



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA INFORMAÇÃO
LIBER STUDIUM - LABORATÓRIO DE ARQUEOLOGIA DO
CAPITALISMO
BACHARELADO EM ARQUEOLOGIA



FÁBIO ORTIZ GOULART

A MORTE GÓTICA: A ARQUEOLOGIA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS



Rio Grande, RS
2021

FÁBIO ORTIZ GOULART

A MORTE GÓTICA: A ARQUEOLOGIA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Bacharelado em Arqueologia do Instituto de Ciências Humanas e da Informação, Universidade Federal do Rio Grande como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Arqueologia.

Orientadora: Dr^a. Beatriz Valladão Thiesen

RIO GRANDE, RS

2021

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE

Reitor: Danilo Giroldo

Vice-Reitor: Renato Duro Dias

INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA INFORMAÇÃO – ICHI

Diretor: Éder Leandro Bayer Maier

Vice-Diretor: Danilo Vicensotto Bernardo

BACHARELADO EM ARQUEOLOGIA

Coordenador: Artur Henrique Franco Barcelos

Foto da capa: Sonho e Morte alimentando os pombos em *O som de suas asas*, publicada originalmente em *Sandman #8* (1989). Fonte: Gaiman (2014).

Dados Internacionais de Catalogação na Fonte
Ficha Catalográfica

G694m Goulart, Fábio Ortiz.

A morte gótica: a Arqueologia nas histórias em quadrinhos /
Fábio Ortiz Goulart. – 2021.
56 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade
Federal do Rio Grande – FURG, Instituto de Ciências Humanas e da
Informação – ICHI, Curso de Arqueologia, Rio Grande/RS, 2021.
Orientadora: Dra. Beatriz Valladão Thiesen.

1. Arqueologia do Contemporâneo 2. Materialidade 3. Sentidos
I. Thiesen, Beatriz Valladão II. Título.

CDU 902

Catalogação na Fonte: Bibliotecário José Paulo dos Santos CRB 10/2344

FÁBIO ORTIZ GOULART

A MORTE GÓTICA: A ARQUEOLOGIA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Bacharelado em Arqueologia do Instituto de Ciências Humanas e da Informação, Universidade Federal do Rio Grande como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Arqueologia.

RIO GRANDE, 14 DE MAIO DE 2021.

BANCA DE AVALIAÇÃO

Dr^a. Beatriz Valladão Thiesen
Instituto de Ciências Humanas e da
Informação (ICHI)
Universidade Federal do Rio Grande
(FURG)
(Orientadora)

Esp. Marcos Aurélio do Carmo
Alvarenga
Centro de Artes
Universidade Federal de Pelotas
(UFPEL)
(Membro da banca)

Me. Lucas do Carmo Dalbeto
Departamento de Design
Universidade do Oeste Paulista
(UNOESTE)
(Membro da banca)

Dr. Martial Raymond Henri Pouguet
Instituto de Ciências Humanas e da
Informação (ICHI)
Universidade Federal do Rio Grande
(FURG)
(Membro da banca)

Esta monografia é dedicada à Celi Maria Lemos Ortiz, minha mãe amada, que sem ela esta monografia e a conclusão deste curso não seriam possíveis.

Dedico também à Carmen Vera Vieira Maio (*in memoriam*) por ter sido uma pessoa iluminada em minha vida, e que tão cedo conheceu o reino de Morte. Aonde quer que tu estejas, que estas curtas, mas sinceras palavras possam te fazer feliz. Saiba que és muito amada e lembrada.

AGRADECIMENTOS

Em uma monografia que levou tanto tempo para ser concluída (iniciei os preparativos deste trabalho de conclusão de curso em 2018, de lá para cá, foram seis semestres letivos e muita coisa mudou) é um pouco difícil lembrar-me de todas as pessoas que eu devo agradecer. Sim, EU DEVO AGRADECER, pois tenho uma dívida com essas pessoas, uma vez que todas elas foram responsáveis, pelo menos em parte, pela conclusão não só da monografia, mas também do curso.

Inicialmente, penso que a primeira pessoa que devo agradecer é aquela, que não me deu à vida, mas foi necessária à minha sobrevivência, que como sempre disse que ser mãe é mais do que parir, é amar. Com isso não tenho nem palavras para descrever a pessoa mais importante de minha vida, minha mãe, Celi, que como dito, não foi responsável pela gestação, mas foi ela quem me acolheu quando eu era um bebê que mal chorava devido à fraqueza de uma gestação problemática. Foi ela quem me deu as ferramentas necessárias para chegar até aqui, a ela eu tenho uma gratidão eterna.

Não consigo deixar de lembrar-me de minha família, especialmente meus irmãos, que por mais que brigamos vez ou outra, sei que tiveram que abdicar durante muito tempo de suas vidas para cuidar do irmão caçula que não estava previsto.

Um agradecimento à José Andrew, não só por me ouvir falar o tempo inteiro de Arqueologia, Filosofia, Quadrinhos e dos mais variados temas, mas também de ser um companheiro que quero levar para a vida toda, saiba, que mesmo pelos resmungos ao meu ouvir falar de tais temas, fostes importantíssimo para a conclusão dessa monografia.

Agradeço aos e às colegas do bacharelado em Arqueologia, por terem me mostrado, com suas práticas que fazer Arqueologia é muito mais que juntar cacos, contabilizá-los e remonta-los, mas também se faz com luta por um mundo melhor, com consciência de suas histórias e de suas culturas. Bem, não posso deixar de lembrar que entre tantos colegas (atuais e já formados) há uma em especial, que tornou a graduação um pouco mais palatável e suportável, à Andressa que sempre ouviu – e ainda ouve -, meus surtos, minhas ideias mirabolantes, meus choros e minhas vitórias.

Aos professores e professoras do bacharelado em Arqueologia e outros que por ventura eu tive a sorte de topa, especialmente à querida Márcia Naomi Kuniochi, que se não fosse os teus banhos de água fria, talvez eu não teria despertado uma paixão por escrever e falar do meu cotidiano.

Aos membros da banca: Lucas do Carmo Dalbeto, Marcos Aurélio do Carmo Alvarenga e Martial Raymond Henri Pouguet, por toparem participar da banca de avaliação desta monografia, e pelas valorosas contribuições a este trabalho.

À querida Beatriz Valladão Thiesen, por topa essa aventura desesperada de me orientar, logo eu que vivo incomodando, fazendo zilhões de perguntas e criando projetos e mais projetos. Obrigado por tudo, Bia, você é maravilhosa e não tenho palavras para descrever a tua ajuda e tua orientação.

“O tempo passa e o palco da nossa aventura agora é outro”.
(Hidenori Kusaka, 2017, p.208)

RESUMO

O presente estudo tem como objetivo realizar uma contribuição aos estudos sobre a subcultura gótica nos anos 1990 a partir de um olhar da Arqueologia Sensorial. Para tanto utilizei como fonte primária a história em quadrinhos *Morte*, escrita e publicada na década de 1990, cuja autoria é do autor britânico Neil Gaiman. Compreendo as HQs como uma materialidade útil para a pesquisa arqueológica, a partir da percepção de que elas são compostas por espaços e lugares que podem ser estudados por meios arqueológicos e em especial por meios oriundos da Arqueologia Sensorial.

Palavras-chave: Arqueologia do Contemporâneo. Materialidade. Sentidos.

RESUMEN

El presente estudio tiene como objetivo hacer una contribución a los estudios acerca de la subcultura gótico en los años 1990 a partir de un olhar de la Arqueología Sensorial. Para esto utilicé como fuente primaria el cómic Morte, escrita y publicada en la década 1990, de autoría del escritor británico Neil Gaiman. Entiendo el cómic como un material útil para la investigación arqueológica, partiendo de la percepción de que ellos están compuestos por espacios y lugares que pueden ser estudiados por medios arqueológicos y en especial por medios venidos de la Arqueología Sensorial.

Palabras clave: Arqueología del Contemporáneo. Materialidad. Sentidos.

ABSTRACT

The present text aims to make a contribution to the studies about the gothic subculture in the 1990s from the perspective of Sensory Archaeology. For this I used the comic book Death, written and published by the british writer Neil Gaiman in the 1990s, as primary source. In this research I perceive comic books as an useful material to archaeological investigation, based on the perception that they are composed of spaces and places that can be studied in archaeological ways and in special by Sensory Archaeology.

Keywords: Contemporary Archaeology. Senses. Materiality.

SUMÁRIO

PARTIDA	9
1. “VEM CÁ, MAS ISSO É ARQUEOLOGIA?”	15
1.1. Possibilidades do fazer arqueológico sobre o passado recente	15
1.2. O espaço, os lugares e os sentidos: aproximações teórico-metodológicas	21
2. UMA HISTÓRIA VESTIDA EM PRETO	28
2.1. O universo de Sandman	28
2.2. A subcultura gótica	32
3. A SUBCULTURA GÓTICA EM E A PARTIR DE MORTE	36
3.1. O corpo da Morte	36
3.2. A paisagem	42
CHEGADA	49
REFERÊNCIAS	52

PARTIDA

“As pessoas acham que os sonhos não são de verdade porque não são de matéria. De partículas. Sonhos são de verdade, mas são feitos de pontos de vista, de imagens, de recordações, de trocadilhos e esperanças perdidas...”

(Neil Gaiman, 2010, s.p.)

Essa introdução não deve ser muito ortodoxa para muitos Arqueólogos e Arqueólogas, alguns inclusive me acusarão de não fazer Arqueologia e que este texto só trata de um monte de bobagens escrita por algum aluno que almeja o seu diploma. O que não está de todo errado - obviamente, eu quero meu diploma -, mas faço desta monografia para além de um texto acadêmico - e tento explorar o máximo da minha subjetividade neste texto - um texto de memória: a memória da minha trajetória universitária (e também, porque não pessoal?).

Pois bem, acredito então que cabe aqui, neste momento, um pequeno relato sobre as minhas experiências na universidade. Ingressei na Universidade Federal do Rio Grande (FURG) em 2015, no curso de Letras, porém por questões de afinidades resolvi que o curso não era para mim, portanto esperei o processo seletivo de vagas ociosas (um processo interno da universidade que inclui formas de ingresso não usuais nos cursos de graduação, como por exemplo mudança de curso) e troquei para para o curso de Arqueologia, no intuito de aprender técnicas que poderia aplicar para ser um paleontólogo¹ - confusão muito comum essa. Por ser um amante da Paleontologia, sabia que arqueologia não estudava fósseis de organismos não vivos.

No curso de Arqueologia, por muitas vezes pensei - e ainda penso, em momentos de crise com o curso - não pertencer a área, mas é quase impossível não me apaixonar cada vez que pego um texto ou olho para os objetos do cotidiano. Eu respiro arqueologia cotidianamente. Bom, durante o curso eu acabei explorando muitos interesses pessoais, participando de projetos de extensão, ensino, pesquisa; realizei monitorias nas disciplinas ofertadas.

Nessa caminhada iniciei meu primeiro projeto de trabalho de conclusão de curso com a Prof^a Dr^a. Cassiane de Freitas Paixão, docente da área de Sociologia

¹ Paleontólogos são os cientistas que estudam os dinossauros e fósseis de outros organismos que um dia estiveram vivos.

da FURG e responsável pela disciplina de Introdução à Sociologia, lecionada no primeiro semestre do curso de Arqueologia. O projeto consistia na análise da identidade cultural do bairro onde nasci e resido, a partir de elementos, materiais e simbólicos, das religiões afro-brasileiras presentes na paisagem do bairro². Alguns motivos me deslocaram da continuação dessa atividade, um deles foi eu ter descoberto uma paixão latente pelo reino vegetal.

E mudando um pouco - ou talvez muito -, decidi em comum acordo com a Prof^a Cassiane, trocar de orientador. Precisava de alguém da Arqueologia, que me auxiliasse na arqueologicidade do meu projeto. Então o reformulei e conversei com o Prof. Dr. Martial Pouquet, docente do curso de Arqueologia - figura que coloca medo no início do curso, mas que com o tempo eu percebi que ele é uma pessoa maravilhosa - sob a possibilidade de orientação. Nesse ponto meu projeto que se focava na identidade cultural do bairro, passou a se focar nas plantas rituais utilizadas em um terreiro de Batuque, localizado no bairro. Mas por alguma casualidade do destino, surge uma pandemia causada por um vírus, até então desconhecido por todos nós. Essa pandemia impossibilitou que eu pudesse continuar com a pesquisa, uma vez que ainda eram necessários realizar os trabalhos de campo, que eram compostos por entrevistas e observações no terreiro estudado. Uma vez mais acabei por modificar o meu projeto, desta vez radicalmente.

Voltei então ao que tinha mais próximo de mim, e que de certa maneira me confortou em muitos momentos, decidi estudar as histórias em quadrinhos (HQs), tão presentes no meu cotidiano que passaram despercebidas durante os quatro anos de graduação. E é a partir delas, e com o auxílio da Prof^a Dr^a. Beatriz Thiesen, que construí essa monografia. Aviso: ela não está isenta de nenhuma subjetividade minha, é possível ler este texto a partir de um ponto particular, embora este nunca seja alcançado pelo leitor deste texto, pois trata-se de uma experiência única, que somente aquele que experienciou terá uma total percepção dos ocorridos e sentidos.

