

Por una teoría estética en las historietas

Fabio Luiz Carneiro Mourilhe Silva – PPGF/IFCS/UFRJ
Doutorando em filosofia

Resumen

El propósito de este artículo es, utilizando un método histórico-comparativo, trazar un paralelo entre las principales definiciones del arte y la estética tradicional, para verificar su posible aplicación en los cómics. De acuerdo con estos principios, la historieta podría ser considerada arte, y propietaria de una estética propia. El concepto de mimesis, que aparece por primera vez en los trabajos de Platón, presenta la obra de arte como una representación, imitación o copia de la realidad, un reflejo de las verdaderas formas que están lejos de los valores que se ha propuesto, valores relacionados con la filosofía. Este, según él, es que permitiría la contemplación de formas perfectas. Podemos poner las historietas como vehículo probable y posible para ambas prácticas – representación artística y filosofía –, tanto por ser poético y filosófico, como imagético y textual. Una teoría del arte como expresión obtiene un carácter de auto-expresión con Collingwood, donde el artista y su intimidad, sentimientos y emociones ganan un papel central en la definición de obra de arte. Algunas historietas tienen un inserto especial en este sesgo conceptual, con el autor, en ejemplos extremos, ganando, en su obra, relieve y presencia considerable. De una teoría formalista, además, Fry redirecciona el foco de la obra de arte para el problema de la forma, y preocupaciones que han guiado la obra de Platón, como la armonía y el equilibrio de la composición, sin embargo, aquí, con una renuncia de los modelos de la naturaleza, considerados por ellos como fuentes de referencia caótica. Según esa opinión, algunas historietas abstractas o algunos ejemplos coevos a vanguardias históricas habían hecho uso de nuevos mecanismos representacionistas. Podemos ver desde esta perspectiva, una cierta concentración en las historietas de un ejercicio de mimetismo, principalmente en las tiras de aventuras de la década de 1930, sin embargo, incluso estos, y en las tiras cómicas y en las historietas de humor en general, tenemos una gran énfasis en la expresión grotesca, que cobra fuerza con el trabajo de grandes innovadores del pasado - como Hogarth - lo que se denomina como caricatura en el pasado, charges que traen representaciones, pero con un simple rasgo característico y incomplicado. Por otra parte, conceptos como hermoso, armónico y equilibrio fueron rechazadas en el contenido narrativo de las historietas del delito y terror y, en un sesgo estético, en la mayoría de las historietas. Las revistas de historietas surgen con esta estética peculiar, cuando no busca representaciones perfectas, pero razonable soluciones gráficas podrían ser logrados en el corto plazo requerido por los editores, en medio de la efervescencia que caracterizó el mercado de las revistas de historietas en sus primeros años.

Platon: amor y belleza en El Banquete

Una visión no-platónico del Simposio se presenta en algunas secciones del texto mismo, como en los discursos de Alcibíades y la preocupación por la apariencia de Sócrates. Sin

embargo, observo inicialmente expuesta la idea de amor para referirse a entidades distintas en el discurso de Pausanias, con el fin de hacer posible el estudio de conceptos como el cuerpo y la belleza.

En el discurso de Aristodemo, lo bello se convierte en un personaje asociado con la acción, que sólo obtiene su propia connotación con su correcta ejecución. El elogio de lo bello se propone, entonces para el amor - el concepto importante que se debatió en el Banquete - porque se refiere a dos entidades distintas: el Urania, la celestial, que no tiene madre y es la hija de Urano, y otra más nueva, Pandemia, la popular, la hija de Zeus y Dione. Nuestras acciones no son bellas en sí, sino en cómo se hacen. Lo bello puede ser consecuencia de esto. “Lo que es bello y bien hecho es bello, lo que no es, es feo.” Así también “el amar y el amor no es todo bello y digno de alabanza, pero sólo el amor que conduce al bello amar” (Platón, 2000, p. 11-12).

En los comics, una referencia a la diosa Celeste es percibe en los temas de ética y metafísica, una referencia a Pandemia en los actos de violencia y pasión, y las reflexiones de dos clases de amor que a menudo se superponen. ¿La violencia se justifica por la ética, el honor y la virtud? ¿En qué medida la actitud de los superhéroes puede considerarse como una virtud?

