

O GÓTICO E A MORTE: UMA ARQUEOLOGIA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS *MORTE*, DE NEIL GAIMAN

Fábio Ortiz Goulart
Mestrando em Artes Visuais, Universidade Federal de Pelotas (UFPEL)
Graduado em Arqueologia, Universidade Federal do Rio Grande (FURG)
Rio Grande - RS. Brasil
E-mail: fabioortiz@furg.br
<https://orcid.org/0000-0003-3312-6040>

RESUMO

O presente trabalho busca compreender a possibilidade de pensar as Histórias em Quadrinhos como objetos de análise para a Arqueologia, tornando as HQs agenciadoras das relações sócio simbólicas estabelecidas entre objetos e humanos. Nesse sentido, traz, de forma a ilustrar essa possibilidade, um estudo de caso realizado com a HQ *Morte*, escrita pelo quadrinista britânico Neil Gaiman na década de 1990, demonstrando a forma como a subcultura gótica é representada nesta HQ.

PALAVRAS-CHAVE: Arqueologia do Contemporâneo; Histórias em Quadrinhos; Materialidade; Sensorialidade; Subcultura Gótica.



ABSTRACT

The present text aims to understand the possibility to study comics as objects of analyses by archaeology, which became this type of narrative as agents in the social-symbolic relations between humans and objects. In this perspective, to illustrate this possibility I brought a case study with the comic *Death*, written by the English author Neil Gaiman in the 1990's decade, showing the way that gothic subculture is represented in these comics.

KEYWORDS: Contemporary Archaeology; Comics; Materiality; Sensory; Gothic Subculture.

RESUMEN

El presente trabajo tiene como objetivo comprender la posibilidad de pensar los cómics como objetos de análisis para la Arqueología, volviendo los cómics como agenciadores de las relaciones socio-simbólicas establecidas entre los objetos y humanos. En este sentido, hago, de manera a ilustrar esta posibilidad, un estudio de caso realizado con los cómics *Morte*, escrito por el quadrinista inglés Neil Gaiman en la década de 1990, demostrando la manera que la subcultura gótica es representada en estos cómics.

PALABRAS CLAVE: Arqueología del Contemporáneo; Cómics; Materialidad; Sensorialidad; Subcultura Gótica.



POR UMA ARQUEOLOGIA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Durante muito tempo a Arqueologia foi - e ainda é para alguns - entendida como a ciência dos objetos do passado, como aquela que trata sobre “o descobrimento dos tesouros do passado” (RENFREW, BAHN, 2007, p.9). A perspectiva aqui adotada trata de subverter essa lógica ao buscar abarcar no escopo da ciência arqueológica as coisas contemporâneas, em especial as Histórias em Quadrinhos.

Então a partir desse ponto de vista, objetiva-se trazer para o seio da Arqueologia as materialidades que estão em uso, no tempo presente, e que fazem parte do nosso cotidiano. Para Tramasoli, não existe campo mais fértil para se problematizar as relações sociais do que na cotidianidade. São nas atividades mais banais, e nos objetos que permeiam essas atividades, que residem as possibilidades mais férteis de se pensar o meio social (TRAMASOLI, 2017).

Em se tratando de uma tal “arqueologicidade”¹ do contemporâneo, os estudos que vêm sendo realizados - não só no Brasil, mas no mundo todo - estão buscando nos objetos atuais compreender as dinâmicas sociais existentes entre objetos e culturas, por consequência as relações existentes, entre seres humanos e coisas materiais. Podemos citar como exemplo os trabalhos de Andrew Reinhard (2017) e Camila de Ávila (2020), que buscam estudar arqueologicamente materialidades contemporâneas. No caso destes dois autores, ambos estudaram, por meio da Arqueologia, os video games, de forma a compreendê-los como materialidades que podem ser estudadas pelo campo arqueológico.

