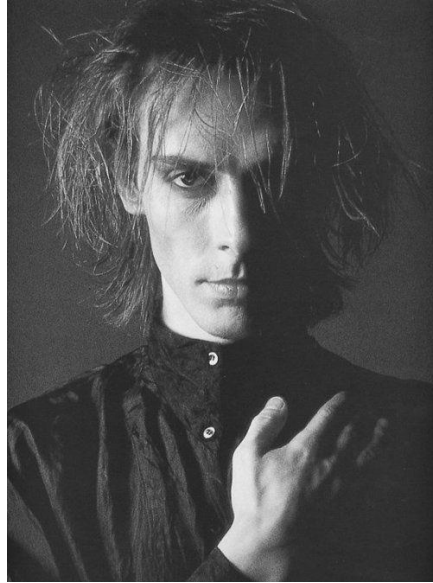


Figura 5 – Peter Murphy



Figura 6 - Jim Reid

Mesmo sendo um ser supremo, Morpheus tem sentimentos, desejos e problemas tipicamente humanos, conflitos com o mundo ao seu redor e com seus irmãos, os Perpétuos. É sério e sombrio, rígido, muito comprometido em seguir regras, mas tem um lado extremamente apaixonado.

O personagem é introspectivo, dramático, quer permanência mas não percebe que está gradualmente mudando ao longo da trama. Ao longo das histórias, o personagem que era maldoso e rancoroso busca aos poucos a mudança e a redenção. Nas palavras do autor Neil Gaiman, o principal tema da obra é a mudança. “Sandman é sobre mudança. Mudar ou morrer”.

No final, após uma série de acontecimentos, o personagem escolhe a mudança definitiva: A morte. E após morrer, ele é renovado por uma nova versão do Senhor dos Sonhos, que dessa vez usa roupas brancas e tem uma personalidade mais amável.

Junto de seus irmãos, o protagonista compõe o grupo dos sete Perpétuos: Destino, Morte, Destruição, Sonho, Desejo, Desespero e Delírio. Em inglês, os sete nomes começam com a letra D – *Destiny, Death, Destruction, Dream, Desite, Despair* e *Delirium*. Na adaptação para o português, foi necessário mudar essa regra, pois os nomes de *Dream* e *Death* foram traduzidos como Sonho e Morte. Mas em algumas histórias eles ainda podem ser chamados de Devaneio e Desencarnação.

Na mitologia de Sandman, cada uma dessas entidades corresponde a uma versão antropomorfizada daquilo que entendemos por sonho, desespero, morte, etc. São criaturas poderosas que existem desde o início dos tempos e podem ser compreendidas como personificações de aspectos abstratos do universo, manifestações antropomórficas dos elementos básicos que representam, ideias envoltas em algo semelhante à carne, entidades que compõem os elementos basilares da existência humana. Eles manipulam e controlam cada aspecto da existência, e todos estão acima dos deuses. Mas apesar de serem criaturas tão poderosas e incomuns, eles têm uma relação familiar normal, com desentendimentos, reconciliações, amizade, ajuda mútua, etc.

3.2. A Morte como imortalidade em Neil Gaiman

Deslocando nosso olhar para o impresso, mais especificamente para o gênero *graphic novel*, observamos um viés diferente quanto à representação da morte. Ao contar uma história nestes quadrinhos, o autor representa elementos da vida real, lugares e situações, mas também aspectos imateriais além do visível das sequências narrativas. Nos quadrinhos do escritor e roteirista Neil Gaiman, selecionamos a personagem Morte, construída na narrativa como uma das personagens principais da obra do autor.

No conto “Olavinho Fecha-os-Olhos”, de Hans Christian Andersen, a Morte foi concebida e personificada como um elegante e nobre cavalheiro militar. Segundo Luciana Abrão (2006), foi supostamente baseado nesse conto que o Neil Gaiman, ao criar a saga Sandman, se inspirou e resolveu criar uma nova identidade para a Morte. Gaiman resolveu representar a Morte como uma garota simpática, bem-humorada, doce, com um estilo “punk/gótico”, de bem com a vida e muito sábia.

A Morte é a primeira dos Perpétuos, que são personificações de aspectos do universo e da consciência humana, assim como os arquétipos. Depois de Sonho, foi a personagem da série que mais conquistou fãs, além de ser uma das mais emblemáticas figuras dos quadrinhos contemporâneos. Ela estrelou três séries próprias: Morte: O Preço da Vida; Morte: O Grande Momento da Vida e Morte: A Festa. Também foi a protagonista de um encarte sobre a AIDS: A Morte Fala Sobre a Vida. Assim como seus seis irmãos, ela é a manifestação antropomórfica do elemento básico que representa.

Na trama, a Morte traz aos leitores muitas reflexões sobre a vida, assim como o Sonho, ao longo da narrativa nos ensina sobre a realidade. Ela é a personagem que parece mais “normal”, até mesmo seu balão de fala é comum, visto que os outros personagens de destaque tem seu próprio tipo de balão estilizado e condizente com suas características. Por exemplo, os balões de Morpheus tem o plano de fundo preto e sugere uma voz grave, enquanto o plano de fundo de Delírio é colorido e psicodélico; a fonte dos balões de Destino fica em itálico, voltada para a direita, como se estivesse sempre em direção ao que está por vir, a escrita dos balões que indicam as falas de Desejo é arredondada e suave, enquanto as letras e linhas dos balões de Desespero são tremidas. Os únicos irmãos cujas falas são escritas com as letras tradicionais são aqueles que “se tornaram” humanos: A Morte convive mais com os humanos e caminha mais no mundo do que em seu próprio reino, além de assumir o corpo de um mortal a cada cem anos, e Destruição desistiu de seu cargo, aparecendo também como um indivíduo “normal”.

