



A COMPOSIÇÃO *ROCK'N'ROLL* DE *SANDMAN*
THE *ROCK'N'ROLL* COMPOSITION OF *SANDMAN*

Rubens César Baquião¹
UNESP – Universidade Estadual Paulista (FCLAr)

RESUMO: O artigo intitulado *A composição rock'n'roll de Sandman* baseia-se no conceito de iconicidade, pelo viés da teoria semiótica greimasiana, para discutir a relação entre a série de histórias em quadrinhos (HQs) *Sandman* e os elementos figurativos da cena do *rock'n'roll*. O contexto histórico da HQ é discutido com base no trabalho do historiador E. Hobsbawm e também é feita uma discussão social sobre o mesmo período com base nas obras do sociólogo E. Morin. Compreende-se que os textos produzidos na contemporaneidade caracterizam-se pela inter-relação discursiva com a vasta variedade de gêneros difundidos pelos veículos de comunicação modernos.

PALAVRAS-CHAVE: Cultura popular; Figuratividade; Iconicidade.

ABSTRACT: This article is based on the concept of iconicity, according to the Greimasian semiotics. Its aim is to discuss the relationship between the comic book series *Sandman* and the figurative elements of the *rock'n'roll* scene. The historical context of the comic books is discussed on the basis of the work of the historian E. Hobsbawm. A social discussion is also established and based on the work of the sociologist E. Morin over the same period. It is understood that the texts that are contemporaneously produced are characterized by the discursive inter-relation with the wide variety of genres found in the modern systems of communication.

KEYWORDS: Pop culture; Figurativity; Iconicity.

A relação discursiva entre a série de HQs *Sandman* e o universo do *rock'n'roll* é discutida nesse artigo, que, com o objetivo de apresentar a série *Sandman* ao leitor, inicia-se com um breve histórico da indústria na qual a série foi produzida. As HQs surgiram entre o final do século XIX e os primeiros anos do século XX e, nesse período de emergência, os quadrinhos passaram a circular em jornais onde dividiram espaço com notícias e textos publicitários. Em seus primeiros anos, as HQs eram caracterizadas pelo humor e não existia uma indústria especializada nesse tipo de publicação. Mas a produção e veiculação da chamada cultura de massas se desenvolveu e, quando E. Morin (1969, p. 40-41) refletiu sobre a natureza da cultura popular, na década de 1960, considerou que “[...] a grande imprensa para

¹ Doutorando pelo Programa de Pós-Graduação em Linguística e Língua Portuguesa da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - Faculdade de Ciências e Letras - Campus de Araraquara.

Disponível em: <http://seer.fclar.unesp.br/casa>

adultos está impregnada de conteúdos infantis (principalmente a invasão das histórias em quadrinhos).”

Na década de 1930 surgiu, nos Estados Unidos – o primeiro grande centro produtor de quadrinhos no mundo – a grande indústria de HQs. A partir dessa época, os quadrinhos passaram a ser publicados em revistas especializadas, mas continuavam a dividir espaço com reportagens e outras matérias em diversos jornais. A produção da indústria norte-americana especializada em HQs estabelece-se com a criação, em 1935, da empresa *New York Company*. Essa editora é rebatizada com o nome de *National Allied Publishing* e publica *New Fun – The Big Comic Magazine 1*, reconhecida como a primeira revista da futura *DC Comics*, que viria a ser uma das maiores editoras de quadrinhos e, ainda na década de 1930, lançaria dois dos maiores ícones já criados para as HQs: *Superman* e *Batman*. Essas personagens, cujas histórias se desenvolveram no decorrer da Segunda Guerra Mundial, estão carregadas de significados de caráter heróico-nacionalista. Segundo W. Eisner, artista que participou da criação da indústria de quadrinhos na década de 1930, os super-heróis surgiram por causa da difusão das idéias de Hitler. O livro *Mein Kampf*, escrito pelo líder nazista, fora publicado nos Estados Unidos em 1935 e, em seu conteúdo, defendia a teoria dos super-heróis. Segundo W. Eisner (1975, p. 2):

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

Os super-heróis tornaram-se parte fundamental do folclore norte-americano e, de modo similar ao que ocorreu com o *rock'n'roll*, serviram para difundir os conceitos culturais dos Estados Unidos, que emergiram vitoriosos da Segunda Guerra Mundial e ampliaram o alcance discursivo de seus veículos de comunicação.

