

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL - PRODUÇÃO EDITORIAL

Igor Vianna Bianchin

Mudança e Permanência: a memória poética de *Morpheus*

Monografia de Graduação

Santa Maria, RS

2023

Igor Vianna Bianchin

Mudança e Permanência: a memória poética de *Morpheus*

Monografia apresentada à Comissão de Trabalho de Conclusão de Curso do Departamento de Ciências da Comunicação da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito para obtenção do Grau de Bacharel em Comunicação Social – Produção Editorial

Orientadora: Prof^a Dr^a Marília de Araujo Barcellos

Santa Maria, RS
2023

Igor Vianna Bianchin

Mudança e Permanência: a memória poética de *Morpheus*

Monografia apresentada à Comissão de Trabalho de Conclusão de Curso do Departamento de Ciências da Comunicação da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito para obtenção do Grau de Bacharel em Comunicação Social – Produção Editorial

Prof^a. Dr^a. Marília de Araujo Barcellos (UFSM) (Orientadora)

Prof. Dr. Anselmo Peres Alós (UFSM)

Doutorando Jaimeson Machado Garcia (UNISC)

Santa Maria, RS
2023

“Foi a primeira vez que tentei quebrar todas as regras que haviam sido estabelecidas nos quadrinhos até então e ir o mais longe que eu podia.”

(Neil Gaiman)

“Qual é a palavra pras coisas não serem sempre as mesmas? Sabe, eu tenho certeza de que tem uma, não tem? Deve ter uma palavra pra isso... A coisa que faz a gente saber que o tempo está acontecendo. Existe uma palavra?”

Mudança.

Ah! Era isso que eu temia.

(Delírio)

“Eu não ia aparecer. Então pensei: ‘Ora essa. Vou dar uma passadinha e lhe dar um conselho.’ Você nunca foi dado a ouvir meus conselhos no passado, mas... As coisas mudam, não?”

Sim, mudam mesmo.

Garoto esperto.”

(Destruição)

RESUMO

O presente trabalho parte do entendimento das histórias em quadrinhos como um dispositivo midiático cuja linguagem baseia-se em uma organização justaposta de imagens, através da qual transmitem-se informações que vem a serem compreendidas e interpretadas por um leitor, produzindo assim um significado. Logo, a proposta aqui apresentada parte da observação e análise acerca da possibilidade de inter-relação entre a literatura e as histórias em quadrinhos, a partir de uma apropriação de conhecimentos e cargas culturais desde sempre presentes no arcabouço literário, resultando assim em um ganho de novos sentidos, significados e interpretações aos quadrinhos. O objeto de estudo que servirá como fio condutor na construção desta análise é a *Graphic Novel* (expressão popularizada por Will Eisner em 1978 para se referir a histórias em quadrinhos mais maduras, buscando distingui-las das produções mais convencionais) *Sandman*, escrita pelo autor inglês Neil Gaiman em 1988 e publicada pela *Vertigo* (um selo para quadrinhos adultos da editora estadunidense *DC Comics*). A história é composta por 75 edições, bem como algumas publicações especiais e combina aspectos dos quadrinhos norte-americanos de super-heróis com cultura *pop*, música, literatura, mitologia, horror gótico, religiosidade, mitologia, história, magia, fantasia e filosofia para contar a história de *Morfeus*, o *Sonho dos Perpétuos*. Buscando estabelecer o diálogo entre estas duas artes (quadrinhos e literatura) será analisada as origens da indústria dos quadrinhos, aprofundando-se no mercado americano de super-heróis, abordando suas raízes e seu desenvolvimento, assim como suas críticas que resultaram em sua censura, bem como sua posterior superação, tornando o ambiente favorável para o surgimento de novos modelos discursivos na área, vinculando-se ao mundo literário. Entendendo os conceitos de intertextualidade e intermedialidade como transmissores da memória da literatura e da cultura, busca-se traçar a relação entre tragédia (conceito literário) e trágico (conceito filosófico) e suas funções na narrativa de *Sandman* e na trajetória de *Morpheus*.

Palavras-chave: Quadrinhos, Literatura, História, Tragédia, Memória.