Quando criança eu não tive muito contato com as histórias em quadrinhos, essa paixão que hoje possuo com essa forma de mídia aflorou pelo início da minha

² Dois trabalhos acerca deste tema foram apresentados em eventos, um dos eventos realizados na própria FURG e outro na Universidade Federal de Pelotas (GOULART; PAIXÃO, 2019; GOULART, 2020).

adolescência, em especial aos meus treze anos, quando estava ainda no ensino fundamental. Foi meu irmão mais velho que me apresentou as histórias em quadrinhos. E ele, diferentemente de mim, já lia HQs de super-heróis desde criança, portanto conhecia muitos dos personagens que pouco a pouco começaram a povoar a minha memória e imaginário.

As HQs fizeram parte de momentos relevantes da minha existência, seja em momentos de tristeza ou de alegria, se juntando e demarcando sua posição em minha própria existência, como parte daquilo que eu sou e me tornei. Não posso deixar de dizer que, durante a minha adolescência, as HQs foram importantes para a autoaceitação sobre a minha própria sexualidade, até então nebulosa. Portanto, esse relato pessoal demonstra não somente o caráter simbólico, afetivo e de portador de memórias das HQs, mas também das coisas materiais como um todo. O que por si só poderia justificar um estudo acerca das histórias em quadrinhos ou a utilização destas como fontes para a pesquisa arqueológica, uma vez que em grandes partes das vezes, nós, arqueólogas e arqueólogos, trabalhamos com memórias e afetos.

Questiono, tal como Zarankin (2020), se as nossas vivências podem ser estudadas por meio arqueológicos? Elas influenciam os nossos estudos arqueológicos? Somos constituídos, como nos elucida Zarankin, pelos passados que nos rodeiam, sejam aqueles passados que construímos como arqueólogos, aqueles que vivenciamos, e porque não, também aqueles que imaginamos e que sonhamos? É a partir dessa perspectiva que busco pensar o presente trabalho. É uma ciência mais humana, que busca no próprio pesquisador pensar o fazer científico, e que ambos estão em sincronia, eles coexistem e se influenciam dialeticamente.

Busco aqui, nesta monografia, fazer uma contribuição aos estudos da subcultura³ gótica nos anos 1990. Para que fosse possível realizar o presente estudo, foi necessário, antes de tudo ressignificar o próprio fazer arqueológico, bem como compreender uma nova maneira de fazer Arqueologia, uma maneira não tão

³ Nakamine (2020), ao tratar sobre as subculturas japonesas, informa que elas são compostas por grupos de pessoas que a partir de anseios subjetivos e gostos pessoais, somados à uma reação ao *status quo* da sociedade à qual pertencem, passam a se unirem em um grande grupo, compartilhando ideologias, acessórios, indumentárias, músicas. Todo um aparato material e imaterial que lhes fazem ser pertencentes a determinado grupo, não lhes negando as suas subjetividades.

comum aos olhos do grande público - e mesmo de uma grande parcela de arqueólogas e arqueólogos.

Portanto foi necessário adaptar determinadas metodologias típicas da Arqueologia ao presente estudo. Nesse sentido, utilizaremos as ideias de Thiesen (1999) acerca dos conceitos de espaço e lugar, bem como a Arqueologia Sensorial proposta por Hamilakis (2013, 2015). Não pretendo aqui - e não seria possível também - propor novas formas de fazer arqueologia, mesmo porque diversos trabalhos têm se dedicado ao que chamamos aqui de "Arqueologia do Contemporâneo", o que não limita, necessariamente, o trabalho a discutir questões relativas à Arqueologia mais tradicional.

As questões eminentemente teóricas do trabalho - embora não consiga deixar de pensar que ele todo não esteja imbuído de teorias, desde o título até às suas palavras finais, perpassando cada palavra aqui utilizada - serão discutidas em capítulos específicos, a saber Capítulo 1, bem como as questões metodológicas, que ficarão a cargo desse capítulo. No Capítulo 2, apresentarei um pequeno levantamento sobre o surgimento da subcultura gótica e uma breve explanação sobre o universo da história em quadrinhos *Sandman*, no qual a HQ aqui analisada está inserida. No último capítulo, o Capítulo 3, tratarei sobre a subcultura gótica dos anos 1990 e sua representação em *Morte*⁴. Ao fim serão apresentadas as considerações finais da presente pesquisa.

Cabem neste ponto algumas informações sobre a fonte utilizada: *Morte* foi uma HQ publicada no final da década de 1980 e meados da década de 1990, sob autoria do autor britânico Neil Gaiman e publicação pela Vertigo, um selo da editora de quadrinhos norte-americana DC Comics. A HQ tem suas origens em outra obra de Gaiman, a HQ *Sandman*, publicada também no final dos 1980 a meados de 1990. No Brasil a *Sandman* foi publicada por várias editoras (Globo, Conrad, Abril, Brainstore e Panini), duas das HQs aqui analisadas - "*O som de suas asas*" e "*A fachada*" - são publicações da Panini (GAIMAN, 2014) e uma outra - "*A canção de Orpheus*" -, uma publicação da editora Globo (GAIMAN, 1993).

⁴ Cabe destacar aqui que você verá três diferentes formas de grafar a palavra "morte": 1) com inicial maiúscula e em itálico (*Morte*), referindo-se à obra; 2) com inicial maiúscula, mas sem itálico (Morte), referindo-se à personagem título; 3) com inicial minúscula e sem itálico (morte), referindo-se ao substantivo morte.

As histórias em quadrinhos, enquanto produtos da mídia de massa fazem parte do cotidiano de muitas pessoas, e essa facilidade com que interagem conosco fazem das HQs objetos imprescindíveis para se conhecer os hábitos, as formas das sociedades pensarem e agirem no mundo, pois elas permitem, a partir de sua própria materialidade, observar passagens da presença humana, seja em suas páginas ilustradas, escritas, manchadas, amassadas, mas também em todo o processo que essa HQ levou da produção de sua matéria prima até chegar ao leitor.

As histórias em quadrinhos têm suas origens no final do século XIX e no início do século XX adquirem a sua forma atual (IANNONE; IANNONE, 1994). Tradicionalmente elas são entendidas como uma forma de narrativa caracterizada por elementos gráficos e textuais, não como elementos separados, mas como elementos que atuam em conjunto para que a narrativa faça sentido ao leitor/receptor (EISNER, 1999) ao qual Zeni (2008, p. 9) vai conceituar como uma “justaposição não-casual entre os elementos pictóricos e verbais, com um propósito estético”. Os elementos que nos parecem banais, como os espaços entre quadros⁵, por exemplo, fornecem informações relevantes para o leitor, pois são eles que nos indicam, entre outras coisas, a passagem do tempo de um quadro para o outro (ZENI, 2008).

Para Dalbeto e Oliveira “A mídia, como produtora de bens culturais, tem grande influência na produção e reprodução de aspectos do imaginário social e, portanto, constitui um vasto campo de investigações a ser explorado” (DALBETO; OLIVEIRA, 2014, p.60), nesse sentido diversos campos do conhecimento vêm utilizando a mídia, e em especial, as histórias em quadrinhos, para se estudar a sociedade contemporânea. Áreas como comunicação, literatura, arte, história, já vem utilizando as HQs para pensarem algumas de suas problemáticas. As HQs podem em menor ou maior grau refletirem aspectos das sociedades que as produziram. Além do mais, estudá-las também é uma maneira de entender o quanto essa forma de arte é influenciada pelas sociedades, bem como estas são influenciadas pelas HQs (GOULART, 2018). Nesse sentido, fica a questão: porque não utilizar a mídia de massa, e em especial as histórias em quadrinhos, como uma possível fonte para a pesquisa arqueológica, ainda mais em períodos tão recentes da história humana?

⁵ Chamado de sarjeta (ZENI, 2008).

Então é a partir das HQS – ou a partir da Arqueologia das e nas Histórias em Quadrinhos, se posso utilizar esse termo - que busco compreender nesta monografia, como foi a influência da subcultura gótica dos anos 1990 nas histórias em quadrinhos *Morte* e como essa subcultura estava representada na HQ, entendendo essa forma de mídia como uma fonte útil para a pesquisa arqueológica. Ademais, o presente estudo trata-se de um estudo de caso que tem como intuito mostrar, ainda que com as suas limitações, a aplicabilidade das HQs como fontes de pesquisa relevantes para estudar as comunidades que as produziram e as significaram. E a partir disso, elucidar que o uso das histórias em quadrinhos em estudos arqueológicos pode enriquecer ainda mais o universo de fontes disponíveis para os arqueólogos e arqueólogas.

A partir desse estudo acredito existir uma Arqueologia das e nas Histórias em Quadrinhos. Tendo como norte o conceito de *Archaeogaming* proposto por Reinhard (2017), que cunhou este termo para designar os estudos arqueológicos envolvendo os videogames, definiu duas maneiras de estudo dessas mídias: Arqueologia dos videogames, dedicada ao estudo da mídia física dos jogos, ou seja, cartuchos, CDs, consoles, fios, etc.; e Arqueologia nos videogames, que busca estudar os jogos a partir de sua materialidade dentro da mídia, ou seja, as paisagens, camadas, interações existentes no mundo digital. Nessa perspectiva, considero então a existência de uma Arqueologia das Histórias em Quadrinhos, que busca estudar a mídia física das HQs, ou seja, o papel, os modos de fabricação e produção dessas histórias, o processo editorial envolvido, as sensações envolvidas na leitura da HQ; e uma Arqueologia nas Histórias em Quadrinhos, que busca então estudar as paisagens, pessoas, significados dentro da narrativa, logo essa Arqueologia objetiva o estudo das narrativas dos quadrinhos, incluindo o imagético e textual. O presente estudo, portanto se enquadra em uma interface entre essas duas Arqueologias, permitindo, por um lado, compreender as sensações, e por outro, entender os significados nas histórias analisadas.

Ditas as palavras iniciais, acredito estar na hora de seguir para o próximo capítulo.

1. “VEM CÁ, MAS ISSO É ARQUEOLOGIA?”

1.1. Possibilidades do fazer arqueológico sobre o passado recente

Gostaria de começar este capítulo informando diretamente a minha posição teórica, pois, para Reis (2010), não existe Arqueologia sem teoria e assim como este autor considero relevante a explicitação das teorias utilizadas por arqueólogas e arqueólogos em suas pesquisas. Além do mais penso que o conhecimento científico nunca é neutro, não há uma neutralidade nessa categoria de conhecimento. Neste sentido, a Arqueologia pós-processual, surgida em meados da década de 1980, será o marco teórico de minha pesquisa, uma vez que ela traz para a Arqueologia os significados simbólicos presentes em variados contextos culturais (REIS, 2002).

Para a Arqueologia pós-processual, as materialidades são como textos, imbuídos de discursos, onde cada arqueólogo interpretará de acordo com suas experiências, sua classe social, seu gênero, sua etnia, etc. As interpretações são, portanto, recheadas de posicionamentos políticos e ideológicos! (REIS, 2002). Trigger diz o mesmo ao afirmar que “Muitos [arqueólogos e arqueólogas] consideram que o meio no qual atuam afeta tanto os questionamentos quanto as respostas que estão predispostos a considerar razoáveis” e complementa dizendo que preconceitos de gênero, étnicos e questões políticas e econômicas interferem em suas interpretações arqueológicas (TRIGGER, 2004, p.373). Portanto a Arqueologia, assim como eu disse no início deste capítulo, é uma ciência onde a subjetividade do pesquisador pode aparecer, e é recorrente, conforme nos informa Trigger.

Tradicionalmente a Arqueologia é tida como a ciência que “estuda a história do passado do homem por meio de seus vestígios e restos materiais” (CELORIA, 1975, p.8), visão que não difere daquela apresentada em uma obra de humor pelo arqueólogo Paul Bahn (1993), onde o mesmo afirma que o objeto de estudo da Arqueologia são as sociedades do passado. De mesmo modo Renfrew e Bahn definem a Arqueologia como “o descobrimento dos tesouros do passado” (RENFREW, BAHN, 2007, p.9). A Arqueologia, a partir dos anos 1960, com a

publicação de um trabalho de autoria de Binford, muda drasticamente a forma como vinha sendo feita. Binford entendia que a Arqueologia devia utilizar de métodos oriundos das ciências naturais para realizar suas pesquisas. Porém alguns arqueólogos, como o britânico Ian Hodder passaram a criticar, posteriormente, a forma como a ciência arqueológica estava sendo entendida, principalmente em relação aos seguidores da Nova Arqueologia proposta por Binford (FUNARI, 2015). Para Santos (2010, p.40) “São hoje muitos e fortes os sinais de que o modelo de racionalidade científica [...] atravessa uma profunda crise”, para o autor o paradigma científico moderno, baseado no positivismo, está em crise, e por isso muitas ciências, entre elas a Arqueologia, também se encontram na mesma situação. Já na década de 1970, Celoria (1975) confirma uma crise da Arqueologia, à qual ele atribui a grande quantidade de ciências em que a Arqueologia se utiliza. Um outro meio para explicar essa crise na Arqueologia é a partir da década de 1980, em que os trabalhos arqueológicos passaram a não só estudar a forma e a função dos artefatos, ou mesmo entender a cultura como resposta extrasomática ao meio. Para estas pesquisas a ciência arqueológica deve dedicar-se ao estudo do simbólico nas coisas materiais (REIS, 2010).