Uma grande mudança no mercado editorial de HQs norte-americanas aconteceu durante a década de 1980, a partir de obras publicadas pela editora *DC Comics*. Os quadrinhistas Frank Miller e Alan Moore produziram HQs que redefiniram os conceitos tradicionais das HQs de super-herói de grandes editoras. Miller escreve a obra *Batman: The Dark Knight Returns*, uma releitura da história de *Batman*, na qual a personagem enfrenta a própria decadência e encara sua psicopatia. Moore escreve *Watchmen*, mini-série que é publicada na mesma época de *Batman: The Dark Knight Returns* e cuja narrativa é uma desconstrução das histórias tradicionais de super-heróis. Além de fazer um uso inovador da técnica narrativa em quadrinhos, Moore explora questões políticas de sua época, como a Guerra Fria, e também se apóia em conceitos científicos, como a teoria matemática do caos, no desenvolvimento de seu texto.

A maneira como esses autores trabalharam com os super-heróis – personagens amplamente consumidas na indústria cultural – pode ser comparada ao trabalho dos pintores da *pop art*, que reproduziram ícones da sociedade de consumo norte-americana. Ao pensar nas escolas de arte da sociedade ocidental contemporânea, o historiador E. Hobsbawm (1999, p. 496) considera que

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

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

Acredito que muitas novidades estão acontecendo nas revistas em quadrinhos nos Estados Unidos, mas acho que é apenas o começo. No dia em que pessoas do calibre de, digamos, um Arthur Miller, um Charles Bukowsky ou qualquer um com esse tipo de talento, entrarem no campo dos quadrinhos, então nós veremos coisas incríveis. Isso ainda não aconteceu, mas acho que acontecerá. Nós, recentemente, vimos o surgimento de uma nova geração de criadores, que começaram a tomar consciência de que os quadrinhos, como uma mídia, podem, realmente, sustentar um material de altíssima qualidade. Mas porque isso é um fenômeno novo nos Estados Unidos, podemos dizer que eles ainda se sentem desconfortáveis com relação ao assunto. [...] Na Europa, no final dos anos 60 e no começo dos anos 70, nós experimentamos o mesmo fenômeno, mas ele ocorreu muito rapidamente, pois era um mercado bem menor, com, acho eu, menos formalidades estabelecidas dentro dele. Os EUA são um país imenso e sinto que as pessoas lá são, geralmente, mais atenciosas com o sistema. Mas quando elas despedaçam as coisas, elas fazem isso pra valer. Nesse dia, nós começaremos a ver algumas coisas incríveis.

Depois do sucesso comercial e crítico do trabalho de Moore e Miller, a editora *DC Comics*, cuja única grande rival era a *Marvel Comics*, decidiu investir nos quadrinhos para adultos e começou a procurar escritores talentosos para produzi-los. O trabalho de quadrinhistas ingleses, como Moore, atraiu a atenção dos editores norte-americanos no final da década de 1980. Entre esses novos autores britânicos, um dos que mais se destacam é Neil Gaiman e sua série *Sandman*, produzida e impressa para o público adulto²; ou seria aquilo que

² A série, publicada pelo selo *Vertigo*, divisão da editora norte-americana *DC Comics*, tem a seguinte frase impressa nas capas: *Suggested for mature readers* (sugerido para leitores adultos – tradução nossa).

Disponível em: <http://seer.fclar.unesp.br/casa>

Morin chamou de “adulto acriançado”³? Essa questão será esclarecida no decorrer desse artigo.

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

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

Compreende-se a necessidade de estudar – sem pré-concepções – textos produzidos pela indústria cultural e, com base nessa reflexão, este artigo analisa a relação entre a série *Sandman* e figuras e conceitos do *rock'n'roll*. A série foi publicada em revistas mensais entre os anos de 1989 e 1996. A editora *DC Comics*, devido em grande parte ao sucesso de *Sandman*, criou o selo *Vertigo*, que só publica HQs de caráter adulto. O Brasil foi o primeiro país de língua não inglesa a publicar *Sandman*. Hoje, a série é reeditada em aproximadamente quarenta idiomas em volumes encadernados produzidos com material de luxo.

É curioso o fato de a série ter ganhado prêmios que antes eram específicos da literatura de ficção, como o *World Fantasy Award*, por exemplo. Não se pretende aqui avaliar a relevância do prêmio, pois o que realmente importa é compreender a maneira como a série *Sandman* estabelece uma relação discursiva com outros domínios culturais, como o da música.