A Morte surgiu antes mesmo da existência do primeiro ser vivo, para aguardar seu fim, assim como no fim dos tempos ela será a última a sair para “fechar a porta”. Cada mortal se encontra com ela duas vezes: no nascimento e no fim da sua vida. Ao pensar na morte de acordo com o senso comum, a imagem que nos vem à cabeça é de um esqueleto envolto em uma capa e capuz negro, portando uma foice. Uma figura assustadora, fria, malévola e temida por todos, que ceifa as vidas com prazer ou que talvez carregue isso como um fardo e um trabalho maligno. No entanto, todo esse estereótipo passa longe da Morte criada por Neil Gaiman. A soberana do domínio dos mortos é representada como uma jovem muito bonita, meiga, alegre e carismática como uma estrela de rock, em contraste à personalidade do seu irmão Sonho, sempre sério e soturno. A personagem cumpre seu trabalho de levar embora as almas, mas seu ato não é o de ceifar vidas, e sim de acompanhar, ajudar cada ser a trilhar seu caminho após o desencarne. A Morte não sente um sádico prazer ao cumprir seu dever, mas também não se tortura por isso. Seu trabalho é como qualquer outro, afinal, morrer é tão natural quanto nascer.

“Vida é sofrimento, morte é transformação”. Essa é uma frase budista que define muito bem a Morte criada por Neil Gaiman. Não por acaso, o símbolo que ela carrega no pescoço é uma cruz *ahnk*, símbolo sagrado de origem egípcia que representa a eternidade e a transformação proporcionada pela morte. A personagem também carrega um Olho de Hórus pintado na face, aquele que tudo sabe e tudo vê.

Sua personalidade é otimista e bem-humorada, sempre solícita e empática ao lidar com as pessoas. Suas vestimentas são de um estilo gótico, visual originalmente inspirado por Neil Gaiman como a cantora Nico em seu álbum “*Chelea Girl*”. Já o ilustrador Mike Dringenberg, um dos artistas que trabalhou com Gaiman em *Sandman*, desenhou a personagem baseado em uma amiga, Cinamon “Sin” Hadley.



Figura7 - Cinamon “Sin” Hadley, ao lado da personagem Morte

O visual da personagem também remete muito à cantora Siouxsie, da banda *Siouxsie and the Banshees*. A pele alva, o estilo de cabelo e a cor escura das roupas são traços que ambas têm em comum.

Siouxsie tornou-se um ícone feminino do *rock* gótico da década de 1980, ao lado do ícone masculino Robert Smith, e ambos gravaram e tocaram juntos nesse mesmo período, estabelecendo padrões de moda e comportamento. Compreende-se que há uma relação estreita entre a composição figurativa das personagens da série *Sandman* e o visual de vários astros do *rock*. A relação discursiva da série em quadrinhos com o *rock'n'roll* pode ser compreendida como um processo histórico e

cultural, pois o vínculo entre as figuras e os conceitos de *Sandman* e as figuras e os conceitos do universo musical pertencem a um contexto social específico (BAQUIÃO, 2012, p. 10)

CAPÍTULO 4- METODOLOGIA E ANÁLISE

4.1. Análise de Categorias

Após a definição de como seria observada a representação da Morte, escolhemos o objeto empírico para a realização do estudo.

Desde o início, a narrativa dos quadrinhos Sandman era nosso interesse como objeto empírico. Fizemos a leitura da obra completa e construímos as opções de temas para a realização do trabalho. Após uma avaliação, escolhemos a personagem Morte como principal elemento da nossa pesquisa. Diante da escolha do tema e do objeto, definimos o *objetivo geral*: analisar de que maneira o autor Neil Gaiman conversa conosco sobre a representação de morte em seus quadrinhos, que tem um sentido mais profundo de conforto, acolhimento, transformação e mudanças de perspectiva, diferente da representação da morte estampada nos jornais e outros veículos de comunicação de massa. Em seguida, traçamos nossos objetivos específicos: descrever os indícios da representação da personagem nas sequências de três histórias protagonizadas por ela”; categorizar os temas de maior frequência, relacionados ao objetivo geral; e interpretar as categorias.

Este trabalho resulta de uma pesquisa de caráter intrínseco, na qual se buscou analisar e identificar a representação da morte no contexto abstrato do universo onírico dos quadrinhos Sandman.

As histórias analisadas são “O Som de Suas Asas”, “Fachada” e “O Grande Momento da Vida”. Utilizamos a coletânea “Morte: Edição Definitiva”, que reuniu pela primeira vez no Brasil todas as histórias protagonizadas pela personagem. Essa compilação de publicações inclui minisséries e histórias avulsas em que a Morte exerce papel central, interagindo de forma direta com os outros personagens, aconselhando-os e exercendo completa influência no momento mais importante de suas respectivas existências. A obra tem roteiro de Neil Gaiman e ilustrações de vários artistas, roteiro das histórias e fotos de itens colecionáveis da personagem. Análise de conteúdo foi a metodologia que utilizamos nas etapas analíticas do corpus.