A Arqueologia, parece atualmente carecer de um paradigma, uma vez que diferentes vertentes teóricas trazem consigo inúmeras interpretações do que é a ciência arqueológica. Porém, em meio a esse aparente caos, parece haver uma constante no que diz respeito ao paradigma da Arqueologia: que somos os cientistas das coisas materiais, da cultura material, das materialidades, independentemente do termo (e orientação teórica) que se use. O paradigma aqui é entendido de acordo com o proposto por Kuhn (2013), de que trata-se de um conjunto de ideias, métodos e teorias que são aceitos por toda a comunidade relevante de determinada ciência e que podem ser aplicados para resolver os problemas considerados importantes pelos cientistas de determinada época

Com o advento de uma nova concepção do fazer arqueológico é que a Arqueologia passa de uma ciência do passado à uma ciência do presente, dedicando-se também ao estudo das materialidades contemporâneas (SANTOS RODRIGUEZ, 2019), uma vez que, para alguns arqueólogos, não devemos pensar mais em *tempo*, no singular, mas em *tempos*, no plural, o que nos faz compreender que não existe *passado*, mas *passados*, e tanto estes quanto a contemporaneidade

estão intrinsecamente relacionados em uma relação indissociável. A própria noção de passado é relativizada no pós-processualismo, pois a todo instante o passado, ou melhor, os passados estão sendo construídos e a sua fronteira com o presente é muito tênue. Por exemplo, esta monografia foi feita no presente, mas também em momentos do passado, portanto o presente é contemplado pela Arqueologia tanto quanto o passado. Há de se explicitar, na pesquisa arqueológica, de que passado estamos falando. No meu caso, estou falando de um passado recente ou de um presente, ou ainda do contemporâneo, o que quero dizer é que falo de algo que aconteceu e que continua possuindo marcas na contemporaneidade. Para González-Ruibal, a Arqueologia do contemporâneo, ou da supermodernidade, como o autor a intitula é:

é a arqueologia de nós que estamos vivos, com certeza (nenhuma outra arqueologia pode afirmar isso), mas é também, mais do que qualquer outra, a arqueologia do trauma, da emoção e do envolvimento íntimo (GONZÁLEZ-RUIBAL, 2008, p.248).

Para Thiesen e Pouquet “Se a Arqueologia pode ser o estudo das origens longínquas, ela é também a ciência do tempo presente que contempla e define essas origens. Fazendo ressurgir as coisas do passado no presente, a Arqueologia os transforma em coisas do presente” (THIESEN; POUQUET, 2018, p.18). Logo, o fazer arqueológico é uma prática do dito presente por ser realizada neste tempo, então porque não existir um fazer arqueológico voltado para as coisas do presente? Ou para as materialidades que não estão velhas e em desuso? Vários trabalhos já mostraram que essa forma de fazer Arqueologia é possível.

Essa questão, para muitos, se distancia da Arqueologia convencional, pelo menos de uma Arqueologia voltada à escavação e aos objetos do passado, porém alguns trabalhos têm se dedicado aos estudos das materialidades contemporâneas. Alguns exemplos desses trabalhos, apenas para mencionar alguns muito próximos a nós, são os de Santos Rodriguez (2019), Santana (2014), Carvalho (2015), Reinhard (2017) e Ávila (2020), essas pesquisas tratam, respectivamente, sobre as seguintes materialidades contemporâneas: transmasculinidade, a Umbanda, quilombos contemporâneos e videogames. Temas que dentro de uma Arqueologia tradicional seriam deixados de lado, ou pior, nunca seriam considerados objetos de

pesquisa para a ciência arqueológica. Gostaria⁶ de deixar claro que não faço uma crítica à Arqueologia que escava e que busca o passado, inclusive ela merece e deve ser feita, porém ela não pode negar que a contemporaneidade também é rica de coisas materiais e que pode tanto quanto o passado ser objeto de um estudo arqueológico. A crítica que aqui é feita é direcionada ao apagamento das Arqueologias marginais que são relegadas ao estatuto de antropologias ou de “ciências místicas”⁷, lhe negando, nesse último caso, o estatuto de ciência.

Para Funari, a Arqueologia é uma ciência cujo estudo é dedicado “a totalidade material apropriada pelas sociedades humanas, como parte de uma cultura total, material e imaterial, sem limitações de caráter cronológico” (FUNARI, 2015, p.15), do mesmo modo Santana (2014) define a Arqueologia como a ciência que estuda a cultura por meio da produção técnica, realizada pelo ser humano independentemente de sua temporalidade. Para Bruneau e Balut (1997), a Arqueologia estuda a técnica, a arte, o saber-fazer, o produto final independente da temporalidade das materialidades e das sociedades que as produziram. Interpretações que convergem ao entender as materialidades como um meio, um caminho, uma ponte para entender as diferentes sociedades humanas em seus aspectos culturais e sociais. Em termos científicos as materialidades são uma das fontes de pesquisa para a Arqueologia. Portanto o tema escolhido se torna pertinente quando pensamos a Arqueologia como a ciência que estuda as materialidades para acessar suas simbologias, discursos e significados no âmbito cultural, assim como as relações entre essas materialidades e as comunidades que delas se utilizam, não se restringindo a limitações temporais. Essas materialidades são, a nível conceitual, a totalidade das características físicas, químicas, biológicas da produção material humana, bem como as relações entre essa produção e os seres humanos, incluindo-se aí as subjetividades envolvidas nessa relação, ou seja, as materialidades extrapolam a ideia de objeto concreto, mas abarcam também o mundo social.

⁶ O primeiro trabalho no bacharelado em Arqueologia da FURG sobre Arqueologia do Contemporâneo foi orientado pela Prof^a Beatriz Valladão Thiesen e de autoria da arqueóloga Manoela Toss (2013). Neste trabalho, a autora traz os brinquedos produzidos na década de 1990 (tazos, Geloucos, futgudes e brindes do Kinder Ovo) para discutir o agenciamento dos objetos.

⁷ Em um evento de Arqueologia ocorrido na Universidade Federal do Rio Grande (FURG) uma arqueóloga, bastante conhecida no meio acadêmico, fez uso dessa expressão para adjetivar algumas pesquisas arqueológicas que não estão dentro do escopo da Arqueologia tradicional, no sentido de desvalorizar as pesquisas que não seguem o modelo tradicional de Arqueologia, indicando que não eram ciências.

Diferentemente do que muitos pensam, a Arqueologia pode dedicar-se a estudar aquilo que nos é contemporâneo, pois o trabalho do arqueólogo não é só escavar e nem é constituído pela escavação. Para Pouquet o

trabalho do arqueólogo é bastante amplo, mas se focaliza essencialmente sobre as produções essencialmente materiais do ser humano, mas para alcançar um patamar muito mais abrangente e também do lado imaterial tentar entender mitos, crenças, féis, organizações sociais (POUGUET, 2016).

A escavação pode e deve ser realizada quando necessária, porém não é uma metodologia útil para responder determinadas questões, como é o caso deste trabalho. Para além da escavação, há ainda métodos de prospecção arqueológica, assim como técnicas de laboratório e de análise das materialidades. Então, estudar períodos recentes da história humana a partir de materialidades contemporâneas é uma via possível de se fazer pesquisa arqueológica.

Voltando às materialidades, elas podem, portanto, evocar as relações existentes entre diferentes seres, incluindo o humano, o não humano e o sobre-humano⁸. As coisas possuem significados que estão além da sua forma e sua funcionalidade, existe nelas algo de simbólico (STALLYBRASS, 2008), e elas são como nos elucida Funari (2015), não “apenas um indicador de relações sociais, [...] atua[m] como direcionador e mediador das atividades humanas” (FUNARI, 2015, p. 33). Meneses (1983) já havia feito essa afirmação anteriormente, em um de seus trabalhos, o autor colocou que

Para analisar, portanto, a cultura material, é preciso situá-la como suporte material, físico, imediatamente concreto, da produção e reprodução da vida social. Conforme esse enquadramento, os artefatos que constituem, como já foi afirmado, o principal contingente da cultura material — têm que ser considerados sob duplo aspecto: como produtos e como vetores de relações sociais. De um lado, eles são o resultado de certas formas específicas e historicamente determináveis de organização dos homens em sociedade (e este nível de realidade está em grande parte presente, como informação, na própria materialidade do artefato). De outro lado, eles canalizam e dão condições a que se produzam e efetivem, em certas direções, as relações sociais (MENESES, 1983, p.112).

Portanto, as materialidades, aqui, não são somente reflexos das necessidades dos seres humanos, mas sim representam “práticas, ideologias, organizações sociais e símbolos refletidos em tal materialidade” (SANTANA, 2014,

⁸ Sobre o não humano e sobre-humano: o primeiro se trata dos objetos e seres vivos não humanos, como plantas e animais. Já o segundo diz respeito às crenças, mitos e entidades, que povoam o pensamento mágico-religioso das pessoas.

p.17), portanto são ativas no que diz respeito às relações sócio-simbólicas nos diferentes espaços.

A partir do exposto até o momento, podemos chamar a Arqueologia aqui proposta de Arqueologia do Contemporâneo, porém possui outras denominações como Arqueologia do Passado Recente (THIESEN, 2013), Passado Contemporâneo (TRAMASOLI, 2017), Tempo Presente. Nas palavras de Pereira (2018, p.8) “A perspectiva de uma Arqueologia do Tempo Presente, então, questiona não apenas a fronteira, sabidamente inexistente, entre passado e presente para o estudo da materialidade. Mas, centra-se no presente para a elaboração de discursos sobre o passado”. Nesse sentido, no presente trabalho, compreendo que o estudo arqueológico inclui não somente aquilo que está aqui hoje, que pode ser observado no produto final - ou seja, a HQ pronta, da forma como está em minhas mãos -, mas sim uma historicidade única do objeto, de suas páginas, de suas manchas, amassados, tipografia e ilustrações. Nessa perspectiva o passado se faz presente e é tão contemporâneo quanto o tempo atual do relógio.

Realizei um levantamento de trabalhos sobre histórias em quadrinhos na arqueologia utilizando o site Google Scholar (Google Acadêmico, em português). Neste feito foram encontrados 3.350 trabalhos que citam os termos “quadrinhos” e “arqueologia”, desses trabalhos, nem todos abarcam as histórias em quadrinhos na Arqueologia, mas citam ambos os termos no texto. Desses trabalhos, apenas um foi encontrado que pensa as HQs como objetos ou como fontes de pesquisa para a Arqueologia (MACHADO, 2019). Um grande volume dos trabalhos que apareceram na pesquisa tratava de citações do famoso livro *Arqueologia do saber*, de Michel Foucault. Os trabalhos que mais se destacaram foram àqueles voltados à socialização do trabalho arqueológico, em especial trabalhos de Educação Patrimonial e Arqueologia Pública. Outro volume de trabalhos diz respeito a uma grande quantidade de material que utiliza a Arqueologia e o estudo arqueológico como fontes e/ou metáforas para se referir a passados longínquos (o que me leva a crer que ainda não superamos a barreira de “arqueologia=estudo do passado” e que este ainda é um debate recorrente na academia).

1.2. O espaço, os lugares e os sentidos: aproximações teórico-metodológicas

Para o desenvolvimento da pesquisa, penso ser necessário abordar três conceitos chave: espaço, lugar e materialidade. A princípio esses três conceitos são muito familiares aos arqueólogos e arqueólogas e parecem não ser necessárias maiores explicitações sobre eles, pelo menos em uma visão estática da própria concepção de Arqueologia. Porém, acredito que refletir sobre esses conceitos, tão fundamentais para a Arqueologia, pode ser uma maneira de explorarmos inclusive aquilo que nós, cientistas da Arqueologia, fazemos e por que fazemos. Dedicar um pouco de tempo a refletir sobre estes conceitos é fundamental para esta pesquisa, que propõe, sobretudo, trazer uma maneira, já não tão nova como vimos no subcapítulo anterior, de fazer Arqueologia. Por outro lado, como parece já ter ficado claro, busquei pensar numa ciência arqueológica não calcada nos moldes das ciências naturais.