ABSTRACT

The present work starts from the understanding of comic books as a media device whose language is based on a juxtaposed organization of images, through which information is transmitted that comes to be understood and interpreted by a reader, thus producing meaning. Therefore, the proposal presented here starts from the observation and analysis of the possibility of interrelationship between literature and comic books, based on an appropriation of knowledge and cultural loads that have always been present in the literary framework, thus resulting in a gain of new meanings, meanings and interpretations of comics. The object of study that will serve as a guiding thread in the construction of this analysis is the Graphic Novel (an expression popularized by Will Eisner in 1978 to refer to more mature comic books, seeking to distinguish them from more conventional productions) *Sandman*, written by the English author Neil Gaiman in 1988 and published by Vertigo (an adult comics imprint from the American publisher DC Comics). The story is made up of 75 issues as well as some special publications and combines aspects of North American superhero comics with pop culture, music, literature, mythology, gothic horror, religiosity, mythology, history, magic, fantasy and philosophy to tell the story of Morpheus, the Dream of the Endless. Seeking to establish a dialogue between these two arts (comics and literature), the origins of the comics industry will be analyzed, delving deeper into the American superhero market, addressing its roots and development, as well as its criticisms that resulted in its censorship, as well as its subsequent overcoming, making the environment favorable for the emergence of new discursive models in the area, linking themselves to the literary world. Understanding the concepts of intertextuality and intermediality as transmitters of the memory of literature and culture, we seek to trace the relationship between tragedy (literary concept) and tragic (philosophical concept) and their functions in the narrative of *Sandman* and in the trajectory of Morpheus.

Keywords: Comics, Literature, History, Tragedy, Memory.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - <i>The Reign of the Superman</i>	17
Figura 2 - <i>Murder, morphine and me</i>	23
Figura 3 - <i>Superboy's Big Bet</i> por Mr. Dyslexic.....	28
Figura 4 - O primeiro <i>Sandman: Wesley Dodds</i>	36
Figura 5 - O segundo <i>Sandman: Garrett Sanford</i>	37
Figura 6 - O terceiro <i>Sandman: Hector Hall</i>	38
Figura 7 - O verdadeiro <i>Sandman: Morpheus</i>	39
Figura 8 - <i>Rachel</i>	42
Figura 9 - A irmã mais velha de <i>Morpheus, Morte</i>	47
Figura 10 - <i>Coríntio</i>	49
Figura 11 - <i>Morpheus</i> compreende seu destino.....	60
Figura 12 - O descanso de <i>Orpheus</i>	61
Figura 13 - O reencontro com <i>Destruição</i>	68
Figura 14 - <i>Morpheus</i> faz sua escolha.....	70
Figura 15 - <i>Morpheus</i> faz sua escolha (2).....	71
Figura 16 - Um último adeus.....	76

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	8
2. HISTÓRIA DOS QUADRINHOS.....	12
2.1. Origens.....	12
2.2 - Quadrinhos pelo mundo.....	14
2.3 - O mercado americano e os super-heróis.....	14
2.4 - Uma estrada para a <i>Vertigo</i>	18
2.4.1 - O Terror norte-americano.....	18
2.4.2 - Fredric Wertham: O comitê e <i>A Sedução do Inocente</i>	21
2.4.3 - A força da Contracultura: O <i>Underground</i>	27
3. SANDMAN.....	32
3.1 - Neil Gaiman.....	33
3.2 - As Primeiras encarnações.....	35
3.3 - Antecessores folclóricos, mitológicos e literários.....	40
4. INTERTEXTUALIDADE E INTERMIDIALIDADE: DIÁLOGO INTERARTES... 51	51
5. AO SENHOR DOS SONHOS É IMPOSTA UMA ESCOLHA.....	53
5.1. A origem da tragédia.....	53
5.2. A poética aristotélica.....	54
5.3. <i>O Sono dos Justos</i> : A poesia tem início.....	57
5.4. Mudar ou Morrer: A escolha de <i>Morpheus</i>	61
6. CONCLUSÃO.....	78
REFERÊNCIAS.....	81
APÊNDICE.....	83
Resumo geral da Narrativa.....	83

1. INTRODUÇÃO

Estudar e analisar histórias em quadrinhos mostra-se um campo bastante complexo, não pela temática em si, visto que esta já foi amplamente debatida entre os estudiosos, mas sim por uma questão intrínseca ao objeto: sua estrutura híbrida. Os quadrinhos partem de um modelo narrativo onde o texto e a imagem fundem-se em um produto que se apresenta como algo além da simples soma de suas partes. Logo, se sua concepção estrutural é híbrida, seus significados também serão. Em *Teoria da Literatura: uma introdução*, Terry Eagleton argumenta que:

“A leitura não é um movimento linear progressivo, uma questão meramente cumulativa: nossas especulações iniciais geram um quadro de referências para a interpretação do que vem a seguir, mas o que vem a seguir pode transformar retrospectivamente o nosso entendimento original. [...] Lemos simultaneamente para trás e para a frente, prevendo e recordando, talvez conscientes de outras concretizações possíveis do texto que a nossa leitura negou.” (EAGLETON, 1983, p. 118).

