



VISÕES DE SONHOS:

os estados de alma no limiar da vida e da morte

VISIONS OF DREAMS:

the states of soul in the limit between life and death

Rubens César Baquião

UNESP – Universidade Estadual Paulista

Resumo: Este texto visa compreender os sistemas de significação da indústria cultural contemporânea por meio da teoria semiótica greimasiana. O objeto selecionado para análise é a narrativa seqüencial das histórias em quadrinhos (HQs). Entre as várias HQs de caráter adulto, publicadas na contemporaneidade, este trabalho destaca, como *corpus*, a série *Sandman*, cujas personagens são figurativizações de mitos da Antigüidade. O texto pretende estudar os aspectos semi-simbólicos no plano de expressão visual e também seu caráter icônico. O objetivo é entender como os mitos da Antigüidade, com toda sua carga de significados, são projetados em simulacros passionais e reconstruídos pela indústria cultural contemporânea. A respeito dos mitos, é possível formular uma configuração semântica de natureza patêmica que instaura uma nova mitologia e influi tanto no campo cognitivo quanto no campo afetivo do leitor.

Palavras-chave: semi-simbolismo; simulacro; cultura popular; mitologia.

Abstract: This text intends to comprehend the systems of signification of the contemporary cultural industry about the point of view of greimasian semiotic theory. The object selected to the analysis is the seqüencial narrative of graphic novels. Among many mature graphic novels, published in the contemporary days, this work detaches, as *corpus*, the *Sandman* series, whose characters are figurative creations of myths of Antiquity. The text intends to study the semi-symbolic aspects in the visual plan of expression and also its iconic character. The aim is to understand how the ancient myths, with all their content of meanings, are projected in passional simulacrum and reconstructed for the contemporary cultural industry. Concerning the myths, is possible to formulate a semantic configuration of passional nature that establishes a new mythology and influences in the cognition dimensions and also in the affection dimensions of the reader.

Keywords: semi-symbolism; simulacrum; pop culture; mythology.

*To die, to sleep;
To sleep: perchance to dream*¹
(William Shakespeare, 1948, p. 267)

I

Existem muitas maneiras de contar histórias. Utilizar uma seqüência de imagens para organizar uma narrativa é um método antigo. O homem pré-histórico já o usava em suas pinturas nas cavernas. A principal característica da linguagem das histórias em quadrinhos (HQs) é o emprego de imagens em seqüência para estruturar a narrativa. As HQs se destacam entre os textos produzidos pela indústria cultural contemporânea, com grande circulação junto aos leitores, pois são produzidas e veiculadas pela mídia mundial. No interior do grande mercado norte-americano de quadrinhos há editoras que produzem HQs direcionadas para o público adulto. Este texto pretende estudar as HQs contemporâneas, produzidas para adultos, com base na teoria semiótica greimasiana. O interesse dos meios acadêmicos pelas HQs não é recente. O semiólogo R. Barthes escreveu com entusiasmo sobre os quadrinhos do desenhista italiano Crepax. O semioticista J. M. Floch dedicou trabalhos inteiros à análise de HQs, como as criadas pelo desenhista belga Hergé.

Entre as HQs produzidas para adultos que mais causaram impacto na mídia mundial destaca-se a série *Sandman*, roteirizada pelo escritor inglês N. Gaiman e desenhada por vários artistas. A série foi publicada em revistas mensais entre os anos de 1988 e 1996 pela editora norte-americana DC Comics. Essa editora, devido em grande parte ao sucesso da série *Sandman*, criou o selo *Vertigo*, que só publica HQs de caráter adulto. O Brasil foi o primeiro país de língua não inglesa a publicar *Sandman*. Hoje, a série é reeditada em aproximadamente quarenta idiomas em dez volumes encadernados, produzidos com material de luxo. Os primeiros volumes encadernados de *Sandman* publicados pela editora Conrad, a partir de 2005, no Brasil, esgotaram em menos de três anos após o lançamento. Mesmo com o preço em torno de R\$65,00 a R\$95,00, quantia alta para os padrões brasileiros, os volumes encadernados já se tornaram raridade entre os colecionadores do gênero.

