

RELIGIOSIDADE E VIOLÊNCIA NAS HQ FINISSEculares

Geysa Silva

Para Catarina Massad

RESUMO: Este ensaio discute um quadro de articulações das HQ contemporâneas com a religiosidade e a violência, enfocando os temas que lhes interessam, acrescentando-se a isso a observação de modificações e de persistências que vêm apresentando ao longo do tempo, até a contemporaneidade. As HQ são liminares: algumas celebram o amor, as inocências, outras, as perversidades, sendo uma afirmação do Mal. Situam-se em um entre-lugar literário, não são nem “alta-literatura”, nem simples cultura de massa. Deslizam de uma para a outra, atravessando saberes diversos com temas instigantes não só para a Teoria Literária, mas também para a Antropologia, a Teoria da Comunicação, as Artes Visuais, dentre tantas outras áreas de conhecimento, penetrando firmemente no domínio da transversalidade disciplinar.

PALAVRAS-CHAVE: HQ; narratologia; pós-modernidade.

ABSTRACT: *The present paper is about articulations of current comic strips with religiosity and violence, with a special focus on their related themes, to which has been added our observation of modifications and persistent specificities that occurred all along time, until nowadays. Comic strips are liminar: some of them celebrate love, innocence, others exhibit perversities and Evil. Comic-strips are in a middle literary situation, since they are neither “high-literature”, nor simple mass culture. They slide from one point to the other, passing through different knowledges. Some of their approaches may not only refer to Literary Theory, but also to Anthropology, Communication Theory, Visual Arts, among many other areas, in a way that reminds disciplinary transversality.*

KEYWORDS: *comic strips; narratology; postmodernity.*

A atividade acadêmica hoje reconhece o caráter complexo do conhecimento, ressaltando que sempre temos de admitir a transversalidade dos saberes para que melhor possa ser compreendido qualquer fenômeno, seja ele físico ou pertencente à área das ciências humanas. Física e Matemática, Química e Biologia, Antropologia e Cosmologia cruzam seus saberes na tentativa de melhor explicar os mistérios do Homem: suas origens, sua constituição, seus comportamentos. Após décadas de especialização, chega-se a um novo momento, apreendido por Edgar Morin como aquele que:

[...] entende[r] o pensamento que separa e que reduz, no lugar do pensamento que distingue e une. Não se trata de abandonar o conhecimento das partes pelo conhecimento das totalidades, nem da análise pela síntese; é preciso conjugá-las. Existem desafios da complexidade com os quais os desenvolvimentos próprios de nossa era planetária nos confrontam inelutavelmente. (MORIN, 2004, p. 46)

Assim, a crítica literária aceita que a leitura de um texto pode ser atravessada por múltiplas interpretações, pois a redução a apenas uma de suas possibilidades seria empobrecedora e provocaria até mesmo distorções no ato de compreender, visto que a crença no caminho único sempre aniquila outras ideias, outras maneiras não só de ler, mas também de ver o mundo.

Dentro desse quadro, a Teoria da Literatura apresenta uma modulação particular, ora alternando a abordagem de textos canônicos com aqueles que, num passado recente, eram considerados paraliteratura, ou literatura marginal; ora cruzando o literário propriamente dito com outras artes e com outros ramos do conhecimento, adentrando a Música, a Geografia, a História.

As Histórias em Quadrinhos (HQ), por exemplo, põem em evidência tais posições, sinalizam complementos entre essas vertentes teóricas e ampliam o campo de análise dos processos narrativos ao seguir a via da transversalidade. A uma narratologia que empolgou os pesquisadores até a década de 1980, seguem-se hoje as teorias da narrativa que se encaminham pelas tortuosas veredas da cultura. Aquilo que se convencionou chamar de Estudos Culturais realiza uma mudança de orientação das pesquisas, exibida nas dissertações, teses e artigos acadêmicos. A transversalidade é uma exigência da certeza de que o pensamento humano é complexo, existe em relação com o contexto.

