

UNIVERSIDADE PAULISTA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

SANDMAN DE NEIL GAIMAN SOB A ÓTICA DO
REGIME NOTURNO DE IMAGENS DE
GILBERT DURAND

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista – UNIP, para obtenção do título de mestre em Comunicação.

ADRIANO TADEU NOUMAN SALLUN

SÃO PAULO
2016

UNIVERSIDADE PAULISTA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

SANDMAN DE NEIL GAIMAN SOB A ÓTICA DO
REGIME NOTURNO DE IMAGENS DE
GILBERT DURAND

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista – UNIP, para obtenção do título de mestre em Comunicação, sob orientação da Prof.^a Dr.^a Malena Segura Contrera.

ADRIANO TADEU NOUMAN SALLUN

SÃO PAULO
2016

Sallun, Adriano Tadeu Nouman.

Sandman e o regime noturno das imagens / Adriano Tadeu
Nouman Sallun. - 2016.

90 f. : il. color. + CD-ROM.

Dissertação de Mestrado Apresentada ao Programa de Pós-
Graduação em Comunicação da Universidade Paulista, São Paulo,
2016.

Área de Concentração: Comunicação e Cultura Midiática.

Orientadora: Profa. Dra. Malena Segura Contrera.

1. Pós-moderno. 2. Mito. 3. Imaginário. 4. História em quadrinhos.
I. Contrera, Malena Segura (orientadora). II. Título.

ADRIANO TADEU NOUMAN SALLUN

**SANDMAN DE NEIL GAIMAN SOB A ÓTICA DO
REGIME NOTURNO DE IMAGENS DE
GILBERT DURAND**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista – UNIP, para obtenção do título de mestre em Comunicação.

Aprovado em:

BANCA EXAMINADORA

_____/____/____

Profa. Dra. Malena Segura Contrera
Universidade Paulista – UNIP

_____/____/____

Prof. Dr. Mauricio Ribeiro da Silva
Universidade Paulista – UNIP

_____/____/____

Prof. Dra. Regina Célia Faria Amaro Giora
Universidade Presbiteriana Mackenzie

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho aos meus pais, Américo Nouman Sallun e Francisca Aloí Nouman Sallun, que com amor, sabedoria, carinho e eterna dedicação pavimentaram o caminho que hoje trilho, tornando minha vida mais fácil comparada a tantas outras que conheço. Meu eterno amor e gratidão.

AGRADECIMENTOS

À vida, por tudo o que me deu e tem me dado. Especialmente, pela maioria das pessoas com quem a tenho partilhado;

Meus amorosos e sábios pais;

Aos meus irmãos, Américo Jr., Kátia, Vera e Fernanda por tolerarem há tantos anos meu constante mau humor;

À minha companheira, Ana Paula Coelho, por todo seu apoio, carinho e heroica paciência;

A alguns amigos, muito, muito especiais, que, apesar de não mencioná-los pelo nome neste espaço, me ajudaram e continuam ajudando sem que muitos tenham consciência disso;

Aos meus colegas do curso de comunicação, que muito contribuíram para o desenvolvimento desse projeto;

Aos queridos professores, Dr. Mauricio Ribeiro Silva, Dr. Jorge Miklos e à Profa. Dra. Anna Maria Balogh, pela paciência com minha eterna e insaciável curiosidade;

Ao Marcelo e a toda equipe da secretaria, pelo suporte ao lidar com todos os procedimentos burocráticos;

À Profa. Dra. Regina Célia Faria Amaro Giora, por fazer parte da banca examinadora;

E um agradecimento todo especial à querida Profa. Dra. Malena Segura Contrera, não apenas por ter escrito “O Mito na Mídia”, mas por se dispor a me orientar nessa mudança de rumo que dei em minha vida, e a quem carinhosa e merecidamente tenho a satisfação de chamar de “Mestra”.

“A verdadeira Atlântida está dentro de você [...] Dentro de todos nós. A terra submersa está perdida em meio à escuridão do oceano. Nas histórias obscuras e lendas que se desfazem em nossas mentes.”

(NEIL GAIMAN).

RESUMO

A presente pesquisa tem como objetivo apresentar em uma das obras mais celebradas e premiadas das histórias em quadrinhos, *Sandman*, do prolífico autor inglês Neil Gaiman, os elementos pós-modernos dessa obra, mostrando ser essa uma marca tão característica desse autor em todos seus trabalhos. Em sequência, mostramos que o nosso objeto de estudo foi construído através da aglutinação de mitos, fantasias e lendas, que são condicionadores de vínculos sociais, é assim, um excelente exemplo de um produto de cultura de massa, tão do século XX, que busca através dessa ação sincrética atender a demanda da indústria da cultura, que é a universalização e a homogeneização da cultura. Também tentaremos mostrar que nosso objeto trata-se de uma obra que nos remete diretamente a uma parte da teoria sobre o imaginário desenvolvida por Gilbert Durand. Ao comparar outras obras do autor com nosso objeto, identificamos claramente a temporalidade pós-moderna tão marcante em seu texto, além disso, mostramos também como qualquer produto de cultura de massa, mesmo quando inovador, vai no passado buscar os elementos que irão constituir o centro da narrativa, no caso de Gaiman, desde mitologias diversas, principalmente a grega, passando por lendas medievais, usando referências da Era de Ouro dos quadrinhos, elementos da modernidade até chegar no cenário gótico, o pós-punk, que marcaria toda a década de 1980. Mostraremos também que apesar de todo o aspecto soturno da obra, a mesma apresenta também o universo harmônico e gregário, tão bem delineados no Regime Noturno das imagens. A pesquisa baseou-se em uma extensa pesquisa bibliográfica fundamentada em teóricos do Imaginário, do Mito e da Cultura, tais como: Edgar Morin, Gilbert Durand, Mircea Eliade, Joseph Campbell, Norval Baitello Jr. e Malena Contrera, entre vários outros.

Palavras-chave: Pós-modernidade. Cultura de Massa. Imaginário. História em Quadrinhos.

ABSTRACT

This work aims to show one of the most celebrated works and awarded of comics, Sandman, of prolific English author Neil Gaiman, the postmodernist elements of this work, showing that it is a characteristic so striking this author, in all his works. Sequentially we'll show that our object of study It was built through the assemblage of myths, fantasies and legends which are social links conditioners, thus an excellent example so represent a mass culture product so characteristic of twentieth century. The comics are a kind of product what serving the needs this syncretic action which is the homogenization of culture. We also try to show that our object leads us directly to a part of the imaginary theory developed by thinker Gilbert Durand. When we compare other author's works with our object can identify very clearly, the temporality of postmodernity, so remarkable in his work. We show well as any product of mass culture, even when innovative, or original. The authors of mass culture products, usually go the ancient past get the needed references to build their narratives. In the Gaiman's case, it uses various mythologies, mainly Greek-Roman, using a lot of medieval legends and direct references the age of gold and silver of comics all combined with gothic scene, post-punk, that marked the 1980s. We will also show that despite all grim spirit. Lastly, we will also show that despite all grim spirit of Sandman, our object of study also brings the harmonics and gregarious universe so well outlined in studies of Gilbert Durand on The Anthropological Structures of the Imaginary, especially in nightly reign of images. The research was based on an extensive literature search based on the theoretical imaginary, Myth and Culture such as Edgar Morin, Gilbert Durant, Mircea Eliade, Joseph Campbell, Norval Baitello Jr. and Malena Contrera among many others.

Keywords: Postmodernism. Mass culture. Imaginary. Story in comic.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Neil Gaiman – arte de Craig Russell	14
Figura 2 – Personagem Orquídea Negra em arte de Dave McKean	22
Figura 3 – Sandman	22
Figura 4 – Foto da personagem Harry Potter e Tim Hunter em arte de John Bolton	23
Figura 5 – Foto da personagem Harry Potter e Tim Hunter em arte de John Bolton	24
Figura 6 – Batman o Cavaleiro das Trevas	27
Figura 7 – Juiz Dredd	28
Figura 8 – Sandman por Sam Kieth	29
Figura 9 – Batman por Neal Adams	29
Figura 10 – Alan Moore em caricatura de Mark Eastbrook	30
Figura 11 – O Monstro do Pântano	31
Figura 12 – Sandman	34
Figura 13 – Ole Lukøje	36
Figura 14 – Sandman Marvel/Homem Areia – Marvel Comics	37
Figura 15 – Sandman Era de Ouro	38
Figura 16 – Sandman da Era de Prata – Joe Simon e Jack Kirby	39
Figura 17 – Morte	41
Figura 18 – Os Sandman da Editora DC Comics	42
Figura 19 – Os Perpétuos (The Endless)	51
Figura 20 – Nix /Nyx (Noite)	53
Figura 21 – Sonho (Dream)	55
Figura 22 – Sandman confundido com o Deus Apolo	58
Figura 23 – Morte (Death)	59
Figura 24 – Cruz Ansata	61
Figura 25 – Destino (Destiny)	61
Figura 26 – O jardim de destino	63
Figura 27 – Destruição (Destruction)	64
Figura 28 – Destruição 2	66
Figura 29 – Desejo (Desire)	67
Figura 30 – Desespero (Despair)	70
Figura 31 – Delírio (Delirium)	72
Figura 32 – Delírio 2	74

Figura 33 – Delírio 3.....	74
Figura 34 – A Saga Sandman	79
Figura 35 – A Saga Sandman 2	80
Figura 36 – Balões Will Eisner	81
Figura 37 – A Saga Sandman 3	81
Figura 38 e 39 – A Saga Sandman 4 e 5	83
Figura 40 – Sonho e Morte.....	84
Figura 41 – Sonho e Morte 2.....	85

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	12
2 A FACE PÓS-MODERNA DA OBRA DE NEIL GAIMAN, O AUTOR	14
2.1 As Obras.....	16
2.2 Anos 80.....	25
3 AS MUITAS REPRESENTAÇÕES DE SANDMAN – DO FOLCLORE À FICÇÃO.....	34
3.1 Os personagens	34
3.2 O Sandman de Gaiman	39
3.3 Os arcos de histórias da saga Sandman	43
3.3.1 Primeiro Arco - Prelúdios e Noturnos (<i>Preludes & Nocturnes</i> , no original)	44
3.3.2 Segundo Arco – Casa das Bonecas (<i>The Doll's House</i> , no original).....	45
3.3.3 Terceiro Arco – Terra dos Sonhos (<i>Dream Country</i> , no original).....	45
3.3.4 Quarto Arco – Estação das Brumas (<i>Season of Mists</i> , no original)	46
3.3.5 Quinto Arco – Um Jogo de Você (<i>A Game of You</i> , no original)	46
3.3.6 Sexto Arco – Fábulas e Reflexões (<i>Fables and Reflections</i> , no original) .	46
3.3.7 Sétimo Arco – Vidas Breves (<i>Brief Lives</i> , no original)	47
3.3.8 Oitavo Arco – Fim dos Mundos (<i>Worlds' End</i> , no original)	47
3.3.9 Nono Arco – Entes Queridos (<i>The Kindly Ones</i> , no original).....	47
3.3.10Décimo Arco - Despertar (<i>The Wake</i> , no original)	48
4 A FAMÍLIA DOS SEM FIM E SUAS REFERÊNCIAS NA MITOLOGIA GREGA .	49
4.1 Nix (Nyx)	53
4.2 Sonho	55
4.3 Morte.....	59
4.4 Destino.....	61
4.5 Destruição.....	64
4.6 Desejo.....	67
4.7 Desespero	70
4.8 Delírio	72

5 O REGIME NOTURNO DAS IMAGENS DE SANDMAN.....	76
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	86
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	88

1 INTRODUÇÃO

O empobrecimento do imaginário cultural histórico na sociedade contemporânea requer uma análise mais atenta das produções midiáticas, em especial, sua dimensão simbólica. Podemos observar que os meios buscam preencher esse papel de fomentação do imaginário ao transformar o ordinário, o normal, em um espetáculo fantástico, como pode ser depreendido da afirmação de Dietmar Kamper, “tudo que não for visível tem que ser descartado como objeto sem valor, antes mesmo de entrar em jogo”. (KAMPER, 2000 apud KLEIN; ROSA, 2006, p.6).

Da necessidade inerente que temos de um imaginário coletivo, dos produtos da indústria cultural, as revistas em quadrinhos, ou Comics, talvez a Indústria Cultural seja uma das que mais explore essa necessidade, ao transformar mitos e símbolos em mercadoria. Tal afirmação pode ser confirmada ao observarmos o crescimento, em especial no mercado de entretenimento, de produtos destinados a um público cronologicamente adulto, com temáticas que abordam conceitos como morte, sexualidade, violência, mas tendo como cenário de fundo a fantasia e o fantástico.

O objetivo principal desta pesquisa é identificar, através de um produto midiático, as histórias em quadrinhos da saga Sandman¹, de Neil Gaiman, os conteúdos mitológicos e simbólicos de culturas arcaicas, e analisar se esses conteúdos míticos e simbólicos são ou não a origem do sucesso comercial que a saga gerou, e se a personagem principal encaixa-se, ou não, no arquétipo do herói, tão bem projetado por Joseph Campbell em sua obra “O Herói de Mil Faces”.

A pesquisa tem como hipótese que o grande sucesso da obra Sandman, de Neil Gaiman, além de méritos gráficos e de design inovador provocaram uma grande ressonância e identificação, não apenas nos habituais leitores de quadrinhos, mas em um público ávido também por literatura fantástica. Deve-se à presença de conteúdos míticos que são claramente referências e releituras de algumas narrativas da mitologia, principalmente a greco-romana, além de outras referências mitológicas secundárias, e claro, de ter como seu pano de fundo o mundo dos sonhos, e como sabemos, os sonhos são uma das raízes da cultura.

¹ As edições que serão o corpus de nossa pesquisa são as edições de #1; #3; #4 e #8, publicadas no primeiro arco de histórias chamado de Prelúdios & Noturnos.

Então, por tratar-se de uma análise comparada, a metodologia usada será a pesquisa teórica que irá abranger os estudos da mitologia, pós-modernidade, comunicação de massa, imaginário e histórias em quadrinhos, como pode ser observado nas obras citadas nas referências apresentadas no final desse trabalho.

Considerando o corpus citado na delimitação do tema e sendo a bibliografia de referência de caráter geral e interdisciplinar buscará abranger, no primeiro capítulo, uma breve história do autor de nosso objeto e de sua principal obra e mostrar como todo o seu trabalho, a citar os produtos de comunicação de massa, está claramente marcado pela pós-modernidade. No segundo capítulo, apresentamos um breve resumo da obra e buscamos mostrar o elemento estratégico de aglutinação de elementos culturais distintos, recurso muito usado nos produtos de comunicação de massa.

Nos dois capítulos finais, a bibliografia é de caráter específico e será consultada para assuntos como mitologia nas questões voltadas para as imagens e antropologia, filosofia e psicologia no que se refere ao imaginário.

2 A FACE PÓS-MODERNA DA OBRA DE NEIL GAIMAN, O AUTOR

Figura 1 – Neil Gaiman – arte de Craig Russell



Fonte: Google imagens (2016). Disponível em: <<http://www.neilgaimanbibliography.com/index.html>>.

Neil Richard Gaiman, ou apenas Neil Gaiman, como é conhecido no mainstream da Cultura Pop (doravante apenas Gaiman), prolífico escritor britânico de fantasia e ficção, começa, no início dos anos de 1980, a trabalhar como jornalista e crítico musical, dando início às suas conexões, que posteriormente iriam credenciá-lo a ser roteirista de histórias em quadrinhos. É nesse período que Gaiman conhece figuras que, pouco antes dele próprio, já começaram a ter sucesso nesse universo de autores fantasistas, como Alan Moore e Clive Barker.

Declarando-se um leitor incansável de obras de fantasias e de ficção científica, incluindo-se nesse segmento as histórias em quadrinhos, tendo entre seus autores preferidos nomes como John Ronald Reuel Tolkien (J.R.R. Tolkien), Clive Staples Lewis (C.S. Lewis), Gilbert Keith Chesterton (G.K. Chesterton), Howard Phillips Lovecraft (H.P. Lovecraft), Jorge Luis Borges, entre outros. Gaiman afirma ter em sua biblioteca mais de 5.000 títulos.

Sobre os autores Tolkien, Lewis e Chesterton, em um discurso na Mythopoeic Society², em 2004, Gaiman faz o que podemos entender como uma verdadeira declaração de amor às obras desses autores.

² A Sociedade Mythopoeic é uma organização sem fins lucrativos dedicada ao estudo da literatura mitopoética, particularmente as obras dos membros da Oxford círculo informal literário conhecido como os "Inklings".

Segue a transcrição de um trecho extraído do site de Gaiman em uma tradução livre do autor dessa pesquisa:

Chesterton e Tolkien e Lewis, como eu disse, não foram os únicos escritores que li entre os seis e treze anos de idade, mas eles foram os autores que li várias e várias vezes, e cada um deles, desempenharam um papel na construção do meu Eu. Sem eles, eu não posso imaginar que teria me tornado um escritor, e certamente não um escritor de ficção fantástica. Eu não teria entendido que a melhor maneira de mostrar às pessoas que coisas verdadeiras vem de uma direção que não poderia ser imaginado que dali viria a verdade, nem que a majestade e a magia da crença e dos sonhos podem ser uma parte essencial da vida e da escrita.

Conforme descrito em sua biografia a porta de entrada de Gaiman foi a revista *Knave Magazine*, revista de temática adulta, destinada ao público masculino, (semelhante à revista *Playboy* americana), onde chegou a publicar, além de entrevistas, alguns contos.

Explorando o livro “O Príncipe das Histórias: Os Vários Mundos de Neil Gaiman”, já em sua introdução, somos informados da importância desse autor na Cultura Pop. Neste trecho, Gaiman nos é apresentado como um dos dez maiores escritores pós-modernos vivos. Encontramos também diversos comentários de autores “celebridades” dentro do meio fantasista, sempre positivos, evidentemente, além de nos informar os quase 40 prêmios recebidos, entre eles os de literatura e quadrinhos.

Para corroborar a afirmação acima (sobre estar entre os dez maiores escritores pós-modernos vivos) transcrevemos a opinião de Gaiman sobre esta declaração. Veja um trecho de uma entrevista dada à revista *Época* em 2006:

ÉPOCA - Você é citado no Dicionário de Literatura como um dos dez maiores escritores pós-modernos vivos. Qual a sensação?
Neil Gaiman - Nunca imaginei nada disso. O estranho para mim agora é que aqui nos Estados Unidos a DC Comics está lançando minhas obras. Olho e lembro que nunca sonhei com isso. O momento mais emocionante da minha carreira foi em 1989, quando soube que *Sandman* seria republicado em outra língua, uma língua que eu não poderia ler, o português. Hoje as obras estão editadas em quase 40 línguas. Toda semana algo é publicado em algum lugar do mundo.

Todo esse perfil de sucesso, apresentado acima, se deve, exclusivamente, ao trabalho que foi a porta de entrada a esse “estrelato”, a obra em quadrinhos *Sandman*. Dos diversos comentários de outros autores sobre Neil Gaiman,

destacamos dois que fazem referência à obra Sandman, que é a obra a ser usada para o desenvolvimento desse trabalho:

Além de todas as outras coisas, Sandman é uma HQ para intelectuais, e acho que já era hora (MAILER³, 2011, p.21).
O trabalho de Neil Gaiman em Sandman é tão excelente, uma apresentação tamanha de um novo padrão de qualidade, que, enquanto lemos, percebemos que é sobre algo, não é apenas entretenimento (apesar de também o ser, claro) (ELLISON, 2011, p.21).

Também é importante destacar que no livro biográfico de Neil Gaiman, ele nos é apresentado com um criador de “Contos de Fadas”, e que apesar de o termo “conto de fadas” ser usado pejorativamente, tanto nos meios acadêmicos quanto mercadológicos, o autor consegue “inverter” essa posição, tendo sua obra mais famosa, Sandman, classificada como o conto de fadas adulto modelo do século XXI. Assim, é impossível não pensar no impacto que a obra causou, não apenas no universo dos quadrinhos, mas também na cultura pop.

2.1 As Obras

Em 1980, Gaiman começa sua carreira como jornalista. Coincidentemente, nesse período, Gaiman recomeça a ler quadrinhos, através das revistas *Monstro do Pântano*, que estava sendo roteirizada por Alan Moore.

A seguir, faremos uma apresentação cronológica dos trabalhos do autor, não incluiremos as republicações, reedições e etc. Para facilitar o desenvolvimento da leitura, iremos separar os trabalhos na ordem que foram publicados, por estilos de trabalho (quadrinhos, livros, filmes, descartaremos os trabalhos realizados especificamente para áudio). Todas as traduções feitas para a língua portuguesa serão apresentadas ao lado do nome original, entre parênteses. Devido ao fato da obra em quadrinhos de Neil Gaiman ser extensa, serão destacadas apenas as de maior relevância e significativas ao trabalho, desconsiderando as demais.

Gaiman, após o sucesso da obra Sandman, passa a publicar uma série de romances de fantasia. Seus romances quase sempre são ligados a termos que exploram o lado obscuro e mágico de seres humanos como seres encantados, sempre em ambientes vinculados à realidade dos personagens humanos. Sua

³ Escritor estadunidense, premiado duas vezes com o prêmio Pulitzer, autor do livro “Os Nus e os Mortos”.

primeira publicação foi em 1988, com o livro *Good Omens*, em coautoria com Terry Pratchett, pela editora *Workman Publishing*, (lançado no Brasil pela editora Bertrand Brasil, com o título *Belas Maldições*). Em 1996, lança *Neverwhere*, pela editora BBC Books, (lançado no Brasil pela editora Conrad, com o título *Lugar Nenhum*). Esse trabalho, originalmente, foi desenvolvido para uma série de TV da rede de TV britânica BBC. Em 1999, publica *Stardust*, pela editora Willian Morrow. Originalmente, publicado como uma história em quadrinhos torna-se um filme de sucesso e posteriormente um livro.