A série *Sandman* conta a história de lorde *Morpheus*⁴ e suas responsabilidades como monarca do reino dos sonhos. O senhor dos sonhos é um dos Perpétuos (*Endless*, no original), que são entidades que compõem os elementos basilares da existência humana.

³Em *Cultura de Massas no século XX*, diz Morin (1969, p. 39): “Pode-se dizer que a cultura de massa, em seu setor infantil, leva precocemente a criança ao alcance do setor adulto, enquanto em seu setor adulto ela se coloca ao alcance da criança. Esta cultura cria uma criança com caracteres pré-adultos ou um adulto acriançado?”

⁴A personagem é chamada de vários nomes, *Morpheus* é um dos principais. Morfeu é o nome de um mito greco-romano citado pelo poeta latino Ovídio em sua obra *As Metamorfoses*, no trecho em que é descrito o reino mítico do deus dos sonhos. Esse nome diz respeito à capacidade que o senhor dos sonhos tem de moldar os elementos oníricos conforme sua vontade.



Figura 1: *Endless Nights* – Ilustração de Frank Quitely (Da esquerda para a direita: Morte, Destino, Sonho, Destruição e Desejo. Abaixo: Desespero e Delírio)
Fonte: (COMICBOOKREVIEW, 2012).

Os Perpétuos são, por ordem de surgimento: *Destiny* (Destino), *Death* (Morte), *Dream* (Sonho), *Destruction* (Destruição), *Desire* (Desejo), *Despair* (Desespero) e *Delirium* (Delírio). Os Perpétuos existem desde antes do aparecimento do primeiro deus e, ao contrário destes, não precisam de adoradores para continuar a existir. O escritor N. Gaiman, criador da personagem, a define como “*an anthropomorphic personification of dreams*”⁵ (GAIMAN apud. GILMORE, 1997, p. 10). Entende-se que lorde *Morpheus* é concebido como uma personificação do sonho materializado em formas de natureza humana. O mesmo pode ser dito dos outros membros de sua família, pois cada Perpétuo é a manifestação antropomórfica do elemento básico que representa. Um dos Perpétuos que mais se destacam na série é *Death*, irmã mais velha de *Morpheus* e soberana do domínio dos mortos. Ela é representada como uma jovem simpática e charmosa em contraste ao caráter do seu irmão Sonho, sempre noturno.

A série *Sandman* estabelece uma relação discursiva com figuras e temas do *rock'n'roll*, pois a representação de Lorde *Morpheus* e de outras personagens da série baseia-se em ícones de astros famosos do *rock*. Para compreender a relação entre as personagens de *Sandman* e as figuras do *rock'n'roll*, será discutido o conceito semiótico de iconicidade segundo a perspectiva da semiótica greimasiana, que é a fundamentação teórica deste trabalho. O semioticista francês Fontanille (2005, p. 99-100), em seu livro *Significação e Visualidade: exercícios práticos*, discute o conceito de iconicidade e destaca algumas etapas

⁵Uma personificação antropomórfica de sonhos (tradução nossa).

de um processo complexo no qual ocorre a produção de um signo icônico. A etapa a ser considerada, na análise das ilustrações em destaque neste artigo, é a da seleção dos traços pertinentes de uma figura. Segundo Fontanille (2005, p. 105),

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

A percepção de um ícone ocorre no momento em que os traços que se destacam ao visar uma pessoa ou um objeto, são reconhecidos nos mesmos traços selecionados na representação dessa pessoa ou desse objeto. Fontanille (2005, p. 110) define que “o ícone é o momento da estabilização de uma figura reconhecida enquanto tal”. As imagens a seguir exemplificam a experiência de reconhecimento perceptivo de ícones com traços semelhantes.



Figura 2: capa de *Sandman* nº 1

Fonte: (MCKEAN, 2003)



Figura 3: Peter Murphy

Fonte: (KASTATIC, 2012)