É curioso o fato de esta série ter ganhado prêmios que antes eram específicos da literatura de ficção, como o *World Fantasy Award*, por exemplo. Longe de avaliar a autenticidade do prêmio, o que realmente importa é compreender a maneira como as HQs (a série *Sandman* em especial) invadem o domínio de outras esferas discursivas, como a literatura. As freqüentes adaptações de obras literárias para os quadrinhos não interessam a este trabalho, pois o que interessa é a forma como as HQs podem estruturar um discurso que se relaciona a elementos consagrados da literatura universal. Resta saber quais as conseqüências que decorrem dessa relação entre as HQs e a literatura.

As próximas linhas expõem um breve panorama do universo discursivo da série *Sandman*. As HQs contam a história de lorde Morpheus² e suas responsabilidades como monarca do reino dos sonhos. O escritor N. Gaiman, criador da personagem, a define como “an anthropomorphic personification of dreams”³ (GAIMAN apud GILMORE, 1997, p. 10).

¹ Morrer, dormir;

Dormir: talvez sonhar (tradução nossa)

² A personagem é chamada de vários nomes, Morpheus é um dos principais. Morpheus é o nome de um mito greco-romano citado pelo poeta latino Ovídio em sua obra *As Metamorfoses*, no trecho em que é descrito o reino mítico do deus dos sonhos. Esse nome diz respeito à capacidade que o senhor dos sonhos tem de moldar os elementos oníricos conforme sua vontade.

³ Uma personificação antropomórfica de sonhos (tradução nossa)

Entende-se que lorde Morpheus é concebido como uma personificação de sonhos materializados em formas de natureza humana. O título da série é inspirado no nome da personagem criada pelo escritor dinamarquês de contos infantis H. C. Andersen. O *Sandman* de H. C. Andersen também é um ser sobrenatural, que exerce poder sobre os sonhos dos seres humanos. Uma das personagens que mais se destacam na série é Death, irmã de Morpheus e soberana do reino dos mortos. Ela é representada como uma jovem simpática e charmosa em contraste com o caráter do seu irmão sempre soturno.

Lorde Morpheus tem um herdeiro chamado Daniel, cuja mãe é *Hippolyta* Hall, uma mulher mortal. O último arco de histórias da série, intitulado *The Wake*, narra como Daniel se torna o novo senhor do reino dos sonhos após a morte do antigo. Este trabalho analisa a ilustração *The Wake*, desenhada pelo artista Michael Zulli para o arco de histórias homônimo. O título da ilustração se traduz, em português, como “O Despertar”, mas este trabalho se interessa pela análise do plano de expressão visual e pelo modo como o tema dos sonhos é concretizado no desenho.

No mundo contemporâneo a mídia se desenvolve de forma rápida e constante e uma miríade de imagens interpela os indivíduos, mesmo nos momentos mais ordinários. Compreende-se a preocupação dos semioticistas em estudar os mais variados tipos de textos visuais. J. M. Floch, um dos grandes nomes da semiótica visual, na introdução de seu livro *Petites mythologies de l’oeil et de l’esprit*, escreve:

Nous dirons donc que le propos de la sémiotique plastique est de comprendre les conditions de production mais aussi l’intentionnalité d’un certain type de relation entre un signifiant (visuel) et un signifié, et qu’un tel propos implique le refus de substituer aux objets de sens manifestés par le jeu des formes, des couleurs et des positions, une lexicalisation immédiate de leur seule dimension figurative.⁴ (FLOCH, 1985, p. 13)

J. M. Floch diz que, além de compreender as condições de produção, o propósito da semiótica plástica é analisar a relação entre o significante visual e o significado, e é por meio da relação entre significante e significado que o semioticista propõe o conceito de semi-simbolismo. Ele aplica este conceito teórico no estudo de textos visuais como a fotografia, a pintura, as histórias em quadrinhos (que na França são chamadas de *bandes dessinées*), a arquitetura e a propaganda publicitária. Floch esclarece que o estatuto semiótico do conceito de semi-simbolismo deve ser compreendido como parte da semiótica poética. No livro *Semiótica Visual: os percursos do olhar*, A.V. Pietroforte analisa o semi-simbolismo em textos visuais brasileiros e comenta o interesse da semiótica pelo estudo do plano da expressão:

Deixado de lado pela semiótica em um primeiro momento teórico, o plano da expressão passa a ser estudado na teoria dos sistemas semi-simbólicos. Em muitos textos o plano da expressão funciona apenas para veiculação do conteúdo, como na conversação, por exemplo. No entanto, em muitos outros, ele passa a “fazer sentido”. Quando isso acontece, uma forma da expressão é articulada com uma forma do conteúdo, e essa relação é chamada semi-simbólica. Uma pintura em que o conteúdo é articulado de acordo com a

⁴ Diremos, portanto, que o propósito da semiótica plástica é compreender as condições de produção mas também a intencionalidade de um certo tipo de relação entre um significante (visual) e um significado, e que tal propósito implica a recusa de substituir os objetos, cujos sentidos são manifestados pelo jogo de formas, de cores e de posições, por uma lexicalização imediata de sua dimensão figurativa. (tradução nossa)

categoria semântica *vida vs. morte*, por exemplo, pode ter sua expressão formada de acordo com uma categoria plástica *luz vs. sombra*, de modo que a sombra refira-se à morte e a luz, à vida. (PIETROFORTE, 2004, p. 21)

Encontram-se relações semi-simbólicas em textos visuais quando uma categoria plástica é vinculada a uma categoria semântica. O conceito de semi-simbolismo será aplicado na ilustração *The Wake*, cuja cena destaca a personagem *Daniel*, o senhor dos sonhos (Anexo 1)

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

Na parte inferior do plano de expressão visual a vegetação (vida) se mistura, de forma emaranhada, às estátuas (morte). A figura melancólica (não-vida) e iluminada (não-morte) do senhor dos sonhos segura, e fita de forma reflexiva, um ramalhete de flores, ambos estão representados em um estado de não-vida e não-morte. Percebe-se uma relação entre a categoria plástica *luz vs. sombra* e a categoria semântica *vida vs. morte*, sendo a vida representada pela luz e a morte pela sombra. Essa relação entre uma categoria do plano da expressão e uma categoria do plano do conteúdo é uma relação semi-simbólica.

Tanto as estátuas quanto o senhor dos sonhos estão na clássica posição na qual a personagem *Hamlet*, do dramaturgo inglês W. Shakespeare, é representada. Entre as inúmeras ilustrações de *Hamlet* destaca-se a que foi criada no século XIX pelo artista John Gilbert (Anexo 2).

As figuras do senhor dos sonhos e das estátuas em *The Wake* se relacionam à figura de Hamlet e esse efeito de semelhança é estabilizado pela iconicidade. O tema da iconicidade é mais discutido na semiótica peirciana, e pouco trabalhado na semiótica greimasiana. O semioticista greimasiano J. Fontanille, em seu livro *Significação e visualidade: exercícios práticos*, discute o conceito de iconicidade e diz que a semiótica greimasiana não o trabalha muito porque

Essa disparidade se deve, em grande parte, à interpretação corrente, e fortemente discutível, que se confere à iconicidade: uma figura (no sentido de *segmento pertinente* no plano da expressão ou do conteúdo) seria icônica, segundo essa interpretação, se ela apresentasse uma certa semelhança com um elemento do mundo natural.(...) Essa interpretação resulta de uma simplificação excessiva e errônea da definição que se pode ler em Peirce ou em Eco, definição que, como se verá, não repousa sobre a noção de semelhança. No entanto, ela é suficiente para explicar o descrédito ao qual a iconicidade foi relegada nas semióticas greimasianas: do ponto de vista de uma semiótica dos *conjuntos significantes* e dos discursos, a *semelhança*, se ela existe, é um efeito produzido pelo dispositivo semiótico e uma propriedade construída, reconhecível a *posteriori*, da relação entre a figura e um eventual referente. (FONTANILLE, 2005, p. 99-100)