Bernard Berelson definiu a análise de conteúdo como "uma técnica de pesquisa para a descrição objetiva, sistemática e quantitativa do conteúdo manifesto da comunicação" (Berelson, 1952, p. 18). Para que seja objetiva, tal descrição exige uma definição precisa das categorias de análise, de modo a permitir que diferentes pesquisadores possam utilizá-las, obtendo os mesmos resultados. Para ser sistemática, é necessário que a totalidade de conteúdo

relevante seja analisada com relação a todas as categorias significativas; a quantificação permite obter informações mais precisas e objetivas sobre a frequência da ocorrência das características do conteúdo.

Laurence Bardin (2004) define que a análise categorial funciona por operações de desmembramento do texto em unidades, em categorias segundo reagrupamentos analógicos. Entre as diferentes possibilidades de categorização, a investigação dos temas, ou análise temática, é rápida e eficaz na condição de se aplicar a discursos diretos e simples.

Realizamos uma pesquisa qualitativa, cujos objetivos são descrever e interpretar as categorias criadas. Após escolher os objetos de estudo, realizamos extensa leitura da obra e de outros artigos acadêmicos relacionados a ela.

As categorias não permitem explicar tudo, mas formam recortes possíveis de selecionar para a análise desse trabalho.

No processo de codificação, reuniram-se todos os dados extraídos do processo de exploração do material. Por se tratar de histórias, narrativas, as unidades de registro nesse caso são os acontecimentos, constituindo assim, unidades de ação.

Em seguida, observamos os acontecimentos que tinham alguma proximidade, familiaridade ou que eram iguais e os diferenciamos. Reunimos cada um em seu grupo e criamos e nomeamos as categorias temáticas. Todas elas trazem a ideia de renascimento e mostram a Morte como uma figura gentil, amiga e empática. Elas são:

Indício 1 – A morte como eufemismo

Indício 2 – Mortalidade e imortalidade

Indício 3 – A morte como novo ciclo de vida

Indício 4 – Importância social

Com a finalização das etapas anteriores, produzimos a parte teórica, que compõem o Capítulo 1 do trabalho. Esse capítulo aborda conteúdos sobre histórias em quadrinhos e narrativas. O capítulo 2 aborda os conceitos de representação, morte e arquétipos. O capítulo 3 traz informações sobre o autor Neil Gaiman, a obra Sandman, a personagem Morte e o contexto das histórias.

4.2. Análise: Indício 1- A morte como eufemismo

TABELA 1

História	Descrição
<p>O Som de Suas Asas</p>	<p>1 - A Morte está sentada no banco de uma praça com Sonho, ouvindo-o reclamar do seu destino e dos seus deveres. Ela anuncia que precisa voltar ao trabalho e sugere que o irmão lhe acompanhe. Impaciente com sua apatia, a Morte sugere que Morpheus embarque com ela aos locais dos seus destinos de trabalho do dia, com a intenção de que ele entenda um pouco mais sobre a vida. [p. 18-22]</p> <p>2 - O cenário nos mostra velhos prédios e igrejas de estilo arquitetônico gótico. Morpheus e Morte passam invisíveis por cidades e locais desconhecidos. Sonho viaja em uma aventura com sua irmã, enquanto ela recolhe os mortos “ao som de suas asas”. Com isso, Sonho percebe a importância de suas funções para a coesão e existência da realidade humana, assim como os aspectos da vida que devem ser notados. Vemos que a Morte não é uma personagem obscura, mas iluminada, pois ela nos expõe o quanto devemos valorizar a vida enquanto ainda podemos, antes de adentrar seu reino Sem-Sol. [p. 23]</p> <p>3 - Morte e Sonho entram em uma casa simples, aparentemente de subúrbio. No sofá, deitado, está um velho moribundo que toca violino. A Morte se aproxima como uma pessoa comum, sorridente, com a mão no bolso, e começa a conversar com o senhor. Ela apenas se aproxima como uma velha amiga, sorridente e simpática, se apresenta e bate um papo com o senhor. [p. 24-25]</p> <p>4 - O cenário é um bar escuro onde acontece uma apresentação de stand up comedy. A atriz se esforça para contar algumas piadas para a plateia morna. A Morte surge ao seu lado. Eis que de repente ocorre um curto circuito no microfone e a atriz morre instantaneamente. No quadro seguinte, a atriz observa de longe seu corpo recém-falecido e lamenta que não tenha mais alguns anos de vida para ascender na carreira. A Morte conversa e lhe explica que infelizmente o tempo acabou. Nesse momento, ela fala sobre a fugacidade da vida e consola a mulher que acabou de morrer. [p. 26-28]</p> <p>5 - Morte e Sonho passam por lugares movimentados, multidões de pessoas, e conversam um com o outro. A Morte fala com o irmão sobre sua missão e como é indesejada pelas pessoas. [p. 28]</p>

4.2.1. Interpretação

“O Som de Suas Asas”, história presente na oitava edição de Sandman (1988), encerrou a novela Prelúdios e Noturnos e marcou a primeira aparição da personagem Morte. Para muitos, Sandman começa aqui, e a partir dessa história surgem os Perpétuos. O próprio autor Neil Gaiman considera “O Som de Suas Asas” um marco inicial: “O Som de Suas Asas foi o epílogo e a primeira história de sequência que senti ser verdadeiramente minha e na qual percebi que estava começando a encontrar minha voz”.