Disponível em: <http://seer.fclar.unesp.br/casa>

A figura 2 é a primeira capa da série *Sandman*, produzida por Dave McKean, e a figura 3 é uma fotografia de Peter Murphy, vocalista da banda britânica de *rock pós-punk Bauhaus*. Segundo Neil Gaiman “A imagem de *Sandman* na capa foi inspirada em Peter Murphy, ex-vocalista do Bauhaus [...], pois quando o desenhista Mike Dringenberg viu os esboços originais para o personagem disse que 'ele parece exatamente com Peter Murphy'” (MCKEAN, 2003, p. 20). A identificação entre a figura de *Sandman* e a figura de Peter Murphy ocorre por meio da seleção dos traços específicos que elas compartilham, isso porque a figura de Peter Murphy é um elemento discursivo estável no universo da música alternativa. Esses traços específicos são percebidos pelo enunciatário e a semelhança entre as figuras é estabelecida no campo perceptivo. A face de *Sandman*, composta em uma técnica de sombra e luz, insere-se na mesma estética da imagem de Peter Murphy, já que a fotografia utiliza-se do preto e branco para destacar os nuances de luz e sombra. A banda *Bauhaus* é reconhecida por ter produzido a primeira composição de *rock gótico*, o single *Bela Lugosi's Dead*, gravado em 1979. A música do *Bauhaus*, caracterizada pelo som melancólico e pelas letras sombrias, faz parte de uma tradição de composições criadas logo após o surgimento do *punk rock*. Trata-se de uma época em que a Inglaterra passou por um de seus períodos políticos mais problemáticos e em que os jovens britânicos que formavam grupos musicais desenvolveram uma sensibilidade desesperançada, que gerou composições sarcásticas e tristes. A banda britânica *Joy Division* também é considerada uma das precursoras do *rock gótico* e, na sexta edição da série *Sandman*, Neil Gaiman empresta o nome da história de uma música do *Joy Division*, chamada *Twenty four hours*, e uma das personagens veste uma blusa com o nome da banda:

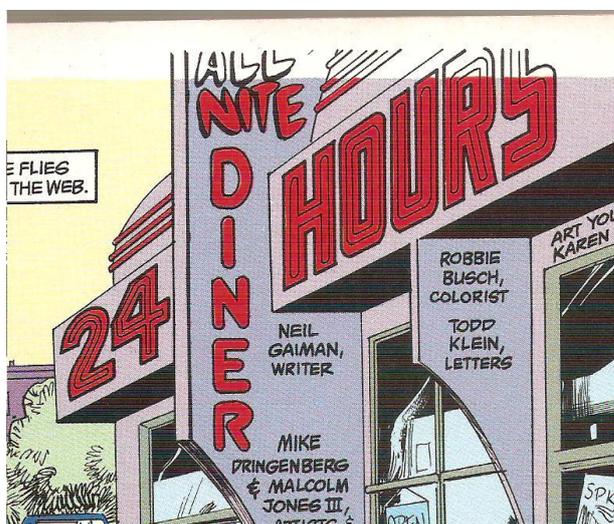


Figura 4: *24 Hours*

Fonte: (GAIMAN, 1995, p. 159)

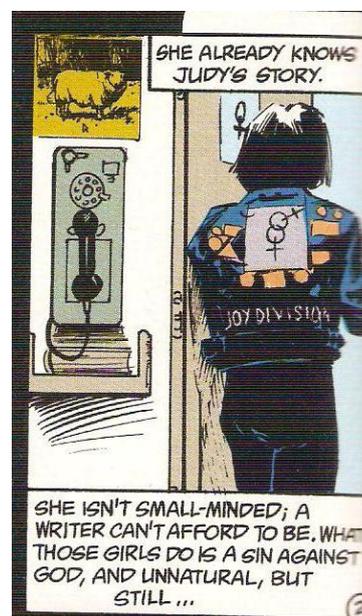


Figura 5: *Joy Division*

Fonte: (GAIMAN, 1995, p. 160)

Disponível em: <http://seer.fclar.unesp.br/casa>

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.

Várias personagens da série são inspiradas em astros do *rock'n'roll*, como é o caso de Lúcifer, o soberano do inferno, que, segundo Neil Gaiman, foi inspirado em David Bowie: “Lúcifer. David Bowie bem jovem, nos tempos em que ele ainda era um cantor folk, foi nossa inspiração para Lúcifer.” (MCKEAN, 2003, p. 26):