Así, hay una estética del despreciosismo in cómic con una virtud y una belleza propias. Un eje de representación visual se orienta a lo largo de un eje de la ética, en varias combinaciones. Los cómics aparecen en la parte final de la década de 1930 sin una excesiva preocupación por la cuestión de la representación visual y ya con una preocupación exagerada por la ética y la virtud, caracterizando de esta manera, lo que sería un amor platónico.

En nuevos nichos que se presentan en la próxima década, ya con las historietas del delito, la ética parece distanciarse de la bondad, que apunta a una “desvirtud”. En la década de 1950, con los cómics de terror, su ética dudosa será ampliada con una preocupación con la calidad de la representación visual.

Con la integración de estos dos ejes, tenemos una estética que sirve también como base para la reinterpretación de Bellas Artes por la década de 1960, en manos de nombres como Roy Lichtenstein, causando gran controversia sobre el valor de su arte, con indicaciones de los autores originales como un plagio a partir de la utilización de secciones de sus obras, a pesar de la popularización de la parodia de esta época.

Por otra parte, el cómic también adquirió dos décadas más tarde, en el formato de graphic novels, una exageración preciosista, cuando técnicas de pintura comenzaron a ser incluidas en los cuadros de los cómics, mostrando una posible ruta de escape para la representación figurativa de las bellas artes, que antes se sucedió, sin exageración mimética completa, con la introducción de las tiras en el siglo XIX.

En el cómic underground, por otra parte, se cuestiona tanto la ética como los cánones de la representación visual.

En el concepto de belleza, tenemos una asociación a lo honor. Com el amor, se gana coraje. Así, se puede sacrificar en aras del amor, al igual que Flash para guardar nuestra tierra en la Primera Crisis en Tierras Infinitas.

Antes de las revistas de historietas, en las tiras de Krazy Kat, tenemos una representación del amor en que la virtud es puesta en jaque. En todas las tiras, el ratón Ignatz arroja un ladrillo a Krazy Cat que, entonces, muere de amor por él. Sin embargo, esta relación está restringida por una ley - representada por la Oficina Pupp - una ley de amor.

Se establece, a continuación, en los cómics, una ley del amor - en la forma de la Comics Code - con el concepto de belleza socrática como una condición para la aprobación de algunas medidas tomadas para regular los actos inmorales, como en algunas ciudades en el momento que el banquete fue narrado, que también muestra la amplitud de los conceptos de belleza y el amor platónico que prevalecen en Occidente. El Comics Code es un código de ética auto-impuesta por la industria después de las numerosas críticas recibidas y los procedimientos del Comité contra la delincuencia juvenil, que se organizó de acuerdo a los

resultados obtenidos en el estudio de Frederic Wertham. Wertham, en su clínica en Nueva York, encontró que la gran mayoría de sus pacientes con desviación, fueron los lectores de cómics, en un momento en que los cómics eran muy populares. Por lo tanto, sus hipótesis se vieron comprometidas en cierta medida. En las audiencias, William Gaines, responsable de la EC Comics, editorial especializada en cómics de horror, actúa de una manera irónica, considerando las cualidades gráficas de las representaciones visuales a expensas de la cuestión ética.

El concepto de la belleza también aparece como una condición para la aprobación general de determinadas actuaciones en algunas ciudades de la época en que fue narrado el banquete, con respecto a la ley del amor, para regular actos considerados como inmorales, como el abuso infantil o la prostitución. Por lo tanto, esta ley varía según el interés en mantener o reducir las relaciones, percibido como bello o no (Platón, 2000, p. 13), iniciando el concepto de lo bello con connotaciones políticas. También se habla aquí del acto de amor con claridad, que sería más bello que el acto de amor en secreto, lo cual puede ser visto con un carácter efímero, teniendo en cuenta la belleza inherente del amor y la censura inherente a los actos considerados objetable, como en el uso de amor por el dinero o para obtener la autorización o favores (Ibid, p. 14).

El acto de amor de los superhéroes siempre se hace en secreto. Es un amor ocultado por el carácter polémico y censurable de sus actos.

En algunos comics de la década de 1980, tenemos un espectáculo de la virtud y el cuerpo al mismo tiempo. Sin embargo, en el catecismo de Carlos Zéfiro, desde la década de 1950 en Brasil, o en Tihuana Biblias de la década de 1920 en los Estados Unidos, no existe una preocupación moral asociado con prácticas sexuales y la pantalla del cuerpo, sino una práctica donde se busca el placer, que se aparta de los conceptos de bondad y belleza moldeada por Sócrates en el Banquete. Tenemos la belleza del acto sexual en sí.