No ano de 2001, publica *American Gods*, pela editora Willian Morrow, (lançado no Brasil pela editora Conrad, com o título *Deuses Americanos*). Seu primeiro grande sucesso no universo literário. Esse trabalho, até o momento, não houve qualquer versão em outras mídias, conforme o site [neilgaiman.com](http://www.neilgaiman.com)⁴ começaram as filmagens cinematográficas desta obra. vale dizer que o autor trabalhou mais explicitamente a mistura de fantasia com mitologia. Em 2005, publica *Anansi Boys*, pela editora Harper Collins, (publicado no Brasil com o título *Os Filhos de Anansi*, pela editora Conrad).

Em 2013, publica outro livro de grande sucesso de crítica e público, o livro *The Ocean at the End of the Lane* – pela editora Willian Morrow, (publicado no Brasil com o título *O Oceano No Fim do Caminho*, pela editora Intrínseca).

Gaiman publicou também uma série de trabalhos literários dedicados ao público infantil e infanto-juvenil. Como já explicado, todas as obras que tiveram tradução para a língua portuguesa seguem em parênteses, ao lado do nome original.

Em 1991, publica *Now we are Sick: An Anthology of Nasty Verse* – com Stephen Jones, pela editora Dream Haven Books. Em 1993, publica *Angels and Visitations: A Miscellany*, pela editora Dream Haven Books. No ano de 1993, publica *An Honest Answer*, pela editora Cult Press. Três anos depois, em 1996, é lançado *The False Knight on the Road*, pela editora Green Man Press. Ainda em 1996 também publica *In the End*, pela editora Aardwolf Publishing.

Em 1997, é publicada a obra infantil *The Day I Swapped My Dad for Two Goldfish*, ilustrado por seu grande parceiro Dave McKean, pela editora White Wolf Publishing, (publicado em Portugal, com o título *O Dia em que Troquei Meu Pai por*

⁴ Este site pertence exclusivamente à vida e obras de Neil Gaiman. Disponível em: <http://www.neilgaiman.com/>. Acesso em: 15 jun. 2015.

Dois Peixinhos Vermelhos, pela editora Vitamina BD). Em 1998, lança *Only the End of the World Again*, pela editora Dream Haven Books. Em 1998, publica a série de contos dedicada a um público mais adulto, *Smoke and Mirrors: Short Fictions and Illusions*, pela editora Avon Books, (publicado no Brasil com o nome *Fumaça e Espelhos: Contos e Ilusões*, pela editora Via Lettera). No ano de 2002, lança *Coraline*, livro também ilustrado por Dave McKean, lançado pela editora Harper Collins, (publicado no Brasil com o nome original pela editora Rocco). O sucesso dessa obra gerou uma animação de muito sucesso, com o mesmo título. Por esse trabalho, Gaiman foi premiado com os prêmios Hugo Award e Nebula Award, de melhor novela, além do Bram Stoker Award, de melhor trabalho do ano.

Sobre essa obra, em 2009, Gaiman, em uma entrevista para o site brasileiro *Omelete*⁵, que trata exclusivamente de cultura pop, deu uma declaração que mostra notoriamente sua predileção por obras de aspectos sombrios, inclusive para crianças:

Agora que o filme está pronto, ele supriu suas expectativas?
É exatamente o filme que eu esperava que ele fizesse: um filme dele, ainda que um filme do meu livro. Ele tem trechos da história, mas foi expandido, já que não é um livro assim tão grande. E ele o fez com sua incrível imaginação, sem amainar nada. Eu adoro o fato de ele ter mantido as crianças fantasmas ou um rato tendo sua cabeça comida por um gato. É curioso, mas são os adultos que me falam que ficaram assustados com a história, que terminaram o livro de madrugada e saíram fechando as portas. As crianças simplesmente adoram.

Em 2003, é publicado *The Wolves in The Wall*, ilustrado por Dave McKean e publicado pela Harper Collins, (lançado no Brasil com o título *Os Lobos Dentro das Paredes*, pela editora Rocco). Em 2005, lança *Melinda*, pela editora Hill House.

No ano de 2006, é publicado a obra *Fragile Things*, pela editora Willian Morrow, (publicado no Brasil, em 2008, em dois volumes, com o título *Coisas Frágeis*, pela editora Conrad). Nesse trabalho, Gaiman mostra toda a intertextualidade de sua obra ao usar elementos e personagens de outras obras de ficção e fantasia, como Conan Doyle, H.P.Lovecraft, ou mesmo o universo do filme *Matrix*.

Em 2007, publica *M is for Magic*, pela editora Harper Collins. Esse trabalho, apesar do sucesso, não é totalmente inédito, pois contém contos já apresentados

⁵ Este site pode ser encontrado no endereço disponível em: <<https://omelete.uol.com.br/>>. Acesso em: 20 mar. 2015.

em *Angels and Visitations* e *Smoke and Mirrors*. Ainda em 2007, publica o livro *InterWorld*, pela editora Harper Collins. Esse é outro trabalho literário de Gaiman em parceria com Michael Reaves. Em 2008, é lançado *Odd and the Frost Giants*, pela editora Bloomsbury Publishing, (publicado no Brasil com o título *Odd e os Gigantes de Gelo*, pela editora Rocco), e também *The Dangerous Alphabet*, pela editora Harper Collins, (publicado no Brasil com o título *O Alfabeto Perigos*, pela editora Rocco). Ainda em 2008, lança outro livro de sucesso, *The Graveyard Book*, pela editora Harper Collins, (publicado no Brasil com o título *O Livro do Cemitério*, pela editora Rocco). Em 2009, publica três livros infantis ilustrados, *Blueberry Girl*, *Crazy Hair*, *Instructions*, todos pela editora Harper Collins. Em 2013, publica mais dois livros infantis, *Chu's Day*, *Fortunately, the Milk*, pela editora Harper Collins. Todos ilustrados.

Ainda em 2013, em parceria com outros dois autores Michael Reaves e Mallory Reaves, publica *The Silver Dream*, pela editora Harper Collins. Esse trabalho é uma continuação do trabalho de 2007, *InterWorld*.

Tendo começado sua carreira como jornalista, Gaiman tem algumas publicações fora do gênero que o transformou em um astro. Como obra de não ficção, e sua primeira publicação literária, no ano de 1984, publica a biografia da banda inglesa de *New Wave* de muito sucesso no início dos anos 80, *Duran Duran: The First Four Years of the Fab Five*, pela editora Proteus Publishing.

Em 1985, Gaiman em coautoria com Kim Newman publica *Ghastly Beyond Belief*, pela editora Arrow. Essa publicação faz uma análise crítica a trabalhos de ficção científica e fantasia.

Em 1998, publica *Don't Panic: The Official Hitchhiker's Guide to the Galaxy Companion*, pela editora Titan. Um guia para a leitura da trilogia do autor e comediante Adam Douglas, O Guia do Mochileiro das Galáxias.

Em 2013, tem editado e publicado pela editora Willian Morrow seu discurso *Make Good Art*, feito para formandos da University of the Arts na Filadélfia, Estados Unidos. Esse discurso virou um viral de internet.

Devido ao grande sucesso que os quadrinhos Sandman fizeram e à repercussão trazida por seu nome, Gaiman recebe convites para a realização de diversos roteiros de cinema.

Em 1997, faz a adaptação do roteiro do Anime Japonês, *Princess Mononoke*.

Em 2003, escreve e dirige o filme *A Short Film About John Bolton*. Em 2005, escreve para a direção de seu amigo Dave McKean o roteiro do filme *Mirror Mask*.

Em 2007, faz o roteiro de seu grande sucesso *Stardust*, (no Brasil, *Stardust - O Mistério da Estrela*) que no cinema teve participações de atores como Robert De Niro, Michelle Pfeiffer, Peter O'Toole entre outros.

No mesmo ano de 2007, faz com Roger Avey o roteiro para a realização de uma animação de um clássico da literatura anglo-saxão medieval, *Beowulf*, (no Brasil, *A Lenda de Beowulf*), alcançando grande sucesso de público e crítica.

No ano de 2009, roteiriza para adaptação cinematográfica, em animação *Stop Motion*, outro de seus trabalhos literários, que também alcançou grande sucesso. Com o desenho *Coraline* o sucesso do filme foi tanto que de acordo com o website, *The Hollywood Reporter* (hollywoodreporter.com/) o filme faturou mais de 16 milhões de dólares em seu primeiro final de semana de exibição.

Na Televisão, Gaiman também fez diversos trabalhos como roteirista. Seu primeiro trabalho já recebeu destaque, escreveu uma série para a rede de TV britânica BBC. Em 1996, escreveu a série *Neverwhere*. Essa série fez tanto sucesso que virou livro e uma série em quadrinhos (no Brasil, a série em quadrinhos foi chamada de *Lugar Nenhum*).

Em 1998, escreveu o roteiro *Day of the Dead*, do episódio 8 do 5º ano da série norte-americana *Babylon 5*.

Nos anos de 2010 e 2013, Gaiman realiza um de seus sonhos de adolescente, como explica em seu discurso *Make a Good Art*, ao roteirizar dois episódios de uma das séries mais longevas da história da TV britânica (talvez do mundo) *Doctor Who*⁶: Escreveu em 2010 o roteiro do episódio 4, *The Doctor's Wife*, e, em 2013, fez o roteiro do episódio 12 da série *Nightmare in Silver*.

Nas Histórias em Quadrinhos é onde se encontram a maioria das obras de Gaiman. Segue em ordem cronológica seus trabalhos para publicações Inglesas em quadrinhos.

Pela editora Fleetway, publicou para a série *Future Shocks*, da revista 2000 *AD*⁷ em 1986, *You're Never Alone with a Phone* e *Conversation Piece*. Em 1987, *I'm a Believer* e *What's in a Name?*

⁶ Doctor Who é uma premiada série de ficção científica britânica, produzida pela BBC, que conta a história de um alienígena humanoide que pode viajar no tempo. Essa série é uma das mais antigas da televisão inglesa.

⁷ Revista em quadrinhos semanal inglesa, de ficção científica e fantasia, criada em 1977.

No mesmo ano, 1987, escreve para a série *Judge Dredd*⁸, da revista 2000 AD, *Judge Hershey: Sweet Justice*.

Ainda para outra série da revista 2000 AD Revolver Horror Special, escreve em 1990 para a mesma série, *Feeders and Eaters*.

Em 1987, *Outrageous Tales from the Old Testament*, série regular da editora Knockabout Publications. Várias histórias com diversos ilustradores sobre textos bíblicos.

Uma observação pertinente ao autor merece ser citada nesse período, nos idos de 1986, Gaiman conhece duas pessoas que marcariam seus trabalhos, e talvez sua vida, o artista Dave McKen, colaborador em diversos trabalhos de Gaiman, sendo o capista oficial de toda a série Sandman; e Karen Berger, editora chefe da DC Comics.

Em 1987, escreve seu primeiro trabalho com Dave McKean, *Violente Cases*, para a editora Escape. Em 1989, escreve *Signal to Noise* também com Dave McKean, para a revista The Face. Posteriormente, em 1992, essa história seria publicada em uma Graphic Novel⁹.

Simultaneamente às publicações inglesas, em 1988, Gaiman começa a publicar no mercado americano para a editora DC Comics, e inicia seu caminho ao estrelato no mundo da cultura pop.

Em 1988, publica *Black Orchid*, (publicado no Brasil, pela editora Globo, em 1988, com o nome *Orquídea Negra*). Certamente, a obra que iria impulsionar Gaiman ao sucesso, ao criar um trabalho que já é considerado um clássico dos universos dos quadrinhos, ele deu um grande passo na sua carreira.

Gaiman inova com essa história, primeiro ao transformar em protagonista uma heroína, que até então só havia aparecido como coadjuvante de outras personagens. Acrescenta sensualidade (ao comparar a beleza da feminilidade às flores, sem qualquer apelo sexista) e também por ser uma das primeiras histórias em quadrinhos (ao lado do Monstro do Pântano, de seu amigo Alan Moore) a mostrar temas como a degradação ambiental.

⁸ Personagem mais famoso da revista 2000 AD.

⁹ Graphic Novel em inglês, ou Romance Gráfico, em português, é uma expressão popularizada pelo artista Will Eisner, para apresentação de qualquer história em quadrinho, com temáticas adultas.

Figura 2 – Personagem Orquídea Negra em arte de Dave McKean



Fonte: Disponível em: <<http://revistaogrito.ne10.uol.com.br/page/wp-content/uploads/2013/04/orquidea.jpg>>.

Nesse trabalho, pôde-se observar algumas características que marcariam a obra Sandman. A harmonia entre uma narrativa diegética em um universo mimético. Em dezembro de 1988, é lançado o primeiro número da revista Sandman, como já dito, a série que lançaria Neil Gaiman ao estrelato.

Sandman, reconhecidamente a obra de maior sucesso do autor, é uma série em 75 edições, dividida em 10 arcos de histórias que conta a saga do senhor do reino dos sonhos. Com um ar sombrio, a saga trata do resgate de poder do senhor desse mundo onírico e de sua queda e os reflexos dessa trajetória no mundo de todos os seres com a capacidade de sonhar, humanos e não humanos. Inegavelmente, o sucesso dessa obra deve-se ao fato de os sonhos serem um aspecto inerente ao imaginário coletivo.

Figura 3 – Sandman



Fonte: Disponível em: <<http://fragmentsofatotality.blogspot.com.br/2012/05/reflections-on-neil-gaimans-sandman.html>>.

Em 1990/1991, a editora DC Comics lança *The Books of Magic*, (lançado no Brasil em 1990, pela Editora Abril, com o nome *Os Livros da Magia*).

O trabalho, *Os Livros da Magia*, caracteriza muito bem a capacidade do autor da realização de bricolagem, ou melhor, de sua recursividade, no desenvolvimento de seus textos, ao fazer uso de elementos de diversas culturas, que vão desde o Livro do Genesis, da bíblia cristã, passando por elementos do folclore popular, chegando até mesmo a usar elementos da Cibercultura.

A obra fez tanto sucesso que a editora decidiu transformar essa minissérie, originalmente de 4 edições, em uma série regular, pelo selo Vertigo, com diversos números (realizando um verdadeiro projeto de Crossmedia). Todo o material posterior foi trabalhado por outros autores.

Além disso, é interessante notar que até os dias de hoje essa obra faz com que os fãs de Neil Gaiman acusem a autora da série Harry Potter, J.K.Rowling, de plagiar a imagem de seu herói, o personagem Timothy Hunter. O personagem de Gaiman tem as mesmas características do personagem Harry Potter (inglês, magro e franzino, usando óculos, coruja). Sobre isso, Gaiman na defesa da autora deixa claro o conceito de recursividade nas construções de suas obras ao explicar que o arquétipo do jovem feiticeiro é bastante comum na literatura, e ainda ao declarar ao jornal *The Scotsman*, ele afirma: “[...] E eu disse para Rowling que achava que nós dois estávamos roubando de T.H. White: bem diretamente” (GAIMAN, 2011, p.296).

Seguem as imagens comparativas de ambos os personagens:

Figura 4 – Foto da personagem Harry Potter e Tim Hunter em arte de John Bolton



Fonte: Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/games/duelo-de-bruxos-harry-potter-x-tim-hunter/#¹⁰.U4tN53JdVVU>>.

¹⁰ Toda edição que aparecer # (hashtag) refere-se a um capítulo da saga de Sandam. Ex: # cap.1, 1 revista, e, assim, sucessivamente.

Figura 5 – Foto da personagem Harry Potter e Tim Hunter em arte de John Bolton



Fonte: Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/games/duelo-de-bruxos-harry-potter-x-tim-hunter/#.U4tN53JdVVU>>.

Em 1994, lança *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch: A Romance*, publicado no Brasil com o título *A Comédia Trágica ou a Tragédia Cômica de Mr. Punch*, pela editora Conrad. Em 1997/1998, sai *Stardust*, com ilustrações de Charles Vess, publicado no Brasil com o mesmo nome, que posteriormente viraria um livro e filme como já citado acima.

No ano de 2000, lança *Green Lantern/Superman: Legend of the Green Flame*, publicado no Brasil com o título *Lanterna Verde/Super-Homem: A Lenda da Chama Verde*.

Entre os anos de 1990 e 1992, escreve para a editora Eclipse diversas histórias do personagem *Miracleman*. *Personagem de sucesso*, especialmente na Grã-Bretanha.

Em 1991, atendendo a um pedido do editor/roteirista/desenhista e fundador da editora Image Comics, Todd MacFarlane, desenvolve uma minissérie para o principal personagem da editora, o soldado do inferno, Spawn, além de repaginar a personagem, colocando-o em um cenário e tempo medieval, cria duas personagens que se tornariam frequentes na editora, cria a guerreira Ângela (de clara inspiração nas valquírias nórdicas) e o mago Cogliostro (conhecido alquimista do século XVIII morto pela inquisição).

No ano de 1994, Gaiman escreve sua primeira história para a Editora Marvel Comics, *The Last Temptation*, (lançado no Brasil, em 2002, pela editora Panini, com o nome *A Última Tentação*). Essa obra é inspirada no CD do cantor de rock Alice Cooper, com o mesmo nome, sendo o cantor um dos protagonistas da obra.

Em 2001, escreve *Heroes: The Song of the Lost*.

No ano de 2004, Gaiman põe um dos personagens símbolo da editora o Capitão América, século XVII. Escreve a minissérie em oito edições *Marvel 1602*, (publicado no Brasil pela editora Panini, com o mesmo nome).

Em 2007, publica *Eternals*, (publicado no Brasil, pela editora Panini com o nome de Os Eternos). Outro trabalho de grande repercussão.

Ao apresentarmos os trabalhos de Gaiman, observamos que ele inicia sua carreira aos vinte e poucos anos, no Reino Unido, durante o governo de Margaret Thatcher. A década de 1980, que iria marcar profundamente não apenas uma geração ou um país, mas o planeta. Países de todo o mundo viveram, de modo mais intenso ou de maneira mais lenta, reformas econômicas, políticas, sociais e culturais. Portanto, é impossível não observarmos que a narrativa da obra *Sandman*, mesmo tendo sido publicada até a segunda metade da década seguinte, contextualize com a história dos anos 80.

2.2 Anos 80

Se a modernidade tem na segunda metade do século XIX suas marcas mais indeléveis, a década iniciada em 1980, do século XX pode, talvez, ter a mesma representatividade para o que chamamos de pós-modernismo. A década de 80 é definitivamente marcada como o fim da Era Industrial e o início da Era da Informação.

Se a modernidade apresentava a proposta de nos afastar do passado, de levar o ser humano ao seu ápice evolucionário, em uma sociedade objetiva, de paz, ordem e prosperidade, trazendo assim, o que Edgar Morin chamaria de “Paradigma da Simplificação”.

A pós-modernidade desconstrói isso, em sua crítica à cultura capitalista, e a tudo que a envolve, traz ainda a constante tentativa de unir a cultura com o mercado, e assim mostrar os traços fundamentais de nossa complexa natureza humana, como apresentado por Contrera:

A pós-modernidade é por isso um cair de máscaras do maciço processo de racionalização ao qual fomos submetidos nos últimos dois séculos, e nela se revelam traços fundamentais da natureza humana, traços inconvenientes ao projeto civilizatório do Ocidente cristão (e capitalista), tais como o poder do imaginário, dos mitos, das religiões, das crenças, das convicções partilhadas (CONTRERA, 2007, p.1).

Então, podemos entender que o pós-modernismo traz em si críticas e contestações aos valores que foram criados na Era Industrial. O que se reflete muito bem na arte.

Sobre esse conceito, Zygmunt Bauman nos apresenta uma excelente definição ao trabalho do artista pós-moderno:

[...] a obra do artista pós-moderno é um esforço heroico de dar voz ao inefável, é uma conformação tangível ao invisível, mas é também (obliquamente, através da recusa ao reafirmar os cânones socialmente legitimizados dos significados e suas expressões), uma demonstração que é possível mais do que uma voz ou forma e, desse modo, um constante convite a se unir no incessante processo de interpretação, que também é o processo de criação de significado. (BAUMAN, 1998, p.133-134).

Para entender o trabalho do autor, recorreremos ao exemplo do ocorrido na Grã-Bretanha, especificamente sobre a primeira ministra Margaret Thatcher. Foi lá que Gaiman começa a trabalhar. O início dos anos 80 começou com políticas reformistas que mudariam o país definitivamente. Era o início do que se intitularia de Thatcherismo. Tal política, de traços explicitamente neoliberais, causou o desmonte do Estado de bem-estar social, deixando milhões de trabalhadores sem emprego e destruindo setores que tinham grande participação na política social e cultural do país. Tais medidas produziram um mal-estar muito grande na sociedade, desencadeando um caos social e manifestando um total desencanto à sociedade Britânica, especialmente aos jovens. Tal desencanto é culturalmente bem representado pela arte produzida no período, em especial pela música e pelas histórias em quadrinhos.

Então, se a Bauhaus lançou, na década 20, as sementes para o pós-modernismo; nos quadrinhos, os primeiros sinais dessa transformação surgem no início dos anos 60, quando começa uma mudança significativa nessa mídia de massa. A editora Marvel é a responsável por iniciar a apresentação do lado humano de seus super-heróis.