Após uma sequência de edições bastante focadas na ação, que mostram a captura e aprisionamento do Mestre dos Sonhos por um grupo de ocultistas, o protagonista conseguiu enfim se libertar de seu cárcere. Suas primeiras ações são reaver suas ferramentas (um amuleto, uma algibeira e um elmo) e se vingar castigando seu raptor. Enquanto lutava para cumprir tais objetivos, o personagem tinha uma missão verdadeira, um propósito além da sua função. E, então, de repente, a missão chegou ao fim. No início da história, vemos Morpheus em uma praça, imerso em um estado depressivo. Quando sua irmã Morte aparece ao seu lado, ele revela a ela sua falta de motivação. Após recuperar seus pertences, Morpheus demonstra pela primeira vez, sentimentos de dúvida e uma falsa satisfação ao término da sua vingança. Ele não tem mais um objetivo, não tem mais algo que lhe impulse e lhe motive a existir. Morpheus reencontra-se com sua irmã Morte e passa um dia ao lado dela acompanhando-a no cumprimento do seu dever: recolher os mortos. Há traços autobiográficos na indagação do personagem, pois ao término de Prelúdios e Noturnos o autor Neil Gaiman não sabia ao certo o que faria com a história dali em diante. O que na história parece uma busca física por objetos pessoais, representa uma busca por sentido espiritual, força e autoafirmação.

A história parece refletir o que se passava na mente de Gaiman. E agora? O que fazer? Meu propósito inicial se acabou. Então temos uma edição sobre amadurecimento, autorreflexão e filosofia. Acompanhamos a jornada da Morte com seu irmão em uma HQ que quase se torna poesia. No final da edição temos a certeza absoluta: Agora Sandman começou, assim será a série. E se todas as edições forem como a oito, essa será a melhor série em quadrinhos já escrita (TAVARES, 2009)

A sequência de quadrinhos mostra Morpheus caminhando com sua irmã e batendo um papo, enquanto ela realiza seu trabalho. E seu trabalho não é ceifar as pessoas. Até porque ela não possui a imagem característica da Morte, não se apresenta como um esqueleto amedrontador, um fantasma ou um ser encapuzado. A Morte criada no universo de "Sandman" se difere da imagem mais difundida, de um ser apavorante que carrega uma foice. Longe disso: ela aparece como uma jovem bela, simpática, sorridente e atraente, nada

ameaçadora, que tem tempo para ouvir caso alguém precise desabafar. Seu trabalho é levar embora a alma dos mortais quando é chegada a hora do fim, mas ela faz isso da forma menos traumática possível, como uma amiga e acompanhante, em uma relação de conforto e acolhimento.

A primeira alma a receber a visita da Morte é um senhor doente. Ela chega, inicia uma conversa com ele. Não há nenhum trauma e sofrimento: ele está deitado no sofá, e em um instante está olhando seu próprio corpo ao lado da Morte, que conduz sua alma. Vemos que ela realiza uma etapa de condução e transição.

O passeio que os dois irmãos fazem em busca de todas as pessoas que estão à beira da morte é de uma abordagem pesada e obscura, mas bastante poética e filosófica sobre o acontecimento que é tão inevitável quanto o nascimento: a morte. Os diálogos da Morte com as almas que encontra são naturais e esperançosos, nos mostrando que aquela não é a etapa final e que há uma nova jornada para todos. A Morte se apresenta com uma personalidade bastante distinta em relação ao protagonista, mas tão marcante quanto ele: simpática, espirituosa, empática, companheira, bem humorada e repleta de vitalidade. São traços que apontam para uma noção completamente diferente da morte pelo viés do senso comum estampado nas capas dos jornais: Se por um lado temos uma visão da morte com brutalidade, do outro temos suavidade, leveza, docilidade. Essa representação vai ao encontro do arquétipo da morte por Carl Jung, que nos fala sobre a morte como mudança de perspectiva, algo natural, uma passagem suave e tranquila.

“O Som de Suas Asas” representa a busca por um sentido na vida, sobre reencontrar respostas que esquecemos e determinações que perdemos. A Morte mostra ao irmão a importância de suas responsabilidades para a existência e harmonia da humanidade, além da importância de se valorizar a vida. O conselho da Morte é basicamente: “viva!”. Ao término da história, encontramos um Morpheus renovado, renascido e motivado.