O problema está na definição do conceito de iconicidade pois, ao dizer simplesmente que há iconicidade quando uma figura apresenta semelhança com um elemento do mundo natural, se estabelece o equívoco. J. Fontanille destaca três etapas em um processo complexo no qual ocorre a produção de um signo icônico. A etapa que é pertinente na análise das ilustrações em destaque é a seleção dos traços pertinentes de uma figura. Segundo Fontanille

Quando se reconhece um rosto, não se utiliza a totalidade dos traços que o compõem. Quanto mais esse reconhecimento é rápido, menos são utilizados os traços: a situação é paradoxal, porque o reconhecimento mais rápido e mais eficaz é aquele que utiliza menos os traços do objeto representado e, em consequência, é o menos parecido com esse objeto. No entanto, o paradoxo é apenas aparente: se há semelhança no ícone, essa não pode ser entre o objeto do mundo e sua representação, mas entre, de um lado, a experiência perceptiva que se tem desse objeto e, de outro, a experiência perceptiva que sugere sua representação. Desde então, se a primeira experiência perceptiva só reteve um pequeno número de traços, o reconhecimento posterior se contenta com essa seleção esquemática. (FONTANILLE, 2005, p. 105)

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

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

Alas, poor Yorick! I knew him, Horatio: a fellow of infinite jest, of most excellent fancy: he hath borne me on his back a thousand times; and now how abhorred in my imagination it is! My gorge rises at it. Here hung those lips that I have kissed I know not how oft. Where be your gibes now? your gambols? your songs? your flashes of merriment, that were wont go set the

table on a roar? Not one now, to mock your own grinning? Quite chop-fallen?⁵ (SHAKESPEARE, 1948, p. 315 e 316)

Hamlet observa o crânio de Yorick, lembra o quanto o bobo era dinâmico e alegre e fica chocado ao ver que a morte tolhera todo aquele entusiasmo, o que resta é só um crânio descarnado. No momento em que se considera o efeito icônico – que relaciona a ilustração *The Wake* à cena de Hamlet com a caveira – e que se pensa na fala da personagem teatral, mais uma vez destacam-se os temas da vida e da morte.

Uma das principais tramas da série *Sandman* é o pacto firmado entre Morpheus, o antigo senhor dos sonhos, e o dramaturgo inglês W. Shakespeare, tornado personagem na narrativa do texto sincrético. Durante sua era como monarca do reino dos sonhos, Morpheus percebe a instabilidade de tudo que existe e testemunha o desaparecimento de reis e deuses poderosos. Em determinado momento de sua existência o senhor dos sonhos percebe que, embora ele próprio não esteja isento de ser tocado pela morte, a sua era como senhor dos sonhos pode ser perpétua. Eis o que motiva Morpheus a encomendar a W. Shakespeare peças que façam referência à sua experiência como regente dos sonhos. Em peças como *A Midsummer Night's Dream*⁶ e *The Tempest*⁷, o mundo de Morpheus e os seres com os quais ele se relacionou existirão enquanto a humanidade tiver contato com seu conteúdo.

Morpheus é envolvido em uma intriga familiar, arquitetada pela sua eterna rival e irmã/irmão Desire (o desejo é figurativizado como um hermafrodita), e passa a ser perseguido pelas fúrias da mitologia grega, as Moiras. Estas são invocadas por Hippolyta Hall, mãe de Daniel, e não podem ser paradas no curso de sua vingança. Assim, Morpheus vai para o reino de sua irmã Death e é substituído no reino dos sonhos por Daniel. A vegetação presente na ilustração *The Wake* pode ser compreendida como um símbolo da ressurreição, já que em várias mitologias o ciclo da vegetação está relacionado ao culto da ressurreição, como o culto a Osíris, no Egito⁸. Em *The Wake*, o texto representa a ressurreição do senhor dos sonhos na figura de Daniel, que está em contato com figuras vegetais que remetem à vida (a vegetação que se emaranha nas estátuas) e que também significam não-vida e não-morte (o ramalhete de flores).