Cabe señalar, también, en el Banquete, la belleza que está en el doble propósito de amar a los jóvenes y el amor de lo saber, dónde uno se acepta todo lo que es justo servir, con una

propensión a adquirir la educación, y el otro en condiciones de contribuir a sabiduría y otras virtudes. Pausanias termina su discurso mediante la colocación de que lo más bello de todo es estar disponible en favor de cualquier uno, haciendo eco de la ética del superhéroe.

Lo bello para Sócrates no sería el objeto de los que lo ignoran por completo, porque desprecian su existencia, ni de los completamente bellos, que no necesitan de una belleza que ya tienen, sino un término medio. Un estado intermediario recibe un énfasis especial en los comics. Entre el amor y la pasión, entre el Celestial y el popular, tenemos la peculiar estética de los comics. Por un lado, super-héroes con una violencia y virtud exacerbadas y la otra, un rebuscamiento visual y textual y en la representación del cuerpo.

En el diálogo entre Sócrates y Diotima, la creación de la belleza como la bondad y la virtud debe seguir el cuerpo y el espíritu. El cuerpo, su estilización y gestos codificados de origen emocional, como Will Eisner recuerda, formó un vocabulario con énfasis en los comics, incluyendo la primacía del texto, que cambia el significado de las palabras.

En la introducción de la Metafísica de Aristóteles también es posible percibir algo de una gran razón nietzscheana, el énfasis en la sensación, sobre todo visual, que nos ayuda a conocer las cosas.

“El primer problema se puede resumir de la siguiente manera: si Nietzsche es el filósofo del cuerpo, entonces tenemos que dar razón a Heidegger, que fue quien primero lo denunció como uno que no habría escapado a la metafísica, pero sigue siendo un seguidor de Descartes porque la inversión de la metafísica es también una metafísica. ¿Qué hubiera sido la inversión? Simple: Nietzsche llamó el cuerpo de ‘la grande razón’ y, posteriormente, habrían hecho el cuerpo, en lugar del alma, como su nuevo sujeto. Por lo tanto, sólo una transferencia de los poderes de la ‘pequeña razón’ por la ‘grande razón’. Nietzsche, en opinión de Heidegger, habría creado una nueva filosofía del sujeto, en lo rastro de la ‘metafísica de la modernidad’. Nietzsche no habría dirigido para la superación de la metafísica. Habría trabajado, sobre todo, como último metafísico” (Ghiraldelli Jr. 2010).

En los cómics también se expone toda una dimensión metafísica en la que se especula sobre los principios y porqués de las cosas. Ejemplos - en el caso de Marvel Comics - incluyen los “Celestials”, seres de gran magnitud que colonizaron nuestro planeta; “High Evolutionary”, científico genético que crea nuevas formas de vida; “Adam Warlock”,

creado por el “High Evolutionary”, capaz de absorber las esencias espirituales con sus joyas; y la materialización de los conceptos de entidades, tales como la Eternidad.

Platón y la mimesis

En la República, hemos, de manera similar a lo que sucede en el Banquete, la introducción de una ley del amor. Aquí, Sócrates “purga” “las palabras que provocan escalofríos a los que las escuchan” (Platón, 1997, p. 75) o las actitudes objetables. En los cómics, como se ve con el Comics Code, la ley del amor es muy sentida y, también, en este caso, se prohibió una serie de palabras en los cómics en la década de 1950, como “horror”, “terror”, etc , y condenó las actitudes y narrativas, como aquellos en los que el crimen fue representado de manera positiva.

La imitación es condenada por Sócrates, si esta no se refiere a las virtudes. Para él, también no si puede imitar las cosas que las imitaciones son copia (Platón, 1997, p.80). Sin embargo, al final de la República (ibid., p.320), todas las clases de la imitación y poesía son condenados de un modo general, porque para ellos no habría manera de disociar la imitación de una virtud, de una imitación reprochable.