Thiesen (1999), em sua dissertação de mestrado, faz um estudo sobre a paisagem da Porto Alegre do século XIX. Para elaborar tal trabalho, ela se utiliza de dois elementos: lugar e espaço. Para a arqueóloga, lugar designa todo o espectro material (o que pode ser tocado) de determinada localidade, ou seja, a coisa, o local propriamente dito. Então ruas, casas, praças, prédios, etc., são lugares, e estão dentro de um determinado espaço. Faço notar que não é uma relação de subordinação, lugar e espaço são elementos que se complementam. O lugar, nas palavras da autora,

trata-se de onde as coisas estão, ou, dito de outra forma, daqueles locais cuja materialidade torna-os unidades arqueologicamente identificáveis pelos seus vestígios no solo. Pode ser uma casa, uma rua, uma praça, uma lixeira coletiva. O lugar é algo concreto e mensurável. Possui limites nítidos e bem determinados e pode ser definido enquanto objeto (espacial) de práticas sociais (THIESEN, 1999, p.27-28)

O espaço, por outro lado, não é composto somente por coisas materiais, mas sim por materialidades, ele “vai além do físico e mensurável”. A autora avança a ideia de que os espaços na Porto Alegre oitocentista poderiam inclusive ser definidos a partir de cheiros e sons produzidos em determinados lugares, um exemplo são as lixeiras coletivas, que como o nome indica eram lugares públicos onde se colocavam os dejetos - estes como resultado não intencional da cultura -,

nesse sentido, os espaços são dotados de características concretas e imateriais, só se definindo a partir de relações contrastivas, opostas e de complementaridade.

A materialidade, que compõe o espaço, pode ser vista a partir de diferentes perspectivas, desde aquelas mais tradicionais - que a considera como coisa palpável, ou seja, material - até aquelas menos habituais. Aqui, antes de discutir a própria noção de materialidade, gostaria de me ater a algumas concepções que irão desencadear na própria noção de materialidade presente nesta monografia.

Para Hamilakis (2015) “É através da afetividade⁹ que os fluxos e interações sensoriais animam a carne do mundo”. Considero, para este estudo, a ideia de sensorialidade enquanto experiência, “que reconhece que o elemento unificador de órgãos, organismos, coisas, ambientes e paisagens é a ‘carne’”, quer dizer que o caráter “sensorial ganha vida através de conexões afetivas trans-corporais”, ou seja, que extrapolam a ideia de corpo entendido enquanto coisa/objeto, mas que pensa a sensorialidade como aquilo que está interno e externo ao corpo, trata-se, sobretudo, da experiência (HAMILAKIS, 2015, p.44-45). Nesse sentido, a Arqueologia Sensorial pode nos ser útil para elucidar algumas questões referentes à pesquisa por ora desenvolvida. Para Pellini (2016), o nosso corpo apreende a realidade a partir dos sentidos, e o autor considera que a Arqueologia Sensorial se trata de uma das arqueologias mais básicas, pois as sensações são em realidade as informações captadas por meio dos sentidos. Ainda para o Pellini

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).

As histórias em quadrinhos exercem, em seu receptor/leitor, um estado de afecção. Cada narrativa, com suas palavras, quadros e imagens, é experienciada, mediada pelo ato de leitura, portanto as HQs deixam de ser um objeto para se ler, mas passam a fazer parte do universo concreto do leitor. O leitor experiencia não somente a narrativa, mas o toque no papel, o cheiro da tinta, o leve relevo da tipografia, as cores utilizadas, as paisagens dos quadros, enfim uma infinidade de elementos sensoriais e materiais que completam a experiência do estar lendo uma HQ. E isso também é Arqueologia, pois materialidade não se reduz à matéria sólida,

⁹ Sentido de ser afetado por algo ou alguma coisa.

àquilo que pode ser tocado (ÁVILA, 2020; SILVA, 2019; HAMILAKIS, 2015), mas abarca o toque, os sentidos, as emoções, enfim tudo aquilo que faz parte das vivências de um ser humano.

O nosso corpo apreende o mundo material, o codifica, o interpreta, e o reinterpreta a partir das experiências sensoriais, toda a nossa relação com “as coisas” se dá a partir dessas experiências (FERNANDES; CORONEL; THIESEN, 2020). O nosso tato, paladar, olfato, visão e audição são, portanto, as nossas primeiras formas de estar em contato com o mundo, pelo menos no ocidente¹⁰. É neste corpo, por meio dessas sensações, que as emoções são afloradas, é por elas que adquirimos uma experiência total do mundo material.

Essa concepção de materialidade - que não se delimita a partir da coisa material - e de afetividade, proposta por Hamilakis, nos mostra a capacidade da Arqueologia, como ciência da materialidade, de estudar as relações entre seres humanos e o mundo que estamos inseridos, que é, queiramos nós ou não, rodeado de coisas materiais que possuem significados muito além de suas características físicas, químicas ou biológicas, uma vez que essas coisas só possuem existência a partir de nós, é nessa relação dialética, entre humano e coisas materiais que as materialidades tomam lugar na existência (SANTOS RODRIGUEZ; GOULART, 2021).

A partir dessa explanação posso contemplar as HQs a partir desses dois elementos, a saber: o lugar, composto pelo quadro, com suas limitações, balões, personagens e paisagens; enquanto o espaço seria toda a materialidade do lugar, incluindo a página, a HQ em si, os gestos, os toques, os sons e os sentidos envolvidos na leitura. Zeni (2008) concebe o espaço da HQ enquanto a página, excluindo toda a dinâmica existente entre o receptor/leitor e a própria materialidade da HQ.

As histórias em quadrinhos, tal qual os contos de fadas ou mesmo a descrição feita por um anônimo sobre a cidade de Montpellier, ambos na França do século XVIII (DARNTON, 1986), são fontes onde se pode acessar a forma como as pessoas pensam, as relações políticas, as ideologias (NOGUEIRA, 2015) e as maneiras às quais as concepções sobre o próprio espaço social vão sendo tecidas. Nesse sentido a própria experiência do autor, e mesmo a do receptor são diferentes,

¹⁰ Para melhor compreender essa discussão, ver Pellini (2016).

pois cada um vai perceber a realidade (no caso da HQ, a narrativa) a partir do ponto/lugar que ocupam no espaço social (BOURDIEU, 2004). Certos elementos da HQ serão melhor percebidos (ou melhor são concebidos de determinada maneira) para o autor, enquanto que para o leitor, outros elementos podem ser melhor percebidos. As interpretações sobre a HQ pode ter significados totalmente diferentes para aquele que a produz (com determinado sentido e intenção) e para aquele que lê (vai interpretar de acordo com o lugar que ocupa no espaço social). Nesse sentido, a leitura é, portanto uma atividade subjetiva, mas que se torna coletiva a partir da concepção de que a própria linguagem só é compreendida a partir dos significados coletivos atribuídos a determinada forma de comunicação. A gramática e a linguagem são então vistas como um código comum, coletivo, que não cerceia, mas limita as subjetividades.

Não é a primeira vez que as HQs se mostraram relevantes para os estudos arqueológicos, Machado e Mageste (2019), por exemplo, utilizaram um mangá autobiográfico para falar sobre as paisagens de Hiroshima, antes, durante e após a bomba nuclear atingir a cidade japonesa. Os autores ainda demonstraram a possibilidade de utilizar as HQs como mais uma alternativa para complementar os estudos sobre o passado recente.

Nesse sentido, a metodologia aqui utilizada parte da análise das representações da subcultura gótica presentes nas histórias em quadrinhos *Morte*, do escritor britânico Neil Gaiman. Ressalto que para a análise serão considerados somente, na maior parte das conjecturas, o texto pictórico, uma vez que é através dele que podemos ter acesso às maneiras de pensar típicas do período e do grupo social ao qual a HQ foi produzida e inspirada. Compreendo que a imagem é, a partir da semiótica visual, “uma unidade de manifestação auto-suficiente, como um todo de significação, passível de análise” (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p.181), ou seja, que ela deve bastar-se por si só para que seja interpretada, sem o auxílio de quaisquer outras formas de comunicação acessórias. Embora estas últimas possam (e de fato são), importantes para enriquecer a análise de uma imagem.

Ainda para Greimas e Courtés (1979) a imagem é composta de signos icônicos, cujos ícones são “um signo definido por sua relação de semelhança com a ‘realidade’ do mundo exterior” (PRADO; BARBOSA; LIMA, 2011, p.125), portanto o ícone só faz sentido quando há, por parte do receptor, um conhecimento acerca do

mundo concreto. Na mesma lógica, Thiesen, ao citar Clifford Geertz, afirma que as representações escultóricas estudadas por ela são compreendidas “porque existe tradução para elas no universo de quem as vê, e, mais que isto, desempenham um papel na vida da sociedade ou, ao menos, de algum setor da sociedade” (THIESEN, 2006, p.168). As imagens então podem ser sentidas, não somente com o uso dos nossos sentidos envolvidos no ato de leitura dessa imagem, mas também a partir das nossas experiências sensoriais, o que inclui também os afetos e memórias que estabelecemos com o mundo (HAMILAKIS, 2013).

Hamilakis então defende a ideia de sensorialidade para além dos sentidos tradicionais - visão, tato, olfato, paladar e audição -, incluindo no arcabouço de significados do verbete “sentido”, as memórias, afetos e experiências dos seres humanos (HAMILAKIS, 2013). Uma vez que a Arqueologia aqui proposta possibilita a inclusão dessas coisas não materiais, e que essas - coisas materiais e não materiais - compõem o que chamo aqui de materialidade, podemos pensar e analisar que estudar as HQs a partir da Arqueologia não nos parece uma coisa tão absurda, no final nos parece muito possível realizar este estudo.

Para elucidar algumas dessas questões levantadas, quanto à arqueologicidade deste estudo, ou seja, pertencente ao escopo da Arqueologia, utilizamos das ideias de Bruneau e Balut (1997), que compreendem duas maneiras distintas para se acessar as materialidades. A primeira seria de maneira direta, quando há a presença da matéria estudada e a segunda é a indireta, onde não se há a presença da matéria, porém há outros documentos que podem nos fornecer informações sobre os aspectos materiais do objeto estudado, como por exemplo, mapas, fotografias, documentos escritos, pinturas, etc. As HQs por ora analisadas, enquadram-se nessa segunda categoria, pois as utilizo de forma a encontrar a materialidade que não tenho acesso, no caso a própria subcultura gótica dos anos 1990.

A HQ *Morte* apresenta, tal qual a Arqueologia, uma multiplicidade de tempos e períodos históricos pelo qual a narrativa é contada, portanto existem determinadas histórias em que os anos 1990 ficam de lado. Não serão analisadas todas as histórias de *Morte*, foram selecionadas três histórias, especialmente aquelas em que há elementos da subcultura gótica - “*O som de suas asas*”, “*Fachada*” e “*A canção de Orpheus*”. As duas primeiras são da edição definitiva publicada no Brasil pela

editora Panini, com tradução de Jotapê Martins (GAIMAN, 2014), já a terceira história foi publicada como um *one shot*¹¹ sob o título original de *Sandman Special #1* e no Brasil publicada pela editora Globo, mas sem créditos de tradução (GAIMAN, 1993). Essas três foram escolhidas por exprimirem, entre todas as HQs em que a personagem Morte aparece, uma maior conexão com as questões discutidas neste trabalho, uma vez que elas colocam em cheque a existência humana, bem como as questões fundamentais onde podemos demonstrar as principais características do movimento gótico.

Sendo as HQs compostas pela justaposição de elementos textuais e gráficos, compreendo, como já dito neste trabalho, que elas também podem servir como fontes para a Arqueologia, uma vez que utilizam elementos presentes em outras formas de produções culturais que já vêm sendo utilizadas pela Arqueologia, tais como o uso da literatura e iconografia. Ambos não são novos no campo arqueológico, existem trabalhos como os de Thiesen (1999) e de Lima (1995), que utilizam textos literários como crônicas de viajantes e romances. Já em relação ao segundo tipo de fonte, as iconográficas, são tão abundantes que seria redundância tê-las que citar. O uso da fotografia e da pintura, por exemplo, são corriqueiros na Arqueologia, especialmente na chamada Arqueologia Histórica. Orser deixa claro que para se fazer a análise de desenhos e pinturas como fontes históricas é necessário ter em mente que eles podem possuir certas liberdades estéticas de seus criadores (ORSER JR., 2000).

A HQ aqui utilizada segue a personagem Morte, membro dos Perpétuos - grupo de entidades sobre-humanas que representam o Destino, Morte, Sonho, Destruição, Desejo, Desespero e Delírio -, desde quando ela aparece a primeira vez nas HQs de *Sandman* (publicadas originalmente nas décadas de 1980-1990). Essas entidades são mais velhas que todas as coisas vivas, incluindo deuses e outras divindades. Por esse motivo, a história transita em diversas épocas da história da humanidade, porém grande parte das estórias se passa na época em que as HQs

¹¹ *One shot* refere-se a uma história em quadrinhos que foi publicada em uma edição única, e possui o número de páginas semelhantes a edições mensais (~20 ou ~30 páginas) onde a história começa e termina na mesma edição.

foram escritas e publicadas, período que compreende os anos da década 1990, portanto é de se imaginar que a narrativa¹² tenha influências desses anos.