O sonho é relacionado com a morte desde a Antigüidade. No poema épico *Iliada*, Hera, a esposa de Zeus, ao passar perto da cidade de Lemno, se encontra com o deus Sono:

Quando esse ponto alcançou, viu o Sono, que irmão é da Morte;
Toma-lhe a mão, logo, a deusa, e lhe diz as seguintes palavras:
“Sono, que todos os deuses dominas e todos os homens,
como de feita anterior, ora deves, também, dar ouvidos
ao que te passo a dizer; ficar-te-ei sempre grata por isso.
(HOMERO, 1962, p. 289)

⁵ Pobre Yorick! Conheci-o, Horácio; um sujeito de chistes inesgotáveis e de uma fantasia soberba. Carregou-me muitas vezes às costas. E agora, como me atemoriza a imaginação! Sinto engulhos. Era aqui que se encontravam os lábios que eu beijei não sei quantas vezes. Onde estão agora os chistes, as cabriolas, as canções, os rasgos de alegria que faziam explodir a mesa em gargalhadas? Não sobrou uma ao menos, para rir de tua própria careta? Tudo descarnado! (*Hamlet*, 1997, p. 133, tradução de Carlos Alberto Nunes)

⁶ *Sonho de uma Noite de Verão* (tradução mais freqüente do título da peça em português)

⁷ *A Tempestade* (idem nota 6)

⁸ Osíris, o deus do mundo dos mortos, ressurgiu após sua morte e seu culto está relacionado à fertilidade das margens do rio Nilo.

Assim como o deus Sono é irmão da Morte na mitologia grega, o senhor dos sonhos da série *Sandman* também é irmão da morte. O enunciador da série se apropria das figuras da Antigüidade grega que personificam o sonho e a morte e as re-constrói, na narrativa sincrética contemporânea, com os mesmos temas de sonho e de morte. A mitologia clássica fornece os temas e as figuras para a criação das personagens de *Sandman* e a narrativa seqüencial remodela esses mitos antigos representando-os com características contemporâneas. Os mitos deixam de ser narrados em versos de poemas épicos e passam a ser transmitidos por modernas técnicas de narrativa visual, mas conservam-se suas características primárias de senhores do sonho e da morte. A mídia contemporânea concretiza essa releitura de mitos na série *Sandman* e a produz para um público em escala mundial. Ocorre uma figuratividade de mitos contemporâneos que se relacionam aos mitos da Antigüidade.

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

II

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

[...] a performance não deixa de ter certo efeito modal, pois o fazer pode ser captado no segundo grau como ser do fazer; seria, intuitivamente, toda a diferença entre um sujeito “agente”, sujeito do fazer, captado no primeiro grau, e um sujeito “ativo”, sujeito do *ser do fazer*, captado no segundo grau; em outras palavras, o sujeito dito “ativo” é caracterizado em seu ser pela realização da própria *performance*, caracterização que não comporta nenhuma consideração sobre a “competência modal” propriamente dita. Essas poucas observações fazem pensar que os sujeitos passionais não podem ser definidos unicamente graças às quatro modalizações geralmente

identificadas, em particular no quadro da competência, em vista do fazer. Falar-se-á, por exemplo, de “hiperatividade” para designar um estado modalizado que não deve nada especificamente ao querer, ao saber, ao poder, ao dever ou ao crer, mas nem por isso está menos sensibilizado e convocado, por exemplo, como critério de identificação de certa forma de ansiedade. Independentemente das cargas modais definidas em termos de categorias (querer, poder etc.), o sujeito apaixonado é de fato suscetível de ser “modalizado” pelos modos de existência, o que equivale a dizer que a *junção enquanto tal* é uma primeira modalização. (GREIMAS & FONTANILLE, 1993, p. 54)