Partindo do princípio de que todo texto é também um intertexto, visto que “todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de outro texto” (Kristeva, 2005), *Sandman* é uma obra que faz uso desta intertextualidade em diversos momentos de sua composição. Mais do que meras citações, esses outros textos são remodelados e expandidos, visando contribuir para uma construção plural de sentidos. A obra de Gaiman traz em seu corpo textual inúmeras referências, implícitas e explícitas, há diversas obras literárias, mitológicas e folclóricas dos mais variados povos. Os resultados mais aparentes desta intertextualidade refletem-se nas diferentes possibilidades de leitura que o universo apresentado por Gaiman comporta ao incorporar em sua composição estas inúmeras referências de materiais pré-existentes. Em termos de justificativa para a presente monografia, entende-se que há relevância no argumento de se buscar conhecer em maior profundidade uma obra quadrinística tão relevante quanto *Sandman*. Apesar da não existência de um consenso acerca do *locus* de pesquisa dos quadrinhos, e transitarem, em sua maioria, entre as áreas das Letras e Artes Visuais, a presença deste trabalho dentro do campo da Comunicação se justifica pelo fato de proporcionar uma aproximação entre os diferentes tipos de narrativas, verbais e não-verbais. Também o fato da análise investigar não apenas o papel desempenhado pela intertextualidade na composição de uma narrativa gráfica pelo viés da teoria crítica literária, que fundamenta essa pesquisa, mas também por uma abordagem histórico-social do

contexto onde a publicação encontrava-se inserida. Pode-se assumir, portanto, o indicativo de que vislumbram-se oportunidades de ampliação da produção acadêmica sobre a temática dos quadrinhos.

Uma vez que nos deparamos com esse tipo de pesquisa, inevitavelmente nos confrontamos com os conceitos de cultura de massas e suas críticas, tendo nas figuras de Adorno e Horkheimer alguns dos principais pesquisadores acerca da Indústria Cultural. Porém, como veremos futuramente, a origem dos quadrinhos mostra-se um complexo emaranhado de associações que vão além de um simples viés ideológico, ainda que ele exista, como em toda manifestação cultural e artística. Mas, observar o meio apenas nesses termos, além de limitante, não reflete a realidade, cegando o pesquisador para outros aspectos importantes do estudo sobre quadrinhos.

Umberto Eco, em seu artigo “*Quattro modi di parlare di fumetti*” (1999) apresenta quatro modos pelos quais se abordam os quadrinhos: quadrinhos como um meio em geral, estudando as características que os formam, desvinculando de seu conteúdo; quadrinhos como um indicador sociológico; a exaltação das virtudes de um quadrinho independentemente de sua qualidade; e discutir quadrinhos como qualquer outro texto, abstraindo o formato midiático, o que permite, para Eco, que se estude os quadrinhos do mesmo modo como se estuda a literatura.

Na tentativa de fomentar discussões mais sérias e maduras sobre quadrinhos, em 1962 na França o diretor de cinema da *Nouvelle Vague* Alain Resnais e o escritor Francis Lacassin fundaram o *Club des Bandes Dessinées*, que posteriormente se tornaria o CELEG (*Centre d’Etudes des Littératures d’Expression Graphique*) (Miller, 2007), tendo como membros tanto integrantes das classes artísticas como diretores de cinema e escritores, quanto intelectuais como Edgar Morin. O CELEG se destaca por ter cunhado a expressão “nona arte” para se referir às histórias em quadrinhos, utilizando de base a categorização das sete artes proposta por Ricciotto Canudo em 1923. Porém, concomitante ao fato dos quadrinhos passarem a ser aceitos como arte, o CELEG levantou uma nova discussão em sua própria nomenclatura: a união de imagens e palavras é o suficiente para que os quadrinhos possam ser chamados de literatura?