Se define la mimesis como un reflejo, una imagen en un espejo, semblanza y no objetos reales. Un pintor, para Sócrates (ibid., p.321), pinta pinturas que se asemejan a la realidad, sin poseen, con todo, su realidad. El pintor sería un imitador, que permanece distant de la verdad y “si él modela todos los objetos, sólo afecta a una parte de cada uno” (ibíd.), de las semblanzas, de las sombras. Para Sócrates, el imitador sería aquel que entiende todas las cosas, ya que pueden imitar otras profesiones y prácticas a través de sus representaciones, pero “Los poetas crean fantasmas y no seres reales” (Ibid, p.324).

Después de la introducción de la ley del amor en los cómics, el Comics Code, podemos decir que los cómics se adaptan a lo que sería una imitación adecuada, entre tanto, como sucedió en el caso de la República, los tebeos han sufrido persecución generalizada, siendo quemados, incluso en plaza pública en los Estados Unidos, similar a lo que ocurrió en la Alemania nazi.

Hogarth y la línea de belleza

En Hogarth (apud Bindman, 1997, p.22) - precursor de la historieta, el cómic y el arte secuencial - no tenemos más una esencia platónica con las imperfecciones de la naturaleza a evitar, y objetos representados de una manera general y sin individualidad. Tenemos, en efecto, expresiones de la emoción humana que se pueden ser llevadas al extremo y un ejercicio de la incompletitud de la representación figurativa. Pinturas y representaciones de la vida ordinaria que han existido desde la antigüedad fueron en la mayoría de los casos tratados como excepciones (p. 34).

En su libro “El Análisis de la belleza”, tenemos una investigación del mundo físico, un intento de definir la belleza de una manera empírica. Hogarth, por otra parte, separa la cuestión de la moralidad de la belleza, para basar la belleza en la percepción humana. Cuando se realiza una separación explícita entre la belleza y la moral, Hogarth parece adoptar una posición extrema en los debates sobre la estética de la época, negando preceptos como la de Joseph Spence, según el cual “la virtud es la belleza suprema”, pero en el su trabajo hemos evidencia de la relación entre la representación de una buena faccione y un buen carácter, y también para lo contrario, como en “Industria y ociosidad” en la representación de los personajes Tom Idle e Francis Goodchild.

Roger Fry: el arte y la vida imaginativa

Fry (1920, p. 53) se pregunta si el arte sólo tendría un carácter mimético, como dice Sócrates, antes de decidir expulsar a los poetas de la República. Fry propone (ibid., pp. 53-54) ir allá de la perplejidad de la teoría mimética para tratar de llegar a alguna conclusión acerca de las artes figurativas, para explicar nuestros sentimientos asociados a ellas.

Como parte de su argumento, Fry sugiere (ibid., p. 54) que los objetos del mundo, cuando presentados a nuestros sentidos, ponen en movimiento un complejo mecanismo nervioso que desencadena una acción instintiva determinada. La memoria nos permite revivir experiencias pasadas de nuevo.

También sugiere una vida doble para el hombre, de la vida práctica y de la vida imaginativa. La vida práctica se asocia con el esfuerzo consciente e las reacciones instintivas. En la vida imaginativa, con todo, acciones instintivas no son necesarias y, por tanto, la conciencia puede concentrarse en los aspectos perceptivos e emocionales de la experiencia. “Una obra de arte está muy ligada a la vida imaginativa..., compartida en mayor o menor grado por todos los hombres” (Fry, 1920, p. 56). Cita el ejemplo de las artes figurativas junto a la expresión de la vida imaginativa de niños, que nunca copian lo que ven, pero expresan las imágenes mentales que constituyen su vida imaginativa.

“El arte, por lo tanto, expresa y estimula la vida imaginativa y se distingue de la vida real por la ausencia de una acción reactiva. Tal acción reactiva significa, en la vida real, en responsabilidad moral. En el arte, no hay responsabilidad moral de este tipo – ella presenta la vida exenta de las exigencias obligatorias de nuestra existencia real” (Ibid, p. 57). “El arte es el órgano principal de la vida imaginativa. Por medio del arte, es estimulado y controlado en nosotros” (Ibid, p. 59).