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

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

III

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

A projeção dos simulacros é a característica central da enunciação passional. Ela consiste em uma espécie de desdobramento imaginário do discurso. Nela o sujeito elabora objetos repentinamente dotados de qualidades sintáticas e semânticas inéditas: assim o afeto, elevado à condição de objeto, tende a tornar-se o parceiro-sujeito do sujeito apaixonado. A comunicação se estabelece então nesse segundo plano do funcionamento discursivo: na troca passional, cada um dos interlocutores dirige seus simulacros aos simulacros do outro. (BERTRAND, 2003, p.379)

O sonho, tornado objeto, transfigura-se no parceiro-sujeito do sujeito sonhador. Em *The Wake*, tanto enunciador quanto enunciatário são afetados por essa dimensão patêmica da enunciação passional. Assim, toda a comunicação é afetada, já que ela ocorre em uma troca passional de simulacros que se realiza entre os interlocutores. É por isso que A. J. Greimas e J. Fontanille, ao escreverem sobre os simulacros passionais, consideraram que “Tal concepção não deixa de acarretar conseqüências para a teoria da comunicação e da interação em seu conjunto.” (GREIMAS & FONTANILLE, 1993, p. 58).

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

[...] toda comunicação seria virtualmente passional, nem que seja porque basta que um dos simulacros modais, utilizados por ocasião da interação, seja sensibilizado – na cultura de pelo menos um dos interlocutores – para que a totalidade da interação veja-se afetada. Essa versão estendida dos simulacros, designados então como “simulacros passionais”, integra a totalidade do equipamento modal (exterior ao próprio simulacro) que abre o espaço imaginário do sujeito apaixonado; na versão estendida, é a comunicação toda que repousa na circulação dos simulacros. (GREIMAS & FONTANILLE, 1993, p. 59)

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

Trata-se, com efeito, de procurar a conexão entre uma semiótica sistêmica e uma semiótica da leitura: para a primeira, todas as relações são internas ao dispositivo da língua. (...) A segunda reintroduz o sujeito do discurso e a dimensão intersubjetiva da interlocução no ato de leitura. Ela reencontra, por conseguinte, as questões colocadas especificamente, no domínio literário, pelas discussões clássicas sobre a interpretação e seus limites, sobre a polissemia nos textos, sobre a pluralidade das leituras. [...] Nessa perspectiva, o leitor não é mais aquela instância abstrata e universal, simplesmente pressuposta pelo advento de uma significação textual já existente, que se costuma chamar “receptor” ou “destinatário” da comunicação: ele é também e sobretudo um “centro do discurso”, que constrói, interpreta, avalia, aprecia, compartilha ou rejeita as significações.” (BERTRAND, 2003, p. 24)

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

O leitor contemporâneo é atravessado por novas concepções sobre o estatuto da literatura e da arte devido ao modo como o texto plástico re-elabora conceitos literários clássicos e os veicula na mídia popular contemporânea. Identifica-se um enunciador que, com perspicácia, relaciona seu texto a outros textos consagrados pela cultura universal. Esse é um dos motivos pelos quais a série *Sandman* tem sido classificada pela mídia mundial como: “Possivelmente a série de quadrinhos adultos mais badalada da história.”⁹ conforme texto da Folha de S. Paulo, ou “*Sandman* foi o título-chave para que (...) os quadrinhos pudessem ser considerados literatura.”¹⁰, como afirmou a CNN. Sobre as edições encadernadas da série, o jornal O Estado de S. Paulo registrou: “Personagem que consolidou o conceito de quadrinhos adultos ganha edição de luxo.”¹¹. Há mídias, como a Forbes, que explicitam o teor literário da série: “Em *Sandman*, Neil Gaiman criou uma paisagem tão detalhada e cheia de nuances quanto os mitos coletivos da Grécia antiga ou os contos de cavaleiros errantes de Chaucer.”¹². Estes são alguns dos comentários que circulam nos meios jornalísticos sobre o trabalho de N. Gaiman em *Sandman*.

N. Gaiman é citado no *Dicionário de Biografia Literária* entre os dez maiores escritores pós-modernos vivos¹³. O criador de *Sandman* se destaca, no Brasil, entre os escritores presentes na FLIP (Festa Literária Internacional de Paraty) no dia 5 de julho de 2008. Esses fatos polemizam o estatuto da literatura, pois embora N. Gaiman também escreva romances em prosa, ele é reconhecido principalmente pelo seu trabalho na série *Sandman*.