4.3. Análise: Indício 2- Morte e imortalidade

TABELA 2

História	Descrição
Fachada	1 - O cenário é um quarto escuro, com a cortina fechada. A mutante Rainie está sentada na cama, chorando desconsolada, quando surge a Morte,

	<p>que estava passando por perto e, preocupada, resolveu entrar ao ouvir o choro no apartamento. Ela oferece a Rainie um lenço de papel e pergunta se ela quer conversar. Rainie desabafa sobre a tristeza de ser imortal em um corpo indesejado e a vontade de morrer. A Morte nota que ao lado dela há uma máscara e pensa que é um cinzeiro. A Mutante explica que aquele objeto é seu rosto, pois às vezes ela tenta parecer normal e cria faces, que depois de um tempo secam e caem. No entanto, não consegue jogá-las fora, pois sente que são uma parte de si. A Morte afirma que os humanos sempre se apegam a velhas identidades, faces e máscaras, mesmo que elas já tenham cumprido seu propósito. Mas com o tempo, é preciso aprender a jogar as coisas fora. [p. 51-53]</p> <p>2 – A Morte explica que nada é imortal e cita como exemplo um metamorfo conhecido de Rainie, que tinha dois mil anos e morreu em um vulcão. A Mutante indaga “Como você sabe disso? Não havia ninguém lá. Só o Rex e eu. Ninguém mais. Quem é você?” A Morte apenas responde “Não sacou ainda?”. Rainie compreende tudo e pergunta se ela veio busca-la. Ela lhe explica que apenas estava de passagem e entrou pois ouviu um choro. E assim como estava no quarto, ela também estava naquele momento em vários lugares, perto de velhos e jovens, inocentes e culpados, em carros, hospitais, florestas e matadouros. “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”. Ela é o início e fim de tudo, e estará aqui até o mundo acabar. [p. 55-56]</p> <p>3 – Desesperada, Rainie pede ajuda para morrer. A Morte lhe diz que não pode interferir nisso, mas que seria possível pedir ao deus Ra para remover seu "dom" da imortalidade, olhando direto para o sol e falando sobre seu desejo. A Mutante fica em dúvida, mas abre as cortinas e pede ao sol que lhe conceda a capacidade de ser novamente mortal. Seu pedido é atendido e ela se fragmenta com uma expressão de grande felicidade. [p. 57-59]</p>
--	--

4.3.1. Interpretação

Fachada é uma história sobre desespero, narcisismo e solidão. Sua primeira publicação foi em 1990. Na trama, somos apresentados à Rainie Blackwell, uma heroína metamorfa que leva uma vida isolada e infeliz devido à sua aparência.

Rainie era uma espiã a serviço de uma agência do governo americano. Em uma das suas missões, ela adentrou a pirâmide egípcia de *Ahk-Ton* e foi exposta à radiação de um meteoro enterrado, recebendo poderes e imortalidade do deus sol Ra. Esse deus criava metamorfos para combater o deus Apep, e Rainie acabou se tornando um deles. A espiã pensava que seria transformada em uma heroína bela, poderosa e famosa. No entanto, suas expectativas foram frustradas ao notar que após a transformação ela ganhou uma aparência monstruosa, com uma pele grotesca e cabelos verdes. Os novos poderes lhe davam a capacidade de transformar o próprio corpo em qualquer um dos elementos encontrados naturalmente no corpo humano ou dos metais, e moldá-los em sua vontade. Rainie, que antes da metamorfose era uma linda jovem loira de olhos azuis, não soube lidar com tamanha estranheza e passou a ter uma série de problemas e inseguranças. Sem sua humanidade, a mutante passou a viver no ostracismo, mantendo-se com uma pensão de invalidez paga pela agência. Rainie é incapaz de se deixar tocar ou ser vista por outras pessoas.

A existência imortal em um corpo monstruoso era um fardo muito pesado e doloroso para a Garota Elemental. Ela tentou contornar a situação, transmutando seu corpo em carne, mas a experiência terminou mal. Sua única alternativa era criar rosto de silicato, imitando faces humanas e belas, mas a duração das máscaras não era permanente, e após um tempo elas caíam. O que está em fundo é a questão da contemporaneidade – Rainie quer a imortalidade da juventude, da beleza, ela não quer ser imortal se não for fisicamente atraente. As máscaras faziam Rainie se sentir uma pessoa normal, por isso ela era muito apegada a esses objetos e não conseguia descartá-los. Após caírem, ela guardava todos, como um apego à velha identidade. Sua necessidade de desapegar-se evoca à morte explicada por Carl Jung através do Tarô, como o desapego da velha identidade para uma nova vida, um novo ciclo.

Certo dia, Rainie recebeu a ligação de uma ex-colega da agência, com quem perdeu contato há muitos anos e que não sabia da sua transformação. Relutante, ela aceitou se encontrar com a moça pessoalmente para um almoço. Montou um rosto de silicato, modificou a cor do cabelo e cobriu o restante do corpo. Durante o encontro, a máscara de Rainie acabou caindo, revelando sua real aparência e gerando um espanto geral. Essa situação foi o limite para a mutante, que não suportava mais viver daquela forma e desejava a morte mais do que qualquer outra coisa. Não era possível se matar e dar fim ao seu sofrimento, visto que ela era uma criatura imortal.

No momento em que chorava e se lamentava no seu quarto, a Morte passava por perto e entrou, comovida pelo sofrimento da criatura. Ela poderia ter passado direto e ignorado, mas mostra que é compassiva e solidária. Ela pergunta à Rainie se gostaria de conversar a respeito,

que responde: “Eu quero morrer. Eu queria dar um fim nisso tudo. Só não sei como”. A imortalidade desprovida da beleza externa é a causa do seu sofrimento. Para ela, assim como para a sociedade contemporânea e narcisista, a imortalidade só faz sentido em um corpo jovial e atraente.