Ora, o problema não é reduzir nem separar, mas diferenciar e juntar. O problema-chave é o de um pensamento que una, por isso a palavra complexidade, a meu ver, é tão importante, já que *complexus* significa “o que é tecido junto”, o que dá uma feição à tapeçaria. O pensamento complexo é o pensamento que se esforça para unir, não na confusão, mas operando diferenciações. (MORIN, 1999, p. 33)

À inicial abordagem dos textos, apoiada nas teorizações “clássicas”, seguiram-se uma flexibilidade maior em relação à crítica e uma expansão dos limites do fenômeno literário, preparando o cenário para o debate que se realiza atualmente. Nesse contexto, o objetivo deste trabalho é oferecer um quadro de articulações das HQ contemporâneas com a religiosidade e enfatizar os temas que lhes interessam, acrescentando a isso a observação de modificações e de persistências que vêm apresentando ao longo do tempo.

Em seguida faremos a inserção das HQ na pós-modernidade, considerando que, no momento atual, há uma busca por metodologias que fujam à racionalidade moderna e ao primado do saber científico, até então respeitado como depositário de verdades irrefutáveis. Note-se que a expressão da ideologia positivista começou a ser minada por duas mudanças epistemológicas, verificadas durante o século XX.

A primeira, ocorrida no final dos anos 1920 e nos inícios dos anos 1930, atingiu as ciências exatas, com a ruptura dos paradigmas newtonianos: o princípio de indeterminação de Heisenberg (1927), que afirmou ser possível saber a posição exata de uma partícula atômica, ou sua velocidade, mas não as duas coisas ao mesmo tempo, e o famoso teorema da incompletude de Gödel (1931), que afirmou a existência dos indecidíveis. O sentido geral dessas descobertas é que mesmo o saber “mais puro” abre-se para a pluralidade dos saberes.

A segunda mudança epistemológica, ocorrida nos anos 1950, atingiu o terreno da Filosofia, com a publicação da obra póstuma de Edmund Husserl – *A crise das ciências europeias* (1954), onde o filósofo declara que a realidade mental e espiritual possui sua própria realidade independente de qualquer base física e propõe a irredutibilidade do mundo vital às linguagens científicas.

A partir dessas considerações, observaremos as HQ como expressão de uma cultura perplexa diante dos paradoxos em que está envolta, com o aguçar-se, em nível mundial, dos conflitos sem solução. Assim, a Teoria da Literatura, hoje, preocupa-se com as efervescências das novas linguagens e descobre também que elas expressam as efêmeras escalas de valores, os vazios da existência humana e as tentativas de dar um sentido à própria vida. Essas novas linguagens realizam novas localizações do literário, impulsionando-o para uma rede de significados que, ao serem relacionados, expressam as angústias do homem, no acelerado ritmo do tempo pós-moderno. Sendo impossível tirar conclusões sobre esse processo de dessacralização da literatura, preferimos restringir nossa análise a uma de suas manifestações, as HQ e, dentro delas, centrar o foco de atenção sobre dois fatos recorrentes: a religiosidade e a violência.

Quando se estudam as HQs contemporâneas, ficam evidenciados dois aspectos que lhes são peculiares, dois pontos de fuga para os quais os temas das histórias se dirigem: a religiosidade e a violência. Sem dúvida, provocam curiosidade as séries de histórias que possuem, como lugar de apoio, episódios e heróis bíblicos ou míticos, dada a frequência com que eles aparecem. É verdade que a Sociologia já constatou o poder da religiosidade para constituir um quadro de identificação e de referência para os grupos sociais, ao sinalizar uma renovada capacidade de agregar, do fato religioso, como se pode verificar no inesperado surgimento, nos Estados Unidos, do neofundamentalismo evangélico. Neste sentido, James Beckford constata um enfraquecimento entre as instituições eclesiais e os próprios símbolos, adotados e interpretados livremente pelas seitas e pelos indivíduos:

A religião está à deriva, desligada dos anteriores pontos de ancoragem; essa situação, porém, não diminui sua eficácia. Ela permanece um poderoso recurso natural ou forma

que pode atuar como veículo de mudança, desafio ou conservação. Consequentemente a religião tornou-se um fenômeno menos previsível. (BECKFORD, 1989, p. 170)

A ênfase sobre o indivíduo e a religião que se torna particular é acompanhada pelo esquecimento do aspecto institucional e pelo esvaziamento da dimensão ética dos fenômenos religiosos, características do clima estetizante da sociedade pós-moderna. É preciso notar que a religião está sofrendo uma transição que repropõe a nunca esgotada exigência de redefinição de sua identidade, isto é, a religião é entendida, hoje, não somente no sentido institucional, nem somente na religiosidade particular, pois ambas as situações devem ser levadas em conta. Nisso está sua indeterminação, mas também a complexidade das relações entre o religioso e o social. A subjetivação das crenças e a fragmentação do *ethos* exibem a revalorização de modalidades tradicionais de experimentar o sagrado, assim como o reaparecimento de formas esotéricas e até satânicas, na multiplicação de tentativas diferentes de encontrar sentido para a vida, quando os elevados níveis de consumo e o culto do narcisismo transformam a existência num permanente espetáculo.