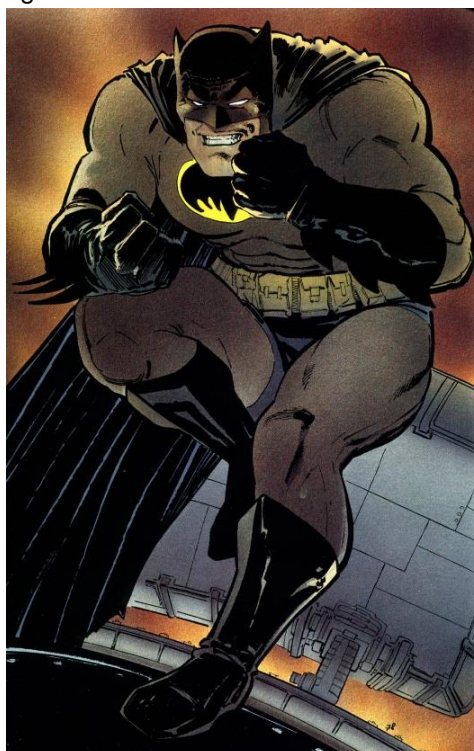
Os “heróis”, por trás das máscaras, em suas faces humanas, são tão cheios de problemas, como qualquer ser humano comum, que carrega problemas econômicos, emocionais e até mesmo existenciais. Mas tudo isso sai de cena ao vestirem suas máscaras e uniformes, neste momento, o “mundo” voltava ao seu maniqueísmo. Isso fica bem caracterizado naquilo que nos diz Edgar Morin sobre os heróis:

Na universal e milenar tradição, o herói, redentor ou mártir, ou ainda redentor e mártir, fica sobre si, às vezes até a morte, a infelicidade e o sofrimento. Ele expia as faltas do outro, o pecado original de sua família, e apazigua com seu sacrifício, a maldição ou cólera do destino. A grande tradição precisa não só do castigo dos maus, mas do sacrifício dos inocentes, dos puros, dos gêneros. (MORIN, 2002, p.93).

Assim seguiria, até os anos 80. Claro que essa mudança, em uma editora como a Marvel Comics, buscou atender a fins mercadológicos, visando atingir os adolescentes. Mas, além disso, havia outras produções nesse universo dos quadrinhos, como exemplo, autores que não queriam seguir as “regras” do mercado, apresentavam trabalhos de claros traços pós-modernistas e temáticas mais adultas, como a revista *ZAP Comix editada por Robert Crumb*, mas por estarem fora do mainstream comercial, ainda não tinham o devido reconhecimento.

Se, nos Estados Unidos, a Meca dos Quadrinhos de super-heróis, a transformação pós-moderna tem, para alguns, como marco a publicação, em 1986, de *The Dark Knight Returns*, do autor americano Frank Miller, (No Brasil, O Cavaleiro das Trevas), uma década antes, a editora inglesa *IPC Magazines* publicava as primeiras histórias de seu personagem mais famoso, o distópico Judge Dredd (No Brasil, Juiz Dredd).

Figura 6 – Batman o Cavaleiro das Trevas



Fonte: Disponível em: <<http://bigother.com/2010/02/08/reading-frank-miller%E2%80%99s-batman-the-dark-knight-returns-part-2/>>.

Figura 7 – Juiz Dredd



Fonte: Disponível em: <<http://www.comicvine.com/forums/battles-7/judge-dredd-vs-tohru-adachi-1538030/>>.

O sucesso de tal revista, que mostrava mundos bizarros e distópico, sinalizava o que seria chamado de a Invasão Britânica dos quadrinhos, uma leva de artistas britânicos que iriam publicar seus trabalhos nas maiores editoras de quadrinhos americanas (quicá do mundo). A DC Comics e a Marvel Comics. Eles trariam não apenas novos roteiros com temáticas adultas, mas roteiros que tivessem um novo padrão nas ilustrações.

Sobre essas ilustrações, às quais nos referimos, seria o conceito de arte nas páginas, e não a sequências de quadros tradicionais usados até então.

Seria uma ruptura com as tradicionais características maniqueístas dos super-heróis.

O precursor dessa invasão talvez tenha sido o escritor Alan Moore, que no ano de 1983 passa a ser responsável pelo roteiro de Swamp Thing (no Brasil, O Monstro do Pântano), que iria inovar, ao reconstruir toda a história da personagem título, ao redefini-lo não como um acidente da ciência, como tantos outros super-heróis da época, mas transformá-lo num Elemental¹¹. Um claro sinal de ruptura com os quadrinhos convencionais. Em 1986, esse autor lançaria aquela que, por muitos, ainda é considerada a melhor obra de quadrinhos de todos os tempos, *Watchmen*, sendo a essa obra creditada o reinteresse dos adultos pelos quadrinhos, principalmente por abordar temas muito recorrentes nos anos 80 como a guerra fria, o uso da mídia como ferramenta de manipulação social, principalmente por políticos, homossexualidade, prostituição e a vantagem do poder econômico das classes dominantes. Em uma obra anterior do autor, de 1982, de igual complexidade, *V de Vingança*, onde o protagonista, um anti-herói, é um anarquista que se opõe ao regime fascista, sendo uma crítica direta ao Thatcherismo.

Figura 10 – Alan Moore em caricatura de Mark Eastbrook



Fonte: Disponível em: <<http://markeastbrook.blogspot.com.br/2010/09/alan-moore-sketch.html>>.

¹¹ Espíritos dos elementos, segundo o ocultismo. 2 Astrol. Agentes astrais que fixam as imagens errantes e dão vida às coisas imaginárias. Fonte: dicionário on-line de português <<http://www.dicio.com.br>>.

Figura 11 – O Monstro do Pântano



Fonte: Disponível em: <<http://www.wired.com/2009/02/review-alan-moo/> Monstro do Pântano>.

Em dezembro de 1988, Gaiman, que já havia obtido sucesso comercial com a minissérie *Black Orchid*, (No Brasil, Orquídea Negra), lançou o primeiro número da sua obra-prima, *Sandman*, talvez, a mais emblemática obra dos quadrinhos na pós-modernidade.

Emblemática por todas as suas características pós-modernas e, principalmente, pela construção simbólica peculiar do personagem.

Para entender isso, fizemos uma comparação na construção da principal personagem de Gaiman, Sandman e o principal herói da era moderna o Super-Homem. Para isso, recorremos a Umberto Eco, em sua obra *Apocalípticos e Integrados*, logo na introdução do capítulo *O Mito do Superman*, Eco expõe com clareza o processo de mitificação de um super-herói:

O problema com que pretendemos nos defrontar exige uma definição preliminar e, em suma, aceitável de “mitificação como simbolização incôscia, identificação do objeto com uma soma de finalidades nem sempre racionalizáveis, projeção na imagem de tendências, aspirações, temores particularmente emergentes num indivíduo, numa comunidade, em toda uma época histórica. (ECO, 2001, p. 239).

O que Gaiman faz é seguir a “receita” de Umberto Eco, essa contextualização das obras com sua época fica bem clara ao lermos o artigo de Rubens César Baquião, “A Composição Rock’n’Roll de Sandman”:

O historiador Eric Hobsbawm (1917-2012), em sua obra “A Era dos Extremos” faz uma reflexão sobre as artes produzidas no pós-guerra, declarando ser impossível estudar uma produção cultural separada de seu contexto contemporâneo: É prática dos historiadores – incluindo este – tratar os fatos das artes, por mais óbvias e profundas que sejam suas raízes na sociedade, como de algum modo separáveis de seu contexto contemporâneo, como um ramo ou tipo de atividade humana sujeito às suas próprias regras, e capaz de ser julgado como tal. Contudo, na era das mais extraordinárias transformações da vida humana até hoje registradas, mesmo esse antigo e conveniente princípio de estruturar um estudo histórico se torna cada vez mais irreal. Não apenas porque as fronteiras entre o que é e o que não é classificável como “arte”, “criação” ou artifício se tornaram cada vez mais difusas, ou mesmo desapareceram completamente, ou porque uma escola influente de críticos literários no fin-de-siècle julgou impossível, irrelevante e não democrático decidir se Macbeth, de Shakespeare, é melhor ou pior que Batman, mas também porque as forças que determinavam o que acontecia com as artes, ou o que os observadores anacrônicos teriam chamado por esse nome, eram esmagadoramente exógenas. Como seria de esperar numa era de extraordinária revolução tecnocientífica, eram predominantemente tecnológicas. (HOBSBAWM, 1999, p.483 apud BAQUIÃO, 2012, p.11).

A ressonância dos trabalhos de Gaiman fica muito clara ao fazermos uma busca por seu nome na internet. Nesta busca, encontramos milhões de páginas na web dedicadas ao autor¹² e maiores ainda são os números de páginas dedicadas à sua personagem, Sandman¹³.

O que Gaiman faz para obter tal êxito, não exclusivamente em Sandman, mas em seus vários trabalhos de sucessos (comerciais), é sempre recorrer à imanente complexidade do pensamento humano, fugindo de suas simplificações. Entre esses conceitos, fica claro o uso dos mitos. Se ele o faz de forma consciente ou não, é impossível saber, uma vez que o próprio nunca deixou claro em suas declarações o seu conhecimento, sobre trabalhos que tratam de tal complexidade.

Então para entender a ressonância desse autor, recorreremos novamente a Contrera em seu trabalho, O Mito na Mídia:

Podemos compreender o mito como um texto imaginativo-criativo, segundo a conceituação do semioticista, I.Bystrina¹⁴, em que esse é um texto eminentemente simbólico, e por isso codificado por um processo arbitrado que inclui graus diversos de motivação, entre eles os mais ou menos evidentes. Entre os muitos textos que perfazem esse perfil estão os sonhos, as histórias fabulosas, os mitos (CONTRERA, 2000, p.40).

¹² Em 13 de junho de 2014 ao digitar Neil Gaiman no Google encontramos 3.270.00 resultados.

¹³ Em 13 de junho de 2014 ao digitar Sandman no Google encontramos 6.400.000 resultados.

¹⁴ Segundo leitura do Prof. Dr. Norval Baitello Jr, sobre a obra Semiotik der Kultur de I. Bystrina.

Então, a conclusão que podemos observar é que Gaiman, um escritor de fantasia recursiva, faz uma bricolagem de elementos de diversas culturas para criar uma identidade pós-moderna em seu trabalho.

3 AS MUITAS REPRESENTAÇÕES DE SANDMAN – DO FOLCLORE À FICÇÃO

3.1 Os personagens

Figura 12 – Sandman



Fonte: Disponível em:
<https://nightwandering.files.wordpress.com/2014/02/the_sandman_by_subcoolandice.jpg>.

Como a história do personagem Sandman não está mapeada academicamente, foi necessária uma pesquisa web gráfica para tentarmos mapear o histórico do personagem, disponíveis nas referências web gráficas. A partir de então, o histórico apresentado é uma livre descrição do autor na investigação web gráfica.

As referências ao nome Sandman na ficção são muitas. As descritas a seguir se referem, basicamente, àquelas ligadas ao objeto de nosso estudo, que são todos os personagens encontrados com alguma ligação aos sonhos, seja na literatura ou nas histórias em quadrinhos.

O nome Sandman, ou Homem Areia, de acordo com o Collins English Dictionary – Complete and Unabridged, “é um ser mágico que supostamente, põe as crianças para dormir aspergindo areia em seus olhos”¹⁵.

Personagem clássico do folclore do norte europeu, seu nome, homem-areia, tem, provavelmente, origem na ardência dos olhos quando nos sentimos sonolentos, e ao acordar haver a secreção viscosa (lipitudo) que escorre das pálpebras.

Sendo popular em diversas culturas, têm, provavelmente, suas influências oriundas das invasões bárbaras, ou vikings, ocorridas na Europa, no século X, que se mostram presentes em diversos traços da cultura europeia contemporânea. Por essa razão, o personagem tem muitos nomes e consequentemente diferentes caracterizações, variando de país.

As nossas pesquisas em diversos websites, tais como o thefreedictionary, ou o germanstories.vcu.edu, entre outros citados nas referências, demonstram que o personagem sempre está ligado ao sono e aos sonhos, independente do nome e das características dadas a ele.

Sandman na Inglaterra e Estados Unidos, *Sandmännchen* na Alemanha, *Klaas Vaak* na Holanda, *Wee Willie Winkie* na Escócia, João Pestana em Portugal. No Brasil, além de ser conhecido também como João Pestana, recebeu o nome de Olavinho Fecha-os-Olhos em tradução direta do dinamarquês, da obra de Hans Christian Andersen.

Sobre o nome Sandman, a primeira menção que encontramos do nome e que pode ser atribuída a um autor foi no conto fantástico, do século XIX, 1815, do escritor romântico alemão, E.T.A Hoffmann, (Ernst Theodor Amadeus Wilhelm Hoffmann), *Der Sandmann*, ou como foi chamada em português de “O Homem de Areia”. Na narrativa de Hoffman, um adulto escreve à sua noiva contando a ela sobre um ser que o assombra, em pesadelos, desde a infância e a quem culpa pela perda do pai. Além de influenciar outros autores, tal conto mereceu um artigo de Sigmund Freud chamado de *O Estranho*.

Mas a provável popularização da personagem, considerando a constante referência à sua obra nos autores pesquisados, deu-se na fábula do escritor dinamarquês de histórias infantis, Hans Christian Andersen, (H.C.Andersen), ao recriar a história folclórica para crianças, em 1841, e chamar seu personagem de

¹⁵ Tradução do autor; no original: a magical person supposed to put children to sleep by sprinkling sand in their eyes – Fonte: <<http://www.thefreedictionary.com/Sandman>>. Acesso em: 3 nov. 2015.

"Ole Lukøje" (Mr. Sandman, em inglês, João Pestana em Portugal e Olavinho Fecha-Olhos no Brasil¹⁶).

Figura 13 – Ole Lukøje



Fonte: Disponível em: <<http://nordic-aputsiaq.blogspot.com.br>>.

Nos contos fantásticos, fábulas e ficção, o personagem *Sandman* quase sempre é associado ao sono e aos sonhos, excetuando-se nas histórias da editora americana, Marvel Comics, onde Sandman, criação de Stan Lee e Steve Ditko, o personagem William Baker, em decorrência de um acidente com radiação em testes nucleares, (tema recorrente e quase obsessivo nas histórias em quadrinhos de super-heróis), passa a ter o poder de transformar seu corpo em areia, adotando a alcunha de Sandman (no Brasil, homem areia). Faz parte do universo de inimigos do Homem Aranha.

¹⁶ Segundo o site <http://www.wikisearch.net/search?q=Ole%20Luk%C3%B8je>, o nome Olej é muito popular na Dinamarca e em tradução direta seria Olavo e Ole seria Olavinho.

Figura 14 – Sandman Marvel/Homem Areia – Marvel Comics



Fonte: Disponível em: <<http://nordic-aputsiaq.blogspot.com.br>>.

Excluindo o caso acima, nas histórias em quadrinhos, o nome Sandman já se tornou, praticamente, um legado da editora norte-americana DC Comics. Podemos dizer legado, pois quatro personagens com diferentes características já usaram esse nome, embora cada um tenha características totalmente diferentes de seus antecessores.

O primeiro Sandman foi criado em 1939, na Era de Ouro dos quadrinhos, pelo escritor Gardner Fox, criador de personagens de grande sucesso, como Flash, Gavião Negro; entre outros, e pelo desenhista Bert Christman.

O primeiro The Sandman teve sua primeira aparição na revista *Adventure Comics*, número 40. O personagem Wesley Dodds era um detetive que usava uma máscara de gás e uma arma que disparava gás sonífero e punha os vilões para dormir. Vestia-se com um terno verde, uma capa roxa e um chapéu de feltro. Criado no período da segunda guerra mundial, seus primeiros inimigos eram os nazistas e também gangues locais. Posteriormente fez parte do grupo de super-heróis Liga da Justiça da América, primeiro grupo de super-heróis nas histórias em quadrinhos.

Figura 15 – Sandman Era de Ouro



Fonte: Disponível em: <<http://my.execpc.com/~icicle/SANDMAN.html>>.

O segundo The Sandman, da editora DC Comics, chamava-se Garret Sanford e o seu grau de importância se dá muito mais por quem o criou do que pelo próprio personagem. Seus idealizadores foram Joe Simon e Jack Kirby, os criadores do Capitão América. A história narra as aventuras de um cientista chamado Garret Sanford, que cria uma máquina que permite entrar na dimensão do sonho e interagir com o que ali acontece. Na primeira experiência, quando o cientista entra na dimensão do sonho, ele vence o vilão e descobre que não há meio de sair dessa dimensão, então adota o nome de Sandman, em homenagem ao vigilante dos anos 40 e decide ajudar a humanidade.

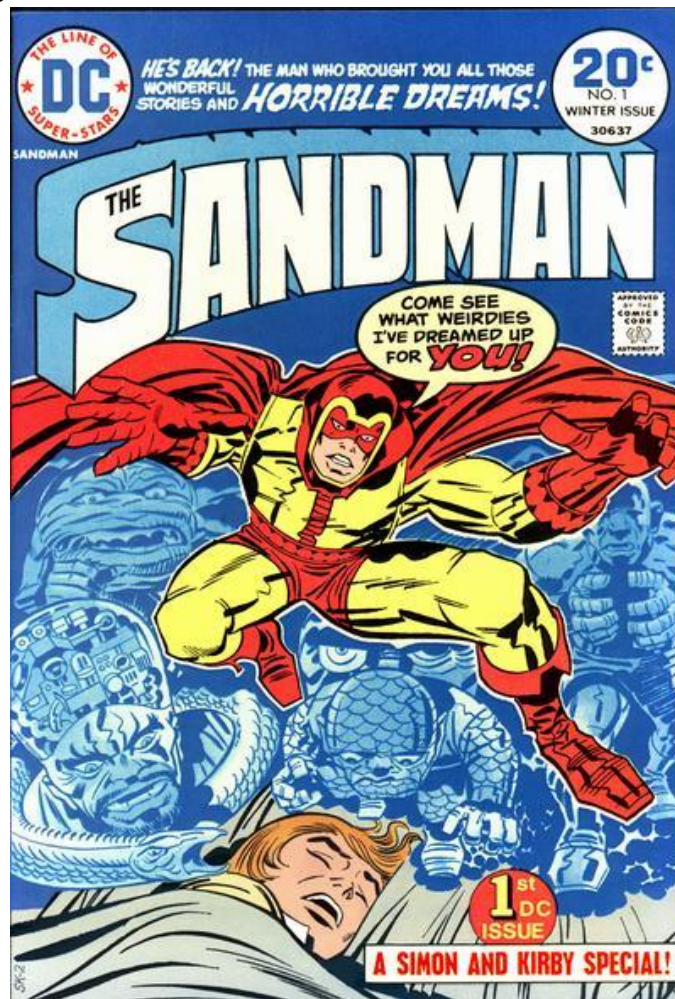
Não suportando o esforço demandado por manter-se na dimensão dos sonhos, o personagem suicida-se, sendo substituído por Hector Hall, que foi o terceiro Sandman.

O terceiro Sandman, Hector Hall, assim como Sandman teve “vida curta” nas histórias em quadrinhos da editora DC Comics, tendo sua maior importância na saga. Ele se tornou posteriormente outro personagem chamado Dr. Fate (Sr.Destino, em português).

Os personagens Sandman citados acima têm as características clássicas da época que foram apresentados. O Primeiro (Wesley Dodds) lutava contra gangster e nazistas, o segundo e terceiro (Garret Sanford), no início da década de 1970 até o início da década seguinte, entravam no universo onírico fazendo uso de alta

tecnologia. O terceiro, Hector Hall, na obra de Gaiman, estava morto, mas seu espírito vivia nos sonhos de um garoto cativo chamado Jed Walker. Como dito anteriormente, sua importância deve-se ao filho que sua esposa, Hippolyta 'Lyta' Hall irá gerar no reino dos Sonhos e que terá participação fundamental na saga de Gaiman.

Figura 16 – Sandman da Era de Prata – Joe Simon e Jack Kirby



Fonte: Disponível em: <<http://www.comicvine.com/the-sandman-1-the-sandman/4000-13959/>>.

3.2 O Sandman de Gaiman

As características dos personagens anteriores ao de Gaiman vão ao encontro das necessidades da vida urbana das grandes cidades, no tempo em que são criados e apresentados e ressalta a individualização da vida humana como afirma Edgar Morin, logo na introdução de Uma Mitologia Moderna, segunda parte de sua obra, Cultura de Massa do Século XX, quando afirma:

A cultura de massa se constitui em função das necessidades individuais que emergem. Ela vai fornecer as imagens e os modelos que dão forma as suas aspirações. Algumas dessas aspirações não podem se satisfazer nas grandes cidades civilizadas, burocratizadas; nesse caso, a cultura regata uma evasão por procuração em direção a um universo onde reinam a aventura, o movimento, a ação sem freio, a liberdade, não a liberdade no sentido político do termo, mas a liberdade no sentido individual, afetivo, íntimo, da realização das necessidades ou instinto inibidos ou proibidos. Mas sobre outro plano, as imagens se aproximam do real, ideais tornam-se modelos, que incitam uma certa práxis [...] Um gigantesco impulso do imaginário em direção ao real tende a propor mitos de autorrealização (MORIN, 2002, p. 90).

A obra de Gaiman rompe com todo o conceito da criação dos personagens anteriores. Imediatamente, podemos identificar a influência da obra de H.C. Andersen no Sandman criado por Gaiman, na definição do protagonista de sua obra, como podemos observar na comparação feita de alguns trechos da obra Ole Lukøje que comparamos com o Sandman de Gaiman.