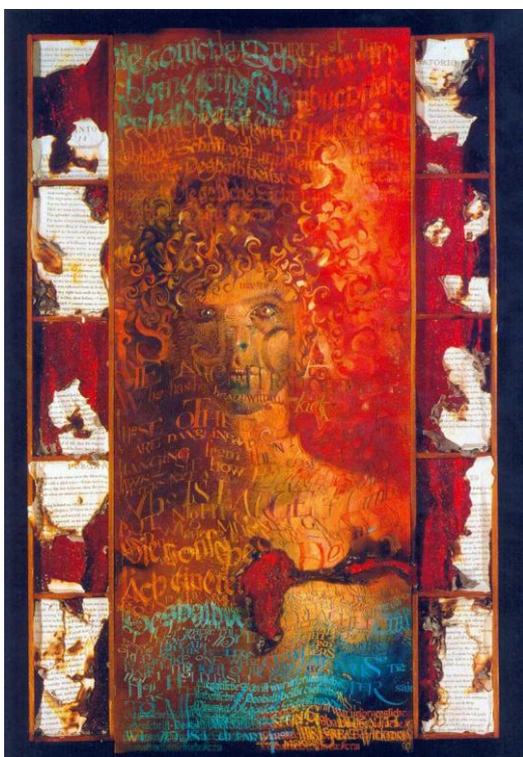


Figura 6: Lúcifer na Capa de *Sandman* 4
Fonte: (MCKEAN, 2003, p. 27)



Figura 7: David Bowie
Fonte: (MWE3,2012)

Novamente, a identificação entre as imagens se dá pela percepção dos traços semelhantes, é um tipo de referência sutil, porém marcante. Destacam-se os olhos incisivos e os cabelos encaracolados nos traços compartilhados pelas figuras 6 e 7. David Bowie marcou profundamente a história do *rock'n'roll* ao desenvolver uma performance teatral nos palcos, em que se apresentava como o alienígena andrógino *Ziggy Stardust*, ele também foi um dos principais representantes do *glam rock*, estilo musical que prenuncia o *punk rock* inglês.

O senhor dos sonhos compartilha traços semelhantes com outras figuras icônicas do *rock*, como o vocalista da banda *The Cure*, Robert Smith:

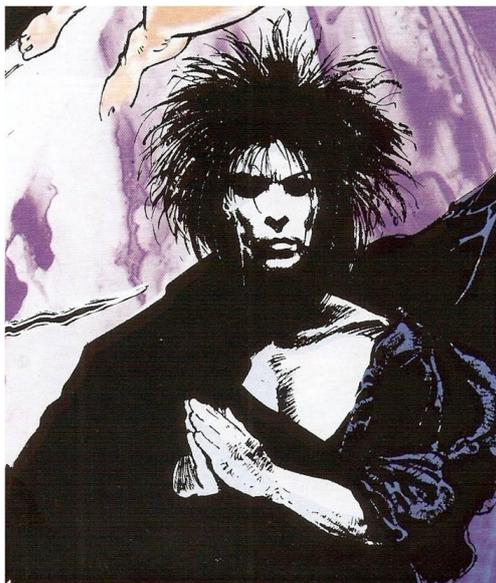


Figura 8: *Sandman 15*
Fonte: (GAIMAN, 1995)



Figura 9: *The Cure*
Fonte: (DYNAMITE, 1996)

No caso das figuras 8 e 9, a semelhança dos traços não se limita ao corte de cabelo e as roupas escuras, pois tanto *Sandman* quanto Robert Smith estão retratados com as palmas das mãos unidas. A soma de traços semelhantes gera a identificação entre os ícones. Robert Smith tornou-se uma das figuras mais icônicas do *rock* gótico ao estabelecer um estilo inconfundível de corte de cabelo e maquiagem, que se tornou moda entre os góticos durante a década de 1980. Assim, é compreensível que *Sandman* e Robert Smith possuam um vínculo figurativo, já que a personagem das HQs tornou-se uma figura emblemática ao unir, em suas histórias, elementos mitológicos clássicos aos conceitos da cultura *pop* e da música alternativa contemporâneas.

Outra banda *pós-punk* que tinha um visual marcante na década de 1980 é o grupo *The Jesus and Mary Chain* e pode-se notar a semelhança nos traços entre *Sandman* e o vocalista Jim Reid:



Figura 10: *Sandman 8*
Fonte: (GAIMAN, 1995)



Figura 11: Jim Reid
Fonte: (IMAGE.MANIA, 2012)
Disponível em: <http://seer.fclar.unesp.br/casa>

O corte de cabelo e os olhos cobertos pela sombra são os traços que assemelham as figuras 10 e 11, além disso, o rosto das duas figuras é retratado na mesma posição frontal. A banda *The Jesus and Mary Chain*, criada pelos irmãos escoceses Jim e William Reid, criou algumas das composições mais impactantes da década de 1980 e redefiniu o *punk rock* ao usar guitarras distorcidas com reverberação e o efeito de eco nos vocais de suas músicas. Canções como *Darklands*, *Psychocandy* e *Nine Million Rainy Days* combinam perfeitamente com o clima onírico e sombrio de muitas histórias de *Sandman*.