A Morte explicou que nada é imortal, a exemplo do outro metamorfo conhecido da mutante. Ao ser questionada, a Morte se revela e explica que ela é o início e fim de tudo, e estará aqui até o mundo acabar. É a continuidade dentro do ciclo de acompanhar pessoas. não poderia leva-la embora, uma vez que a imortalidade e os poderes de Rainie haviam se originado a partir do deus sol Ra. Mas ao notar o desespero da mutante, ela lhe aconselha a pedir ao deus Ra para remover seu "dom" da imortalidade, olhando direto para sol e falando sobre seu desejo. Rainie faz isso e finalmente morre, desintegrando-se do seu corpo com uma expressão de pura alegria.

4.4. Análise: Indício 3- O acordo

História	Descrição
<p>O Grande Momento da Vida</p>	<p>1 – A personagem Hazel adentrou os domínios da Morte e está em frente à personagem, conversando. É uma situação em que qualquer pessoa ficaria nervosa e amedrontada, mas a Morte é uma figura suave, que lhe transmite calma, conversa e ouve, como uma terapeuta. A mulher se sente segura o suficiente para desabafar, e começa a contar sua história, como conheceu a namorada e engataram o relacionamento. Hazel pergunta à Morte se ela acredita em amor à primeira vista, que lhe responde sorrindo: “claro”. [p. 177]</p> <p>2 – Hazel continua contando sua história, até o ponto em que se lembra do filho Alvie e pergunta onde ele está e quem se encontra cuidando dele naquele momento. A Morte, sempre mantendo seu tom tranquilo, responde que ele está brincando e que ela própria está cuidando do garoto. Hazel acha isso estranho e pergunta como ela pode estar ali, naquele momento, conversando, e ao mesmo tempo em outro local, cuidando do Alvie. A Morte responde que ela está em toda a parte.</p> <p>3 – Todas as pessoas já se encontram reunidas nos domínios da Morte. Alvie ainda não apareceu, mas já se sabe que ele está bem e que alguém precisa ficar no seu lugar para que ele volte para sua família. Boris pergunta à Morte se aquilo tudo</p>

	<p>que acontece é mesmo real, e ela confirma que sim. Os presentes então discutem quem ficará no lugar do garoto. A Morte, paciente, apenas observa e aguarda que eles tomem uma decisão, pois a decisão de quem irá morrer não cabe a ela. Ela fez um acordo e deu a todos o direito de decidir quem fica e quem retorna. Foxglove se voluntaria, mas Boris afirma que deseja ficar nos domínios da Morte e pede para que Foxglove permaneça no mundo mortal e vá cuidar da própria vida, da família e que abandone a vida artística. A Morte pergunta a Boris se ele tem certeza dessa situação, que lhe confirma. Na próxima cena, Alvie aparece junto à mãe, enquanto Boris e a Morte estão separados dos demais e de longe olham para eles. Boris não demonstra nenhum sinal de medo, pois a partir daquele momento ele será apenas acompanhado pela Morte rumo a um novo horizonte. [p. 213-214]</p>
--	--

4.4.1. Interpretação

A história anterior mostra a relação do indivíduo consigo mesmo. Já nessa história, refletimos sobre a relação do indivíduo com o outro.

A narrativa acompanha a história de Foxglove, uma cantora que vive o auge da fama e que no momento participa de uma importante turnê. Ela tem um relacionamento homossexual com Hazel, e ajuda a moça a criar seu filho, Alvie. No entanto, sua relação desmorona aos poucos, devido à crescente pressão da fama e à falta de tempo para se dedicar à família. Foxglove está sempre ausente, enquanto Hazel leva uma vida solitária com o filho. A cantora não pode assumir a homossexualidade e seu relacionamento publicamente, pois isso poderia atingir sua imagem no *showbizz*.

Para completar a crise existencial, seu empresário, Larry, morre repentinamente. Larry não era apenas seu empresário, mas também seu melhor amigo e conselheiro.

Certo dia, após um acidente, Alvie morre. Quando a Morte aparece para levar a alma do garoto rumo ao seu reino Sem-Sol, Hazel se desespera e implora por um acordo: se a Morte deixasse o filho viver, poderia voltar após alguns meses e levar sua alma ou a alma de Foxglove no lugar dele.

A Morte responde que não costuma fazer acordos, mas é solidária e se sensibiliza com o desespero da moça. Ela conduz, conversa e firma um trato: Alvie poderia seguir vivendo, até chegar o momento de se cumprir a promessa: levar outra alma no lugar dele. Alguns meses depois, chega o tão temido dia, e Alvie vai embora. Hazel parte em busca do filho,

seguida por Foxglove e duas figuras que aparecem por acaso na trama: o segurança Boris e um modelo chamado Vitto.

Trata-se de uma mudança de perspectiva, em que é necessário deixar os afetos pra trás, os entes queridos e o passado, pra poder seguir em frente. Essa mudança é apresentada em O Grande Momento da Vida. No acordo firmado entre a Morte com as personagens Hazel e Foxglove, há um meio de transição.

Por fim, Boris se sacrifica e aconselha Foxglove a abandonar a vida artística para se dedicar à família. A morte do empresário e do segurança, seus únicos amigos em meio ao caos da fama, representa a morte do showbizz para Foxglove, o início de uma nova vida, mais tranquila e feliz. A definição de renascimento é nascer novamente, adquirir novo impulso, ressurgir, tornar a aparecer. E é justamente isso que acontece com as personagens no fim da história.