Logo na introdução, na página 157, Andersen diz: “Ninguém no mundo sabe tantas histórias como Olavinho-fecha-Olhos (Olé Lukoie). E como sabe contá-las”.

No segundo capítulo, página 57, do primeiro arco de histórias de Sandman, o personagem é chamado de O Príncipe das Histórias.

Outra forte referência encontrada na fábula de H.C. Andersen, que podemos interpretar como uma influência para Gaiman encontra-se na conclusão da história de Andersen:

Então Ole levantou Marcelo até a janela e acrescentou:
- Veja meu irmão, o outro Ole Lukøje. Também é chamado pelo nome de Morte. Você pode ver que não tem um aspecto tão feio como às vezes é apresentado nos desenhos, nem formado de ossos e ligaduras. Não, em torno de seu casaco leva uma tira bordada de prata (GAIMAN, 2011, p.168).¹⁷

Na última edição do primeiro arco de histórias (*Prelúdios e Noturnos*), na edição de número 9, Gaiman nos apresenta a irmã do senhor dos Sonhos, Morte, como uma jovem bonita e simpática. Esta descrição vai ao encontro do mesmo relato que o personagem principal da fábula de H.C. Andersen faz ao apresentar a Morte como seu irmão.

¹⁷ No imaginário coletivo o cordão de prata é o que liga nosso corpo físico ao nosso corpo astral, sendo o grande responsável a separar o sono da morte, pois quando se rompe não acordamos mais. Fonte: <<http://www.plenus.net/arquivos/glossario.html>>. Acesso em: 3 nov. 2015.

A personagem Morte, apesar de não ser a protagonista da saga de Sandman, tornou-se a personagem mais popular entre os fãs, conforme observado em site sobre os Cosplay na Comic Con San Diego. Interessante notar que, a relação sono e morte, como sendo irmãos, não é uma criação exclusiva dele, já é algo que faz parte do imaginário e é aproveitado por H.C.Andersen.

Figura 17 – Morte



Fonte: Disponível em: <<http://www.examiner.com/article/halloween-heroes-17-death.>>.

Já o personagem Sandman, criado por Gaiman, chamado de Sonho e Morpheus, entre outros nomes, como o personagem de Andersen, não é humano, e nos é apresentado, usualmente, como um ser antropomórfico e conceituado mais como um ser mágico, ou mesmo uma ideia constante para os seres vivos.

Interessante que na narrativa de Gaiman, o personagem sempre se apresentará na forma que mais convier ao sonhador, seja ele humano ou não, como

pode ser observado em diversas histórias da saga. Sua figura, independente da forma, sempre é de algo nobre, na perspectiva do sonhador, seja um homem, um alienígena ou mesmo um animal.

Figura 18 – Os Sandman da Editora DC Comics



Fonte: Disponível em: <<http://dcheroesrpg.wikia.com/wiki/Sandman>>.

Sonho de Gaiman, ou Morpheus, é o terceiro irmão de uma família de sete seres, chamados de *Os Perpétuos*, ou *Os Sem Fim*, (*Endless*, no original), que, de certa forma, apresentam poderes sobre o que seus nomes representam. Os irmãos são Destino, Morte, Sonho, Destruição, Desejo, Desespero e Delírio. Interessante notar que no original, em inglês, Gaiman faz uma aliteração com o nome da família dos *Sem Fim* (Destiny, Death, Dream, Destruction, Desire, Delirium, Despair), todos começam com a letra D. Tais seres, na obra de Gaiman são apresentados como seres muito anteriores aos deuses.

Nossa pesquisa busca mostrar que o autor inspirou-se em mitologias diversas na escolha de seus personagens, principalmente na mitologia greco-romana, nos nomes e características de seus personagens, e inspira-se no estilo narrativo da mitologia nórdica ao compor os arcos de história que contam a saga do senhor dos sonhos. Dos personagens acima citados, em quatro deles, imediatamente,

reconhecemos como os filhos da deusa grega que personifica a noite, *Nix*,¹⁸ irmã de *Érebo*¹⁹ filhos da primeira divindade a surgir no universo, *Caos*²⁰, da primeira Geração Divina segundo a Teogonia de Hesíodo²¹.

No caso do senhor dos sonhos, percebemos claramente que se trata da combinação de dois deles, de Hipnos (o Sono), Oniro (a legião dos Sonhos).

É possível dizer que as Histórias em Quadrinhos são versões gráficas e de cultura de massa dos contos populares e fantásticos. E, considerando o que escritores e especialistas de literatura dizem sobre a obra Sandman ser classificada como literatura Fantástica e já tendo comparado Gaiman a autores como Edgar Allan Poe ou H.P. Lovecraft, é importante apresentar aqui, antes de apresentarmos os arcos de histórias que compõem a Saga Sandman, o que nos diz Ítalo Calvino, na introdução da obra, *Contos Fantásticos do Século XIX*, em que foi organizador, a seguinte reflexão, na qual aponta a importância dos estudos do imaginário fantástico:

O conto fantástico é uma das produções mais características da narrativa do século XIX e também uma das mais significativas para nós, já que nos diz muitas coisas sobre a interioridade do indivíduo e sobre a simbologia coletiva. A nossa sensibilidade de hoje, o elemento sobrenatural que ocupa o centro desses enredos aparece sempre carregado de sentido, como a irrupção do inconsciente, do reprimido, do esquecido, do que se distanciou de nossa atenção racional. Aí estão a modernidade do fantástico e a razão da volta do seu prestígio em nossa época. Sentimos que o fantástico diz coisas que se referem diretamente a nós, embora estejamos menos dispostos do que os leitores do século passado a nos deixarmos surpreender por aparições e fantasmagorias, ou melhor, estamos prontos a apreciá-las de outro modo, como elementos da cor da época. (CALVINO, 2004, p.3).

3.3 Os arcos de histórias da saga Sandman

Como mencionado anteriormente, o objetivo desse estudo consiste em mostrar que boa parte do sucesso de Sandman está muito mais em sua narrativa do que em sua arte gráfica, visual, uma vez que o autor, Gaiman, faz uso de diversos arquétipos da cultura.

¹⁸ Nix (Noite) é a personificação da deusa da noite. Ainda sozinha, deu a luz entre outros: Moro (Destino), Tânatos (Morte), Hipno (Sono), Momo (Sarcasmo), Hespérides, Moiras, Queres, Nêmesis, Gueras (Velhice), Éris (Discórdia) (p.154 e 190).

¹⁹ Érebo (escuridão profunda); residência temporária dos que muito tinham a sofrer (p.153 e 186).

²⁰ No princípio era o Caos (vazio primordial, vale profundo, espaço incomensurável), (p. 153).

²¹ Hesíodo, poeta camponês, do século VIII a.C. Cronologicamente a primeira produção do poeta-camponês denomina-se Teogonia.

Para mostrar a importância de Sandman no cenário da cultura pop, vale elencar que em uma pesquisa, feita com leitores de HQ nos EUA, pelo site *Comic Book Resources*²², Sandman teve 6 dos 10 arcos de histórias selecionadas entre as melhores histórias em quadrinhos de todos os tempos.

Outra importante característica que deve ser mencionada sobre a obra Sandman é que diferente de tantas outras histórias em quadrinhos publicadas em série, Sandman, desde seu lançamento, tinha sua conclusão estabelecida, podendo assim, ser definida como um texto de clausura, ou seja, previamente terminado, o que nos remete a um princípio de excelência.

A Saga²³ de Sandman é composta por uma sequência de dez arcos de histórias, isto é, uma narrativa que é contada em diversos capítulos como chamados pelo autor, podendo esses arcos juntar-se, ou não a outros e, assim, compor uma saga. Recurso muito usado nas histórias em quadrinhos, tendo sido usado pelo autor da obra em estudo.

A seguir, em uma tradução livre do autor desse trabalho, uma breve apresentação de cada arco, ou capítulo, como apresentado por Gaiman em seu website Os Arcos de histórias da Saga Sandman.

3.3.1 Primeiro Arco - *Prelúdios e Noturnos* (Preludes & Nocturnes, no original)

Um bruxo tenta capturar a morte para com ela barganhar pela vida eterna, mas a armadilha montada captura seu irmão mais novo, Sonho. Temendo por sua segurança, o bruxo o mantém preso em uma redoma de vidro, por décadas. Após escapar, Sonho, também conhecido por Morpheus, sai em uma jornada em busca de suas ferramentas de poder que estão perdidas. Durante sua jornada, Morpheus encontra-se com Lúcifer e outros demônios no Inferno, com a Liga da Justiça e John Constantine, da série *Hellblazer*. Este arco também inclui a história *O Som de Suas Asas*, onde nos é apresentada uma simpática e pragmática garota gótica, a Morte²⁴.

²² Fonte disponível em: <<http://goodcomics.comicbookresources.com/2009/11/27/top-100-comic-book-storylines-master-list/>>. Acesso em: 4 nov. 2015.

²³ Tradição histórica ou mitológica dos escandinavos narradas em forma de prosa; a etimologia da palavra sagra é oriunda das línguas indo-europeia *sek*, que significa dizer, tomando formas diferentes em cada país que tiveram influência das línguas escandinavas, em inglês *say*, em alemão *sagen* e em sueco *säga*. Adaptação do texto de <<http://www.saga.unal.edu.co/acercade.html>>. Acesso em: 29 jun. 2015.

²⁴ Mais informações no site: <<http://www.neilgaiman.com/works/Comics/The+Sandman+Vol.+1%3A+Preludes+%2526+Nocturnes/>>. Acesso em: 29 jun. 2015.

3.3.2 Segundo Arco – Casa das Bonecas (The Doll's House, no original)

Durante a prisão de Morpheus, três sonhos escaparam do sonhar e agora estão soltos no mundo desperto. Ao mesmo tempo, uma jovem chamada Rose Walker está à procura de seu irmão mais novo. Na convergência dessas histórias, um vortex é capaz de destruir todos os sonhadores e o mundo é descoberto²⁵.

Em Casa de Bonecas, temos a ocorrência de uma história central e histórias paralelas que vão entrelaçando-se no desenvolver deste arco com outros no futuro. Interessante é observar que neste arco o autor faz uso de diversas referências aos quadrinhos anteriores da editora. Além disso, também usa livremente a lenda de *Fiddler's Green*, (a terra para onde iam as almas dos marinheiros e piratas mortos que não seguiam as regras do cristianismo)²⁶.

Neste arco também temos a participação de mais dois personagens da família de Sonho, Desejo²⁷ e Desespero²⁸.

3.3.3 Terceiro Arco – Terra dos Sonhos (Dream Country, no original)

Nesse terceiro arco da saga de Sandman temos quatro histórias curtas. Cada história é independente uma da outra, e Morpheus é apenas um figurante. Aqui conhecemos o filho de Morpheus e vamos descobrir sobre o que sonham os gatos e também descobriremos a verdadeira origem de Sonho de uma noite de verão de Shakespeare. Essa última história foi vencedora do *World Fantasy Award* como melhor história daquele ano, tendo sido a primeira vez que uma história em quadrinho obteve essa honra²⁹.

²⁵ Este trecho foi retirado do livro cuja fonte está disponível em: <<http://www.neilgaiman.com/works/Comics/The+Sandman+Vol.+2%3A+The+Doll%27s+House/>>. Acesso em: 20 jun. 2015.

²⁶ I was going to turn in, I overheard him say to Dowling the boatswain's mate, 'Zake' says he, I tell you it's all stuff about a sailor's going to Fiddler's Green. Sailors as well as landsmen, will have a heaven in stays, and stand on t'other tack, so as to get clear the Shoals of Destruction that's lay near Grog Harbor and Swearing Rock and Cape Frotic, which is sure to pick him up if him stands on... (NAVAL JOURNAL, p.168) in <books.google.com.br/books?id=HNgZAAAAYAAJ>. (tradução do autor). Acesso em: 20 jun. 2015.

²⁷ Desejo (No panteão dos perpétuos criados por Gaiman, a descrição da personagem encaixa-se na figura de *Hespérides*. Na saga de Sandman, Desejo é ele/ela, como melhor lhe convir).

²⁸ Desespero (No panteão dos perpétuos criados por Gaiman, a descrição da personagem, provavelmente, se encaixa na descrição da deusa *Lissa*).

²⁹ Fonte disponível em: <<http://www.neilgaiman.com/works/Comics/The+Sandman+Vol.+3%3A+Dream+Country/>>. Acesso em: 20 jun. 2015.

Na primeira história, o autor nos mostra a musa Calíope³⁰ e seu filho Orpheu³¹, que irá gerar uma edição especial chamada A Canção de Orfeu.

3.3.4 Quarto Arco – Estação das Brumas (Season of Mists, no original)

Lúcifer cansou-se de ser senhor do Inferno. Ele chuta todos os demônios e condenados para fora, fecha o lugar e entrega a chave para Morpheus. Seres de mitologias do mundo inteiro dirigem-se até o senhor dos sonhos para apoderar-se desse instrumento de poder³².

3.3.5 Quinto Arco – Um Jogo de Você (A Game of You, no original)

Pegue um prédio de apartamentos, misture lá, uma Drag Queen, um casal de lésbicas, alguns animais falantes, uma cabeça decepada falante, uma heroína confusa e um pássaro cuco mortal. Misture tudo vigorosamente com um furacão e acrescente Morpheus e você tem o início da quinto arco da saga de Sandman. Nessa história, a protagonista é Barbie, que fez sua primeira aparição na saga durante o segundo arco, A Casa das Bonecas, que agora se encontra como uma princesa em um mundo de sonhos vívidos.³³

Nesse arco, uma das personagens é a bruxa Thessaly³⁴ que irá ajudá-la e terá grande importância em um arco futuro.

3.3.6 Sexto Arco – Fábulas e Reflexões (Fables and Reflections, no original)

Aclamado pela crítica, Sandman: Fábulas e Reflexões continua a épica saga de Morpheus, o Rei dos Sonhos, mostrando como ele observa e interage com uma variedade única de personagens históricos e ficcionais através do tempo. São-nos apresentados contos de reis, exploradores, espiões e lobisomens. Nesse arco de

³⁰ Calíope, a mais importante das nove musas, preside a poesia épica.

³¹ Orpheu, filho de Calíope e do rei Eagro que é frequentemente substituído por Apolo "sempre esteve ligado à música e à poesia, sendo o criador da 'teologia pagã'. Na saga criada por Gaiman, Orpheu é filho de Morpheus, o senhor do sonhar.

³² Fonte disponível em: <<http://www.neilgaiman.com/works/Comics/The+Sandman+Vol.+4%3A+Season+of+Mists/>>. Acesso em: 20 jun. 2015.

³³ Mais informações no site disponível em: <<http://www.neilgaiman.com/works/Comics/The+Sandman+Vol.+5%3A+A+Game+Of+You/>>. Acesso em: 20 jun. 2015.

³⁴ A personagem Thessaly é uma clara alusão que Gaiman faz a Circe e Médeia, bruxas que atuaram na região de Tessália.

histórias de mitos e imaginação investiga-se os sonhos obscuros de Cesar Augusto, Marco Polo, Caim e Abel, Norton I (único imperador dos Estados Unidos) e Orpheus, para ilustrar os efeitos que essas reflexões subconscientes tiveram na história da humanidade.³⁵

3.3.7 Sétimo Arco – Vidas Breves (Brief Lives, no original)

A irmã mais jovem de Sonho, a extravagante Delírio, o convence a ir a uma jornada em busca do irmão desaparecido, Destruição. Mas Sonho pode aprender que o custo de encontrar o irmão pródigo é maior do que ele pode suportar.³⁶

Arco fascinante pelo modo como Gaiman faz referências às dores da ausência de alguém e, principalmente, às inexoráveis transformações causadas sempre que se busca aquilo que se deseja.

3.3.8 Oitavo Arco – Fim dos Mundos (Worlds' End, no original)

Uma tempestade reúne um elenco de personagens incomuns. Eles procuram abrigo em uma taberna onde entretém uns aos outros com histórias sobre suas vidas. Embora Morpheus nunca seja o foco dessas histórias, cada um tem alguma coisa a dizer sobre a natureza das histórias e dos sonhos³⁷.

3.3.9 Nono Arco – Entes Queridos (The Kindly Ones, no original)

Atormentada pelo sequestro e suposta morte de seu filho, e acreditando ser Morpheus o responsável, Lyta Hall chama as Fúrias, anciãs da Ira, para vingar-se dele. Sendo uma ex- super-heroína e culpando Morpheus pela morte de seu filho, ela convoca uma antiga maldição de vingança contra o Senhor dos Sonhos. Os Entes Queridos (bondosas) entram em seu reino e forçam um sacrifício que irá mudar o sonhar para sempre.³⁸

³⁵ Mais informações no site disponível em: <<http://www.neilgaiman.com/works/Comics/The+Sandman+Vol.+6%3A+Fables+%2526+Reflections/>>. Acesso em: 20 jun. 2015.

³⁶ Mais informações no site disponível em: <<http://www.neilgaiman.com/works/Comics/The+Sandman+Vol.+7%3A+Brief+Lives/>>. Acesso em: 20 jun. 2015.

³⁷ Mais informações no site disponível em: <<http://www.neilgaiman.com/works/Comics/The+Sandman+Vol.+8%3A+Worlds%27+End/>>. Acesso em: 20 jun. 2015.

³⁸ Mais informações no site disponível em: <<http://www.neilgaiman.com/works/Comics/The+Sandman+Vol.+9%3A+The+Kindly+Ones/>>. Acesso em: 20 jun. 2015.

Este arco de histórias é o mais longo e, provavelmente, o mais importante de toda a saga, pois tudo que é mostrado são consequências de diversas situações ocorridas nos outros arcos de histórias. As Fúrias, (Erínias³⁹, da mitologia grega), transformam o senhor dos Sonhos em presa, por esse ter derramado sangue familiar.

3.3.10 Décimo Arco - Despertar (The Wake, no original)

Este é o último arco da saga de Sandman, os Perpétuos e todos os sonhadores vão celebrar a vida e lamentar o falecimento do Rei dos Sonhos.

Em material anexo a este capítulo, apresentamos os textos originais extraídos do site de Gaiman, além de mostramos algumas referências mitológicas usadas por ele para alguns dos personagens que aparecem na saga, os mais importantes, tendo como principal elemento para essa referência os três volumes da obra Mitologia Grega, de Junito de Souza Brandão.

Por tudo apresentado, até o momento, podemos observar que Gaiman, ao realizar, em Sandman, uma hibridação de elementos arcaicos, tanto simbólicos quanto míticos, fica claro a necessidade de uma análise da obra, um produto midiático de cultura de massa, não sob os aspectos relativos às imagens, mas ao conteúdo dos imaginários ali encontrados.

Novamente recorremos à Contrera nessa justificativa quando em seu trabalho Mediosfera nos diz:

[...] tem nos parecido que as discussões contemporâneas em Comunicação, tanto no âmbito da produção quanto no da recepção mediática, tem-se atendido mais as questões relativas à imagem, subestimando a importância da formação da ação dos imaginários (CONTRERA, 2010, p.13).

³⁹ As Fúrias para os romanos (Eríneas para os Gregos), as vingadoras daquelas que derramam sangue de parentes.



4 A FAMÍLIA DOS SEM FIM E SUAS REFERÊNCIAS NA MITOLOGIA GREGA

É do conhecimento daqueles que são simpatizantes dos conceitos mitológicos que dos produtos da Cultura de Massa, talvez, nenhum outro faça tanto o uso dos arquétipos apresentados nas narrativas mitológicas como os quadrinhos. Edgar Morin afirma que a Cultura de Massa ao mesmo tempo em que integra é integrada, porque “as sociedades modernas são policulturais” (MORIN, 2000, p.16). Devido a tal pluriculturalidade, uma obra da Cultura de Massa deve seguir algumas receitas padronizadas e ainda manter uma personalidade própria e ser original. Sem dúvida, uma das estratégias usadas para superar essa contradição, esse paradoxo, que é conseguir organizar e burocratizar a produção da arte e da cultura, só pode ser alcançado na combinação de diversos elementos encontrados na estrutura do imaginário, como afirma Morin:

O imaginário se estrutura segundo arquétipos: existem figurinos-modelo do espírito humano que ordenam os sonhos e, particularmente, os sonhos racionalizados que são os temas míticos ou romanescos. Regras, convenções, gêneros artísticos impõem estruturas exteriores às obras, enquanto situações-tipo e personagens-tipo lhes fornecem as estruturas internas (MORIN, 2000, p.26).

É, portanto, essa estratégia de combinar, aglutinar e tratar os conteúdos do imaginário que permite à Cultura de Massa a realização da antítese entre o burocrático e o criativo.

Essa estratégia, apontada por Morin, pode claramente ser observada na construção dos personagens que constituem a família do protagonista da obra estudada, chamada de **Os Perpétuos**.

Sendo europeu, inglês propriamente, Gaiman traz consigo uma tradição cultural de mitologias diversas, tais como a greco-romana, celta e nórdica, além de

diversas outras como as trazidas pelos mercadores orientais no decorrer dos séculos.

Isso fica claro ao percebermos que ele faz uso dessas diversas mitologias, tais como a deusa babilônica Ishtar, (Sandman #45 – Vidas Breves – Capítulo 5), o deus nórdico Odin (Sandman #24 – Estação das Brumas – Capítulo 3), a deusa egípcia Bast (Sandman #18 – Um Sonho de Mil Gatos), Harun al Rashid (Sandman # 50 – Espelhos Distantes- Ramadan). Estes são apenas alguns exemplos de obras onde isso ocorre.