Há traços semelhantes entre a irmã mais velha de *Sandman*, Morte, e a vocalista Siouxsie, da banda britânica *Siouxsie and the Banshees*:

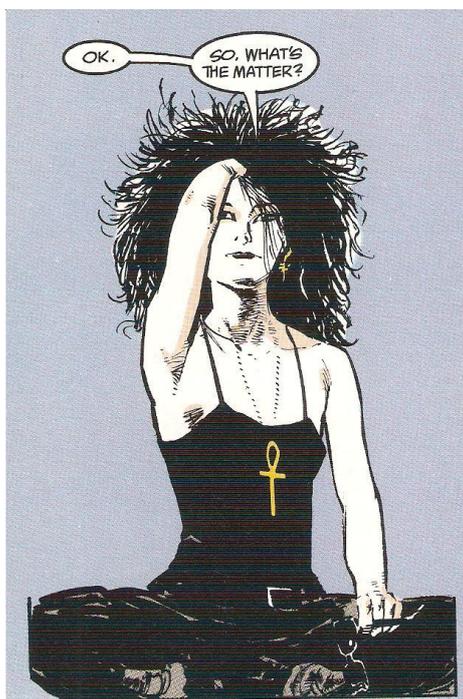


Figura 12: Morte
Fonte: (GAIMAN, 1995)



Figura 13: Siouxsie
Fonte: (LAZER. HSW. UOL, 2012)

O tom pálido da maquiagem, o corte de cabelo e a cor escura das roupas são traços figurativos comuns entre as figuras 12 e 13 e esses traços estabilizam essas figuras como ícones. 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.

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

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

Compreende-se que a conceituação de arte, a partir da década de 1950, é determinada pelo contexto histórico contemporâneo, marcado por um grande desenvolvimento tecnológico. É nesse sentido que as produções da indústria cultural (*rock'n'roll*, cinema, quadrinhos, etc.) interferem na compreensão sobre o que é arte na contemporaneidade. A série *Sandman* estabelece uma relação discursiva com a mitologia, a literatura, a música e também com outros gêneros discursivos na estrutura sincrética de um texto produzido pela indústria cultural. Muitas mídias consideram que esta relação entre a HQ e a literatura empresta um tom “literário” à série⁶, mas não é isto que torna *Sandman* um texto literário. Isso não significa que a série carece de qualidade e complexidade, mas que o próprio conceito de literatura, na contemporaneidade, é exógeno (o contexto histórico é tão relevante para determinar se um texto é literário quanto a estrutura interna da obra) e, justamente por isso, não se classifica um texto como literário apenas pela intertextualidade com elementos da literatura universal. Um dos fatores que mais definem *Sandman* como um texto não literário é sua própria estrutura verbo-visual, que a difere da estrutura verbal dos textos literários. É preciso entender que as HQs definem-se por uma estrutura sincrética e, ao pretender atribuir-lhes um “valor artístico”, é preciso considerar a organização dos elementos específicos de sua própria linguagem e não enfatizar apenas a relação entre a HQ e a literatura. A comparação entre HQ e literatura é injusta porque supõe que os quadrinhos precisam estar relacionados a elementos literários para adquirirem estatuto de “arte”, mas é a própria linguagem sincrética das HQs que as distingue como um tipo singular de texto que, nas últimas décadas, tem produzido textos de profundidade e complexidade comparáveis às de muitas obras de arte canonizadas.

Pretende-se responder a uma questão que foi colocada no início desse artigo. Qual seria o fator determinante na classificação de *Sandman* como uma HQ produzida para adultos? Como se define a noção de adulto na sociedade contemporânea?

⁶A *CNN* divulgou que “*Sandman* foi o título-chave para que [...] os quadrinhos pudessem ser considerados literatura.” A *Forbes* explicitou o teor literário da série: “Em *Sandman*, Neil Gaiman criou uma paisagem tão detalhada e cheia de nuances quanto os mitos coletivos da Grécia antiga ou os contos de cavaleiros errantes de Chaucer.” (Textos extraídos da última capa do volume *Sandman, Noites sem Fim*. 3ª edição brasileira, escrito por Gaiman e publicado pela editora Conrad em 2006). Estes são apenas dois exemplos entre muitos outros.