É nesse emaranhado de horizontes teóricos e metodológicos conhecido como Arqueologia Pós-Processual (REIS, 2010), que busco então trazer as Histórias em Quadrinhos (HQs) enquanto objetos de análise para a Arqueologia. Ao lançar mão de uma análise preliminar da HQ *Morte*², escrita pelo quadrinista britânico Neil Gaiman na década de 1990 e publicada pela DC Comics por intermédio do selo Vertigo, busco então compreender os significados simbólicos da subcultura gótica na HQ, para assim contribuir com o que chamei de Arqueologia nas Histórias em Quadrinhos (GOULART, 2021).

¹ Tornar arqueológico.

² Para evitar confusões, devido à inevitável repetição de palavras, escrevi o nome “morte” de três maneiras distintas: *Morte*, para quando me referir à personagem título; *Morte*, para quando me referir ao título da HQ; e por último, *morte*, para quando me referir ao próprio ato de morrer.



INTERSECÇÕES ENTRE TEORIA E MÉTODO

Partindo do pressuposto de que a Arqueologia é a ciência das materialidades sem limites de caráter cronológico (BRUNEAU, BALUT, 1997; THIESEN, POUQUET, 2018), busco em um primeiro momento explorar o que seriam essas materialidades. A partir de um ponto de vista da Arqueologia Sensorial nosso corpo apreende a realidade a partir dos sentidos, são eles que dão forma às nossas concepções da realidade, pois para Pellini (2016), as sensações são as informações captadas pelos sentidos, nas palavras do autor: “Os sentidos representam o domínio mais fundamental de nosso engajamento com o mundo, o meio pelo qual todos os valores e práticas são performados. Mesmo nossas memórias são criadas e ativadas através de nossa relação sensorial encorpada com o mundo material” (PELLINI, 2016, p.4).

É nesse sentido que ao olhar, tocar, cheirar, sentir na pele, ouvir uma música ou lambe os objetos, essas percepções estão calcadas nos sentidos, mas também em memórias e afetos (HAMILAKIS, 2013). A materialidade, como é aqui compreendida, não se define pelo sólido, mas pela relação - ou fluxos, como quer Hamilakis (2015) - entre a coisa física, concreta e sólida, e as relações existentes entre elas e os seres humanos, incluindo, portanto, as subjetividades, memórias e afetos. E as HQs são recheadas dessas coisas, ao lermos uma HQ, nós a sentimos. Sentimos, pois o processo de recepção da narrativa passa por filtros culturais - de uma cultura total homogeneizante (HALL, 2006) - e pessoais, que dizem respeito às nossas subjetividades, memórias e afetos. Essas coisas não materiais são acessadas na leitura de uma HQ.

Quanto ao método, busquei dividir os elementos da subcultura gótica encontrados na HQ em duas categorias: corpo e paisagem. O primeiro diz respeito ao corpo da personagem título, Morte, abarcando suas vestimentas, adereços, cabelo, maquiagem e expressão corporal. Já o segundo diz respeito à paisagem dos quadros, ou seja, às representações do ambiente “natural” e antrópico e suas relações. É nesse sentido que compreendo então a existência de uma Arqueologia nas Histórias em Quadrinhos, que busca, portanto, compreender os significados existentes dentro de uma HQ a partir de análises arqueológicas (GOULART, 2021). Essa perspectiva é baseada no Archaeogaming, proposto por Reinhard (2017), que trata sobre os estudos dos videogames por vieses arqueológicos, na qual compreendo também a possibilidade de existência de uma Arqueologia das Histórias em Quadrinhos, que buscaria o estudo da mídia física, enquanto produto de uma sociedade capitalista, abarcando então o material físico com o qual a HQ é feita, bem como o processo de produção até o produto final.