À Teoria da Literatura interessam as manifestações verbais desses processos, que ensejam contribuir para delinear as características de cultura e procuram compreender suas representações e modalidades possíveis. Nessas condições constata-se que a narrativa finissecular, ao admitir formas e linguagens as mais diversas, desliza das histórias tradicionais para as pós-modernas, indo da velha trama linear até o interativo RPG e/ou ao hipertexto navegante da Internet. Colocada à deriva, a narrativa assume, muitas vezes, recursos plásticos como elementos de sua composição.

É nesse caso que se encontram as Histórias em Quadrinhos, cujos primórdios situam-se no século XIX e adquiriram agora nova feição. As técnicas de efeitos especiais que vemos nos filmes e nos desenhos animados, herdados das HQ, encenam um tipo de história complexa, oscilante entre o verbal e o icônico. Inseridas no gênero *narrativas figurativas*, as HQ utilizam recursos icônicos e verbais na feitura de seu texto, pois esse gênero não se limita a ilustrar fragmentos das histórias e, sim, faz da imagem um elemento constitutivo das mesmas. Diante disso, a questão que se coloca, inicialmente, para quem estuda as HQ é: trata-se de narrativas que ensejam recursos icônicos, ou trata-se de recursos icônicos que usam a narrativa como pretexto? Difícil responder tal indagação, porque cada autor optará por uma ou outra resposta. Isso demonstra a transversalidade inerente à estrutura das HQ, que dependem sempre da palavra e do desenho, isto é, de mais de uma forma de representação.

Entretanto lembremos Will Eisner, a maior autoridade em quadrinhos no século XX. Eisner definiu as HQ como uma forma de arte sequencial, cuja característica distintiva é utilizar-se de experiências visuais, comuns ao criador e a seu público. Ao contrário do texto verbal, que exige uma iniciação para o deciframento da escrita, a narrativa em sequência precisa apenas que se estabeleçam conexões entre as imagens. Observe-se, na página 43 de *Superman*, edição especial (JURGENS, e outros, 1992, p. 43), o *continuum* temporal, enquanto o desenho ilustra os sentimentos de expectativa e de terror da personagem, sentimentos que afinal também assaltam o leitor, diante de um século imprevisível.

Ao recusar a representação pura e simples, adotada pelos produtos de cultura de massa e ao diversificar suas vinhetas e balões, as HQ recorrem ao fantástico, aos medos conscientes e/ou inconscientes e criam novos mundos, quase sempre assolados pelo terror e pela violência, num clima de perigo, em que a vida se arrisca a cada momento. Entretanto, nem sempre as HQ foram assim.

A primeira história em quadrinhos, publicada em 5 de maio de 1895, no *New York World*, satirizava a vida dos imigrantes recém-chegados aos Estados Unidos e dirigia-se, preferencialmente, para os operários que começavam a definir-se como classe social. Publicadas em lâminas, essas histórias retratavam cenas cômicas do cotidiano. Logo a seguir, Richard Outcoults cria *Yellow Kid*, o primeiro personagem de HQ, tal como as conhecemos hoje, isto é, uma sequência de imagens com balões contendo diálogos. Nesse clima lúdico e de divertimento, as histórias em quadrinhos fazem a travessia do século. Contudo, em 1929, com o *crack* da Bolsa de Nova York, as expectativas da sociedade americana, especialmente das classes menos favorecidas, se transformam. Atingida por grave crise econômica, que levou inúmeras pessoas ao suicídio, esta sociedade precisava de um herói que lhe servisse de ideal e a ajudasse a vencer seus problemas. É aí que surge *Tarzan, o rei das selvas*, criado por Edgard Rice Burroughs. Inspirado no *bom selvagem* de Rousseau, Tarzan faz a ruptura com o estilo caricatural, pois seu desenho mostra de forma figurativa a anatomia do homem, os animais e a exuberância da selva africana.