Ainda sobre esse conceito de imaginário mítico, é importante ressaltar o que nos diz Junito de Souza Brandão, no prefácio do primeiro volume de sua obra, Mitologia Grega:

Os pais ensinam aos filhos como é a vida, relatando-lhes as experiências pelas quais passaram. Os mitos fazem a mesma coisa num sentido muito mais amplo, pois delineiam padrões para a caminhada existencial através da dimensão imaginária. Com o recurso da imagem e da fantasia, os mitos abrem para a Consciência o acesso direto ao Inconsciente Coletivo (BRANDÃO, 1986, p.9).

Entre tantos mitos gregos como Hipno, Morfeus, Tanatos, Apolo, Artêmis, Musas, Momo, só para citar alguns que aparecem na saga, nesta parte do capítulo, como dito, buscaremos apresentar possíveis narrativas mitológicas e o uso da estratégia estética de aglutinação dos conteúdos imaginários, como explicado por Edgar Morin, quando discorre sobre os campos estéticos da Cultura de Massa, onde afirma:

As grandes mitologias contêm, de maneira misturada, as diferentes virtualidades e os diferentes níveis do imaginário. Mas cada grande mitologia possui suas próprias estruturas e cada cultura orienta as relações próprias entre os homens e o imaginário. Uma cultura, afinal de contas, constitui uma espécie de sistema neurovegetativo que irriga, segundo seus entrelaçamentos, a vida real de imaginário e o imaginário da vida real (MORIN, 2000, p.81).

É desse entrelaçamento que Gaiman faz parte na composição dos personagens da família do protagonista da saga.

Por tratar-se de uma obra extensa, nossa referência será exclusivamente o Protagonista e seus irmãos.

Figura 19 – Os Perpétuos (The Endless)



Fonte: Disponível em: <<http://fanthoman.com/2013/04/19/new-frank-quitely-next-week-jupiters-legacy/endless-poster/>>.

Na obra, *Noites Sem Fim*⁴⁰, Gaiman nos apresenta a família do protagonista da saga Sandman da seguinte forma:

Há sete seres que não são deuses, mas têm existido antes destes começarem a ser sonhados pela humanidade e ainda estarão presentes quando a última divindade tiver perecido ou for esquecida. Há sete seres que existem, porque, bem no fundo dos nossos corações, simplesmente sabemos e acreditamos que eles existem (GAIMAN, 1993, p.6-7).

Através da apresentação acima, na obra especial, que trata da família do protagonista, somos imediatamente levados aos mitos da criação do cosmo, a cosmogênese.

Esses sete seres são chamados na obra, como dito anteriormente, de **Os Sem Fim**, ou **Os Perpétuos**. Podemos entender que eles existem desde o despertar do primeiro ser consciente no universo, e são *descritos*, nas palavras de Gaiman, em alguma coisa como “ideias envoltas em algo semelhante à carne” (GAIMAN, 1993, p.6). A disfuncional família é constituída pelos irmãos; do mais velho ao mais novo: **Destino, Morte, Sonho** (o protagonista), **Destruição, Desejo, Desespero e Delírio**. Cada um deles, na saga, é a exata representação antropomórfica da ideia trazida por seus nomes e, conseqüentemente, dos conceitos que tais nomes carregam. Portanto, Destino é o destino, Morte é a morte e assim sucessivamente. Na saga, salvo o protagonista, eles são por esses nomes chamados todas as vezes que aparecem⁴¹. A justificativa dessa explanação é buscar, como já dito, identificar as narrativas míticas recorrentes e as possíveis aglutinações de personagens da mitologia greco-romana dentro de cada um dos personagens.

Podemos imediatamente fazer uma referência a tais personagens como os filhos de Nix, (noite), filha do Caos, irmã de Érebo (escuridão), da primeira geração divina. Sendo assim, certamente um dos seres mais poderosos que viriam a existir, sendo anterior a Terra (Gaia), ao Inferno (Tártaro) ao Amor (Eros). Logo, faz-se necessário abrir essa explanação com a apresentação da deusa da noite Nix.

⁴⁰ Obra comemorativa que celebra os 10 anos do selo Vertigo da Editora DC Comics, e a primeira História em Quadrinhos a figurar na lista das obras mais vendidas no jornal New York Times.

⁴¹ Com exceção a um capítulo especial, chamado Uma Canção para Orpheus, onde cada um dos perpétuos é nomeado pela palavra grega que representa seu nome, assim Potmos é Destino, Teleute é Morte, Oneiros é Sonho, Olethoros é Destruição, Epithunia é Desejo, Aponoia é Desespero e Mania é Delírio.

4.1 Nix (Nyx)

Figura 20 – Nix /Nyx (Noite)



Fonte: Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Nyx#/media/File:William-Adolphe_Bouguereau_\(1825-1905\)_-_La_Nuit_\(1883\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Nyx#/media/File:William-Adolphe_Bouguereau_(1825-1905)_-_La_Nuit_(1883).jpg)>.

Junito de Souza Brandão, em sua obra *Mitologia Grega*, Vol. 1, nos explica que o poeta Hesíodo, antes da origem dos deuses (a Teogonia), apresenta os fundamentos para as origens do mundo (a Cosmogonia), já no primeiro estágio da Teogonia, logo após a invocação das musas apresenta o:

Nascimento do Universo (versos 116-132). É o estágio primordial (era panteística). No princípio era o *Caos* (vazio primordial, vale profundo, espaço incomensurável), matéria eterna, informe, rudimentar, mas dotada de energia prolífica; depois veio *Géia* (Terra), *Tártaro* (habitação profunda) e *Eros* (Amor), a força do desejo. O *Caos* deu origem a *Érebo* (escuridão profunda) e a *Nix* (Noite). *Nix* gerou *Éter* e *Hemera* (Dia). De *Géia* nasceram *Urano* (Céu), *Montes* e *Pontos* (Mar) (BRANDÃO, 1986, p.153).

Ainda sobre *Nix*, encontramos na web várias referências sobre a deusa, colocando-a como patrona de bruxaria e da feitiçaria, senhora dos segredos e mistérios. Seus seguidores acreditavam que *Nix* tinha total controle sobre a vida e a morte, tanto dos homens quanto dos deuses. Sendo assim, era das entidades a deusa mais respeitada e temida entre os deuses.

Na página 154, Junito de Souza Brandão diz que *Nix*, após gerar *Éter* e *Hemera* (Dia), sozinha (partenogênese) irá gerar os seguintes filhos: *Moro* (*Destino Fatal*), *Tânatos* (*Morte*), *Hipnos* (*Sonho*), *Momo* (*Sarcasmo*), *Hespérides* (*Poente*), *Moiras* (*Destino Individual*), *Queres* (*Devastar*), *Nêmesis* (*Vingança*), *Gueras* (*Velhice*), *Éris* (*Discórdia*).

Observamos que seus filhos são verdadeiras abstrações humanas. Neste momento, trazemos à memória a fala de Gaiman “ideias envoltas em algo semelhante à carne”, analogamente, podemos entender que tudo que era doloroso, obscuro, incerto na vida passava por *Nix* e por seus filhos.

Ainda sobre *Nix*, Manfred Lurker (1997, p.154) nos diz que “era vista como uma deusa primordial em cuja presença o próprio Zeus ficava cheio de admiração, medo e apreensão”.

A seguir, começamos a apresentar as personagens de Gaiman e suas respectivas relações com os deuses mitológicos.

4.2 Sonho

Figura 21 – Sonho (Dream)



Fonte: Disponível em: <<http://brianmichaelbendis.tumblr.com/post/137798834608/comicblah-dream-by-brian-bolland>>.

Este sim é um verdadeiro enigma. Neste aspecto (e nós percebemos somente detalhes dos Perpétuos, como enxergamos a luz através da minúscula faceta de uma enorme e impecavelmente lapidada pedra preciosa), ele é magro e esguio, com pele tão pálida quanto a neve que cai. Sonho acumula nomes para si da mesma forma que outros fazem amigos. Mas pouquíssimos são os que recebem tal título.

Se existe alguém mais íntimo dele, esse alguém é sua irmã mais velha, Morte, a quem, mesmo assim, vê muito raramente. De todos os Perpétuos, exceto Destino (quem sabe?), ele é o mais consciente e metódico na execução de suas responsabilidades. Quando a conveniência se faz necessária, Sonho projeta uma sombra humana.

Dentre os muitos nomes a ele atribuídos, podemos citar: Sandman, Morpheus, Oneiros, Moldador, Kai'Çkul e vários outros em línguas já esquecidas. E após toda uma era com o Mestre dos Sonhos a nos guiar por seu reino de fantasia, nos deparamos com um novo aspecto do Sonho [...]. Aquele que antes era Daniel Hall, uma criança gerada no Sonhar, depois que o Mestre dos Sonhos foi preso na terra, transfigura-se e assume o seu lugar como Sonho dos Perpétuos. (GAIMAM, 2011, p.23).

Começamos, naturalmente, com aquele que dá nome à Obra, Sonho.

Na construção do protagonista, que na saga é chamado por vários nomes, como **Morpheus**, com mais frequência que outros nomes como, **Príncipe das Histórias, Oneiros, Rei dos Sonhos e Lorde Moldador**.

A referência imediata à personagem é ao filho de **Nix**, o deus do sono ***Hipno**⁴² e os filhos desse, chamados de Oneiros, que são: **Morfeu**⁴³ (deus dos sonhos bons), **Ícelos** (deus dos pesadelos) **Fântalo** (deus dos monstros das quimeras) e sua gêmea **Fantasia** (deusa do delírio e das fantasias). Além da aglutinação desses deuses, podemos fazer uma referência direta ao deus **Apolo**⁴⁴, filho da deusa **Leto**⁴⁵ com o deus **Zeus**.

⁴² HIPNO, em grego pno (Hýpnos), da raiz indo-europeia suép, "aquietar-se, dormir", donde o latim somnus. Irmão gêmeo de Tânatos, conforme os mitógrafos, o Sono habita nos poemas homéricos a Ilha de Lemnos; consoante Vergílio, os Infernos; ou ainda o país dos Cimérios, como quer Ovídio. Alado, percorre rapidamente o mundo e adormece todos os seres. (1997, p.228, vol.1).

⁴³ MORPHEUS - Filho do Sonho (cf. Hipno), é um ser alado que cria as aparições (μορφαί) nos sonhos dos homens (Ovid. *Met.* 11, 633-676). Apesar de sua celebridade, esta personagem parece desconhecida na cultura grega. O nome deriva de μορφή, "forma" (Perpillou, *Les substantifs grecs en -εύς*, § 218), próprio para as aparições que esta personagem suscita. Tümpel (eM Roscher, *Myth. Lex.* II col. 3215) põe-no, porém, em nexa com μόρφος, "Escuro". Disponível em: <www.demgol.units.it, p.197>. Acesso em: 20 jun. 2015.

⁴⁴ APOLO - Deus filho de Zeus e Leto e irmão de Ártemis, nascido na ilha de Delos (Hymn. hom. *ad Ap.*). A etimologia deste nome não foi esclarecida; não obstante, existem numerosas hipóteses: 1) Relacionado com o verbo ἀπόλλυμι, "destruir". 2) Derivação de ἀπέλλαι : σηκοί (glosa de Hesíquio), "estábulo, recinto", mas Chantraine (*DELG*) opõe-se porque, nesse caso, ter-se-ia que entender Apolo como um deus pastor. 3) Kretschmer ("Glotta" 13, 1924, p. 242 n. 1; 27, 1939, p. 32; 31, 1951, p. 102) defende que deriva de um nome da força *ἄπελος; também Carnoy (*DEMGR*) mantém esta hipótese. 4) Comparado com o hitita *Appaliuna* (Sommer, "Indog. Forsch." 55, 1937, p.176 ss.); Laroche (*Recherches sur les noms des dieux hittites*, p. 80) defende que possa haver uma origem comum entre as duas divindades, mas parece que, por ora, não é demonstrável. *Appaliuna* não seria, pois, um deus hitita. 5) Relação com o lídio *Pldans*, posta em dúvida por Heubeck (*Lydiaka*, p. 16-21), porque as passagens do lídio ao grego não permitem tal relação. Disponível em: <www.demgol.units.it, p.26 e 27>. Acesso em: 20 jun. 2015.

⁴⁵ LETO - Filha de Ceos e de Febe, mãe de Apolo e de Ártemis (Hesiod. *Theog.* 404 ss.). Chantraine (*DELG*) considera que se trata de uma deusa mãe que pode provir da Ásia Menor e, portanto, que seu nome pode ser associado com o nome lício da mulher, da senhora, *lada*, com o que se relacionaria também Leda; também Carnoy (*DEMGR*) e Room (*Room's Classical Dictionary*, p. 184) defendem esta hipótese. Boisacq (*Dict. et. l. gr.*, s. v. λανθάνω) relaciona o nome com o verbo λανθάνω, "estar escondido, permanecer oculto", pois que considera tratar-se de uma deusa da noite, que tinha gerado os deuses associados à lua e ao sol. Também Osthoff ("Indog. Forsch." 5, 1895, p.306 ss.) menciona este verbo, junto com o latim *lateo* (cf. Ernout-Meillet, *DELL* s. v.). Disponível em: <www.demgol.units.it, p.166>. Acesso em: 20 jun. 2015.

Percebemos essa referência ao deus Apolo a começar pela ligação da personagem com a musa **Calíope**⁴⁶, na edição # 17 e na edição de # 19. Na história *Sonho de Uma Noite de Verão*, o protagonista é o patrono das inspirações do poeta e dramaturgo inglês, William Shakespeare, ou no capítulo especial da saga **Uma Canção Para Orpheus**, onde é recontada a história do poeta **Orfeu**⁴⁷, colocando o protagonista como o pai do poeta.

Apesar de reconhecidamente um deus solar, Apolo tem suas origens associada a elementos noturnos. Em uma breve descrição da deusa Leto, mãe de Apolo, encontrada no segundo volume da obra *Mitologia Grega* de Junito de Souza Brandão nos diz, “o testemunho de Hesíodo, que apresenta Leto envolta em véus sombrios, indumentária característica de uma deusa da noite” (BRANDÃO, 1986, p.57, vol.2).

O reforço da aglutinação dos deuses Hipno⁴⁸ e Apolo⁴⁹ no protagonista pode ser extraído de um quadro da própria saga, onde o protagonista diz ser comum os mortais os confundirem com o deus Apolo:

⁴⁶ CALÍOPE - Musa da poesia lírica (Apollod. *Bibl.* 1, 3, 4). O nome é um composto de καλός, "belo", e ὄψ, pertencente à raiz ὀπ-, "ver", mas significando também "voz"; por isso, pode ser interpretado como "de belo aspecto" ou "de bela voz". Disponível em: <www.demgol.units.it, p. 46 e 47>. Acesso em: 20 jun. 2015.

⁴⁷ ORFEU - Célebre cantor, filho de Eagro ou de Apolo, o nome da mãe é incerto (Apollod. *Bibl.* 1, 3, 2). É muito provável que se trate de uma das nove Musas, possivelmente Calíope (Apollod. 1, 3, 2), ou talvez Polímnia. Chantraine (*DELG*) defende que não existe uma etimologia demonstrável, mas considera a possibilidade de que o nome derive do indo-europeu *orbho-, lat. *orbis*, que se encontra no grego ὀρφανός, "órfão", pois que Orfeu tinha sido "privado" de sua esposa. Segundo Carnoy (*DEMGR*) e Room (*Room's Classical Dictionary*, p. 224), entretanto, poder seria relacionar com ὀρφνη, "obscuridade", associando-o ao fato de que baixara ao escuro Reino dos Mortos. Disponível em: <www.demgol.units.it, p.214>. Acesso em: 20 jun. 2015.

⁴⁸ HIPNO - Filho da Noite e do Érebo (Hesiod. *Theog.* 211; 758), trata-se do "Sono", irmão de Tânatos, representado como um jovem imberbe em companhia de seu irmão. Deriva do indo-europeu *sup-nos. Disponível em: <www.demgol.units.it, p.142>. Acesso em: 20 jun. 2015.

⁴⁹ APOLO - Deus filho de Zeus e Leto e irmão de Ártemis, nascido na ilha de Delos (Hymn. hom. *ad Ap.*). A etimologia deste nome não foi esclarecida; não obstante, existem numerosas hipóteses: 1) Relacionado com o verbo ἀπόλλυμι, "destruir". 2) Derivação de ἀπέλλαι : σηκοί (glosa de Hesíquio), "estábulo, recinto", mas Chantraine (*DELG*) opõe-se porque, nesse caso, ter-se-ia que entender Apolo como um deus pastor. 3) Kretschmer (*"Glotta"* 13, 1924, p. 242 n. 1; 27, 1939, p. 32; 31, 1951, p. 102) defende que deriva de um nome da força *ἄπελος; também Carnoy (*DEMGR*) mantém esta hipótese. 4) Comparado com o hitita *Appaliuna* (Sommer, *"Indog. Forsch."* 55, 1937, p.176 ss.); Laroche (*Recherches sur les noms des dieux hittites*, p. 80) defende que possa haver uma origem comum entre as duas divindades, mas parece que, por ora, não é demonstrável. *Appaliuna* não seria, pois, um deus hitita. 5) Relação com o lídio *Pldans*, posta em dúvida por Heubeck (*Lydiaka*, p. 16-21), porque as passagens do lídio ao grego não permitem tal relação. Disponível em: <www.demgol.units.it, p.26 e 27>. Acesso em: 20 jun. 2015.

Figura 22 – Sandman confundido com o Deus Apolo



Fonte: Digitalizado pelo autor.

O deus Apolo também servirá como referência para a construção de outro personagem associado à família do protagonista, que será de grande importância ao desfecho da saga.

4.3 Morte

Figura 23 – Morte (Death)



Fonte: Disponível em:

<[http://dc.wikia.com/wiki/Death_\(New_Earth\)?file=Action_Comics_Vol_1_894_Textless.jpg](http://dc.wikia.com/wiki/Death_(New_Earth)?file=Action_Comics_Vol_1_894_Textless.jpg)>.

A Morte caminha ao lado de cada mortal duas vezes na vida. No nascimento, ela conversa com todos, mas como ninguém se lembra o que ela diz, não se sabe o motivo deste encontro. Quando eles morrem, ela os guia para o que os espera além de sua existência na Terra. Os Mortais a temem. Temem a 'Terra Escura' pela qual ela os guiará. Eles não a amam. Entretanto, a muito tempo atrás, um sonhador conseguiu, em uma canção, chegar bem perto de descrevê-la corretamente: A cada cem anos, Morte prova o amargo sabor da mortalidade para melhor compreender sua missão. Esse é o preço por ser a divisora de todos os vivos que já se foram e os que ainda virão (GAIMAN, 2011, p.26).

A ideia de personificar a Morte é recorrente em culturas diversas, do oriente ao ocidente. Apesar de europeu, Gaiman rompe com a tradicional imagem do Ceifador, a famosa figura esquelética da morte, portando uma foice (gadanho). Vale lembrar que a foice em sua forma representa a lua crescente e é um símbolo noturno. Tal como o protagonista, e os outros personagens dos Perpétuos, supomos que a personagem Morte tenha várias referências mitológicas. A primeira referência imediata é a Tânatos. A descrição do deus tem diversas características encontradas na personagem de Gaiman.

Originalmente, pensado como um personagem masculino, o segundo personagem mais popular da saga, mais querido talvez, até mesmo que o protagonista, a Morte foi alterada para uma mulher, baseada em uma imagem apresentada pelo artista Mike Dringenberg à Gaiman.

Junito de Souza Brandão nos apresenta as seguintes características para a representação da morte:

Tânatos, em grego Θάνατος (Thánatos), tem como raiz o indo-europeu *dhuen*, "dissipar-se, extinguir-se". O sentido de "morrer", ao que parece, é uma inovação do grego. O morrer, no caso, significa ocultar-se, ser como sombra, uma vez que na Grécia o morto tornava-se *eídolon*, um como que retrato em sombras, um "corpo insubstancial". Tânatos, que tinha coração de ferro e entranhas de bronze, é o gênio masculino alado que personifica a Morte (BRANDÃO, 1986, p. 225-226).

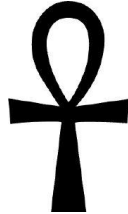
Ainda sobre a ligação com o Tânatos da mitologia grega e a personagem de Gaiman, podemos desprender os significados simbólicos e esotéricos do deus, como símbolo e como aspecto perecível, do fim da vida, e o esotérico que simbolizará a transformação do morrer para renascer.

Sobre a personagem também se pode identificar, ainda que de modo bem sutil, uma referência à deusa Artêmis, a gêmea de Apolo, tal qual Tânatos é gêmea de Hipno.

Como Artêmis, a personagem de Gaiman tem o caráter ambíguo de ser aquela que traz a vida e a leva embora. Tal afirmação pode ser despreendida do Dicionário de Deuses e Demônios, de Manfred Lurker: "Ártemis deusa grega, das caçadas [...] Pode usar suas flechas para conceder tanto uma morte tranquila quanto uma destruição repentina [...] Era também a deusa do nascimento" (LURKER, 1997, p.21).

Ainda para reforçar a ambiguidade da personagem, a mesma sempre que aparece carrega como seu símbolo a cruz ansata, popularmente conhecida por **Ankh**.

Figura 24 – Cruz Ansata



Fonte: Disponível em: <<http://www.sitographics.com/enciclog/Heraldic/cruces/source/9.html>>.