4.5. Indício 4- Importância Social

Em 1993, a *DC Comics*, através do selo *Vertigo*, realizou uma campanha de conscientização sobre HIV/DST. Essa campanha foi uma HQ de sete páginas, em que a personagem Morte debate com o leitor sobre a AIDS, DST e gravidez indesejada. A personagem conversa com o leitor, desmitificando preconceitos e ressalta a importância do uso de preservativos nas relações sexuais. A HQ teve participação de outro personagem icônico, John Constantine.

A arte desses quadrinhos foi assinada por Dave McKean, que tem um trabalho de grande destaque na obra *Sandman*. “Morte Fala Sobre a Vida” foi veiculada em diversas revistas do selo *Vertigo*, além de ter sido também impressa em formato panfleto e distribuída em diversas escolas norte-americanas. No Brasil, a história foi publicada em *Sandman* nº 55, da Editora Globo, em Maio de 1996.

Vinte anos depois de sua publicação, o tema continua relevante para os novos e velhos fãs de HQs. Nessa história, vemos a Morte não apenas como uma figura doce e humanizada, mas como um elemento de importância social e um veículo para instrução e engajamento que está muito além do seu público de leitores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A principal pergunta que nos guia às considerações finais é: “O que o leitor pode saber mais sobre a Morte em Sandman?”

Nesse trabalho, escolhemos fazer um contraponto com o jornalismo diário que trabalha a morte de maneira frívola. Nos quadrinhos Sandman vemos a Morte de uma maneira profunda, que não se encontra no gênero do jornal diário. Enxergamos a noção de morte através da personagem do autor Neil Gaiman, e entendemos de que maneira ele quer construir uma interlocução mundial com o leitor através desse tema nos quadrinhos. Existem inúmeras representações da morte na sociedade, mas no nosso objeto de estudo vemos uma morte humanizada. A personagem é gentil, bem humorada, acolhedora, amiga, foge totalmente da ideia negativa do fim e da tristeza. Ela traz o elemento da superação, a perda de um momento mas o início de outro. A experiência marcada pelo sofrimento é ultrapassada rumo a um novo ciclo, em uma ideia semelhante à da morte apresentada no Tarô e nos arquétipos de Carl Jung.

A morte representada por Neil Gaiman não é “simples imagem”, mas uma transcendência da representação comum da morte nos jornais popularescos e expressão de um aspecto sensível da imortalidade, do movimento, do renascimento, dos ciclos naturais da vida. Essa representação da morte expressa por Gaiman recusa o sentido da morte nos jornais e aponta para outras significações no mundo.

A representação da morte em Sandman conversa com a área sensível do mundo contemporâneo: a crescente exacerbação do individualismo, do narcisismo, do “eu imortal”.

No Tarô de Marselha a morte é um esqueleto assexuado, no Tarô Egípcio é um homem e na saga Sandman é uma mulher. Não se sabe o motivo dessa escolha por parte do autor, talvez pela própria palavra “morte” ser feminina. E não se trata apenas de uma mulher comum, mas uma mulher de aparência diferenciada, gótica, descolada e irreverente.

Sua representação é personificada, com falas que fazem sentido sobre o que ela é, que se relaciona com uma ideia de morte na cultura de forma coletiva e individual, que emerge de “contextos interacionais” da contemporaneidade. Do contrário, como explicar tantos fãs de Sandman e da personagem Morte pelo mundo?

Pode-se dizer que a representação da Morte é constituída pelos fãs, pelo autor e suas práticas cotidianas, orientando a forma de vida expressa nos quadrinhos e reorientando a experiência humana na relação com o conceito de morte.

Seja em forma de fotografias, clichês, frases prontas, provérbios ou gestos rituais, torna-se claro que a representação da Morte na mídia, fala da sociedade em que vivemos e nos conta sobre nós, sobre o outro, sobre quem somos, sobre como agimos, pensamos e sentimos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADAM, Jean-Michel. **Le récit**. Colletion Que sais-je? (A narrativa. Coleção O que eu sei?). Paris: Presses Universitaires de France, 1994, p. 4.

ALMEIDA, Maiara Alvim de. **Sandman: uma leitura comparativa entre Hoffmann e Gaiman**. Juiz de Fora: UFJF, 2011.

ANGRIMANI, Danilo Sobrinho. **Espreme que sai sangue. Um estudo do sensacionalismo na imprensa**. São Paulo: Summus, 1995.

ANTUNES, Elson. **Narrativas**. IN: FRANÇA, Vera Veiga; MARTINS, Bruno Guimarães; MENDES, André Melo. Grupo de Pesquisa em Imagem e Sociabilidade (Gris): Trajetória, conceitos e pesquisa em comunicação. Belo Horizonte: Autêntica, 2014, p. 132-137.

BAQUIÃO, Rubens César. **A composição rock'n'roll de Sandman**. Araraquara: UNESP, 2012.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. 3ª. Lisboa: Edições 70 (2004).

BAUDRILLARD, Jean. **L'échange symbolique et la mort**. Paris: Gallimard, 1976

BERELSON, Bernard. **Content analysis in communication research**. Glence: Free Press, 1952.

BERGSON, Henri. **Matéria e memória**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. 3ª ed. Petrópolis, Vozes, 1970.