Disponível em: <http://seer.fclar.unesp.br/casa>

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

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

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

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

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

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

As revoluções culturais da década de 1960 – tanto a revolução *hippie* nos Estados Unidos quanto o movimento estudantil de Maio de 1968 na França – marcam o período em que ser jovem não é mais uma fase em que o indivíduo se prepara para ser adulto,

Disponível em: <http://seer.fclar.unesp.br/casa>

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

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

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

Esse artigo mostrou que as personagens da série *Sandman* são representadas com elementos característicos de ícones do *rock’n’roll* e esses ícones representam a rebelião juvenil em expressão e conteúdo. As personagens da HQ assumem traços característicos do *underground*, do “outro”, daqueles que discordam da moda e dos valores tradicionais. De forma que o perfil do adulto tradicional nas figuras das personagens títulos de HQs norte-americanas – como o milionário Bruce Wayne (*Batman*) e o repórter Clark Kent (*Superman*) – é substituído por elementos contraculturais na figura da personagem *Sandman*. Isso é muito significativo ao se considerar que *Sandman* é uma personagem de poderes extraordinários, mais antiga que os deuses, e é representada segundo a estética contracultural, pois a figura concretizada do senhor dos sonhos – nos tempos contemporâneos – integra a estética que a revolução cultural imprimiu na sociedade:

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

Assim, os elementos da contracultura tornam-se elementos culturais no momento em que deixam de ser um estranhamento e integram-se na cultura vigente de certo tempo e espaço. O texto de Morin, citado acima, chama a atenção para a “fantasia” presente nas aspirações do movimento contracultural. Isso é perceptível na famosa frase que foi dita após a morte de John Lenon, um dos maiores líderes da contracultura: “*The dream is over*” (O sonho acabou). O período da revolução cultural é marcado pela idéia de sonho e fantasia. Compreende-se que durante um período de grandes mudanças sócio-culturais os indivíduos sentem a necessidade de entender os novos acontecimentos: os elementos fantasiosos e oníricos que caracterizam vários discursos produzidos no período da revolução cultural – e também no período posterior – revelam a presença da idealização, de uma atribuição de sentido – muitas vezes fantasiosa – aos valores que se delineiam. Morin (1969, p. 47) considerou que, no que diz respeito à cultura de massas, o homem “[...] pode mais facilmente participar das lendas de uma outra civilização do que se adaptar à vida desta civilização”, e, no caso da revolução cultural, os valores da civilização anterior estavam sendo negados e havia o desejo de criar uma outra forma de civilização, que, por ser difícil de ser realizada, estava imersa em conceitos fantasiosos e sonhadores.

Os ideais da geração *hippie* perderam sua força, em parte porque a realidade não correspondia aos conceitos vislumbrados pelos *hippies* e, a partir da segunda metade da década de 1970, surgiu uma nova geração que rejeitou os ideais de paz e amor e abraçou o cinismo para denunciar os problemas políticos do seu tempo. Essa foi a geração reconhecida como os grupos *punk*, que tinham uma visão sarcástica do mundo e acabaram por gerar outros estilos musicais sombrios em expressão e conteúdo, como o *pós-punk* e o *rock* gótico, que surgiram no final da década de 1970 e se desenvolveram no curso da década de 1980. Esses estilos serviram de inspiração figurativa para a concepção gráfica da série *Sandman*, como foi mostrado nesse artigo. Os estilos *pós-punk* e *rock* gótico estão contextualizados em um dos períodos mais conturbados da história da política britânica: a ascensão ao poder de Margaret Thatcher, que foi primeira ministra de 1979 a 1990, período em que a classe trabalhadora foi duramente reprimida e em que a Inglaterra entrou em guerra com a Argentina; ao considerar esse cenário, entende-se melhor a melancolia das canções *pós-punk*. A série *Sandman*, que começou a ser produzida enquanto Margaret Thatcher ainda estava no poder, insere-se nesse contexto e, ao apresentar um senhor dos sonhos aristocrático, apático, fabulosamente poderoso e vinculado à estética *pós-punk*, redefine em expressão e conteúdo conceitos contraculturais que, a princípio marginais, são consagrados como um estilo “nobre” de cultura alternativa.