¹² Lembrando: a narrativa em quadrinhos é composta pela justaposição de elementos gráficos e verbais, não se limitando a um e outro, exceto, obviamente, nas obras em que o elemento verbal encontra-se ausente.

2. UMA HISTÓRIA VESTIDA EM PRETO

“Há histórias que são narradas muitas vezes. Algumas são contadas às crianças. São relatos que descortinam a história da tribo, o que é bom para comer, o que não é. Contos para criar cautela. [...] Há histórias que são contadas entre todos os membros da tribo, durante os festivais ou nos banquetes: a da rocha que saltava, a de como surgiu o fogo e milhares de outras. Histórias escabrosas e histórias magníficas que são narradas e ouvidas muitas e muitas vezes.”

(Neil Gaiman, 2010, p.233)

2.1. O universo de Sandman

Sandman, conforme já mencionado, apareceu pela primeira em 1989 sob as mãos criativas do escritor britânico Neil Gaiman e arte de Sam Kieth e Mike Dringenberg¹³. A HQ conta a história de Sonho (ou Morpheus), um dos Perpétuos, entidades irmãs que existiam muito antes do alvorecer da humanidade e mesmo dos deuses. Cada um dos Perpétuos é a representação de atributos existentes nos seres vivos (Destino, Morte, Sonho, Destruição, Desejo, Desespero e Delírio).

Inicialmente o nome Sandman era a alcunha de outros personagens anteriores à personificação do sonho apresentada na HQ escrita por Neil Gaiman: Wesley Dodds, sob o codinome de Sandman, foi criado por Gardner Fox e apareceu pela primeira vez em 1939. O segundo a utilizar a alcunha foi Garrett Sanford, criado por Joe Simon e Jack Kirby na década de 1970. Hector Hall foi o terceiro Sandman, assumiu o manto após a morte de Sanford, na década de 1980; o quarto é o Sonho, criação de Gaiman, e a própria representação dos sonhos¹⁴ (Figura 1).

¹³ Posteriormente artistas como J. H. Williams III, Charles Vess, Jill Thompson, Chris Bachalo, entre outros, foram participando como artistas recorrentes nas páginas de *Sandman*.

¹⁴ Em ordem cronológica, após Sonho surgiram mais três personagens que utilizaram o mesmo codinome: Daniel Hall, que substituiu Sonho após sua morte no final das histórias escritas por Gaiman; Sandy Hawkins e Kieran Marshall, que se baseavam na criação de Gardner Fox da década de 1930.

Figura 1 - Os diferentes Sandman: Wesley Dodds, Garrett Sanford, Hector Hall e Morpheus.



Fonte: <https://www.planocritico.com/wp-content/uploads/2016/06/sandman-plano-critico.jpg>. Acesso em 05 out. 2020.

A série foi publicada originalmente no final dos anos 1980 e terminou no final dos anos 1990, chegando a ter *spin offs* e outras publicações que sucederam a história de Sonho. A proposta de criação da série estava voltada à revitalização do personagem criado por Gardner Fox na década de 1930, dessa maneira Gaiman trouxe uma nova roupagem ao personagem, bem como um aprofundamento nas questões filosóficas abordadas pelas HQs, tornando o personagem que antes era um vigilante noturno em uma entidade de poderes inimagináveis (GAIMAN, 2010).

Sendo publicado inicialmente pela editora estadunidense DC Comics - a mesma que criou e possui os direitos intelectuais sobre famosos personagens, tais como Batman, Superman, Flash, Mulher-Maravilhas, entre outros. Posteriormente, em sua quadragésima sétima edição, passou a ser publicado pelo selo Vertigo, fundado em janeiro de 1993 por Karen Berger¹⁵. *Sandman* encaixava no selo, pois este era dedicado a um público mais maduro, e abordava histórias mais adultas, com drogas,

¹⁵ Berger foi a responsável por trazer muitos autores britânicos para a DC Comics, como Grant Morrison, Alan Moore, Garth Ennis e o próprio Neil Gaiman, que passou a produzir *Sandman* a partir do contato de Berger.

sexo, nudez, profanação, e questões filosóficas que não cabiam no modelo tradicional de HQs publicadas pela DC Comics, o gênero super-aventura¹⁶. De acordo com o quadrinista Paul Levitz, *Sandman* surgiu da necessidade que a DC Comics sentia de novas séries, pois a editora se preocupava que a explosão de novas ideias que tinham iniciado em meados da década de 1980 interferisse na produção de novas séries de boa qualidade para a década seguinte (LEVITZ, 2006 *apud* GAIMAN, 2010).

A HQ não inicia na origem do personagem, muito pelo contrário, ela inicia com a captura de Sonho por um feiticeiro humano que tinha como objetivo capturar a irmã de Sonho, a Morte, pois acreditava que se a capturasse ele iria possuir vida eterna. Sonho passa 70 anos preso e torturado, nesse período ninguém conseguia sonhar no universo, até que ele se liberta. Após a sua libertação, Sonho parte para o Sonhar, seu reino, onde todos os seres passam ao dormir, porém poucos lembram de sua passada pelo local. Fraco e com poderes reduzidos, Sonho segue em busca de suas relíquias, seu elmo, rubi e algibeira, que contém partes de seu poder, para então erguer o Sonhar novamente.

Para buscar sua algibeira, Sonho descobriu que ela havia parado nas mãos do mago ocultista John Constantine, porém a algibeira não se encontrava em posse de Constantine, que auxiliou o perpétuo no resgate do objeto. O segundo item, seu elmo, encontrava-se sob posse do demônio Choronzon no Inferno, que após uma das batalhas mais épicas da HQ, perdeu a posse do elmo e teve como punição castigo eterno. O último item, o rubi, caiu nas mãos de John Doe, um prisioneiro do Asilo Arkham¹⁷, que utilizou os poderes do rubi para realizar seus desejos mais insanos. Após a derrota de Doe, Sonho recuperou o item.

Não cabe aqui desenrolar toda a narrativa de *Sandman*, pois esta HQ não é o material fonte que utilizo nesta pesquisa, trago esses dados somente para contextualizar o material analisado, pois é a partir desse contexto que serão tecidas as análises realizadas no presente trabalho.

Neil Gaiman afirma que a criação de Sonho foi baseada no gosto pessoal dele, ele gostaria de ter criado um personagem do qual ele se sentiria confortável, que ele

¹⁶ Gênero de HQs onde o foco são os super-heróis e suas aventuras.

¹⁷ Hospital psiquiátrico para criminosos insanos presente nas histórias do personagem Batman.

simpatizasse. O uso das roupas pretas de Sonho também foi baseado no gosto pessoal do autor, uma vez que ele afirmou utilizar um estilo muito próximo ao do personagem, em especial o uso das roupas pretas (GAIMAN, 2010). A narrativa da história parece ter fortes influências de autores como Edgar Allan Poe, com suas histórias melancólicas, aterrorizantes e cheias de mistérios.

Já no que diz respeito à criação da personagem Morte, ela fez sua primeira aparição no oitavo número de *Sandman*, logo em seguida que Sonho recuperou suas relíquias e ficou sem saber o que fazer a seguir, como em crise consigo mesmo e com o tempo que passou longe de tudo e de todos. Gaiman, em correspondência para Mike Dringenberg, o desenhista do oitavo número, descreve a personagem da seguinte maneira:

Massas imensas de cabelo preto encaracolado, idade entre quinze e dezoito anos, com um pouco de maquiagem nos olhos e sem batom nos lábios pálidos. Usa camiseta preta ou top de alça, uma cruz *ankh* de prata numa corrente no pescoço, *jeans* preto ou saia preta, e é um tanto magra (GAIMAN, 2014, p.340).

Embora a personagem tenha modificado durante o desenvolvimento da HQ, ela manteve algumas características básicas estipuladas por Gaiman. O escritor tinha imaginado a personagem numa versão jovem da cantora Nico ou na atriz Louise Brooks (Figura 2). Dringenberg sugeriu que a personagem fosse mais semelhante à estilista, figurinista e bailarina Cinamon L. Hadley (Figura 3). Cinamon é considerada um ícone influente na moda e cultura gótica estadunidense (POST-PUNK, 2018).

Figura 2 - Nico e Louise Brooks.



Fontes: Para Nico <http://www.famoussingers.org/nico>. Para Louise Brooks https://www.imdb.com/name/nm0000315/?ref_=nm_mv_close. Acesso em 20 out. 2020.

Quando a ilustração feita por Dringenberg chegou à Inglaterra, nas mãos de Gaiman, ele marcou um encontro em uma panquecaria com Dave McKean, capista oficial de *Sandman*. No local, eles foram atendidos por uma garçonete que era “magra, pálida, élfica e doce, com um longo cabelo preto, roupas negras e uma *ankh* de prata”, a moça eram muito semelhante ao desenho de Dringenberg (GAIMAN, 2014, p.264).

Figura 3 - Cinamon L. Hadley.



Fonte: <https://post-punk.com/cinamon-hadley-the-inspiration-for-neil-gaimans-death-has-passed-away/>. Acesso em 12 out. 2020.

2.2. A subcultura gótica

É impossível falar sobre o gótico sem antes mencionar o seu estilo “mais próximo”: o punk. Esta subcultura foi uma das grandes estéticas na década de 1980 e que marcou com bastante afinco a moda desse período. O uso de “símbolos anarquistas, roupas rasgadas, corte de cabelo moicano, piercings, tatuagens, pulseiras e coleiras com tachas” fazem parte da imagem atribuída aos punks, sendo

assim uma estética facilmente identificável. Tendo origem no cenário musical inglês (em especial no gênero rock) em meados da década de 1970, logo se espalhou para outras esferas da vida social e cultural (SANTOS, 2012, s.p.). De acordo com O'Hara (1986), o punk caracteriza-se como um

Style of dress which first emerged in London, England, during the mid-1970s among teenagers, the unemployed and students. Hairstyles for both sexes included cropped hair, often shaved into strips, or longer hair, glued and back-combed to stick out at sharp angles and dyed red, green, purple, or yellow. Faces were painted pasty white and eyes ringed in black. Punk dress was intended both to attract attention and to frighten. Torn pants exposed dirty flesh; skirts were short and split. Black leather jackets, often studded, dominated the scene. Chains were used to tie one leg loosely to another or were worn around the neck, t-shirts were daubed with slogans. Other popular accessories included string vests and steel armbands. Safety pins were used to hold clothing together or worn through the nose or ears. Pink and orange were favorite colors and often worn together. Many punk dress ideas found their way, in a more refined manner, into ready-to-wear fashions of the 1980s (O'HARA, 1986, p.205-206).¹⁸

O gótico nasce a partir da decadência do estilo punk, no chamado pós-punk, coincidindo com o período de publicação da HQ Sandman, elementos como as roupas pretas, maquiagem pesada, principalmente ao redor dos olhos são características herdadas pelo gótico a partir da estética punk. E assim como no punk, o gótico surge no meio musical na década de 1980 e a partir da década de 1990 se espalhou pelo mundo. Algumas bandas de rock do período foram imprescindíveis para a disseminação do gótico, que possuíam músicas “com letras mais envoltas em sentimentalismo, atmosfera obscura e um tanto quanto melancólica” que àquelas que inspiraram o movimento punk (OLIVEIRA, 2016, p.39).

O pós-punk possui influências que vão além da música, incluindo referências literárias e cinematográficas. Autores como Edgar Allan Poe, com seus contos de

¹⁸ Tradução: “Estilo de vestimenta que emergiu primeiramente em Londres, Inglaterra, entre os adolescentes, desempregados e estudantes, em meados da década de 1970. Penteados para ambos os sexos incluíam cabelos curtos, geralmente raspados em tiras, ou cabelos longos, colado e penteado para trás para se destacar em ângulos agudos e tingido de vermelho, verde, roxo ou amarelo. Os rostos foram pintados de branco pastoso e os olhos orlados de preto. A vestimenta *punk* tinha o intuito de chamar atenção e assustar. Calças rasgadas expunham a carne; as saias eram curtas e rasgadas. Jaquetas de couro preto, geralmente com tachas, dominavam a cena. Correntes eram usadas para amarrar frouxamente uma perna à outra ou eram usadas em volta do pescoço, as camisetas eram pintadas com slogans. Outros acessórios populares incluíam coletes de barbante e braçadeiras de aço. Alfinetes de segurança eram usados para manter as roupas unidas ou passavam pelo nariz ou orelhas. Rosa e laranja eram as cores favoritas e costumavam ser usadas juntas. Muitas idéias de vestidos punk encontraram seu caminho, de uma maneira mais refinada, para a moda do pronto-a-vestir da década de 1980” (O'HARA, 1986, p.205-206).

mistérios; Anne Rice, com seus vampiros, em especial *Lestat*, um exemplo da lascividade exacerbada presente em vampiros; Mary Shelley, autora de *Frankenstein*; Bram Stoker, com a obra *Drácula*; H. P. Lovecraft, com seus monstros horripilantes; são todos exemplos de autores e obras que influenciaram o cinema e a música, que por sua vez acabaram por inspirar a subcultura gótica (BORGES, 2014).