Desde então, as HQ têm encenado as preocupações sociais: nos anos 1930, refletem esperança; em 1950, por influência do macartismo, medo, desconfiança e intolerância; em 1960, o desejo de mudanças econômicas e sociais; em 1970, com a ascensão do feminismo, as heroínas se tornam portadoras de sensualidade. A partir de 1980, as HQ apontam para um futuro sombrio, com um mundo pleno de desequilíbrios econômicos, gerando assassinos violentos; à mercê de políticos inescrupulosos, o Estado se torna omissivo e perde o controle sobre os cidadãos, ocorrendo a falência de suas funções, como ocorre quando Gotham City é praticamente destruída e tomada pelos criminosos.

Em 1984, Willian Gibson lança *Neuromancer*, um romance cuja trama se desenrola num tempo dominado pelas corporações internacionais, que exercem seu poder sobre bancos, governos, computadores, isto é, sobre o capital e sobre as informações. Na esteira de *Neuromancer*, o Homem Aranha, Hulk, Justiceiro X-Men e outros ganham versões *cyberpunk*, fazendo justiça pelas próprias mãos, como heróis rebeldes. Até o Super-Homem, protótipo do ideal americano, morre, para ganhar nova vida, com novos poderes, adaptados aos avanços da tecnologia (SHUSTER & SIEGEL, 1997, capa).

No afã de criar histórias diferentes das que até agora têm sido feitas, os autores recorrem a outros textos já consagrados, em especial à mitologia e à Bíblia, com ênfase particular no Velho Testamento, quando um deus irado e vingativo infligiu ao homem a culpa eterna. Depois do fim da História e da morte de Deus, os quadrinhos da época neoliberal e da globalização encerram o egoísmo, a ausência de participação política e consagram a violência em todos os seus níveis. Neste contexto sociocultural, em que se cruzam os caminhos do pensamento na atualidade, as HQ colocam o homem em relação com o sobrenatural, levando em conta e até mesclando a natureza com os aspectos teológicos e místicos; em outras palavras, unindo violência e religiosidade, os quadrinhos sustentam que mesmo os homens mais aparentemente cruéis estão abertos à transcendência (STURZO, 1990, p. 78-79).

A esperança que sustentava Weber, do retorno do carisma político, não é mais plausível, numa sociedade regida pelo mercado livre e pela dissolução do consenso. Diante disso, as HQ encenam heróis que preenchem o lugar do chefe carismático, no imaginário da juventude e até dos adultos. Sobreviventes de hecatombes nucleares, vítimas de desastres atômicos, filhos de forças demoníacas como Hellboy, ou com elas compactuadas, como Spawn, os heróis transitam da violência para a religiosidade, diferenciando-se de heróis mais antigos e propondo instaurar, no mundo corrupto, uma lei natural e simultaneamente divina, formando um tipo específico de hierocracia.

Quanta diferença de Flash Gordon, Fantasma, Mandrake! Esses pautavam suas ações por condutas éticas exclusivistas. Hoje, o terreno movediço entre o Bem e Mal fica muito evidente. Heróis e vilões não têm territórios demarcados e a visão simplificada do mundo é destruída, consagrando-se a habitualidade do modificável e do impreciso. Substitutos dos velhos *cowboys*, esses heróis fazem justiça com as próprias mãos, tendo sempre uma história de vida que explica seus atos.

Como verdadeiros anjos exterminadores, querem mudar o mundo de acordo com suas leis morais e particulares. Deixam de ser protótipos, encarnam o Bem e o Mal; ao mesmo tempo justiceiros e vingativos, eles refletem uma religiosidade

difusa, mágico-sacral, num amálgama do cristianismo com mitologias diversas. Impressionante, por exemplo, a figuração do Super-Homem, encimada por uma frase do Pai-Nosso: “Seja feita a vossa vontade” (WAID & ROSS, 1997, capa).

Fugindo do padrão visual costumeiro, esta é uma das mais belas capas já feitas nas HQ. O Super-Homem, recém saído de um combate, parece um demônio atravessando o fogo dos infernos; o semblante não é o de um vitorioso; ao contrário, sua face crispada expressa raiva e desalento. A religiosidade pode também ser notada, quando se constata que todas as edições de *O Reino do amanhã* têm citações do Apocalipse de São João. Nesta série, por exemplo, Marck Waid coloca, como subtítulo da história *Whose will be done*, a frase de Cristo: *Seja feita não a minha, mas a vossa vontade*. Há um personagem, Espectro, que representa a terrível espada de Deus, julgadora dos vivos e dos mortos.