CONTEXTUALIZANDO O MATERIAL EMPÍRICO

a) A Subcultura gótica

A subcultura gótica nasceu no que se convencionou chamar de pós-*punk*, na década de 1980. O *punk* como precursor do gótico, legou a este último uma estética que valorizava o caráter transgressivo no corpo, os usos de roupas pretas, cabelos muitas vezes desgrenhados, o uso de tachas em pulseiras e cintos, bem como a maquiagem pesada com o uso da cor preta, em especial ao redor dos olhos (OLIVEIRA, 2016). Ambas as estéticas compartilham outro elemento em comum: sua origem na música. Embora o *punk* possuísse como referência músicos que tinham letras mais transgressivas, que buscavam mudar o *status quo* da sociedade da década 1970, os góticos tinham, nesse primeiro momento, maior apreço pelas canções que possuíam “letras mais envoltas em sentimentalismo, atmosfera obscura e um tanto quanto melancólica” (OLIVEIRA, 2016, p.36).

Ainda no campo das influências, o gótico absorveu aspectos do cinema e da literatura, tais como as obras de Edgar Allan Poe, Annie Rice, H. P. Lovecraft e Mary Shelley, literaturas que trabalhavam com o insólito, com o mistério, sempre com um tom mórbido e melancólico. Assim o faz também o cinema gótico, abusando de expressões corporais teatrais, exageradas para quem não está acostumado. Os góticos abraçaram essa dramaticidade e passaram a adotar na sua estética (BORGES, 2014). A prática do “*do it yourself*” (do inglês, faça você mesmo) foi herdada pelos góticos a partir da estética *punk*, e permitiu aos góticos se apropriarem de outros estilos, retrabalhando os materiais (como tecidos, por exemplo), para construir uma identidade própria.

A relação com a morte é um elemento importante para os góticos, para Steele (2009), este elemento compõem a base do estilo. Ainda para a autora, o erotismo e o mistério fazem parte dessa base. Outro elemento importante de ser ressaltado é o culto à feminilidade, sendo esta expressa nas vestimentas dos góticos, bem como o universo da androginia, onde ambos os sexos compartilhavam os mesmos elementos nas vestimentas (HODKINSON, 2005). Todos estes elementos se fazem presentes na obra *Morte*, de autoria de Neil Gaiman.

A morte é valorizada pelos góticos, pois esta é um elemento de desejo. Para os que aderem a esta subcultura, a morte deve ser constantemente lembrada, pois somos seres finitos (GOULART, 2021). O uso de elementos visuais e símbolos como o *ankh*, por exemplo, denotam essa relação próxima que os góticos possuem com o aspecto da morte.



b) A HQ analisada

A HQ *Morte* foi publicada entre os anos de 1990, sendo a primeira HQ publicada integralmente pelo extinto selo Vertigo da editora norte-americana DC Comics, responsável pela publicação de heróis muito conhecidos, como Mulher-Maravilha, Superman, Batman, Lanterna Verde, entre outros. O selo tinha como objetivo publicar histórias adultas, que trouxessem temas mais complexos e maduros, como sexo, morte e violência explícita, questões existenciais - como é o caso de *Morte* -, nudez, uso de droga ilícitas, etc.

Aqui, neste trabalho, foram selecionadas três HQs: *O som de suas asas*, história publicada originalmente em *Sandman #8* e a primeira aparição da personagem; *Canção de Orpheus*, publicada em *Sandman Special #1*; e, *A fachada*, publicada originalmente em *Sandman #20*. A escolha dessas histórias não foi ao acaso, pois entre todas as HQs em que a personagem se faz presente, é nestas três que o elemento gótico marca maior presença, seja pela materialidade da personagem ou da paisagem.

A MORTE GÓTICA

a) O Corpo da Morte

A personagem Morte tem sua primeira aparição na oitava edição da HQ *Sandman*, escrita pelo britânico Neil Gaiman e publicada pela DC Comics por intermédio do selo Vertigo. A partir dessa primeira edição, ela se tornou uma personagem recorrente nas histórias do personagem título, Sonho - ou Sandman, no original em inglês. Após a sua popularidade, Morte viria a ganhar algumas histórias solo, onde viria a protagonizar narrativas específicas e que tratam sobre o seu lugar no universo, a própria morte.