A produção literária gótica faz uso enorme de elementos fantasiosos, devaneios, romantismo, todos associados à uma morbidez que se opõe à racionalidade. As obras cinematográficas abusam de expressões corporais teatrais (BORGES, 2014), daí a forma teatral de como os góticos costumam atuar no cotidiano, com exageros em poses e expressões faciais.

As características das vestimentas dos góticos “se tornam uma fonte de expressão individual e de grupo” (OLIVEIRA, 2016, p.45). De acordo com Oliveira (2016), embora possuíssem uma materialidade muito semelhante, os góticos apresentavam diferenças individuais em suas vestimentas, a prática do “do it yourself”¹⁹, tão característica dos punks, foi uma das absorvidas pelos góticos, portanto eram comum as customizações das próprias roupas e acessórios.

Toda essa materialidade é vinculada a uma concepção da própria existência humana, de acordo com Martínez Chipres (2015) “*Del glam y del new romantic, el gótico heredó una visión nihilista de la vida y un rechazo por las definiciones tradicionales de la imagen masculina, por lo que se adoptó una estética andrógina*”²⁰ (p. 316). A morte, o erotismo e o mistério são elementos extremamente importantes para os góticos, eles compõem a base do próprio estilo (STEELE, [2009]). O gótico valoriza a morte e esta é um elemento de desejo. Pelo fato de que somos seres finitos, a relação com a morte, para os góticos, deve ser constantemente lembrada.

Na segunda metade do século XX, as subculturas urbanas “encontraram na moda um instrumento de contestação política e social, encontrando nos espaços citadinos, um ambiente propício para a expressão” (NAKAMINE, 2020, p.17), e

¹⁹ Tradução: Faça você mesmo. Os punks muitas vezes utilizavam customizações feitas por eles mesmos, essa prática se estendia inclusive para fora da vestimentas, incluindo as fanzines criadas por punks. O “do it yourself” era uma crítica ao consumismo de massa e à falta de originalidade e expressão dos indivíduos (OLIVEIRA, 2016).

²⁰ Tradução: “Do glam e do novo romântico, o gótico herdou uma visão nihilista da vida e um rechaço pelas definições tradicionais da imagem masculina, por isso se adotou uma estratégia andrógina” (MARTÍNEZ CHIPRES, 2015)

sendo o gótico uma dessas subculturas, podemos percebê-lo como uma forma de resistência ao *status quo* da sociedade que o gerou. Enquanto o estilo predecessor, o punk, possuía forte caráter anarquista e anticapitalista, o gótico, por outro lado, apresentou características que valorizavam o universo dos sentimentos e das subjetividades, sempre com um teor melancólico e obscuro (OLIVEIRA, 2016). O culto à feminilidade era expressivo nas vestimentas – o feminino, e a liberdade feminina são valorizados -, o uso de PVC na indumentária, seja em botas, camisetas e outros elementos, eram compartilhados entre ambos os sexos (HODKINSON, 2005). E aí entramos nas próprias características que fazem de *Morte* uma excelente fonte para se trabalhar com o gótico, pois ela elenca características muito relevantes para os membros dessa subcultura, como a sensualidade e o poder feminino. Considera-se que a tríada do gótico está calcada no mal, terror e sensualidade, todos estes elementos atuam nas diversas esferas da expressão gótica, seja no cenário cinematográfico, literário, musical, moda e cotidiano (BORGES, 2014).

O gótico, embora possua características básicas, possui divisões no estilo: o *deathrock*, o *haute goth*, *gothic lolita*, gótico aristocrata, cibergótico e o gótico tradicional. Importante ressaltar que essas divisões misturam estilos não sendo exclusivamente pertencentes à estética gótica, mas sim a um emaranhado de outros estilos juntamente com o gótico. Faço notar que o estilo aqui estudado, embora abuse do uso do preto nas vestimentas e maquiagem, a expressão gótica inclui outras cores, o cibergótico, por exemplo, faz uso de uma paleta de cores variadíssima, incluindo o uso de cores neon. O vermelho, muito presente na vestimenta dos góticos, remete ao sangue, elemento muito presente nas produções góticas, uma vez que remete ao terror (BORGES, 2014).

3. A SUBCULTURA GÓTICA EM E A PARTIR DE MORTE

De forma a apresentar melhor a análise feita, abordarei em tópicos cada um dos elementos visuais da subcultura gótica encontrados, e estes estão divididos em duas categorias: corpo e paisagem. O primeiro diz respeito aos adornos utilizados pela personagem (vestimenta e a maquiagem), bem como seus penteados, já o segundo elemento diz respeito à paisagem dos quadrinhos, entendida como o ambiente em que os personagens estão inseridos. Nos tópicos abaixo serão abordados um pouco de cada um desses elementos e ao final deste capítulo serão tecidas algumas considerações sobre as representações da subcultura gótica, para então seguirmos para o fechamento da monografia.

Para conhecer melhor o volume onde estão as HQs analisadas apresentarei um pequeno resumo da edição definitiva: ela é composta por seis histórias independentes - as duas primeiras, intituladas de “*O som de suas asas*” e “*Fachada*” foram publicadas na série *Sandman* - essas que serão analisadas; “*Um conto de inverno*”, “*A roda*”, e “*Morte e Veneza*”, foram publicadas em coletâneas avulsas da Vertigo; em “*A Morte fala da vida: uma HQ de utilidade pública*”, é apresentado um material promocional que atua como um manual de prevenção ao HIV (*Human Immunodeficiency Virus*) -. O volume ainda conta com dois arcos que foram originalmente publicados separadamente, “*O alto preço da vida*” e “*O grande momento da vida*”, cada um composto por três capítulos, além de muitas páginas de material promocional, incluindo o roteiro de *Sandman #8*, imagens de estatuetas e artes da personagem Morte. Em *A canção de Orpheus*, Morte desempenha um papel secundário devido ao fato de que o protagonismo fica para Orfeu, sobrinho da personagem, mais ainda sim é interessante trazer essa HQ para a análise, uma vez que ela apresenta elementos importantes ao entendimento da subcultura gótica na HQ.

3.1. O corpo da Morte

No presente tópico irei abordar a representação da Morte e suas materialidades, ou seja, suas vestimentas, maquiagem, símbolos e significados. Vieira (2017) associa a personagem à divindade grega Tânato, personificação da

morte, pois ambas - a personagem e a divindade - compartilham o fato de serem irmãs com uma persona que representa o sonho e o sono. Vieira (2017) comenta ainda que Morte pode ter sido baseada em Leto, divindade feminina do panteão romano que representa a morte. Portanto a construção da personagem, a partir desse autor, pode ser vista como uma junção dessas duas divindades. O que não é de muito novo nas narrativas de Neil Gaiman. Em *Sandman* personagens de diversas mitologias figuram como recorrentes e/ou coadjuvantes, como é o caso de Thor, Loki, Odin (mitologia nórdica); Bastet (mitologia egípcia); Lúcifer (mitologia cristã); Calíope, Orfeu, Hades e Perséfone (mitologia grega). No mundo dos romances, Gaiman escreveu *Deuses americanos* e, sua obra relacionada, *Os filhos de Anansi*, onde são apresentadas divindades de diversos panteões como celta, iorubá, romana, egípcia, entre outras. Nesse tópico o corpo está representado pelos objetos que adornam esse corpo (a vestimenta e a maquiagem), bem como o cabelo da personagem.

Morte tem sua primeira aparição na oitava edição de *Sandman*, nessa história a personagem nos é apresentada de forma muito similar como ela é conhecida atualmente. Suas características mais marcantes são: a leveza com que trata de temas existenciais e a forma como trata cada pessoa que passa para o além-vida. Visualmente, a personagem apresenta materialidades muito marcantes e cabe destacar a pele, a maquiagem, suas vestimentas e adornos, bem como a postura e expressões corporais.

Em sua primeira aparição, Morte surge para aconselhar o seu irmão Sonho, que estava sem objetivos agora que suas relíquias perdidas foram encontradas (cf. tópico 2.1.). Ela se faz presente na história para mostrar a Sonho que todos têm um objetivo e cabe a cada um encontrar o seu (não como algo sobrenatural e divino, mas sim encontrá-lo a partir de sua própria existência).

Nessa edição, a Morte se assemelha a uma jovem com pele branca muito pálida, vestindo roupas nas cores pretas - uma camiseta regata, uma calça e botas-, bem como o *ankh* (cf. tópico 3.1.2.). Seu cabelo parece desganhado e desarrumado lembrando muito os cortes da estética *punk* (Figura 4).

Figura 4 - Morte reagindo à crise de seu irmão Sonho.



Fonte: Gaiman (2014, p. 20).

Conforme já informado o uso das cores pretas é recorrente no universo dos góticos - mesmo os cibergóticos, que fazem uso de uma paletas de cores variadíssimas, usam o preto como pano de fundo para a construção de suas vestimentas. Em *Morte*, a vestimenta da personagem possui essa característica marcante, à exceção do seu colar, todas os outros objetos que compõem o corpo da personagem são de cor preta. O seu cinto possui tachas, que conforme O'hara (1986), trata-se de um elemento muito utilizado pelos *punk* e que parece ter sido herdado pelos góticos.

O preto, enquanto um ícone presente na construção imagética da personagem Morte, demonstra a relação muito próxima que os góticos possuem com as simbologias da cor preta. Se por um lado, essa cor remete à morte, tristeza,

e outras questões vinculadas ao universo das coisas relegadas pela cultura ocidental, por outro lado, em Morte, elas adquirem um outro significado, uma vez que, para Smith

O preto é uma cor carregada de simbolismo – expressões como “coração negro”, “magia negra” e “chantagem” sugerem conotações obscuras. O preto é a cor do pecado e do sobrenatural. Mas também a cor do ascetismo, usada pelos piedosos e pelos eruditos: padres, freiras, estudiosos, eremitas e advogados, todos eles, tradicionalmente, protegem-se enferrujados em suas profundezas (SMITH, 2004, p.22 *apud* CORDEIRO, 2017, p.16).

A imagem da Morte, como alguém piedoso, que auxiliará na passagem do mundo dos vivos ao mundo dos mortos, corrobora o uso do preto, a partir da perspectiva de Smith. O preto passa então a não significar somente morte e destruição e outros significados negativos, mas também abarca em seu arcabouço de significados a piedade.

A aparência jovial da Morte, e não aquela imagem tradicional que temos dessa entidade - aquela com um manto escuro, corpo formado por esqueleto e segurando uma foice -, propõe uma nova interpretação sobre a própria entidade. Ela deixa de ser algo tenebroso para se tornar alguém que as pessoas gostariam de encontrar ao final da vida.

A Morte então passa a ser algo desejável, seja pela sua personalidade ou por sua aparência física - lembrando que estamos falando de uma HQ produzida por homens, portanto é de se esperar que observamos a personagem conforme concepções do que é ser feminino e o do que esse feminino representa para os homens. Daí que podemos relacionar a Morte à subcultura gótica, uma vez que o ato de morrer para os góticos é um elemento de desejo, ele não é algo longe de nossas vidas e deve ser lembrado, pois a nossa existência é finita.

A construção da personagem, perpassa também o universo da androginia, pois ela combina características femininas e masculinas, uma vez que o cabelo, o uso das tachas no cinto e gestos violentos, indicam características masculinas, enquanto outras características como o uso da cor preta, o estilo da vestimenta, em especial a blusa, e o falar sensível trazem a tônica feminina para a personagem.

Cordeiro (2017) afirma que o uso da cor preta ressalta o caráter independente e sensual da mulher, em contraponto com o uso de cores claras, que representa o oposto, a submissão feminina. As mulheres góticas caracterizam-se por possuírem ideais que valorizam a liberdade feminina. Esse conjunto de

características pode ser exemplificado ao menos em três momentos na HQ: em *O som de suas asas*, Morte impõe respeito em relação à Sonho enquanto irmã mais velha, a agressividade em seu rosto e a linguagem corporal de ambos os personagens indicam o respeito que Sonho tem em relação à irmã. Em *O alto preço da vida*, Morte constantemente recebe cantadas de outras pessoas - embora em *O som de suas asas*, isso também ocorra -, portanto relacionando à sensualidade do uso do preto, e os góticos valorizam o mundo da sensualidade e sexualidade. Em *Morte e Veneza*, a personagem impõe seu poder sobre os habitantes de uma ilha francesa, que por uma aura mágica não morreriam. O poder absoluto sobre a vida dos outros faz de Morte um exemplo dos comportamentos valorizados pelas mulheres na estética gótica.

A Morte, com sua aparência jovial, representa justamente o oposto da representação da morte na sociedade ocidental, pois em nossa sociedade a “glorificação da vida, nega cada vez mais a consciência da morte”, ou seja, a morte se torna obsoleta, ela envelhece (GUANDALINI, 2010, p.53). A personagem nos faz lembrar da finitude do ser humano - e porque não de todas as coisas? - e como a morte está presente em todos os momentos de nossa vida. Nesse sentido, a idealização da morte pelos góticos se faz presente a partir da própria construção imagética da personagem.