As respostas para essa indagação ainda são bastante diversas e não parecem convergir para um ponto de entendimento, bem como não é um dos objetivos desta pesquisa apontar

uma resposta, mas sim, entender estas duas (principais) visões antagônicas, sendo uma que afirma que os quadrinhos devem ser tratados como literatura e a outra dizendo que não devem ser vistos como tal. Esta segunda visão pode ser desmembrada em duas novas diferentes abordagens, com a primeira sendo mais conservadora, definindo a literatura como uma arte intrínseca da escrita verbal, já a segunda acredita que pensar os quadrinhos como literatura seja algo restritivo, dadas as características e potencialidades do modelo midiático. Logo, a linguagem dos quadrinhos apresentaria elementos distintos e nichados o suficiente para serem considerados um produto de si só, ainda que compartilhem semelhanças com outros formatos. Esta percepção dialoga diretamente com uma abordagem semiótica que trata as múltiplas linguagens como objetos distintos, mas de constante hibridização.

A esta discussão é agregado o conceito de intertextualidade, caracterizada pela relação constante entre textos diversos, o conceito pode ser alçado a novos campos ao permitirmos que um texto originário de intertextualidade não se limite ao uso de um único tipo único de signo. Permitindo assim que além das referências entre sistemas sógnicos iguais (como a linguagem verbal escrita, por exemplo), possam ser utilizados sistemas diversos, criando uma nova ramificação chamada intermedialidade. A partir disso, esta pesquisa busca entender os processos e transformações sógnicas em *Sandman*, sua relação intrínseca com a literatura, tragédia (conceito teatral, religioso e literário) e do trágico (conceito filosófico). Compreendendo que a intertextualidade dialoga não apenas com a obra da qual absorve seus elementos, mas também com seu gênero, nos quadrinhos essa relação se mostra interessante, pois o gênero e o veículo são confundidos com relativa facilidade. Não são poucos os que ainda pensam nos quadrinhos como uma forma de literatura puramente infantil e/ou super-heróica.

Um dos posicionamentos centrais deste trabalho advém da percepção de que não podemos nos manter ignorantes acerca da trajetória histórica do objeto e da mídia que está sendo pesquisada, para se realizar um estudo adequado deve-se buscar informações particulares a respeito de sua história, de quem a publica, além de um conjunto de fatores políticos e sociais. Por essa razão os primeiros capítulos serão de natureza histórica e descritiva, tendência que perdurará na definição de conceitos explorados em outros momentos, pois em um trabalho cuja proposta central envolve a transmissão de uma memória, seja ela literária ou cultural, uma carga mais historicista se faz necessária.

Ao longo da pesquisa exploratória optou-se por deliberadamente não abordar duas das principais vertentes estilísticas: o *Mangá* do Japão e a *Bande Dessinée* da Europa, uma vez que os *Comics* norte-americanos mostram-se mais relevantes para o presente trabalho, visto que as influências da América durante o início do século XX se mostraram fundamentais para construir o modelo dos quadrinhos de super-heróis, bem como sua posterior censura através do *Comics Code Authority*.

Na sequência será apresentado detalhadamente o objeto em questão, *Sandman*, apresentando um panorama geral da série, detalhando suas influências, seu autor, suas primeiras representações na literatura e nos quadrinhos.

Concluída a trajetória histórica dos quadrinhos norte-americanos, percorreremos pelos conceitos de intertextualidade e intermedialidade, buscando compreender como se operam as transformações sógnicas em *Sandman* em relação à literatura e as demais artes.

Por fim, exploraremos os fundamentos da tragédia a partir dos pressupostos da *Poética* de Aristóteles, e de que forma esse formalismo aristotélico foi absorvido por Neil Gaiman para construir a trajetória de *Morpheus*, protagonista da série e manifestação antropomórfica do conceito de sonho.

Para a conclusão será feita uma retomada das principais percepções obtidas, buscando através delas sintetizar os significados de *Sandman* tanto para os quadrinhos como para a literatura, demonstrando o modo particular com que cada um carrega seus próprios sentidos em um ambiente multi-sógnico como o do mundo contemporâneo.