O Ankh ou cruz ansata é um hieróglifo egípcio que significa vida, e de posse de um deus simbolizava o conhecimento dos mistérios da vida e da morte. Também símbolo da imortalidade, foi usado pelos coptas cristãos como símbolo do cristianismo, representa a “chave da vida”, era um símbolo de imortalidade (FONTANA, 2009, p.133-174).

4.4 Destino

Figura 25 – Destino (Destiny)



Fonte: Disponível em: <<http://tudosobremagiaeeocultismo.blogspot.com.br/2011/07/ocultismo-e-historias-em-quadrinhos.html>>.

Destino é o mais velho dos Perpétuos. No princípio, havia a Palavra, e ela foi escrita à mão na primeira página de seu livro antes mesmo de ser pronunciada. Para olhos mortais, Destino também é o mais alto dos Perpétuos. Alguns creem que ele seja cego, enquanto outros, talvez mais sabiamente, alegam que tenha viajado além da cegueira e que, na verdade, não possa ver nada, exceto - enxergar - os finos traçados espirais das galáxias no vazio, observando os intrincados padrões da vida em sua jornada através do tempo.

Destino cheira a bibliotecas empoeiradas à noite. Ele não deixa pegadas. Ele não projeta sombras (GAIMAN, 2010, p.22).

Destino é um personagem presente nas mitologias de culturas diversas. O personagem de Gaiman, até por suas características de parentesco com outros personagens da saga, é claramente inspirado em Moro, aglutinado com as Moiras, também além de clara menção ao deus Hermes, todos em um só personagem.

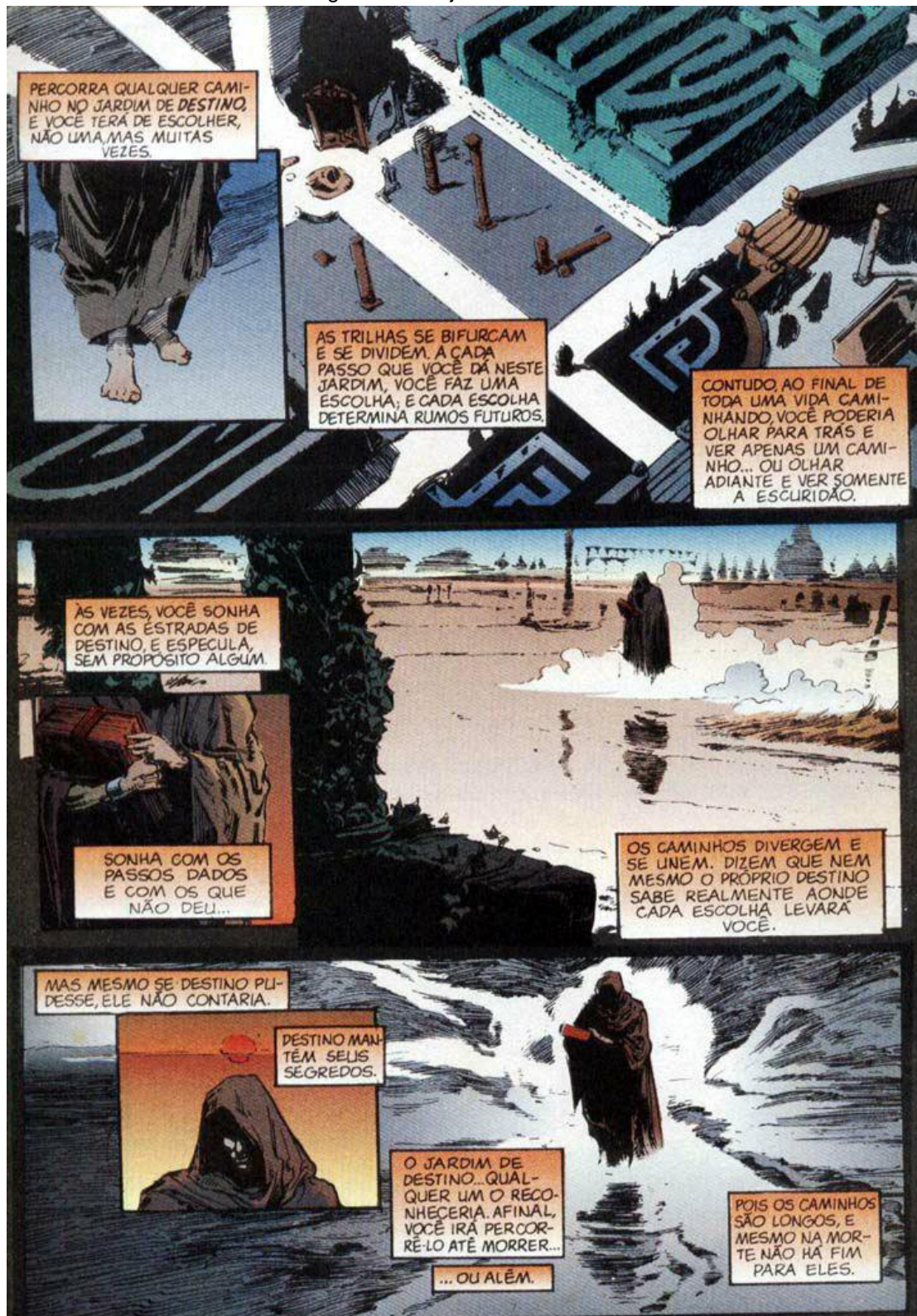
Segundo Junito de Souza Brandão, Moro é a personificação da sorte e do destino. Sem ver a quem reservava o futuro, tinha o caráter da inevitabilidade. Deuses e mortais a ele eram subordinados. Sobre Moro, pouco foi encontrado, contudo, a aglutinação é clara quando da descrição das Moiras⁵⁰:

As Moiras são a personificação do destino individual, da "parcela" que toca a cada um neste mundo. Originariamente, cada ser humano tinha a sua moira, a saber, "sua parte, seu quinhão", de vida, de felicidade, de desgraça. Personificada, Moira se tornou uma divindade muito semelhante às Queres, sem, no entanto, participar do caráter violento, demoníaco e sanguinário que estas possuíam. Impessoal e inflexível, a Moira é a projeção de uma lei que nem mesmo os deuses podem transgredir, sem colocar em perigo a ordem universal. É a Moira, por exemplo, que impede um deus de prestar socorro a um herói no campo de batalha ou de tentar salvá-lo, quando chegou sua hora de morrer (BRANDÃO, 1986, p. 230-231).

Porém, na primeira página do arco Estação das Brumas, (Sandman # 26), ao apresentar o reino de Destino, não podemos deixar de destacar que Gaiman faz uma clara alusão ao deus Hermes, como podemos observar abaixo:

⁵⁰ MOIRAS - Trata-se de Cloto, Láquesis e Átropo, filhas de Zeus e de Têmis, irmãs das Horas, de Irene, Eunômia e Dice (Hesiod. *Theog.* 901-905). São a personificação do destino de todos, mortais e deuses. Este nome significa, com efeito, "parte, destino". Deriva do radical do verbo μείπομαι, "tomar a própria parte, ter parte em" (Chantraine, *DELG*, s. v. μείπομαι). Confronta-se com μόπος, substantivo com vocalismo o, que deriva desse verbo. Disponível em: <www.demgol.units.it, p.194>. Acesso em: 20 jun. 2015.

Figura 26 – O jardim de destino



Fonte: Digitalizado pelo autor.

4.5 Destruição

Figura 27 – Destruição (Destruction)



Fonte: Disponível em: <<http://tudosobremagiaeeocultismo.blogspot.com.br/2011/07/ocultismo-e-historias-em-quadrinhos.html>>.

A cerca de 300 anos atrás, destruição abandonou seu reino. Seu signo foi tirado e não pode mais ser encontrado. Ele não está morto, pois se fosse assim, um outro aspecto da Destruição teria tomado o seu lugar. Ele simplesmente escolheu não ser mais um aspecto da Destruição e tudo o que seus domínios representam. Destruição e mudanças, ainda acontecem, apenas não são mais controladas.

Destruição não pode ser achado, mas você pode encontrar um homem alto de cabelos vermelhos, carregando uma trouxa, e você pode lhe oferecer pão com queijo. Ele saberá contar boas histórias por isso (DYLAN VERHEUL, on-line⁵¹).

⁵¹ A figura 26 e o texto que segue logo abaixo da figura, traduzido pelo autor desta pesquisa, foram retirados do site disponível em: <<http://www.dyve.net/sandman/gallery.html>>. Acesso em> 13 ago. 2015.

O personagem Destruição apesar de mencionado anteriormente na saga tem sua primeira aparição na edição especial A Canção de Orpheu, e no sétimo arco da saga, chamado de Vidas Breves. Sua participação teve muito impacto, não apenas nesse arco de história, mas na saga de forma geral. É em sua participação que observamos a intrincada combinação que Gaiman faz dos personagens da mitologia para compor a narrativa.

Destruição nos é apresentado como o quarto dos perpétuos, o irmão do meio, e ao lado de sua irmã Morte, é o que mostra mais empatia (e simpatia também) pelos mortais.

O personagem abandona suas funções, 300 anos antes da história acontecer,⁵² sem ter passado suas funções a ninguém ou a nenhum outro aspecto de destruição. Fica explícito que suas funções são diretamente ligadas às transformações e mudanças que ocorrem no mundo mortal.

No personagem Destruição a estratégia de aglutinação dos deuses talvez seja mais clara que nos outros, pois se o personagem é diretamente relacionado às Queres⁵³, também o é a Apolo por suas características físicas e sua paixão pelas artes e, além disso, como já mostrado acima, a etimologia do nome remete à Destruição e, ainda, na história em quadrinho, Gaiman, mesmo que de forma sutil, deixa explícito que o mesmo personagem é também as Erínias⁵⁴.

Sobre as Queres nos é dito por Junito de Souza Brandão:

⁵² Na saga de Sandman, Gaiman deixa implícito que Destruição teria abandonado suas funções no final do Século XVII, no nascimento do iluminismo, o que vai ao encontro ao que foi apresentado no primeiro capítulo desse trabalho, quando identificamos e mostramos que Gaiman, em toda sua obra, não apenas em Sandman, é um pós-modernista.

⁵³ QUERES - Demônios femininos que representam o destino, descritos como negros, alados, com dentes brancos e unhas afiadas (Hom. *Il.* 1, 228; 416 ss.). Trata-se de um termo de difícil interpretação; foi entendido como "destruição" e comparado com ἀκέραιος, "intacto". Lee ("Glotta" 39, 1961, p. 191-97) assinalava que as Queres representam o destino e não a morte (ou, ao menos, só secundariamente); prefere relacionar o nome com a raiz *(s)qer (da qual κείρω), "parte", donde "atribuição, fado". Há paralelos no úmbrio *karu*, "parte", *kartu*, "distribuído", no osco *carneis*, "partes", e no latim *caro*, "carne". Disponível em: <www.demgol.units.it, p.242. Acesso em: 13 ago. 2015.

⁵⁴ ERÍNIAS: Divindades nascidas das gotas de sangue caídas depois da castração de Urano, descritas como aladas e com os cabelos trançados com serpentes (Hes. *Theog.* 156-90). Perseguiam os culpáveis de delitos, em particular os de homicídios familiares (Aesch. *Eum.*, *passim*). Já se atesta o nome em micênico E-ri-nu (KN *Fp* 1.8). Segundo Chantraine (*DELG*), a etimologia é desconhecida; Carnoy, contudo, (*DEMGR*) propõe relacioná-lo com a forma arcadiana ἐρίνυειν do verbo ὀρίνω, "sublevar, excitar" (cf. Pokorny, *Indog. Etym. Wört.*, p. 370); já Pausânias (8, 25, 6) fazia derivar este nome do verbo arcadiano ἐρίνύω, "estar furioso". O significado seria, então, "as Furiosas". Disponível em: <www.demgol.units.it, p.96-97>. Acesso em: 13 ago. 2015.

É muito difícil determinar com exatidão o conceito de Queres no mito grego. De Homero a Platão, se de um lado esse conceito evoluiu, de outro, essas filhas da Noite, desde a *Ilíada*, já tinham uma tendência a confundir-se ora com a Moíra, o Destino Cego, ora com as Erínias, as Vingadoras do sangue derramado (BRANDÃO, 1986, p.229).

As Queres, aqui mostrado que são confundidas com as Erínias, (chamadas de Fúrias pelos romanos) na saga serão as responsáveis pela destruição (pela morte) do protagonista, por esse ter matado o próprio filho.

Por fim, o personagem de menor aparição na saga retrata brilhantemente o aspecto pós-moderno da obra. No quadro abaixo, apresentado na página 17 da edição 48 veja o que o personagem diz:

Figura 28 – Destruição 2



Fonte: Digitalizado pelo autor

4.6 Desejo

Figura 29 – Desejo (Desire)



Fonte: Disponível em: <http://static.tvtropes.org/pmwiki/pub/images/749044-2_desire_large_8411.jpg>.

Desejo possui estatura média. É improvável que qualquer retrato consiga fazer jus a Desejo, pois vê-la (ou vê-lo) seria o mesmo que amá-la (ou amá-lo) - apaixonadamente, dolorosamente, até a exclusão de tudo o mais. Desejo exala um perfume quase subliminar de pêssegos no verão e projeta duas sombras: uma negra e nítidos contornos; a outra sempre ondulante, como neblina no calor. Desejo sorri em breves lampejos, mesma forma que o brilho do Sol reluz no gume de uma faca. E há muito, muito mais do gume de uma faca na essência de Desejo. Jamais a(o) possuída(o), sempre a(o) possuidora(o), com pele tão pálida quanto a fumaça, e olhos aguçados como vinho. Desejo é tudo o que você sempre quis. Quem quer que seja você. O que quer que seja você (GAIMAN, 2011, p.21).

A personagem Desejo é, na saga criada por Gaiman, entre tantos, a principal antagonista ao personagem principal. De características totalmente diferenciadas de seus irmãos, Desejo é descrito como ela e ele, dependendo da circunstância ou do interesse (desejo) de quem com ela/ele interage. Talvez, através dessa personagem possa ficar mais claro, para nós, estudantes de mitologia, a estratégia estética da aglutinação adotada pelo autor.

Desejo dos Perpétuos é, em um personagem, vários mitemas que envolvem a deusa Afrodite⁵⁵.

Ela é a própria Afrodite, mas por sua descrição andrógina, ela também é Hermafrodita, filho da deusa com o deus Hermes, bem como o deus Eros⁵⁶, e por consequência, na necessidade de termos o elemento noturno, Desejo, talvez seja principalmente a personificação de Éris⁵⁷, a deusa da discórdia.

Sobre a origem de deusa Afrodite, encontramos nas palavras de Juno as seguintes informações:

AFRODITE, em grego 'Afrodi/th (Aphrodíte), de etimologia desconhecida. O grego φρῶς (aphrós), "espuma", teve evidentemente influência na criação do mito da deusa nascida das "espumas" do mar. Do ponto de vista etimológico, no entanto, Afrodite nenhuma relação possui com aphrós. Trata-se de uma divindade obviamente importada do Oriente. Afrodite é a forma grega da deusa semítica da fecundidade e das águas fertilizantes, Astarté. Na *Ilíada*, Afrodite é filha de Zeus e Dione, daí seu epíteto de Dionéia. Existe, todavia, uma Afrodite muito mais antiga, cujo nascimento é descrito na *Teogonia*, 188-198, consoante o tema de procedência oriental da mutilação de Urano (BRANDÃO, 1986, p.215-216).

⁵⁵ AFRODITE - Deusa do amor (Hom. *Il.* 5, 820 e *passim*; Hymn. Hom. *ad Ven.*; Hes. *Theog.* 190 ss.); nascida da espuma do mar e dos genitais de Urano ou, segundo outra tradição, de Zeus e Dione. Trata-se de uma deusa originária do Oriente Próximo, portanto é uma etimologia popular a que interpreta o nome como derivado de ἀφρός, "espuma" (Plat. *Crat.* 406 c); οὖνεκ' ἐν ἀφρῶ / θρέφθη (Hes. *Theog.* 195). Não se podem demonstrar as hipóteses de Grimme (*"Glotta"* 14, 1925, p. 18), que propõe uma comparação com a deusa semítica da fecundidade *Astoret*, nem tampouco a de Hammarström (*"Glotta"* 11, 1921, p. 214 ss.), que relaciona este nome ao pré-indo-europeu πρύτανις, etrusco (e)pr ni; esta última hipótese é defendida também por Carnoy (*DEMGR*), porém com o auxílio da fonética pelasga, segundo a qual p daria ph. Disponível em: <www.demgol.units.it, p.6>. Acesso em: 13 ago. 2015.

⁵⁶ EROS - Trata-se do deus do amor, potência primordial nascida ao mesmo tempo que Gaia (Hes. *Theog.* 120 ss.). Designa também o juvenzinho alado, filho de Afrodite. O nome significa, com efeito, "amor", termo pertencente à família do verbo ἔραμαι, "amar". É um antigo neutro em -ας, *ἔρας, que explicaria a flexão em -τ- (Benveniste, *Les Origines*, p.124-25).

⁵⁷ ÉRIS - Filha da Noite trata-se da "Discórdia" personificada (Hes. *Theog.* 225 ss.). Zeus a envia ao acampamento aqueu para reatar a batalha com seus terríveis gritos (Hom. *Od.* 11, 3-14). A etimologia deste nome é de difícil interpretação; segundo Chantraine (*DELG*), continuam sem confirmação os nexos com o verbo ἐρέθω, "excitar, provocar", e com o sânscrito *ári-*, *arí-*, "inimigo", termo também obscuro. Segundo Carnoy (*DEMGR*), pode-se comparar com o indo-europeu *erei*, de que derivaria o grego ὀρίω, "sublevar, excitar".

Sobre o deus Eros:

EROS é o amor personificado. Em grego εἶρως (éros), do v. εἶρασθαι (érasthai) "desejar ardentemente", significa com exatidão "o desejo dos sentidos". Em indo-europeu tem-se o elemento (e)rem "comprazer-se, deleitar-se"; em sânscrito ramatē é "ter prazer em estar num lugar" (BRANDÃO, 1968, p.209).

Além do deus Eros, podemos também identificar na personagem elementos de seus irmãos, os Eroles, que são Anteros, (o amor correspondido), Himero (o desejo sexual) e Pothos (paixão).

Na descrição acima, a personagem Desejo é, através de Afrodite, a personificação da obstinada busca dos seres humanos aos seus objetos de desejo, isto é, suas punções e anseios corporificados, e não à representação simbólica do sentimento sublime de elevação espiritual, o amor. Talvez por isso, seja a criadora dos ardis que levaram ao destino final do protagonista, talvez por isso ela/ele seja principalmente a deusa Éris.

ÉRIS, em grego Ἔρις (Éris). Tudo leva a crer que Éris, a "Discórdia", prenda-se à raiz indo-europeia erei, "perseguir, acossar" e, neste caso, seria da mesma família etimológica que Erínia. Com efeito, éris na literatura significa luta, combate, querela que se resolve por um combate, contestação, rivalidade, emulação (BRANDÃO, 1986, p.233).

Vale lembrar que de acordo com o mito de Éris por não ter sido convidada para a festa no monte Olimpo, a deusa lança o "Pomo da Discórdia", destinado a mais bela das deusas, que irá causar a Guerra de Tróia pelo julgamento de Paris.

Sobre o mito de Hermafrodita: De sua união com Hermes nasceu *Hermafrodita*, etimologicamente (filho) de *Hermes* e *Afrodite*. Criado pelas Ninfas do monte Ida, o jovem era de extraordinária beleza. Tão grande como a de Narciso. Aos quinze anos, Hermafrodita resolveu percorrer o mundo. Passando pela Cária, deteve-se junto a uma fonte, habitada pela Ninfa Sálmacis, que por ele se perdeu de amores. Repelida pelo jovem, fingiu conformar-se, mas, quando este se despiu e se lançou às águas da fonte, Sálmacis o enlaçou fortemente e pediu aos deuses que jamais a separassem de Hermafrodito. Os dois corpos fundiram-se então num só e assim surgiu um novo ser, de dupla natureza. Também um pedido de Hermafrodito foi atendido pelos Imortais: suplicou ele que todo aquele que se banhasse nas águas límpidas da fonte perdesse a virilidade (BRANDÃO, 1986, p.220-221).

4.7 Desespero

Figura 30 – Desespero (Despair)



Fonte: Disponível em: <<http://vignette4.wikia.nocookie.net/sandman/images/8/8c/Desperto.jpg/revision/latest?cb=20131224155340>>.

Sua pele é fria e pegajosa. Seus olhos são da cor do céu, naqueles dias cinzas e úmidos que desbotam o significado do mundo. Sua voz vai pouco além de um sussurro. E, embora ela não tenha odor, sua sombra é almiscarada e pungente, tal qual a pele de uma cobra.

Desespero, irmã gêmea de Desejo, é a rainha de seu próprio domínio sombrio. Diz-se que, dispersas pelo reino de Desespero, há uma infinidade de pequenas janelas penduradas no vazio. A cada janela aberta uma cena diferente se revela. Em nosso mundo, a vista é um espelho. Assim, quando você fita seu próprio reflexo e nota os olhos de Desespero sobre si, é fácil senti-la agarrando e apertando seu coração. Muitos anos atrás, um certo dogma religioso que, ainda hoje, existe no Afeganistão declarou-a como deusa, proclamando todos os recintos vazios como seus locais sagrados. A seita cujos membros se denominavam "Os Não perdoados", persistiu por dois anos, até que seu último adepto finalmente se suicidou, após ter sobrevivido aos outros membros por quase sete meses. Desespero diz pouco, mas é paciente. (GAIMAN, 2011, p.21).