Um dos principais elementos presentes em Morte é o uso da cor preta. O preto, conforme Smith (*apud* Cordeiro, 2017, p.16), “sugere conotações obscuras”. O preto é a cor do pecado e do sobrenatural. Mas também a cor do ascetismo, usado pelos piedosos e eruditos: padres, freiras, estudiosos, eremitas e advogados”.



Ao considerarmos a forma como Morte ceifa as almas de outras criaturas, percebemos como esse outro duplo significado está presente na constituição da personagem, por um lado ela é gentil, mas por outro ela tira a vida de todas as criaturas vivas quando chega a sua hora.

O uso do *ankh* (Imagem 1), hieróglifo egípcio que representa “vida”, feito pela personagem diz respeito à característica da Morte, pois ela não representa somente a finitude das coisas vivas, mas também a própria vida. Ela está sempre em uma relação dual entre vida e morte.



Imagem 1 - A personagem Morte (à direita) e seu irmão, Sonho (à esquerda). **Fonte:** GAIMAN, 2014, p.20.

A subcultura gótica, conforme Borges (2014), faz uso do *ankh* (Imagem 2), representando o vampirismo. O vampiro, nesse caso, trata-se também de uma criatura dual, que transita entre o vivo e o não vivo. O preto, presente na composição da personagem, também é usado pelos góticos, e seu significado está pautado no universo dos sentimentos, mas também no terror e no insólito, permitindo assim a vinculação da personagem com a subcultura.



Imagem 2 - Morte e o Ankh. Fonte: GAIMAN, 1993, p.22.

Podemos observar que o insólito, o temor e o desejo pelo desconhecido, a partir de *Morte*, traz consigo elementos chave para compreender a subcultura gótica que busca em simbologias e materialidades oriundas de diferentes culturas uma identidade visual, que permite aos góticos a possibilidade de se firmar enquanto pertencentes a uma comunidade.

b) A Paisagem de *Morte*

A paisagem, por outro lado, não transparece de forma muito clara a sua simbologia gótica. Em *A fachada* (Imagem 3), história protagonizada pelas personagens *Morte* e a *Mulher Elemental*, a paisagem do apartamento da *Mulher Elemental* e o contraste entre as cores, de tons “gritantes”, como rosa choque, verde oliva e dourado, com os tons mais escuros, como o preto, cinza e verdes escuros, traz à narrativa a compreensão de um ambiente pesado, mórbido. As cores são usadas para “brincar” com os sentimentos do leitor, permitindo assim a possibilidade de compreender a narrativa por meios visuais. A presença de máscaras apáticas na parede do apartamento sugere



este contexto melancólico na história. A melancolia e a morbidez são atributos legados aos góticos, portanto podemos dizer que esta paisagem, este apartamento, também é gótico.



Imagem 3 - Excertos de *A fachada*. Fonte: GAIMAN, 2014, p.44.

PALAVRAS FINAIS

No que diz respeito ao gótico, a HQ *Morte*, possibilitou observar que os elementos da cultura gótica - morbidez, melancolia, morte, a sensualidade e a androginia - se fazem presentes na HQ, permitindo assim perceber de que forma o gótico é representado dentro da narrativa, tanto de forma visual como textual-discursiva. Conseguimos perceber, a partir da breve análise aqui levantada, como os significados góticos estão presentes na narrativa, permitindo olhar o gótico a partir de novas lentes.

A partir do exposto esperamos ter conseguido, ao menos em parte, demonstrar as possibilidades de pensar as histórias em quadrinhos como objetos, ou documentos, passíveis de análises arqueológicas, permitindo assim ter acesso às formas de pensar e de conceber o mundo a partir de olhares próprios das sociedades que produziram e se apropriaram das HQs.