Conforme mencionado anteriormente, a obra de Neil Gaiman apresenta elementos de diversas mitologias, e em *Morte*, isso não é diferente. A representação imagética da personagem é complementada pela presença do *ankh* e do olho de Hórus, ambos símbolos de origem egípcia (Figura 5).

Figura 5 - Morte com o *ankh* e olho de Hórus.



Fonte: Gaiman (1993, p.22).

O *ankh* - chamado também de cruz ansata - é um símbolo comum às representações da vida e tem sua origem na mitologia egípcia. O símbolo trata-se de um hieróglifo que quer dizer vida eterna, extremamente comum em representações ocidentais da morte e do morrer (BORGES, 2014). A personagem Morte representa, como ela mesmo afirma, não somente a morte, mas também a vida, o que faz do *ankh* um excelente símbolo para representá-la. Nas HQs, a Morte existe desde que a primeira criatura viva surgiu no universo, e ela deixará de existir após ela mesmo colocar o universo para descansar.

Embora o *ankh* possua esse significado no campo da mitologia, para os góticos a simbologia do *ankh* está associada ao vampirismo. Conforme Borges (2014), a popularidade deste símbolo na subcultura gótica explica-se pela presença dele no filme *Fome de viver* de 1983, estrelado por Catherine Deneuve e David Bowie como vampiros (Figura 6).

Figura 6 - Catherine Deneuve usando o *ankh*.



Fonte: Borges (2014, p.30).

3.2. A paisagem

Visualmente, a própria arte de *Sandman* carrega consigo um emaranhado de referências visuais que buscam, sobretudo, passar a ideia de um ambiente sombrio, soturno, muitas vezes melancólico (SERRA, 2018). Em *A fachada*, história que conta as angústias da Mulher Elemental, devido ao fato de que ela não pode morrer, pelo menos não no mesmo tempo que é concedido a um ser humano. A paisagem, ou melhor, o uso das cores, o contraste entre elas, indo do escuro às cores vibrantes - como rosa choque, verde oliva, dourado, por exemplo - indicam momentos que levam o leitor a sentir o teor dos acontecimentos, a história adquire um caráter pesado, devido ao uso dessas cores, este contraste entre o escuro e o vibrante trazem a tônica da história, buscando ao máximo “brincar” com as emoções do leitor (Figura 7).

Figura 7 - O contraste de cores em *A fachada*.



Fonte: Gaiman (2014, p.44).

Aí que entram as questões de espaço e lugar. O lugar na HQ é preenchido de elementos que fazem com que o leitor, a partir de seus referenciais, absorva as emoções que estão tentando ser levadas a cabo na história. Então, como já afirmado, o uso das cores, a iluminação do lugar e os elementos materiais, como por exemplo as máscaras de expressões apáticas nas paredes do apartamento da Mulher Elemental (Figura 8), indicam um lugar triste, que na HQ traz essa sensação à personagem. As sensações de tristeza e melancolia estão tanto na personagem, quanto na paisagem.

Figura 8 - O quarto da Mulher Elemental em *A fachada*.



Fonte: Gaiman (2014, p.44).

Quando essas reações “pulam”, ou melhor, são captadas pelo leitor e ocorre a identificação desse ambiente pesado e triste, os elementos que compõem o lugar da HQ somados às relações que são estabelecidas entre a HQ e o leitor compõem aquilo que chamei de espaço, pois como já dito, este também é composto por questões não materiais, que envolvem o uso do corpo a partir de sua sensorialidade, que como já mencionamos, inclui as memórias, afetos e os sentimentos.

É nesse sentido que o espaço da HQ acaba por trazer à tona sentimentos no leitor, que o induzem a ser empático com as situações vividas pelos personagens. Mas e quanto ao gótico? Bom o gótico aparece de maneira muito mais sensível de ser percebido, uma vez que ele aqui não está “materialmente” representado, não no lugar da HQ, pois não há a presença - pelo menos não sempre - de elementos em que a associação seja direta ao gótico. O gótico se apresenta então pela paisagem pesada e a melancolia presente no espaço, uma vez que o próprio movimento gótico atribui grande importância para o universo dos sentimentos - e porque também não o universo dos sentidos? -. Nas palavras de Serra (2018)

Portanto, o gótico vai muito além das roupas da Morte: ele está presente ao seu redor, nas pessoas que ela atrai, na sua essência e no seu ato de examinar o valor da vida e da mortalidade humanas (SERRA, 2018, s.p.).

Questão semelhante acontece em *A canção de Orpheus* (Gaiman, 1993), onde Morte aparece no dia do casamento de seu sobrinho, Orfeu, filho de seu irmão Sonho, para celebrar a festa e ceifar a vida da amada Eurídice, musa inspiradora e noiva de seu sobrinho. Na HQ a Morte inicialmente aparece em paisagens típicas da Grécia mitológica, com as colunas dos templos e locais pastoris (Figura 9). O espaço a céu aberto, com árvores, pessoas correndo e outras interagindo e conversando, nos fazem imaginar o quão feliz é o momento, afinal Orfeu e Eurídice irão casar.

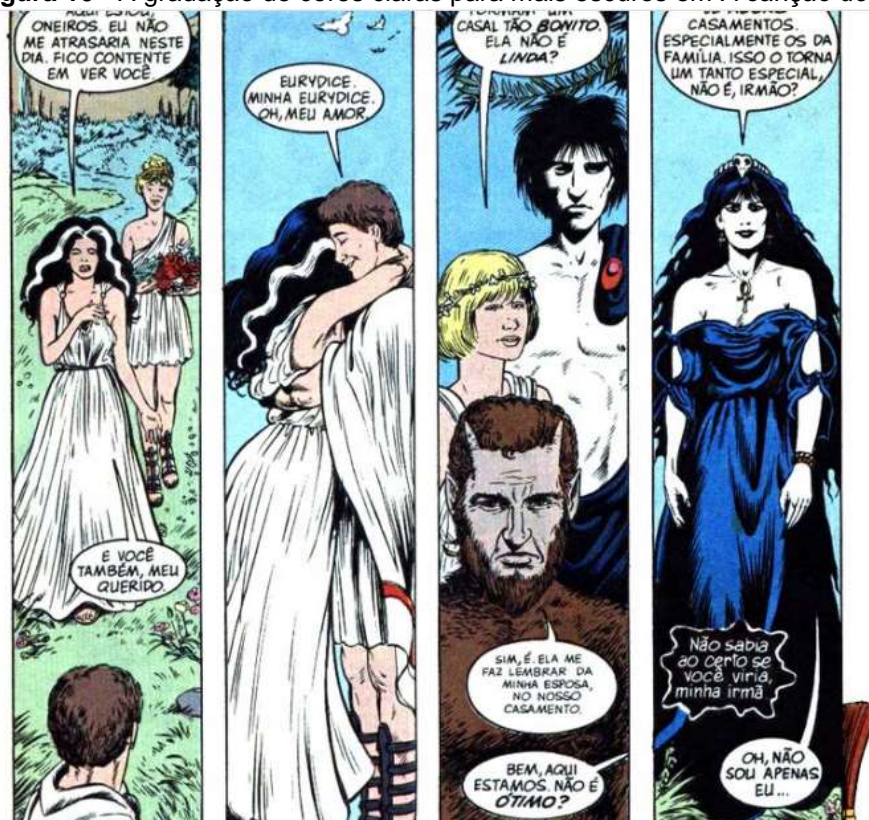
Figura 9 - A paisagem da Grécia mitológica *A canção de Orpheus*.



Fonte: Gaiman (1993, p.3).

Quando Morte, Sonho e outros perpétuos figuram na história, o tom das cores passam de cores vivas e claras, a tons mais escuros (Figura 10). E aos poucos não somente o lugar e paisagem mudam, mas a história acaba adquirindo um tom mais sombrio, conforme a narrativa vai se desenrolando. Aristaeus, amigo de Orfeu, festejante e lascivo como todo sátiro tenta abusar sexualmente de Eurídice, e ela ao fugir é mordida por uma cobra e morre envenenada. As bordas da página também se modificam, saindo da cor branca para a cor preta.

Figura 10 - A gradação de cores claras para mais escuros em *A canção de Orpheus*.



Fonte: Gaiman (1993, p.4).

Orfeu então decide que salvará Eurídice e parte para sua jornada, primeiro ele visita Sonho, seu pai, mas sem sucesso. Após ele pensa em suicídio, porém Destruição, seu tio, lhe tira essa ideia e lhe diz para ir à casa de Morte. Assim Orfeu parte para a casa de sua tia.

Nesse momento temos uma das cenas mais cômicas, Orfeu chega à morada da Morte, mas nada para ele faz sentido, o lugar “é tão estranho” para seus olhos. A morada é totalmente branca, alguns objetos podem ser vistos, como um quadro com uma fotografia dos perpétuos pendurado na parede, luminárias, uma poltrona, um aquário com peixinhos dourados nadando, algumas almofadas e uma meia calça, a qual Orfeu segura com certa estranheza (Figura 11).

Figura 11 - A morada da Morte em A canção de Orpheus.



Fonte: Gaiman (1993, p.21).

Ciente do estranhamento de Orfeu, Morte decide repaginar, como que em um piscar de olhos, a sua morada. Do totalmente branco, o local adquire um tom pesado, todo escuro e com manchas brancas nas paredes e o chão se torna acinzentado. As vestes de Morte deixam de ser o clássico já mencionado no tópico anterior para se tornar um longo vestido azul e um véu de renda em sua cabeça, muito semelhante ao estilo gótico vitoriano²¹ (Figura 12), indicando elegância, mas também certo apreço ao morrer, a morte é então não somente cruel, mas também bela.

Figura 12 - A morada da Morte, adaptada aos olhos de Orfeu, em *A canção de Orpheus*.



Fonte: Gaiman (1993, p.22).

Assim, a paisagem de *Morte*, configura-se como uma ode à morte. Observando-se as imagens, Morte acaba por agir na contra-mão da percepção que temos da nossa finitude. A Morte não é ruim ou boa, ela simplesmente é. Ela existe e devemos nos contentar com nossa finitude, e é neste ponto que tendo a concordar com os góticos.

²¹ O gótico vitoriano caracteriza-se por ser um estilo que traz trajes da era Vitoriana, ou seja, vestidos volumosos, golas altas, mesclando-o com grande dramaticidade e melancolia na maquiagem e penteados, incluindo assim um estilo considerado, por muitos, como elegante.

CHEGADA

“Today I understand that I’m nothing but a present contaminated by all the pasts, those that I built as an archaeologist, those that I lived and, why not, those that I’ve imagined and dreamed of.”²²

(Andrés Zarankin, 2020, p. 58)

Considerações finais, assim como metodologias, sempre foram meu ponto fraco, mas irei tentar colocar um ponto para a chegada deste trabalho. Prefiro não chamar esta parte da monografia como conclusão, pois a ciência arqueológica, e a ciência como um todo, é um fazer e refazer cotidiano. Não somente isso, o tema aqui estudado, pode ser analisado por outra pessoa através de outros olhares, portanto não falo de conclusão, mas de um trabalho que se segue, e que se seguirá, ou poderá seguir. Mesmo depois que esta monografia estiver esquecida em um repositório qualquer na internet ou em uma das pastas no computador de alguém, ainda assim a monografia não estaria concluída.

Conforme espero ter demonstrado neste trabalho, a subcultura gótica é muito mais do que um amontoado de roupas pretas, tachas, maquiagem e cabelos desgrenhados. Ela também é rica de significados simbólicos, que são cruciais e importantíssimos para qualquer para os membros do grupo. Trata-se de elementos que buscam demarcar fronteiras e identidades dos góticos.

Não importa se estamos em uma China medieval, em um monumento fazendo orações às entidades há 20.000 anos AP, ou se estamos nos anos 1960 no auge do movimento do *Hippie*. Os significados simbólicos, presentes nas coisas materiais, nos objetos, na paisagem que construímos, acabam também por nos construir. Somos afetados por estes significados e as materialidades fazem com que estes significados se tornem legíveis para nós. Nossos códigos sociais, nossa comunicação, nossa percepção do mundo, passam pelo mundo dos significados, pelo universo do simbólico. É inconcebível produzir significado sem os símbolos.

Espero, neste final da presente monografia, ter contribuído, pelo menos em parte a uma maior compreensão sobre as características do movimento gótico, e por outro lado, pensando por um viés arqueológico, a importância de se estudar as

²² Tradução: “Hoje eu entendo que não sou nada a não ser um presente contaminado por todos os passados, aqueles que eu construí como arqueólogo, aqueles que eu vivi e porque não, aqueles que imaginei e sonhei” (ZARANKIN, 2020, p.58).

HQs a partir de olhares arqueológicos, uma vez que, se tratando delas de uma produção humana - saliento, uma produção material humana -, podemos observar os cotidianos e os significados presentes nas coisas materiais.