Al colocar la justificación del arte en términos morales, Fry (Ibid, p. 58) habla sobre los niveles de imaginación y moral que caracterizan a los pueblos en momentos diferentes. Compara el comportamiento bárbaro y el alto nivel de imaginación del siglo XIII con el más alto nivel moral y la vida menos imaginativa del siglo XX. Roger Fry murió ciertamente antes de la Segunda Guerra Mundial, no testificó los efectos moralmente cuestionables de la Alemania nazi y de la bomba atómica en Hiroshima y Nagasaki. Por otra parte, también parece no haber leído cómics - o no los considerado como arte - donde el desarrollo de un carácter imaginativo está muy presente. Su implicación del arte como un plano distante de responsabilidad moral permite una defensa a los cómics – como arte – a los distintos géneros de la delincuencia y el terror de el final de la década de 1940 y principios de 1950. Una visión anti-sistema y en contra de “hombre de negocios mediana de ejemplo moral” llegó a ser cuestionado con el cómic underground.

Más allá de los aspectos prácticos e imaginativos, Fry también muestra el arte como una forma de cristalizar los aspectos históricos y los costumbres, donde “la realidad total de la vida pasada termina... embalsamada en las obras de arte” (Fry, 1920, p.42), pudiendo reflejar o no la gran revolución de la vida y el pensamiento.

Fry (apud a Dewey, 1934, p. 90) también sugiere que la contemplación del artista tendría la función de armonizar lo que de la naturaleza sería caótico y calendoscópico, dando al artista la capacidad de transformar las formas reales más allá de la mimesis simple, posibilitando la creación de formas más significativas, claras y unificadas, ideales platónicos posibles a partir de la visión del artista.

Esta no es una visión semejante a la de una cámara, pero con relaciones de líneas y colores - incluidas omisiones y distorsiones - que se convierten en importantes y urgentes. La visión del artista es el resultado de su experiencia y habilidades, y la armonización, una función de lo que se percibe en la escena por el artista (Dewey, 1934, p. 91).

Collingwood y el problema de la expresión

En la obra de Collingwood, la intimidad, los sentimientos y las emociones de lo artista ganan un papel central en la definición de la arte.

La expresión de la emoción, según Collingwood, puede ser encaminado a lo otro, a fin de transmitir intencionadamente una emoción similar. Sin embargo, las emociones comunicadas por una persona afectarán el público, pero esta persona no será necesariamente afectada. Él y su público establecen relaciones distintas con el acto. Aquel que expresa sus emociones está tratando a sí y a su público de la misma manera, intentando hacer con que sus emociones sean entendidas claramente (Collingwood, 1938, p. 110).

Por lo tanto, Collingwood (1938, p. 111) señala que, con carácter universal de lo acto, una expresión de la emoción no se dirige a una audiencia determinada. Está dirigido primero al emisor sí mismo y en segundo lugar, a cualquier persona que pueda entenderlo. Con todo, para garantizar que la emoción le llega al público, debe conocerlo, debe saber qué tipo de estímulo producirá el tipo de reacción deseada en un tipo específico de audiencia; y adaptar su lenguaje al público para garantizar que ella contiene los estímulos adecuados a sus particularidades.

Para Collingwood (Ibid), el acto de expresión implica la exploración de las propias emociones. Por lo tanto, es necesario descubrir lo que estas emociones son, en un esfuerzo y un proceso directo para un uso que no es previsto o preconcebido.

Expresión y individualización

Expresar una emoción no es lo mismo que describirla. Decir “yo estoy enfadado” es describir la emoción de alguien, no expresarla. Las palabras, utilizadas para expresar algo, no tiene de tener ninguna referencia descriptiva a la sensación de que quiere expresar, constituyendo para Collingwood (Ibid, pp. 112-113), lo que sería la verdadera expresión de la emoción. En los cómics, gracias a la libertad con que se pasa a través de la imagen y el texto al mismo tiempo, es posible el desarrollo de carga expresiva densa con descripciones de las emociones ni siempre directamente, como en Crumb. Con todo, tenemos en los cómics, a menudo, lo que para Collingwood (ibíd.) sería inexpresivo, cómo una referencia directa a la emoción a través de la imagen o texto; o el uso de epítetos que, fuera de los casos dominados por la ironía, confirman emociones que están siendo expresadas, tal como Stan Lee utilizó ampliamente en los cómics de la Atlas y Marvel Comics: “ ‘Incríble’ Hulk”, “ ‘Amazing’ Spider-man”, etc. Para Collingwood (ibíd.), la descripción destruye la expresión, pues la descripción generaliza. “Al describir, enmarcamos, clasificamos, vinculamos a un concepto”. “Expresión, al contrario, individualiza”, muestra una expresión única y peculiar.