A revista *The Dreaming* (O Reino dos Sonhos) apresenta o julgamento de Caim que, expulso do *Sonhar*, é condenado a viver no *Deserto*, repetindo o destino do Caim bíblico, expulso de sua terra e condenado a vagar pelo mundo. O interessante nessa história é o castigo atingir também Abel, pois o crime é cometido reiteradamente, através dos tempos, numa representação irônica das lutas fratricidas. Abel retorna à vida para que seu irmão possa matá-lo mais uma vez:

Vamos pessoal!... Acordem! Todo este julgamento é uma farsa! Estou sendo julgado por assassinar alguém que está sentado aqui na corte! [...] Faz parte de nossa maldição! Isso e o fato de não importar quantas vezes eu possa tentar eliminar aquele gago sebento. Não importa que às vezes eu o estripe ou o decapite ou que o jogue num barril de vinagre fervente... Ele sempre volta! não volta? (WEIN *et alii*, 1999, p. 32)

Tem-se ainda o mito da Queda ou expulsão do Paraíso que sofre uma transformação, na história do anjo, que ao se apaixonar por um ente demoníaco, de aspecto feminino, lhe faz experimentar os gozos da carne e provoca a sua desgraça, numa história intitulada Guerra Santa (partes cinco e seis), na revista *Preacher*, de Garth Ennis e Steve Dillon (Cf. *Preacher*, nº 17, p. 14).

As variadas formas que o sagrado assume hoje mostram que a secularização não é simples falência do religioso e, sim, a crise de sua institucionalização. Sendo impossível iluminar a história humana com os luzeiros da razão, verifica-se que o sagrado continua a nos fascinar, pois se apresenta como ambiguidade e mistério. O sujeito pós-moderno, à procura de um sentido para a sociedade contemporânea, descobre caminhos diferentes para sua religiosidade e ressignifica símbolos e crenças. As HQ se apropriam desse quadro e desvelam uma religião sem igrejas, uma crença implícita que se encontra nos espaços mais diferentes da atividade humana. As HQ também evidenciam o caráter cultural do fenômeno religioso, quando tra-

zem para suas páginas os sinais de resistência às contínuas imposições ideológicas. Elas apresentam um sentimento de decadência, expresso por visões apocalípticas que tentam, desesperadamente, forjar uma saída histórica para os impasses em que vivemos. As atitudes negativas diante de uma sociedade que, após matar Deus e a História, quer também eliminar a Arte, convertem-se em narrativas cuja estrutura e forma plástica exibem a impotência humana para modificar a realidade cultural.

As utopias que marcaram as vanguardas modernistas desapareceram. A banalização comercial, o reducionismo do significado simbólico dos mitos, o *kitsch* das cópias mecânicas geram o simulacro técnico industrial da cultura, em escala inimagináveis. É esse mundo de simulacros que as HQ representam, na perspectiva pessimista de quem vê a arte empobrecida, sob o signo compositivo do pastiche.

Dramáticas, humorísticas e existencialistas, líricas algumas vezes, as histórias em quadrinhos apostam em imagens estimulantes que fazem pensar e divertir; isto já perceberam crianças e jovens que correm para as bancas de jornais afim de penetrar no universo dos *comics* e viver suas fantasias.

As HQ contemporâneas captam a temperatura de esgotamento que se apossou dos homens neste final de século e contaminam seu texto com o vírus do melancólico e do violento. Se o “real” é, hoje, muitas vezes incompreensível, o real simulado das HQ e seus heróis conferem ao primeiro a compreensão do artifício: esse é o compromisso de um gênero que trabalha com a transversalidade. As HQ, literariamente falando, não são vanguarda, porém, como os decadentistas, são a nevrose do novo. Há uma embriaguez dos sentidos nessas HQ que falam de monstros, crimes, escuridão, violência. As explosões (de planetas ou de galáxias), as guerras nas estrelas sugerem a morte de uma época e a explosão da pós-modernidade.