A inter-relação icônica das personagens de *Sandman* com astros do *rock'n'roll* representa o modo como as gerações contemporâneas se relacionam com os mitos, que passaram a ser difundidos pela indústria cultural (*Superman*, *Batman*, Elvis Presley, John Lennon, etc.). A série *Sandman* elabora, nos temas e figuras dos Perpétuos, um panteão de divindades da cultura contemporânea em uma espécie de teologia alternativa em quadrinhos. Essa representação de ícones da cultura popular é uma característica fundamental da *pop art*, como já foi dito no início desse artigo, e a *pop art* possibilitou a difusão do conceito de pós-modernismo:

Com o surgimento da *pop art*, mesmo o grande baluarte do modernismo nas artes visuais, a abstração, perdeu sua hegemonia. A representação se tornou cada vez mais legítima. O “pós-modernismo”, assim, atacou estilos autoconfiantes e exaustos, ou antes os meios de realizar tanto atividades que tinham de prosseguir num estilo ou noutro, como prédios e obras públicas, quanto as que não eram em si indispensáveis, como a produção artesanal de pinturas de cavalete para serem vendidas individualmente. Daí o engano de analisá-lo basicamente como uma tendência dentro das artes, semelhante ao desenvolvimento das vanguardas. Na verdade, sabemos que o termo pós-modernismo se espalhou para todo tipo de campos que nada têm a ver com as artes. Na década de 1990, havia filósofos, cientistas sociais, antropólogos e historiadores “pós-modernos”, além de outros praticantes de disciplinas que antes não tendiam a tomar sua terminologia emprestada às artes de vanguarda, mesmo quando por acaso se associavam com elas. A crítica literária, claro, adotou-o com entusiasmo. Na verdade, modas “pós-modernas”, iniciadas sob vários nomes (“desconstrução”, “pós-estruturalismo” etc.) entre a *intelligentsia* de fala francesa, chegaram aos departamentos de literatura americanos, e daí ao resto das humanidades e ciências sociais. [...] O pós-modernismo, portanto, não se limitou às artes. Apesar disso, provavelmente houve bons motivos para o termo surgir primeiro no cenário artístico. Pois a essência mesma das artes de vanguarda era uma busca de meios de expressar o que não podia ser expresso nos termos do passado, ou seja, a realidade do século XX. Esse foi um dos dois ramos do grande sonho desse século, sendo o outro a busca da transformação radical da realidade. (HOBSBAWM, 1999, p. 499-500)

O pós-modernismo, que transcendeu o mundo das artes, é um movimento artístico que se caracteriza, basicamente, pela representação, pelo desejo de expressar a realidade contemporânea da segunda metade do século XX. No decorrer desse artigo, foi demonstrado que as personagens da série *Sandman* estão vinculadas a figuras e conceitos do *rock'n'roll* e compreende-se que a série é uma produção cultural que, entre outras coisas, explora uma faceta da realidade social contemporânea: a mitificação de astros do *rock*. Ao seguir esse raciocínio, pode-se dizer que *Sandman* é uma versão pós-moderna do mito do senhor dos sonhos, pois a composição gráfica da personagem está vinculada à ícones da cultura contemporânea.

O conceito de iconicidade permitiu analisarmos as semelhanças existentes entre as imagens das personagens da série *Sandman* e as imagens de astros do *rock'n'roll* e a abordagem histórica possibilitou situar a série de HQs em seu contexto de produção. Imagens podem estar conectadas a uma rica gama de significados que segmentam todo um conjunto de ideias e estabelecem comportamentos. A ligação de *Sandman* com o *rock'n'roll* mostra que

as produções contemporâneas compartilham vínculos estreitos em sua composição e constroem universos que interagem com discursos de gêneros variados.

REFERÊNCIAS

COMICBOOKREVIEW. Disponível em:

<http://weeklycomicbookreview.com/2009/06/02/artist-spotlight-frank-quitely/> Acesso em: 10 de mar. 2012.

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

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

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

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

_____. **Preludes and Nocturnes.** New York: DC Comics, 1995a.

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

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

IMAGE.MANIA. Disponível em:

http://image.maniadb.com/images/album/175/175905_1_f.jpg Acesso em: 11 mar. 2012.

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

KASTATIC. Disponível em:

<http://kastatic.com/i2/artists/28342295.jpg>. Acesso em: 11 mar. 2012.

LAZER.HSW.UOL. Disponível em:

<http://lazer.hsw.uol.com.br/gotico-emo1.htm> Acesso em: 11 mar. 2012.

MCKEAN, D. **Capas na areia.** São Paulo: Opera Graphica Editora, 2003.

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

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

MWE3. Disponível em:

<http://www.nwe3.com/pictures/images/BowieCollLrg.jpg>. Acesso em: 11 mar. 2012.

THE CURE. **Dynamite,** edição número 21. São Paulo: DOV-AGE Entertainment CPA Ltda, maio/junho de 1996, capa.

Recebido em: 08/07/12
Aprovado em: 04/11/12