Collingwood (Ibid, p. 114) se posiciona contra los principios establecidos por Aristóteles relacionados a la generalización en la arte. En la poética de Aristóteles, tenemos una preocupación con una arte representativa, analizando la literatura del siglo IV, indicando las normas para su composición. No era que se trate con el individual, pero con una generalización; no un acto en particular, pero un acto que cualquier uno podría hacer. Collingwood (ibíd.) resalta, a continuación, citando a Joshua Reynolds, que, para llegar a un público cualquier, debería ser puesto - de una manera genérica - antes de la audiencia la representación de las características típicas que pertenecen a lo que se quiere describir. Un carácter mimético en el que “los reyes son muy reyes, los soldados son muy soldados y las mujeres son muy femeninas”. Arte para Collingwood (Ibid), como expresión de la

emoción, no tiene nada que ver con eso. No retrata, dijo, sentimientos de una clase, género o raza - una colectividad cualquier - sino una visión del artista, un arte que depende de esta visión.

En los comics, se elaboran, en general, las representaciones típicas de los personajes y situaciones tratadas, con algunas excepciones, especialmente cuando hay dudas acerca de lo soporte. Aunque, estos recursos empezaron a ser incorporados muy temprano – considerando la historia del cómic - haciendo con que estos contribuyesen para que las historietas fuesen más historietísticas.

Conclusión

La estética peculiar de los cómics, que pasa por uno amor y una belleza intermediarios, se articula a partir de dos ejes - de la ética y de la representación visual - para discutir temas tradicionales y los actualizar en términos contemporáneos. La actualización de determinados aspectos, como la ley del amor, parece poco probable. Es posible, en la medida en que ciertas maniobras políticas se utilizan de esta práctica para influir en la justificación moral de los panoramas existentes, cambiando de forma permanente, dando lugar a una “purga” de los cómics.

De este escenario, el superhéroe se solidifica con las prácticas que reflejan principalmente una posición ética y una predisposición a tener a favor de cualquier uno, en actos realizados con una ocultación de su verdadera identidad.

El énfasis de la cuestión del cuerpo, sensación o apariencia se destacó en los cómics, pero no impide que una dimensión metafísica sea explorada a través de su representación visual.

En cuanto a la caricatura, uno de los primeros en tomar la expresión y los sentimientos humanos en un sesgo donde en el concepto de belleza puede ir más allá de la cuestión de la moral fue William Hogarth en el siglo XVIII. Con él, podemos concebir la obra de arte, cómo vinculada a vida imaginativa sin un compromiso con una responsabilidad moral, para concentrarse en los aspectos emocionales de la experiencia. Por lo tanto, estos principios

teóricos planteados por Roger Fry y también aquellos en los que la valorización de la forma y la transformación de las formas reales están presentes, indican la caricatura y las articulaciones plástico-emocionales de las historietas como actos justificables.

Los sentimientos y las emociones relacionadas con la obra de arte también son resaltadas en la obra de Collingwood, dónde son indicadas oposiciones entre la individualidad y la universalidad, oposiciones que se digieren mal cuando se trata de comics, pues estas también parecen aquí disponerse de una forma intermediaria. El cómic puede ser descriptivo o expresivo, universal o particular, con características que los hacen más historietísticos sin perder expresividad.

Referencias bibliográficas

Bindman, D., Hogarth and his times: serious comedy, Berkeley: University of California Press, 1997.

Collingwood, Robin. The Principles of art. Oxford: Oxford University Press, 1958 (1938).

Dewey, John. Art as experience. New York: Berkley Publishing book, 2005 (1934).

Fry, Roger. Visão e forma. São Paulo: Cosac & Naify, 2002 (1920).

Ghiraldelli Jr., Paulo. Platão sem amor platônico: Conversa a partir do texto de Sérgio Oliveira. In: Colóquio Amor, Filosofia e Corpo. Rio de Janeiro: IFCS, 2010.

Platão, A República, São Paulo: Editora Nova Cultural, 1997.

_____, O Banquete, Pará de Minas: Virtual Books, 2000

_____, Apologia de Sócrates, Banquete, São Paulo: Martin Claret, 2002.