As HQ atuais não apenas ilustram a crise neoliberal, mas também a iniciação pós-moderna. Para o homem contemporâneo, o futuro é obscuro, é um fato de opacidade. Para onde nos levará a Economia? E a Genética? Seremos excluídos? Seremos clonados? Talvez as crianças, que leem as HQ avidamente, tenham nelas encontrado o meio de realizar seu rito de passagem entre duas épocas diferentes da história humana.

As HQ exibem a nostalgia da tradição quando teatralizam a luta do Bem contra o Mal; cultivam o exótico nos desenhos e nos textos e recusam a massificação da contemporaneidade. Por isso as HQ são liminares: enquanto algumas celebram o amor, a inocência, outras falam de perversidades, experiências terríveis, afirmação do Mal. Nem “alta literatura”, nem simples cultura de massa. Deslizam de uma para outra, atravessam saberes diversos com seus temas instigantes e apresentam pontos de fuga, não só à Teoria Literária, mas também à Antropologia, à Teoria da

Comunicação, às Artes Visuais etc, ao penetrar firmemente no domínio da transversalidade disciplinar.

Com seus heróis ambíguos, suas histórias violentas que levam a crueldade deste mundo para outros mundos e sua intertextualidade bíblica e mítica, as HQ são imagens dos problemas contemporâneos, *flashes* das inquietações que nos afligem, exibindo a incoerência entre comportamento e crenças. Comemorando a perda da aura, anunciada por Benjamin, as HQ espalham-se pelas bancas de jornais do mundo inteiro, aparentemente como passatempo inofensivo, ou como uma forma de expressar que se encontra no entre-lugar literário. Todavia a distribuição gráfica de seus quadros, as inúmeras ressonâncias de outras obras e a complexidade de suas tramas oferecem oportunidade ímpar aos que desejam encontrar novas perspectivas para a compreensão do tempo em que estamos vivendo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BECKFORD, James. *Religion and Advanced Industrial Society*. London-Winchester: Umwin Hyman Ltd., 1989.
- BERGER, Peter. *O dossel sagrado*. Trad. José Carlos Barcelos. São Paulo: Paulus, 1985.
- CUPITT, Don. *Depois de Deus*. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.
- DeMATTEIS, J.M, McCORMACK-SHARP, Liam & SINCLAIR, Alex. *Superman*. N° Especial. São Paulo: Mythos, 2003.
- ENNIS, Garth & DILLON, Steve. Guerra Santa. In: *Preacher*. São Paulo: Vertigo, nº17, 2000.
- FEIJÓ, Mário. *Quadrinho em ação*. São Paulo: Moderna, 1997.
- GIBSON, Willian. *Neuromancer*. New York: ACE Books, 2010.
- HEISENBERG, Werner. *A parte e todo: encontros e conversas sobre física, filosofia, religião e política*. Trad. Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto, 1996.
- HUSSERL, Edmund. *The crisis of European sciences*. Evanston: Northwestern University Press, 1970.
- JURGENS, Dan & outros. *Revista Superman*, [edição especial]. São Paulo: Abril Jovem, 1992.
- MICHELINE, David & GRUMMETT, Tom. *Revista Super-Homem*, nº24, capa. São Paulo: Abril Jovem, 1998.
- MORIN, Edgar. *Os saberes necessários à educação do futuro*. Trad. Catarina Eleonora da Silva e Jeanne Sawaya. São Paulo: Cortez, 2004.
- _____. Por uma reforma do pensamento. In: PENA-VEGA, Alfredo e NASCIMENTO, Elimar Pinheiro (org). *O pensar complexo*. Edgar Morin e a crise da modernidade. Rio de Janeiro: Garamond, 1999.
- SHUSTER, Joe & SIEGEL, Jerry. *Super Homem*. São Paulo: Panini, 1997, nº 24, capa.
- STURZO, Luigi. *La vera vita. Sociologia del soprannaturale*. Bolonha: Barghigiani, 1990.

WAID, Mark & ROSS, Alex. *O reino do amanhã*. São Paulo: Panini, 2004.

_____. *Revista Wizard*. nº 11, Rio de Janeiro; Globo, 1997.

WEIN, Len *et alii*. *The Dreaming. O reino dos sonhos*. Nº Especial. São Paulo: Tudo em Quadrinhos, 1999.

Recebido em 28.04.2011

Aceito em 30.05.2011