_____. **Para ler os quadrinhos – Da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada**. 1ª ed. Petrópolis: Vozes, 1972.

CORRÊA, L.G.; SILVEIRA, F.J.N. **Representação**. IN: FRANÇA, V.R.V.; MARTINS, B.G.; MENDES, A.M. (Orgs.). Grupo de Pesquisa em Imagem e Sociabilidade (Gris): trajetória, conceitos e pesquisa em comunicação. Belo Horizonte: Autêntica, 2014, p.123-126.

CULLER, Jonathan. **Teoria literária: uma introdução**. São Paulo: Beca Produções Culturais Ltda, 1999.

DA COSTA, Evaldo Ferreira. **O Psicólogo Diante da Morte**. Disponível em: <<http://www.fla.matrix.com.br/jung/revista/morte.htm>>. Acesso em: 02 mar 2016.

DURAND, Gilbert. **A imaginação simbólica**. Lisboa: Arcádia, 1979.

FRANÇA, V.R.V. **Representações, mediações e práticas comunicativas**. IN: PEREIRA, M.; GOMES, R.C.; FIGUEIREDO, V.E. (Orgs.). Comunicação, representação e práticas sociais. Rio de Janeiro: Editora da PUC, 2004, p.13-26.

GAIARSA, José. *“Desde a pré-história até McLuhan”*. MOYA, A. **Shazam**. São Paulo: Perspectiva (1970), p.115-120

GAIMAN, Neil. **Morte Edição Definitiva**. São Paulo: Panini Books, 2014.

GAMA, Adriana Ferreira, SANTOS, Aline Renée, FOFONCA, Eduardo. **Teoria das representações sociais: uma análise crítica da comunicação de massa e da mídia**. João Pessoa: Revista Eletrônica Temática, 2010.

HALL, Stuart. **Identidades culturais na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 1997.

JANEIRO, J. Iglesias. **O Simbolismo do Tarô Egípcio Kier**. Disponível em: http://www.clubedotaro.com.br/site/m31_0Kier.asp>. Acesso em: 17 jun. 2016.

JODELET, Denise. **Representações sociais: Um domínio em expansão**. IN: As Representações Sociais. Rio de Janeiro: EdUERJ. 2001, p.17-44.

JUNG, Carl Gustav. **Fundamental Questions of Psychotherapy**. Collected Works Vol. 16, 1951.
 _____. **The Interpretation of Visions**. Spring, 1962.
 _____. **Psicologia e Poesia**. Setor de Teoria da Literatura da Faculdade de Filosofia Ciências e Letras de Araraquara, 1973.
 _____. **O Eu e o Inconsciente**. Vozes, 1987.

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

LHORET, Danielle de Oliveira Costa, MARINO, Daniela dos Santos. **Sandman e a literatura: Análise das referências culturais e literárias contidas nos quadrinhos**. Santos: Unimes, 2012.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M.BOOKS, 2005.
 _____. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: M.BOOKS, 2006.

MORAES, Fabricio Fonseca. **Algumas reflexões acerca da Morte e seu simbolismo**. Disponível em: <<http://www.psicologiaanalitica.com/algumas-reflexes-acerca-da-morte-e-seu-simbolismo>>

MOSCOVICI, Serge. **Representações sociais: investigações em psicologia social**. Rio de Janeiro: Vozes, 2003 (trad. Pedrinho A. Guareschi, a partir do original em língua inglesa Social representations: explorations in social psychology [Gerard Duveen (ed.), Nova York, Polity Press/Blackwell Publishers, 2000]).

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise pragmática da narrativa jornalística**. Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Vol. 28. 2005.

MUNGIOLI, Maria Cristina Palma. **Apontamentos para o estudo da narrativa**. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/viewFile/37016/39738>>. Acesso em 20 set 2016.

NICHOLS, Sallie. **Jung e o Tarô**. Editora Cultrix, 2007.

PAVLOVITSCH, **Andrea. Tarô Terapêutico.**

Disponível em: <<http://www.holopedia.com.br/index.php?action=artikel&cat=2&id=209&artlang=pt-br>> Acesso em: 13 mar. 2016.

RAHDE, Maria Beatriz. **Origens e evolução da história em quadrinhos.** Revista FAMECOS, Porto Alegre, n° 5, p. 103-106, nov. 1996.

SIECZKOWSKI, Izadora Netz. **Para além dos quadrinhos e graphic novels: Os estudos literários e visuais em diálogo.** Porto Alegre: UFRGS, 2011.

SOUSA, Patricia. **Análise da representação do jornalista nas histórias em quadrinhos de Tintim.** Viçosa: UFV, 2015.

SPINK, Mary Jane. **Permanência e diversidade nas representações sociais da hipertensão arterial essencial.** São Paulo: PUC, 1995.

TAVARES, Enéas Farias. **Sonhos e Pesadelos Pós-modernos: Shakespeare, mitologia e psicanálise em Sandman–Prelúdios e Noturnos, de Neil Gaiman.** Revista Eletrônica Temática. Disponível em: <http://www.insite.pro.br/2008/29.pdf>. Acesso em 26 abr 2016.

URBAN, Paulo. **Tarô - Senda da Individuação.** Disponível em: <<http://www.amigodaalma.com.br/2009/12/27/taro-senda-da-individuacao/>>. Acesso em: 25 abr. 2016.