A gêmea de Desejo (a pulsão pela vida) na saga, Desespero (a sem esperança, a pulsão pela morte) dos Perpétuos, talvez seja a personagem mais difícil de identificarmos no panteão dos deuses gregos.

Como todos os personagens que compõem a família do protagonista, Desespero também é da prole da deusa Nix, e por suas características, podemos deduzir que a personagem é a provável aglutinação de três filhos da deusa da noite, Gueras⁵⁸, ou Geras, a velhice, Oizos⁵⁹.

Apesar de as duas últimas, Oizos e Lissa, não serem mencionadas na obra, mas usadas nas referências desse estudo, Mitologia Grega de Junito de Souza Brandão, encontramos referências a elas em diversos websites.

Brandão (1986, p.232) nos diz que Gueras não tem um mito próprio. Sobre Gueras, encontramos as informações: Geras era filho de Nix, não por progênia como os outros, mas com seu irmão Érebo (escuridão), Geras é o deus ou daemon que personificava a velhice, parceiro inseparável de Tánatos. É chamado pelos romanos de Senectus. A deusa Hebe, a juventude é sua antagonista.

Geralmente havia duas representações para a velhice, ou um homem encolhido e todo enrugado, ou uma mulher apoiada em um cajado, olhando para um relógio de areia. Duas possíveis lendas estão associadas a Geras, uma ligada ao deus Heracles (Hercules para os romanos), e outra possível lenda que apenas a deusa Afrodite sabia como superar os efeitos de Geras.

Talvez por essa razão, na saga criada por Gaiman, o familiar mais próximo à Desespero seja Desejo.

Sobre Oizos pouco encontramos, a não ser que a deusa, também filha de Nix com seu irmão Érebo, também é chamada de Akhlys, senhora da miséria e da aflição, o arquétipo de Senex. Uma das mais malevolentes filhas da deusa da noite. E era irmã gêmea de Momo.

⁵⁸ GERAS was the spirit (*daimon*) of old age, one of the malevolent spirits spawned by the goddess Nyx (Night). He was depicted as a tiny shrivelled up old man. Geras' opposite number was the goddess of youth, Hebe. Disponível em: <<http://www.theoi.com/Daimon/Geras.html>>. Acesso em: 20 ago. 2015.

⁵⁹ OIZYS was the spirit (*daimona*) of misery and woe, distress and suffering. She was one of the malevolent children of Nyx (Night). Disponível em: <<http://www.theoi.com/Daimon/Oizys.html>>. Acesso em: 20 ago. 2015.

4.8 Delírio

Figura 31 – Delírio (Delirium)



Fonte: Disponível em: <<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Characters/TheSandman>>.

Delírio é a mais jovem dos Perpétuos. Ela cheira a suor, vinho azedo, noites tardias e couro velho. Seu reino é próximo e pode ser facilmente visitado. As mentes humanas, porém, não foram feitas para compreender seu domínio, e os poucos que viajaram até ele conseguiram relatar apenas fragmentos perdidos. O poeta Coleridge afirmou tê-la conhecido intimamente, mas o sujeito não passava de um mentiroso inveterado. Portanto, devemos duvidar de cada palavra sua. Sua aparência, um amontoado de ideias vestidas no semblante da carne, é a mais variável de todos os Perpétuos. A forma e o contorno de sua sombra não têm relação com a de nenhum corpo que esteja usando. Ela é tangível como veludo gasto. Alguns dizem que a grande frustração de Delírio é saber que, apesar de ser mais velha que as estrelas e mais antiga que os deuses, ela continua sendo eternamente a mais jovem da família, pois os Perpétuos não medem tempo como nós nem veem mundos através de olhos mortais. Um dia, Delírio também já foi Deleite. E, embora isso tenha sido há muito tempo, ainda hoje seus olhos têm matizes diferentes: um é verde-esmeralda bem vivo, salpicado de pontos prateados que se movem incessantemente; o outro é do mesmo azul que esconde sangue dentro de veias mortais. Quem pode saber o que Delírio vê através de seus olhos desiguais? (GAIMAN, 2011, p.22).

A personagem Delírio, salvo o fato de sempre ser mostrada como uma adolescente, é representada em cada arco de história em que aparece de maneira diferente, isso devidamente pensado para explicitar sua principal característica, a inconsistência. A única coisa que sempre são iguais são seus olhos desiguais.

Por essa inconsistência, podemos supor que a inspiração da personagem talvez tenha sido a deusa Momo (ou Momus), o sarcasmo. combinado ainda com a deusa Lissa:

Sobre Momo, encontramos:

MOMO, em grego Μῆμος (Mômos), de etimologia ainda não bem definida: talvez se relacione com a raiz mou, que exprime a ideia de "trejeito que se faz com os lábios em sinal de desdém". Momo é a personificação do Sarcasmo, sob forma feminina. Sendo excessivo o peso que a Terra suportava, pela rápida multiplicação dos homens, Zeus desencadeou a guerra de Tebas. Como se julgasse insuficiente essa providência, o pai dos deuses e dos homens pensou em fulminá-los ou afogar a maioria. Foi, então, que Momo lhe aconselhou um meio mais prático: dar Tétis em casamento a um mortal, de que nasceria Aquiles, e Zeus engendraria uma filha, Helena, que suscitaria a discórdia entre a Ásia e a Europa, provocando a Guerra de Tróia. Tantos seriam os mortos em dez anos de luta, que haveria o necessário equilíbrio demográfico. (BRANDÃO, 1986, p.228).

Ainda a correlação da deusa do sarcasmo com a personagem Delírio pode ser suposta com base na seguinte informação:

Na mitologia grega, Momo era o deus do sarcasmo e do delírio. Usando um gorro com guizos e segurando em uma mão uma máscara e na outra uma boneca, ele vivia rindo e tirando sarro dos outros deuses. Com esse jeitão esculachado, aprontou tantas que acabou expulso do Olimpo, a morada dos deuses. Ainda antes da era cristã, gregos e romanos incorporaram essa figura mitológica a algumas de suas comemorações, principalmente as que envolviam sexo e bebida. (REVISTA MUNDO ESTRANHO, on-line).

Sobre Lissa, a deusa da loucura, nossa referência é baseada na Teogonia, de Hesíodo:

Com os poetas líricos a linguagem perscruta a realidade do indivíduo humano, examina seus sentimentos, valores e motivações, até começar a transmutá-los e transportá-los, de forças divinas e cósmicas que eram (v.g. *Éros*, *Éris*, *Aidós*, *Apáte*, *Áte*, *Lyssa*, etc.) para um interiorizado *páthos* humano (amor, rivalidade, pudor, engano, loucura, furor, etc) (HESÍODO, 1995, p.12).

Delírio é provavelmente o mais instigante personagem da saga, pois os perpétuos são reflexos das características que moldam as vidas dos mortais à

personagem que melhor representa essas inconstâncias humanas, Delírio é certamente a que melhor representa a origem de sua linhagem (o Caos), por isso talvez, apesar de retratada como uma jovem que diz coisas desconexas, a personagem seja de fato a mais inteligente dos Perpétuos. E a que melhor representa a natureza humana, como podemos observar nos baseando nas imagens abaixo:

Figura 32 – Delírio 2



Fonte: Digitalizado pelo autor.

Figura 33 – Delírio 3



Fonte: Digitalizado pelo autor.

No reforço dessa ideia, há a frase de Delírio que fortalece este conceito: “Engraçado, ela parece menor do outro lado de sua cabeça” (GAIMAN, 2012).

Levando-se em consideração o que foi apresentado, podemos concluir que ler a saga de Sandman, o senhor dos sonhos, é como viajar a um mundo tão próximo e intangível, onde a natureza sombria, os símbolos, a metáfora obsessiva das sombras nos leva a tudo que, apesar de assustar, faz parte de nossas vidas cotidianas.

É enxergar, consciente (às vezes) ou inconscientemente (a maior parte do tempo), o usual Desejo do sucesso ansiado em qualquer empreitada que nos lançamos, ao triste Desespero do fracasso, à sensação de encontrar-se ao leu do Destino, a insegurança da certeza das mudanças que Destroem e muda tudo, e também ao Delírio (e Deleite) do dia a dia.

E Sonho, porque sonhos, de acordo com a Dra. Von Franz (2007, p.7), após estudar mais de sessenta e cinco mil sonhos, ela afirma que eles são a coisa mais relevante. O mais saudável que podemos fazer é prestar atenção nos nossos sonhos: "Os sonhos nos mostram como encontrar um sentido em nossas vidas, como cumprir nosso próprio destino e realizar o potencial maior de vida que há em nós".

Nesse universo imaginário, criado por Gaiman, tão real, mas intangível, podemos, novamente, recorrer a Edgar Morin, que nos alerta sobre a importância de entendermos a significação do imaginário: “O imaginário é um sistema projetivo que se constituiu em universo espectral que permite a projeção e a identificação mágica, religiosa, estética”. (MORIN, 2002, p. 81).

5 O REGIME NOTURNO DAS IMAGENS DE SANDMAN

Não é fácil, tampouco é nosso objetivo tentar conceituar o que é o imaginário. A começar que parte de sua complexidade ocorre por se tratar de uma ciência interdisciplinar, passando pela psicologia, filosofia, antropologia, história, entre todas as outras ciências. Mas, independente da concepção que se tenha de imaginário, a sua presença permeia a existência humana desde seus primórdios, o que pode facilmente ser comprovado.

Citemos, como exemplo da afirmação acima, o documentário produzido pelo cineasta alemão Werner Herzog, em 2010, “A Caverna dos Sonhos Esquecidos⁶⁰”, onde expõe, de modo brilhante, diga-se de passagem, um tesouro arqueológico encontrado no sudoeste da França, na caverna de Chauvet Pont D’Arc, onde centenas de imagens rupestres foram descobertas em 1994, datando mais de 30 mil anos. Ali, nesses trabalhos feitos por esses homens primitivos, nas paredes dessa caverna, já se pode identificar a presença do imaginário.

Então, deixamos claro que explicar o conceito do imaginário não é nosso objetivo, mas entender que é através do imaginário que nós seres da cultura construímos a nossa realidade. Optamos por trabalhar com a escola de imaginário de Gilbert Durand que se mostrou mais adequada como ferramenta para a análise de nosso objeto de estudo.

Gilbert Durand separa de modo bem claro a imaginação do imaginário. Para ele, a imaginação é nossa capacidade de criar, diferenciar, memorizar e reproduzir nossas experiências culturais. E, para ele, é no imaginário onde estruturamos as imagens desenvolvidas na imaginação. Então, em sua percepção, o imaginário é todo o conjunto de imagens que constitui tudo o que já foi imaginado por nossa espécie, o homo Sapiens.

Em seus estudos, ele estrutura o imaginário, entre outros aspectos, em dois Regimes de Imagens, que se opõe um ao outro, o Diurno e o Noturno.

⁶⁰ Ficha técnica do filme “A Caverna dos Sonhos Esquecidos” - **Gênero:** Documentário; **Direção:** Werner Herzog **Roteiro:** Werner Herzog; **Produção:** Erik Nelson; **Fotografia:** Peter Zeitlinger; **Trilha Sonora:** Ernst Reijseger; **Duração:** 90 min.; **Ano:** 2010; **País:** Alemanha / Canadá / Estados Unidos / França / Reino Unido.

O Regime Diurno tem a ver com o dominante postural, tecnologia das armas, sociologia do soberano mago e guerreiro, rituais de elevação e da purificação; o Regime Noturno subdivide-se na dominante digestiva e cíclica, a primeira subsumindo as técnicas do continente e do hábitat, os valores alimentares e digestivos, a sociologia matriarcal e alimentadora, a segunda agrupando as técnicas do ciclo, do calendário agrícola e da indústria têxtil, os símbolos naturais ou artificiais do retorno, os mitos e dramas astrobiológicos. (DURAND, 2012, p.58).

Durand nos diz que não pode haver luz sem trevas, mas o inverso não é verdadeiro, as trevas podem sim existir sem a luz, de maneira autônoma, talvez por isso, enquanto o primeiro, o Regime Diurno da imagem, será o regime da antítese, onde é necessário dividir para reinar, bem e mal, certo e errado, puro e impuro, é nesse mundo dualístico que encontramos os heróis.

O Regime Noturno e o regime da busca, da harmonização, da fusão, do autoconhecimento será o regime do eufêmico, é onde encontramos o anti-herói. O imaginário aqui se encontra no que Durand chamou de estruturas místicas ou sintéticas. E é na estrutura mística onde ocorre toda a narrativa da saga de Sandman.

Nessa estrutura, mística é a ideia da união, fusão harmônica, e não o conceito separatista do sagrado, e o procedimento realizado nessa estrutura é o eufêmico, com a função de inversão dos significados simbólicos, os Símbolos de Inversão (DURAND, 2012, p.201), com o fim de atenuar a dureza de certos símbolos como o da morte. É nessa estrutura que se busca extrair todo o drama e a angústia de alguns significados como, por exemplo, dizer que a pessoa partiu ao invés de dizer que ela morreu.

Com base no que apresentamos nos capítulos anteriores, podemos identificar diversas características eufemísticas na obra de Gaiman e principalmente em nosso objeto de estudo, a saga de Sandman e de alguns de seus personagens como da indesejada, mas bela Morte, do indiferente, mas sempre presente Destino, da avassaladora Desejo, a incerta, porém simpática figura de Destruição, além, é claro, do protagonista Sonho que traz em si todas as marcas do anti-herói pós-moderno. Essas características se opõem ao tradicional papel que costumavam marcar personagens com tais epítetos indo ao encontro da afirmação de Gilbert Durand (2012, p.194): “Ao regime heroico da antítese vai suceder o regime pleno do eufemismo. Não só a noite sucede ao dia, como também, e, sobretudo, as trevas nefastas”.

Em se tratando, então, do Regime Noturno das Imagens, e sendo o protagonista de nosso objeto de estudo o Senhor dos Sonhos, devemos considerar alguns estudos já realizados sobre os sonhos e identificarmos a ligação entre esse regime e o imaginário apresentado pelo nosso objeto.

É na figura do sonho, nos afirma Baitello Jr, que podemos melhor encontrar a definição da cultura humana, pois é através do sonho que o sonhador cria novas realidades e, assim, atinge a condição de criadores, tornando-se deus de si mesmo.

Dentro do sonho, o tempo já não é finito como a vida biológica individual, mas infinito como os símbolos. Já não é da ordem do mortal como o homem, mas da categoria do imortal como a escritura. No sonho, o homem torna-se escritura. Assim, sonhando, vence a própria morte, promovendo a grande inversão fundadora da cultura.

E sobre os sonhos e sua importância, uma excelente explanação nos é apresentada no artigo de Francisco Purcotes Jr. Já na introdução, o autor afirma que os sonhos, estudado há séculos, são uma das maneiras de manifestação do inconsciente, e de acordo com Jung é de vital importância para qualquer um que trabalhe com tudo que lida com a psique humana.

Em sintonia com o artigo, uma excelente definição sobre a linguagem dos sonhos que pode corroborar com a compreensão de nosso objeto de estudo é dada pelo psicólogo junguiano Edward Whitmont:

O sonho fala na linguagem simbólica arcaica da psique objetiva. Ele fala a sério e exprime, em termos simbólicos, o lado desconhecido da situação de vida da maneira que é apreendida e espelhada pelo inconsciente. Os sonhos, portanto, não são sintomáticos, mas simbólicos. Eles são simbólicos, visto que a psique objetiva não conceitualiza; ela não fala inglês, francês, alemão ou chinês; ela fala imagens, que são formas aborígenes de percepção e expressão (WHITMONT, 1969, p.35 apud PURCOTES JUNIOR)⁶¹.

São nas palavras de Carl Gustav Jung que podemos encontrar certa segurança em nossa inerente ideia do provável sucesso da obra Sandman e de sua ligação com o Regime Noturno das imagens, uma vez estando os principais

⁶¹ A abertura do Canto III do poema A Divina Comédia, de Dante Alighieri, nos é apresentado o seguinte poema: Por mim se vai à cidade dolente / Por mim se vai à eterna dor / Por mim se vai a perdida gente / Justiça moveu meu Alto Criador / Que fez com Divino Poder / O saber supremo e o primeiro amor / Antes de mim coisa alguma foi criada / Exceto as coisas eternas e eterna eu duro / Deixai toda a esperança, vós que aqui entraís.

personagens da saga diretamente associados ao panteão da deusa da noite Nix, aquela que era temida até por Zeus. O pesquisador nos diz a respeito que:

Não podemos nos permitir nenhuma ingenuidade no estudo dos sonhos. Eles têm sua origem em um espírito que não é bem humano, e sim um sopro da natureza — o espírito de uma deusa bela e generosa, mas também cruel. Se quisermos caracterizar este espírito, vamos aproximá-lo bem melhor dele na esfera das mitologias antigas e nas fábulas das florestas primitivas do que na consciência do homem moderno. (JUNG, 2008, p.58).

E assim, temos então o regime Noturno das Imagens. Como nos diz James Hillman:

[...] sono e vigília, dia e noite tornaram-se depositários de todo tipo possível de ideias. Esses “regimes diurnos e noturnos”, para usar a linguagem de Gilbert Durand, tornaram-se os principais portadores de opostos: ontológicos, psicológicos, simbólicos, éticos. Quando situamos um problema dentro dessa linguagem, como estamos fazendo aqui, estamos imediatamente re-entrando em uma tradição sobre dia e noite, sono e vigília[...] (HILLMAN, 2013, p.33).

A seguir, mostramos algumas imagens extraídas de nosso objeto de estudo, a saga Sandman, onde se pôde notar as características míticas combinadas com o Regime Noturno de Imagens.

Na conclusão da primeira parte da edição #1 da revista Sandman, ambas da página 38:

Figura 34 – A Saga Sandman



Fonte: Digitalizado pelo autor

No primeiro quadro, temos uma clara referência à tentativa humana de tentar superar a morte. No segundo quadro, aparece a primeira referência clara sobre a relação familiar entre o Sonho e a Morte. Nos dois quadros abaixo, vemos como Gaiman recorre a elementos culturais distintos na composição de seus roteiros. No primeiro quadro, a fala do protagonista coloca o antagonismo entre *Castigo* e *Dádiva*, e no segundo quadro usa a expressão *Eterno Despertar*, cunhada pelo médico e filósofo alemão Gustav Theodor Fechner (1801-1887), que como nos explica James Hillman (2013, p.32), o cientista alemão definiu que homem vivia na terra por três estágios: o primeiro é o do sono, o segundo uma alternância entre o primeiro, e o terceiro é o eterno despertar, que é a morte.

Figura 35 – A Saga Sandman 2



Fonte: Imagem digitalizada pelo autor

A expressão usada quando o protagonista aplica o castigo ao filho de seu captor o *Eterno Despertar*, como nos mostra James Hillman foi usada pelo médico e filósofo Gustav Theodor Fechner (1801-1887), ao classificar o senhor dos sonhos como o mediador da passagem humana para o além vida.

Reforçando a ideia da ambiguidade trazida pelo Regime Noturno das imagens sobre o *Eterno Despertar*, ou do *Castigo* e da *Dádiva* daí podemos ainda extrair as perguntas feitas por Erich Fromm:

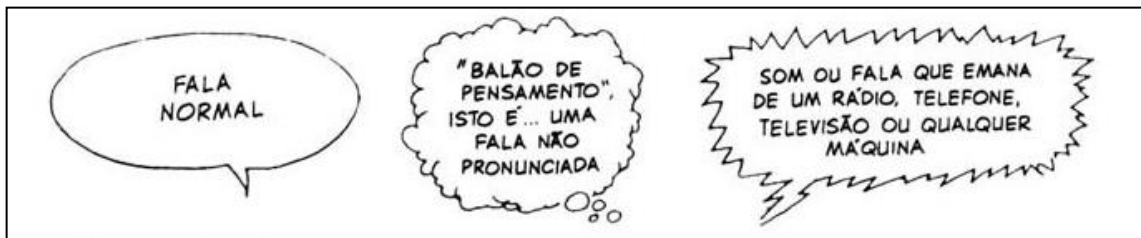
É de surpreender, então, que acordar não seja apenas uma bênção, como também uma maldição? É de surpreender que adormecidos, quando a nós mesmos, quando podemos olhar-nos sem ser incomodados pelo barulho e pelas tolices que nos cercam durante o dia, sejamos capazes de sentir e pensar nossos sentimentos e pensamentos mais valiosos e autênticos? (FROMM, 1962, p.34).

Além disso, identificamos outra forte característica do Regime Noturno das imagens, além do aspecto noturno de toda a narrativa gráfica dessa edição, a página toda escura com luz exclusivamente sobre os personagens, um regime pleno do eufemismo (DURAND, 2012, p.194), temos também a fala de cada personagem representada pelos tradicionais balões dos quadrinhos.

Sobre os tradicionais balões, Will Eisner nos explica o seguinte:

À medida que o uso dos balões foi se ampliando, seu contorno passou a ter uma função maior do que simples delimitador para a fala. Logo lhe foi atribuída a tarefa de acrescentar significado e de emprestar a característica do som à narrativa. Dentro do balão, o letreiramento reflete a natureza e a emoção da fala. (EISNER, 2010, p. 24)

Figura 36 – Balões Will Eisner



Fonte: Digitalizado pelo autor

Em toda a saga, a fala do protagonista sempre aparece com letras brancas em fundo negro. Independente da maneira como o personagem é apresentado, seja na forma humana, como um animal, ou mesmo de maneira amorfa.