É importante dizer que os meios acadêmicos têm seus próprios métodos para entender e avaliar o que é e o que não é literatura. No entanto, a teoria semiótica considera a participação direta do leitor na significação e o compreende como determinante no processo de classificação textual. Essa constatação conduz a refletir sobre a natureza do espaço consagrado à literatura. Esta é uma questão que está intrinsecamente ligada à questão da leitura e àquilo que o leitor contemporâneo entende por literatura.

No momento em que se reconhece que o leitor não é algo pressuposto pela significação de um texto já existente, mas que é alguém capaz de interpretar e até mesmo rejeitar as significações, entende-se que sua posição determina o estatuto da dimensão literária. Na verdade, a própria tradição milenar de canonizar textos classificando-os como literários é questionada, pois se percebe que se trata de uma forma de convenção que ocorre no interior das relações culturais de determinado grupo social.

Compreende-se a classificação textual como parte intrínseca das relações socioculturais. Vários textos que não são reconhecidos no momento de sua produção são

⁹ Texto extraído da última capa do volume *Sandman, Terra dos Sonhos*. Terceiro volume da série escrito por Neil Gaiman e publicado pela editora Conrad em 2005.

¹⁰ Texto extraído da última capa do volume *Sandman, Noites sem Fim*. 3ª edição brasileira, escrito por Neil Gaiman e publicado pela editora Conrad em 2006.

¹¹ Idem nota 9.

¹² Idem nota 10.

¹³ Conforme o site E:\Neil Gaiman FLIP2008.htm.

classificados como literários em momentos posteriores. Este trabalho não tenciona defender textos marginais e sim explicitar o quanto a tipologia de obras literárias é mutável. Essa mutabilidade está ligada não só a questões de caráter histórico-cultural, mas também ao modo como o leitor é capaz de interpretar o texto e considerá-lo no exterior ou no interior do cânone literário. Assim, define-se o conceito de literatura vinculado ao ato de leitura e pressuposto por este.

Existem muitas maneiras de contar histórias. As HQs incluem elementos altamente valorizados pela arte e cultura e também envolvem estados de alma que, em seus níveis mais profundos, aniquilam o estado racional e instauram infinitas possibilidades, como num sonho. São infinitas, realmente, as maneiras de conhecer, sentir, ser e tentar entender este mundo no qual os seres ainda estão adormecidos, inconscientes de qual seria o estado que realmente os afeta.

Referências Bibliográficas:

BERTRAND, Denis. **Caminhos da Semiótica Literária**. Tradução do Grupo CASA. Bauru: Edusc, 2003.

FLOCH, Jean-Marie. **Petites mythologies de l'oeil et de l'esprit**. Paris-Amsterdam: Éditions Hadès-Benamins, 1985.

FONTANILLE, Jacques. **Significação e Visualidade – exercícios práticos**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2005.

GAIMAN, Neil. **Sandman, Noites sem Fim**. 3. ed. Tradução: Daniel Pellizzari. São Paulo: Editora Conrad, 2006.

_____. **Sandman**. Terra dos Sonhos. Tradução: Daniel Pellizzari. São Paulo: Editora Conrad, 2005.

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

GREIMAS, Algirdas Julien & FONTANILLE, Jacques. **Semiótica das Paixões**. Dos estados de coisas aos estados de alma. Tradução: Maria José Rodrigues Coracini. São Paulo: Editora Ática, 1993.

HOMERO. **Ilíada**. Tradução: Carlos Alberto Nunes. São Paulo: Edições Melhoramentos. 1962.

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

SHAKESPEARE, William. **Four Great Tragedies**. New York: Pocket Books. 1948.

_____. **Hamleto**. 15. ed. Tradução: Carlos Alberto Nunes. Rio de Janeiro: Ediouro, 1997.

ANEXO 1



ANEXO 2