Tal qual a fotografia e outros documentos históricos, as HQs apresentam aspectos relevantes para se pensar as diferentes sociedades em que foram construídas e inspiradas. Aqui reforço uma ideia lançada na introdução, uma Arqueologia das e nas Histórias em Quadrinhos, que estaria então interessada em buscar nas HQs informações sobre as diferentes sociedades que perpassaram a sua construção ou ainda sobre os diferentes períodos que essas HQs narram. Pode ser, portanto, um campo de análise riquíssimo, se nos permitirmos pensar que as HQs não são somente produtos de entretenimento de massa e que não possuem influência alguma nas sociedades que as produzem e consomem.

De fato, como já explicitado no início do primeiro capítulo, este texto não se trata de uma monografia ortodoxa, e não sendo ortodoxa é que ela pode sim trazer uma nova fonte para os estudos arqueológicos, complementando assim os estudos sobre o passado recente a partir do uso das HQs pela Arqueologia. Estas narrativas, além de serem gráficas, ou seja, ilustram um período específico, contam também, formas de pensar de determinados períodos, aí, nesses dois pontos, que reside a importância dessas narrativas. Não é dizer que o imagético se sobrepõe ao textual, ou vice-versa, mas compreender que as HQs se apresentam como um documento privilegiado para se estudar o passado recente, portanto elas podem ser de muita utilidade para se compreender períodos recentes da história humana.

A partir da análise realizada é possível compreender o papel da subcultura gótica na construção das HQs *Sandman* e *Morte*, tanto no que diz respeito à paisagem como na narrativa – através de um olhar para as imagens do gótico impressas e expressas nas HQs -, mas também na própria construção da personagem. Essas construções não são, como deve ter ficado claro, colocadas à toa na narrativa, pois elas acabam por tornar o tom da história melancólico e por que não, sedutor, uma vez que essa é uma das características atribuídas ao gótico?

O escuro, o preto, representa o desconhecido, e o desconhecido leva ao medo. O medo que, em muitos casos, causa fascínio nas pessoas, e este é povoado pelo pavor da morte e da finitude humana e das coisas. Ele traz à tona criaturas como vampiros, zumbis e tantas outras insólitas, e estas acabam por se tornar figuras importantes e relevantes para se pensar o temor, mas também o

fascínio dos seres humanos pelo preto e pela escuridão. A Morte, com todas as suas feminilidades e representatividade imagética, traz consigo toda uma iconicidade que remonta ao sentido popularmente aceito da cor preta, do próprio ato de morrer e de que todas as coisas são finitas. Afinal, como diz a personagem, é a Morte que quando chegar a hora colocará o universo para descansar.

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.

BAHN, P. **Tudo que você precisa saber sobre Arqueologia para nunca passar vergonha**. São Paulo: Ediouro, 1993.

BORGES, C. D. Subcultura gótica. *In*: 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.

BOURDIEU, P. Espaço social e poder simbólico. *In*: BOURDIEU, P. **Coisas ditas**. São Paulo: Brasiliense, 2004. p.150-168.

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.

CARVALHO, P. M. A travessia atlântica de árvores sagradas: Etnoarqueologia e estudos de paisagem no Quilombo do Boqueirão – Vila Bela-MT. **Teoria e Sociedade**, n. 23.1, 2015.

CELORIA, F. **Arqueologia**. São Paulo: Melhoramentos; Ed. da Universidade de São Paulo, 1975.

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.

DALBETO, L. C.; OLIVEIRA, A. P. Reflexos do imaginário social na representação do homossexual nas histórias em quadrinhos. **9ª Arte**, São Paulo, v.3, n. 1, p.59-73, 2014.

DARNTON, R. **O grande massacre de gatos**: e outros episódios da história cultural francesa. 2ª ed. Rio de Janeiro: Graal, 1986.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FERNANDES, M. C. M.; CORONEL, L. P.; THIESEN, B. V. Arqueologia e ação política: resultados da instalação Vestígios de uma ausência. **Revista de Arqueologia Pública**, Campinas, v.14, n.1, p.57-74, 2020.

FUNARI, P. P. A. **Arqueologia**. 3ª ed. São Paulo: Contexto, 2015.

GAIMAN, N. **A canção de Orpheus**. São Paulo: Globo, 1993.

GAIMAN, N. **Sandman**: edição definitiva. vol.1. Barueri: Panini, 2010.

GAIMAN, N. **Morte**: edição definitiva. Barueri: Panini, 2014.

GONZÁLEZ-RUIBAL, A. Time to destroy: na Archaeology of Supermodernity. **Current Anthropology**, v. 49, n. 2, 2008.

GOULART, F. O. Entre a adolescência e o gene x: normalidade e anormalidade em Nyx (2003-2005). **Mais que Amélias**, União de Vitória, n.5, p.1-9, 2018.

GOULART, F. O. O bairro Castelo Branco I: uma arqueologia da e na periferia. In: I Encontro de Pesquisas Arqueológicas Invisibilizadas, 2020, Pelotas. **Caderno de resumos do I Encontro de Pesquisas Arqueológicas Invisibilizadas**. Rio Grande: FURG, 2020. p. 25-27.

GOULART, F. O.; PAIXÃO, C. F. Os terreiros e o bairro Castelo Branco I, Rio Grande, RS: uma arqueologia do passado recente. In: 18ª Mostra da Produção Universitária, 2019, Rio Grande. **Anais MPU 2019 - Congresso de Iniciação Científica**. Rio Grande: FURG, 2019. p. 1-3.

GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J. **Sémiotique**: dictionnaire raisonné de la théorie du langage. Paris: Hachette, 1979.

GUANDALINI, F. C. **As transformações da relação do homem com a morte**. 2010. Trabalho de conclusão de curso (Especialização em Psicologia Analítica) - Pontifícia Universidade Católica do Paraná, 2010.

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.

HIDENORI, K. **Pokémon Yellow**. v.4. Barueri: Panini, 2017.

HODKINSON, P. Goths. In: STEELE, V. (Ed.). **Encyclopedia of clothing and fashion**. v.2. Farmington Hills: Thomson Gale, 2005. p.150-152.

IANNONE, L. R.; IANNONE, R. A. **O mundo das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Moderna, 1994.

KUHN, T. S. **A estrutura das revoluções científicas**. 12ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2013.

LIMA, T. A. Pratos e mais pratos: louças domésticas, divisões culturais e limites sociais no Rio de Janeiro, século XIX. **Anais do Museu Paulista**, v.3, p.129-191, 1995.

MACHADO, T. V. **Paisagens em quadrinhos**: uma análise arqueológica da representação de Hiroshima a partir do mangá Gen Pés Descalços. 2019. Monografia de conclusão de curso (Graduação em Arqueologia e Preservação Patrimonial) - Campus Serra da Capivara, Universidade Federal do Vale do São Francisco, 2019.

MACHADO, T. V.; MAGESTE, L. Histórias em quadrinhos na pesquisa arqueológica: passado recente, paisagens culturais e multitemporalidades. In: 6ªs Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. **Anais[...]**. São Paulo: ECA/USP, 2019.

MARTÍNEZ CHIPRES, U. La escena gótica en la Ciudad de México. **Ponto-e-Vírgula**, São Paulo, n.17, p. 310-335, 2015.

MENESES, U. B. de. A cultura material no estudo das sociedades antigas. *Revista de História*, São Paulo, v. 15, p. 103-112, 1983.

NAKAMINE, R. S. S. Sabukaru e identidade japonesa: relação histórico-social entre individualismo nipônico, subculturas e moda de rua. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.2, n.3, p.18-29, 2020.

NOGUEIRA, N. A. S. **As representações femininas nas histórias em quadrinhos norte-americanas**: June Turpé Mills e sua Miss Fury (1941-1952). 2015. Dissertação de mestrado (Mestrado História) - Universidade Salgado de Oliveira, 2015.

O'HARA, G. Punk. *In*: O'HARA, G. **The encyclopaedia of fashion**. New York: Times Mirror Books, 1986. p.205-206.

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.

ORSER JR., C. E. **Introducción a la arqueología histórica**. Buenos Aires: AINA, 2000.

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.

PEREIRA, R. Materiais plásticos e Arqueologia: um estudo de caso a partir do sítio arqueológico do Terreiro da Gomeia (Duque de Caxias/RJ). **Revista de Arqueologia Pública**, Campinas, v.12, n.2, p.3-30, 2018.

POST-PUNK. **Cinamon Hadley—The Inspiration for Neil Gaiman's Death**. [S.l.: s.n.], 2018. Disponível em: <https://post-punk.com/cinamon-hadley-the-inspiration-for-neil-gaimans-death-has-passed-away/>. Acesso em 12 out. 2020.

POUGUET, M. **O que faz um arqueólogo e uma arqueóloga? Parte 3, com o Prof. Martial Pouquet**. Entrevista concedida à Yasmin Acosta. Publicado no canal Arqueologia em Foco. [S.l.: s.n.], 2016. 1 vídeo (4 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RjIEgsQMCJg>. Acesso em: 09 mar. 2019.

PRADO, C. A.; BARBOSA, J. F.; LIMA, S. V. B. S. Iconicidade e sua funcionalidade. **Nucleus**, Ituverava, v.8, n. 1, p.123-132, 2011.

REIS, J. A. Prolegômenos sobre teoria na Arqueologia. **Diálogos**, Maringá, v. 6, n. 1, p.173-186, 2002.

REIS, J. A. **“Não pensa muito que dói”**: um palimpsesto sobre teoria na Arqueologia brasileira. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2010.

REINHARD, A. Video games as archaeological sites: treating digital entertainment as built environments. *In*: MOL, A. A. A.; ARIESE-VANDEMEULEBROUCKE, C. E.;

BOOM, K. H. J.; POLITOPOULOS, A. **The interactive past: archaeology, heritage & video games**. Leiden: Sidestone Press, 2017. p.99-106.

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.

SANTANA, I. A. **Gira de Caboclo na Umbanda rio grandina: uma contribuição**. 2014. Monografia de conclusão de curso (Graduação em Arqueologia) - Instituto de Ciências Humanas e da Informação, Universidade Federal do Rio Grande, 2014.

SANTOS, B. S. **Um discurso sobre as ciências**. 7ª ed. São Paulo: Cortez, 2010.

SANTOS, L. A. T. **Fanzine-objeto: porque posso fazer isso?**. 2012. Monografia de conclusão de curso (Especialização em Artes Visuais) - Instituto de Letras e Artes, Universidade Federal do Rio Grande, 2012.

SANTOS RODRIGUEZ, S. L. **Se eu comprei, então é meu!**: coisas do cotidiano e do prazer sexual para além da heteronormatividade. Rio Grande: CLP, 2019.

SANTOS RODRIGUEZ, S.; GOULART, F. O. O falo nos espaços públicos de Rio Grande, RS, Brasil: falocentrismo e a masculinidade hegemônica. **Revista de Arqueologia**, v. 34, n. 1, p. 45–70, 2021.

SERRA, L. X. Mais do que aparência: a configuração gótica da personagem Morte em Sandman. *In*: 5ªs Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. **Anais[...]**. São Paulo: ECA/USP, 2018.

SILVA, L. A. A fluidez das relações materiais. Uma Arqueologia com os pés na água. **Revista de Arqueologia**, v. 32, n. 1, p. 108-128, 2019.

STALLYBRASS, P. **O casaco de Marx: roupas, memória, dor**. 3ª ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2008.

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. **As paisagens da cidade: Arqueologia da área central da Porto Alegre do século XIX**. 1999. Dissertação de mestrado (Mestrado em História) - Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 1999.

THIESEN, B. V. Significados nas representações escultóricas da fachada da Cervejaria Bopp & Irmãos, Porto Alegre. **Anais do Museu Paulista**, São Paulo, v.14, n.1, p.167-194, 2006.

THIESEN, B. V. Antes da poeira baixar: reflexões sobre uma Arqueologia do passado recente. **Memorare**, Santa Catarina, v.1, n.1, p.222-226, 2013.

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

TOSS, M. **Dialogando com os tazos, Kinder Ovo, Geloucos e futgudes:** passividade e resistência através dos brinquedos da década de 1990. 2013. Monografia de conclusão de curso (Graduação em Arqueologia) - Instituto de Ciências Humanas e da Informação, Universidade Federal do Rio Grande, 2013.

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.

TRIGGER, B. G. **História do pensamento arqueológico**. 2ª ed. São Paulo: Odysseus, 2004.

VIEIRA, L. **Sandman**: uma história em quadrinhos propagadora da mitologia para o homem moderno. In: 4^{as} Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. **Anais[...]**. São Paulo: ECA/USP, 2017.

ZARANKIN, A. Archeo-becoming, Zarankin-centrism and contaminated presents. **Journal of contemporary archaeology**, [S.l.], v.7, n. 1, p.48-60, 2020.

ZENI, L. **Da prosa para os quadrinhos: “O preço”**, de Neil Gaiman. 2008. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Letras) -Universidade Federal do Paraná, 2008.