Figura 37 – A Saga Sandman 3



Fonte: Digitalizadas pelo autor

Ainda buscando apresentar com mais profundidade as características do Regime Noturno das imagens em Sandman, vamos recorrer a dois capítulos do primeiro arco da saga *Prelúdios & Noturnos*, que como apresentado anteriormente. Trata-se de um arco com histórias de mortes, vinganças, castigos, poder e outros elementos envoltos em trevas. Usaremos como referência duas passagens. Uma da edição de # 4 intitulada *Uma Esperança no Inferno*, na qual, o Senhor do mundo dos Sonhos, na empreitada de reaver uma de suas ferramentas roubadas enfrenta um demônio, e na outra, na edição de #8 chamada *O Som de Suas Asas*, onde o protagonista, após atingir seus objetivos, sentindo-se perdido e deslocado, em um mundo que não conhece mais, (ele passa 72 anos preso) encontra sua irmã, a Morte, e trava com ela uma jornada pelo mundo, enquanto essa faz seu trabalho. A cena descrita abaixo, extraída do capítulo de n# 4, *Uma Esperança no Inferno*, já no título do episódio, temos uma clara situação de oposição, de antítese a ideia de inferno apresentada naquela que é a obra de referência para a construção desse episódio, a Divina Comédia, de Dante Alighieri⁶². Na empreitada, para resgatar uma de suas ferramentas, o senhor do sonho é desafiado por um demônio, chamado Chorozone, a um duelo de retórica, onde as armas são as palavras, tal como uma trova medieval, e o que é dito, deve e será refletido materialmente, bem como suas consequências. A batalha é assim apresentada:

Chorozone: Muito bem. O primeiro lance é meu. Sou um lobo horrendo, um predador letal à espreita de sua presa.

Sonho: Minha vez. Sou um caçador a cavalo, ataco o lobo com uma lança.

Chorozone: Sou uma mosca que pica o cavalo e derruba o caçador.

Sonho: Sou uma aranha de oito patas devorando a mosca.

Chorozone: Sou uma cobra venenosa devorando a aranha.

Sonho: Sou um búfalo de patas pesadas esmagando a cobra;

Chorozone: Sou o antraz, a bactéria carniceira, devorando a vida.

Sonho: Sou um mundo flutuando no espaço, alimentando a vida.

Chorozone: Sou uma nova explodindo, cremendo planetas.

Sonho: Sou o universo... Abrangendo todas as coisas, abraçando a vida.

Chorozone: Sou a antívida, a besta do julgamento. Sou a escuridão no fim de tudo. O fim de universos, deuses, mundos, de tudo. E agora, lorde dos sonhos, o que você é?

Sonho: Sou a esperança. (GAIMAN, 2010, p.122).

⁶² Abertura do canto 3 do poema Divina Comédia, de Dante Alighieri, A porta do Inferno –Vestíbulo Rio Aquéronte – Caronte: “Por mim se vai à cidade dolente, por mim se vai à eterna dor, por mim se vai à perdida gente. Justiça moveu o meu alto criador, que me fez com o divino poder, o saber supremo e o primeiro amor. Antes de mim coisa alguma foi criada exceto coisas eternas, e eterna eu duro. Deixai toda esperança, vós que entraís! Disponível em: <http://www.stelle.com.br/pt/inferno/canto_3.html>. Acesso em: 16 mai. 2016.

Figura 38 e 39 – A Saga Sandman 4 e 5



Fonte: Digitalizadas pelo autor

Nessa passagem, fica bem delineada as características das ações convertedoras e eufemísticas do Regime Noturno de imagens. Todo o diálogo entre os antagonistas aponta para as primeiras características mostradas por Gilbert Durand ao descrever a sua estrutura mística numa interessante combinação entre os símbolos de inversão e da intimidade.

Dos símbolos de inversão que são expressões do eufemismo; hino à noite; mater e matéria; encaixamento e redobramento. Este último, podemos exemplificar com a ideia da aranha que devora a mosca, e a ideia de que, ao devorar a mosca, a aranha se apropria da essência de sua vítima. Já dos símbolos da intimidade, a moradia e a taça; alimentos e substâncias; o tumulto e o repouso. Nesse último, temos o auge da capacidade de eufemização, exemplificado com a esperança de Sonho, opondo-se e atenuando-se à antívida colocada pelo demônio.

No capítulo de #8, O Som de Suas Asas, Sonho, apesar de suas conquistas, a recuperação de suas ferramentas, a algibeira de areias mágicas, o elmo e o rubi, e tendo recuperado a integralidade de seus poderes, o protagonista, Sonho, sente-se

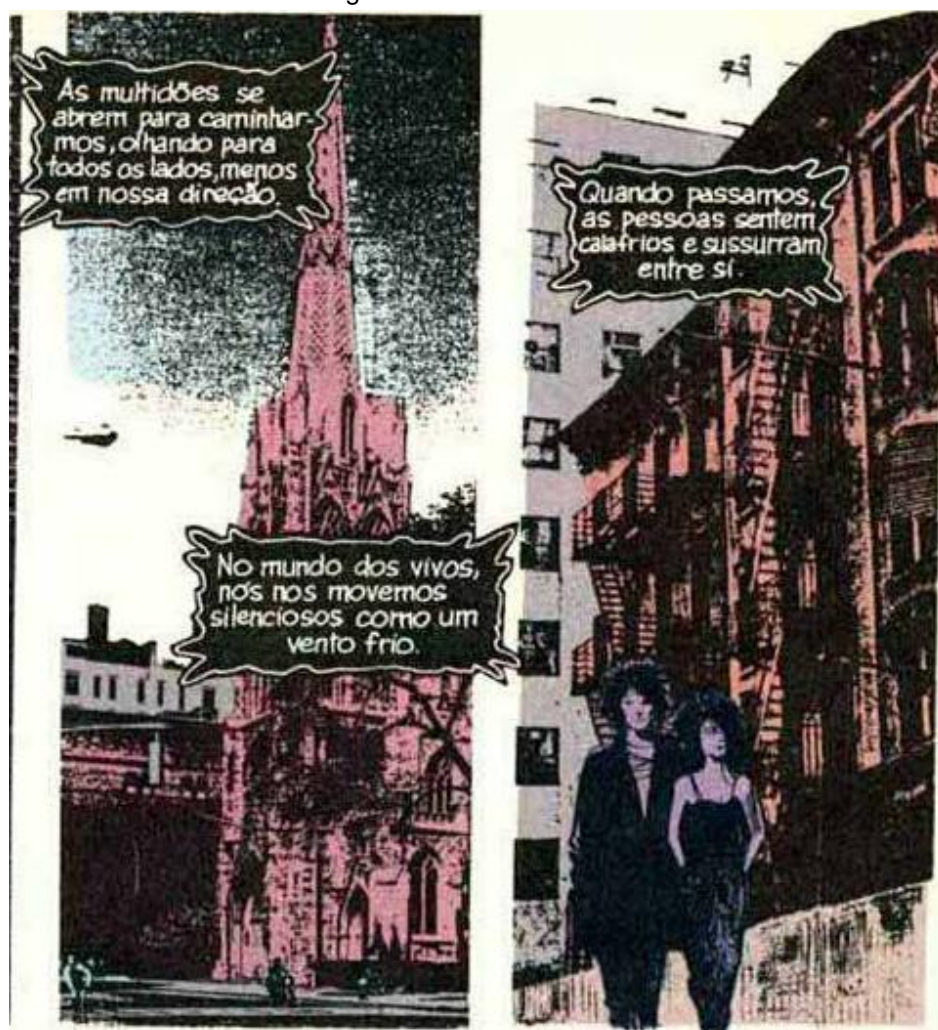
triste e vazio e tem um encontro com sua irmã mais velha, Morte, que após dar-lhe uma bronca por sua autocomiseração, convida-o a acompanhá-la enquanto realiza suas tarefas.

Na afirmação abaixo, Eric Fromm nos mostra o quão adequado é o parentesco entre sono e morte.

Quando dormindo, não estamos preocupados em subjugar o mundo exterior a nossos propósitos. Ficamos inermes e, por isso, o sono foi apropriadamente denominado "o irmão da morte". Mas também ficamos livres, mais livres do que quando acordados. Ficamos livres da carga do trabalho, dos encargos de ataque ou defesa, de ter de observar e dominar a realidade. (FROMM, 1962, p.28)

Deste episódio, destacamos duas passagens que mostram a significativa ligação entre sonho e morte.

Figura 40 – Sonho e Morte



Fonte: Imagem digitalizada pelo autor

Figura 41 – Sonho e Morte 2



Fonte: Imagem digitalizada pelo autor

No arco de histórias Prelúdios e Noturnos podemos identificar o regime noturno de imagens, principalmente no que tange à ideia da morte. A conexão morte e sonhos tende a ser mal compreendida para nós ocidentais, uma vez que entendemos a morte não de maneira metafórica, mas literal, o fim do corpo físico. Na saga como um todo, a Morte é tratada nesse sentido metafórico. James Hillman nos explica que concentramos a nossa ideia de morte exclusivamente no sentido do ego, isso é, o definido pelo nosso sentido de realidade. E assim, em nossa cultura tomamos os sonhos da mesma maneira, como uma fantasia. Hillman (2010, p.105) afirma:

Nossa cultura é singular em sua ignorância da morte. A grande arte e as celebrações de muitas outras culturas – egípcia e etrusca antigas, os gregos de Eliseu, tibetana - honram o mundo das trevas. Não temos nenhum culto aos ancestrais, embora sejamos pateticamente nostálgicos. Não guardamos nenhuma relíquia embora colecionemos antiguidades. Raramente vemos seres humanos mortos, embora assistindo cem imitações a cada semana na televisão [...].

Se na realidade como Hillman aponta evitamos os mortos e tudo que diz respeito ao confronto com a morte, a atração por temas relacionados às trevas (ao regime noturno de imagens) evidencia que de fato somos fascinados por esse universo. O sucesso das personagens da saga de Sandman atesta para esse fato.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Há um quadro de Klee que se chama *Angelus Novus*. Representa um anjo que parece querer afastar-se de algo que ele encara fixamente. Seus olhos estão escancarados, sua boca dilatada, suas asas abertas. O anjo da história deve ter esse aspecto. Seu rosto está dirigido para o passado. Onde nós vemos uma cadeia de acontecimentos, ele vê uma catástrofe única, que acumula incansavelmente ruína sobre ruína e as dispersa a nossos pés. Ele gostaria de deter-se para acordar os mortos e juntar os fragmentos. Mas uma tempestade sopra do paraíso e prende-se em suas asas com tanta força que ele não pode mais fechá-las. Essa tempestade o impele irresistivelmente para o futuro, ao qual ele vira as costas, enquanto o amontoado de ruínas cresce até o céu. Essa tempestade é o que chamamos progresso. (BENJAMIM. 1987, p.226).

A presente reflexão inspirou-se na saga do senhor do reino dos sonhos, *Sandman*, que foi publicado em 75 edições entre os anos de 1989 e 1996, além, é claro, de alguns spin-off⁶³.

No primeiro capítulo, ao apresentarmos o autor, fizemos uma breve menção aos seus outros trabalhos e buscamos ilustrar a representatividade da obra *Sandman* em sua carreira e, assim, ver a forte influência do imaginário pós-moderno em seu universo criativo.

Nos quadrinhos, além de *Sandman*, obras como “*Batman – O Cavaleiro das Trevas*”, de Frank Miller, *Watchmen*, de Alan Moore, para citar apenas as mais famosas, vão retratar todas as características socioculturais que marcaram os anos 80, comprovando a afirmação de Jean Baudrillard (1981) que “a revolução contemporânea é a da incerteza”.

Nessa época, nos parecia que as histórias de heróis e principalmente a dos super-heróis estavam fadadas à extinção, afinal, como sabemos, é nesse período que as grandes mudanças dos valores da modernidade tornam-se mais claras. Não há mais a necessidade da solidez do homem moderno, valores como a segurança na racionalidade, a fé na ciência provaram-se tão ineficazes quanto aquilo que a modernidade se propôs a substituir.

É nesse cenário apático já globalizado e paradoxalmente fragmentado, de valores vazios, mas hedonista, das relações intensas, mas efêmeras da ausência da

⁶³ Spin-off, também chamado de derivagem, é um termo utilizado para designar aquilo que foi derivado de algo já desenvolvido ou pesquisado anteriormente. É utilizado em diversas áreas, como em negócios, na mídia, em tecnologia, etc. Na mídia, spin-off acontece quando uma franquia (franchising) é criada a partir de uma já existente, geralmente aquela que já obteve sucesso e êxito. Disponível em: <<http://www.significados.com.br/spin-off/>>. Acesso em: 25 mar. 2016.

ética, do narcisismo, da apatia, do consumo de sensações baratas e principalmente do fim dos grandes histórias, que Gaiman vai construir sua metanarrativa (a saga de Sandman é constituída de várias histórias dentro de uma história). Para tal desafio, ele vai buscar suas referências em fontes tão distintas como as mitologias pagãs, principalmente a grega, em lendas medievais, na história, na psicologia, na literatura, e até mesmo nas histórias em quadrinhos americanas, das eras passadas.

“Sobre a pós-modernidade, o estável é deslocado pela experiência da dúvida e da incerteza” (HALL, 2014 apud SIQUEIRA, 1999, on-line). Sobre essas incertezas podemos ainda tirar do texto “Pós-Modernidade a questão da incerteza”, do professor Holgonsi Soares em análise de Jean Baudrillard a seguinte afirmação:

A revolução da incerteza é produto do capitalismo em sua fase "flexível". Neste contexto, a "economia da permanência" cede lugar a chamada "economia da transitoriedade": tudo passa; a obsolescência é planejada; os pontos de referência desaparecem; os fluxos (de pessoas, imagens, informações, equipamentos...) são intensificados. O declínio das metanarrativas impede a afirmação de qualquer grande verdade. Isto faz da pós-modernidade o lugar, por excelência, do efêmero, do fugaz, portanto, da incerteza (SIQUEIRA, 1999, on-line).

Nesse mundo pós-moderno, contemporâneo, onde a tecnologia proporciona um aumento na velocidade da produção de imagens e informações, sempre visando atender valores mercadológicos e consequentemente econômicos, trazendo assim uma imperceptível supressão do tempo, pode-se acreditar que esse excesso de imagens e informações, sem tempo para serem “digeridos”, nos remete a uma ausência de conteúdos culturais e assim a um empobrecimento do imaginário coletivo. E, sendo através do imaginário que a espécie humana tenta significar o que lhe rodeia em tempos de efemeridades, possivelmente a saga de Sandman seja um ótimo exemplo do conceito do “eterno retorno”.

Dessa forma, a regressão aos instintos grosseiros, à animalidade, obsessivamente retratada no consumo imaginário dos quadrinhos, dos filmes de mutantes, etc., pode ser entendida como uma volta do reprimido, como a eterna reciclagem que a cultura realiza dos motivos que a civilização quer recalçados. (CONTRERA, 2004, p.6).

Nesse sentido, o trabalho pode constatar que os conteúdos imaginários em Sandman traz de volta o que Gilbert Durand chamaria de o Regime Noturno das Imagens representando a estética gótica nos quadrinhos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAUMAN, Zygmunt. **O Mal Estar da Pós-Modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998.
- BALOGH, Anna Maria. **O Discurso Ficcional na TV**. São Paulo: Edusp, 2002.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e Técnica, Arte e Política**. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia Grega**. Rio de Janeiro: Vozes, vol.1, 1986.
- _____. **Mitologia Grega**. Rio de Janeiro: Vozes, vol.2, 1986.
- CONTRERA, Malena Segura. **O Mito na Mídia: A presença de conteúdos na nos meios de Comunicação**. São Paulo: Annablume, 1996.
- _____. **Mediosfera, Meios, Imaginário e Desencantamento do Mundo**. São Paulo: Annablume, 2010.
- CALVINO, Italo. **Contos Fantásticos do século XIX**. São Paulo: Schwarcz, 2004.
- DURAND, Gilbert. **As Estruturas Antropológicas do Imaginário**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial: Princípios e Práticas do Lendário Cartunista**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- FELINTO, Erick. **A Religião das Máquinas: Ensaio Sobre o Imaginário da Ciberultura**. Porto Alegre: Sulinas, 2005.
- FILHO, Ciro Marcondes. **Dicionário da Comunicação**. São Paulo: Paulus, 2. ed, 2014.
- FONTANA, David. **A Linguagem Dos Símbolos: A história e os significados ocultos em um guia completo e ilustrado**. São Paulo: Publifolha, 2013.
- FROMM; Erich. **A Linguagem Esquecida**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1962.
- GAIMAN, Neil. **Sandman Edição Definitiva**. São Paulo: Panini, vol.1, 2010.
- _____. **Sandman Edição Definitiva**. São Paulo: Panini, vol.2, 2011.
- _____. **Sandman Edição Definitiva**. São Paulo: Panini, vol.3, 2012.
- _____. **Sandman Edição Definitiva**. São Paulo: Panini, vol.4, 2013.
- HILLMAN, James. **O Sonho e o Mundo das Trevas**. Petrópolis: Vozes, 2013.

JUNG, Carl G. **O Homem e seus Símbolos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

LURKER, Manfred. **Dicionário de Deuses e Demônios**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

MORIN, Edgar. **Cultura de Massa no Século XX: O Espírito do Tempo 1**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.

_____. **O Enigma do Homem**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.

MOYA, Álvaro de. **História da História em Quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1996.

_____. **SHAZAM!** São Paulo: Perspectiva, 1977.

NIEDNER, Heinrich. **Mitología Nórdica**. Barcelona: Edicomucación, 1997.

VON FRANZ, Marie Louise. **O Caminho dos Sonhos**. São Paulo: Cultrix, 2007.

WAGNER, H. **Príncipe das Histórias, os vários mundos de Neil Gaiman: Hank Wagner, Christopher Golden, Stephen R. Bisset**; São Paulo: Geração Editorial, 2011.

Artigos Acadêmicos

BAITELLO JR., Norval. **Com Sonhos, homem alcança a imortalidade**. 1997. Disponível em: <www.cisc.org.br/.../7-com-sonhos-homem-alcaca-a-imortalidade.html>. Acesso em: 4. jan. 2016.

BAQUIÃO, Rubens César. **A Composição Rock 'N 'Roll de Sandman**. 2012. Disponível em: <<http://seer.fclar.unesp.br/casa/article/view/5603/4407>>. Acesso em: 10 jan. 2016.

CONTRERA, Malena Segura. **Los mitos son los sueños de la cultura pan y el transtorno de pânico**. 1997. Disponível em: <<http://www.cisc.org.br/portal/index.php/biblioteca/viewdownload/8-contrera-malena-segura/29-los-mitos-son-los-suenos-de-la-cultura-pan-y-el-transtorno-de-panico.html>>. Acesso em: 10. jan. 2016.

_____. **O Titanismo na Comunicação e na Cultura: os maiores e os melhores do mundo**. 2003. Disponível em: <<http://www.cisc.org.br/portal/index.php/biblioteca/viewdownload/8-contrera-malena-segura/32-o-titanismo-na-comunicacao-e-na-cultura-os-maiores-e-os-melhores-do-mundo.html>>. Acesso em: 12. jan. 2016.

_____. **Os Monstros na Mídia**. 2004. Disponível em: <<http://www.revista.cisc.org.br/ghrebh/index.php?journal=ghrebh&page=article&op=view&path%5B%5D=225&path%5B%5D=236>>. Acesso em: 15 jan. 2016.

_____. **Ontem, hoje e amanhã:** sobre os rituais midiáticos. 2005. Disponível em: <<http://revistas.univerciencia.org/index.php/famecos/article/viewFile/456/383>>. Acesso em: 15 fev. 2016.

DICIONÁRIO ETIMOLÓGICO DE MITOLOGIA GREGA. Disponível em: <http://demgol.units.it/pdf/demgol_pt.pdf>

GOMES, Vinícius Romagnolli Rodrigues. **Um Retorno aos Mitos:** Campbell, Eliade e Jung. 2009. Disponível em: <http://www.dhi.uem.br/gtreligiao/rbhr/um_retorno_aos_mitos.pdf>. Acesso em: 20 fev. 2016.

KLEIN, Alberto; DA ROSA, Ana Paula. Atentado em imagens: Sincronização e circularidade na mídia. **Revista de Comunicação, Cultura e Teoria da Mídia.** Ghrebh, São Paulo: julho/2006 n.8, p.1-18. Disponível em: <[http://www.revista.cisc.org.br/ghrebh/index.php?journal=ghrebh&page=article&op=view&path\[\]=186&path\[\]=197](http://www.revista.cisc.org.br/ghrebh/index.php?journal=ghrebh&page=article&op=view&path[]=186&path[]=197)>. Acesso em: 10 maio. 2016.

MAFFESOLI, Michel. **O Imaginário é Uma Realidade.** 2011. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3123/2395>>. Acesso em: 23 jan. 2016.

PURCOTES JR., Francisco. **A função compensatória dos sonhos.** 2012. Disponível em: <<http://ichthysinstituto.com.br/revista/conteudo/n1/5.pdf>>. Acesso em: 24 fev. 2016.

REVISTA MUNDO ESTRANHO. Qual a origem do Rei Momo? Disponível em: <<http://mundoestranho.abril.com.br/materia/qual-a-origem-do-rei-momo>>. Acesso em: 5 mar. 2016.

SIQUEIRA, Holgonsi Soares Gonçalves. **Pós-Modernidade:** a questão da incerteza. 1999. Disponível em: <<http://www.angelfire.com/sk/holgonsi/incerteza.html>>. Acesso em: 6 mar. 2016.