As HQs, a partir desta perspectiva, se tornam potentes documentos para se observar e estudar o passado recente, permitindo com que olhemos a sociedade contemporânea a partir das representações que seus autores fizeram dela. Não são representações totalmente subjetivas, afinal quando se é feito uma pintura, um desenho ou se escreve um conto, as concepções e ideias de determinado período se fazem presente na obra do autor, portanto é possível observar que elementos que constituem determinada sociedade estão presentes nestas representações.



REFERÊNCIAS

- ÁVILA, C. **A incrustabilidade durante em jogos digitais**: escavações de uma archaeogamer. 2020. Dissertação de mestrado (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Escola da Indústria Criativa, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2020.
- BORGES, C. D. **Bela Lugosi's not dead**: o discurso e a representação de góticos no site de rede social Facebook. 2014. Dissertação de mestrado (Mestrado em Letras - Universidade Católica de Pelotas, 2014. p.11-57.
- BRUNEAU, P.; BALUT, P. Y. Chapitre II: Qu'est-ce que l'archéologie. In: BRUNEAU, P.; BALUT, P. Y. **Artistique et archéologie**. Paris: Presses de l'Université de Paris-Sorbonne, 1997. p.35-55.
- CORDEIRO, M. B. B. **Semântica das cores**: estudo de caso da subcultura gótica. 2017. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Design de Moda) – Universidade do Sul de Santa Catarina, 2017.
- GAIMAN, N. **A canção de Orpheus**. São Paulo: Globo, 1993.
- GAIMAN, N. **Morte**: edição definitiva. Barueri: Panini, 2014.
- GOULART, F. O. **A Morte Gótica**: a Arqueologia nas Histórias em Quadrinhos. 2021. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Arqueologia) - Instituto de Ciências Humanas e da Informação, Universidade Federal do Rio Grande, Rio Grande, 2021.
- HALL, S. **Da diáspora**: identidades e mediações culturais. Belo Horizonte: Ed da Universidade Federal de Minas Gerais, 2006.
- HAMILAKIS, Y. **Archaeology and the senses**: human experience, memory, and affect. Cambridge: Cambridge University Press, 2013.
- HAMILAKIS, Y. Arqueología y sensorialidad. Hacia una ontología de afectos y flujos. **Vestígios**, v.9, n.1, p.28-53, 2015.
- HODKINSON, P. Goths. In: STEELE, V. (Ed.). **Encyclopedia of clothing and fashion**. v.2. Farmington Hills: Thomson Gale, 2005. p.150-152.
- OLIVEIRA, K. F. P. **A estética gótica e sua influência no vestuário**. 2016. Monografia de conclusão de curso (Graduação em Design de Moda) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2016.
- PELLINI, J. R. Arqueologia com Sentidos: Uma Introdução à Arqueologia Sensorial. **Revista Arqueologia Pública**, Campinas, SP, v. 9, n. 4[14], p. 1–12, 2016.
- REIS, J. A. **“Não pensa muito que dói”**: um palimpsesto sobre teoria na Arqueologia brasileira. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2010.
- RENFREW, C.; BAHN, P. Introducción: la naturaleza y los propósitos de la Arqueología. In: RENFREW, C.; BAHN, P. **Arqueología**: teorías, métodos y práctica. Madrid: Akal, 2007. p.9-15.
- STEELE, V. (curadora). **Gothic**: dark glamour. New York: The Museum at FIT, [2009]. Catálogo virtual de exposição, 5 set. 2008-21 fev. 2009. Disponível em: <http://sites.fitnyc.edu/depts/museum/Gothic/home.html>. Acesso em: 09 out. 2020.



THIESEN, B. V.; POUQUET, M. Nem tempo, nem método. Nem história, nem antropologia. O que é Arqueologia? **Tessituras**, Pelotas, v. 6, n. 1, p.13-22, jan./jun. 2018.

TRAMASOLI, F. B. “Haja hoje p/ tanto hontem”: apontamentos sobre Arqueologia e o contemporâneo. **Revista de Arqueologia**, v.30, n.1, p.186-209, 2017.