2. HISTÓRIA DOS QUADRINHOS

O autor britânico Martin Baker (1989) comenta em seu livro *Comics: Ideology, power and the critics* que, ao longo de suas pesquisas sobre a crítica aos quadrinhos, percebeu o quanto era ignorante sobre toda a trajetória histórica de seu objeto de pesquisa, assim como a maioria dos teóricos que examinavam o meio. Enquanto analisava a revista britânica *Action*, Baker infere que para qualquer pesquisador realizar um estudo adequado, deve-se primeiro assegurar um conhecimento adequado da sua história, de quem as publica, além de uma série de fatores políticos e sociais diversos. Propõe-se então, investigar quem são os diversos fomentadores desta indústria cultural dos quadrinhos, e em que contexto desenvolveram seus trabalhos. Ainda, ao abordar aspectos ideológicos, serão privilegiadas as críticas dirigidas ao meio, especialmente pela ótica daqueles que expressaram suas preocupações diretamente com os quadrinhos, tendo como figura principal o psiquiatra Fredric Wertham.

Antes de iniciar a discussão, é de suma importância destacar que grande parte do estudo e dos comentários tecidos neste trabalho referem-se a um cenário bastante específico: os Estados Unidos. E sendo ainda mais preciso, no gênero de super-heróis. Embora estejam presentes e captem leitores no mundo inteiro, a presença deles na cultura americana se mostra mais significativa e a importância de *Sandman* pode ser melhor compreendida ao se analisar dentro deste contexto. Mesmo no Brasil, a presença e influência norte-americana se faz sentida, em *A Guerra dos Gibis*, Gonçalo Junior (2004) mostra como os *comics* importados se mostraram decisivos para nossa indústria nacional, desde as primeiras iniciativas de se estabelecer um mercado autônomo, seja com editoras específicas ou divisões de grandes conglomerados editoriais focadas exclusivamente neste segmento. Tendência esta que ainda hoje se mantém, ainda que nos últimos anos o *mangá* tenha conquistado uma parcela significativa de leitores, fenômeno observado em diversos países, inclusive no próprio Estados Unidos.

2.1. Origens

Desde sua origem, no ano de 1988, *Sandman* influenciou de forma considerável o modo de se trabalhar com narrativa em histórias em quadrinhos. Mas é importante destacar que a obra não atingiu este patamar sozinha, *Um Contrato com Deus*, de Will Eisner expandiu

permanentemente os limites da nona arte, popularizando a expressão *graphic novel*, que passou a designar histórias pensadas para um público adulto, *Maus* rendeu a Art Spiegelman um prêmio Pulitzer, e histórias famosas como *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons e *Batman: O cavaleiro das trevas*, de Frank Miller, alcançaram um novo nível de excelência até então desconhecido pelas grandes editoras norte-americanas. Todas as obras citadas devem ser consideradas herdeiras de uma longa lista de desenhistas e escritores que trabalharam intensamente com quadrinhos durante o século XX. Mas, para se compreender de forma mais ampla este grau de excelência, notado não apenas pelos leitores como também pelos críticos, se faz necessário que estabeleçamos alguns parâmetros.

É difícil afirmar que as histórias em quadrinhos tenham um criador reconhecido, visto que são resultados de séculos de combinações entre imagens e palavras, que aliadas às novas formas de reprodução técnica surgida a partir da prensa de tipos móveis de Gutemberg, e posteriormente a industrialização dos meios de comunicação impressos nos Estados Unidos, principalmente ao final do século XIX e no início do século XX, nos deram a forma como hoje conhecemos o veículo de comunicação. Nesta perspectiva, alguns pesquisadores consideram o *Yellow Kid*, de Richard Felton Outcault, publicado pelo *New York World*, de Joseph Pulitzer, em 1895, como o início dos quadrinhos modernos. Diversos teóricos apresentam precursores dos quadrinhos na Antiguidade e na Idade Média, porém para o propósito deste trabalho, eles serão deixados de lado para focarmos nos antecedentes que surgiram no continente europeu a partir do século XVII. Álvaro de Moya (1977) apresenta vários exemplos de histórias ilustradas que prefiguram os quadrinhos: em 1820, surge *Images d'Épinal*, de Pellerin, em 1827, *Les amours de monsieur Vieux-bois*, de Rodolphe Töpffer. Em 1845 temos *Der struwwelpeter*, de Heinrich Hoffmann, e em 1865, *Max und Moritz*, de Wilhelm Busch. É importante destacar também o ítalo-brasileiro Angelo Agostini com *As aventuras de Nhô-Quim & Zé Caipora*, de 1869 (Junior, 2004). Scott McCloud (2005) ainda inclui os trabalhos de William Hogarth entre os antecedentes dos quadrinhos.

Outra vertente que se faz válido destacar é a influência da caricatura, nascida no século XVII na Itália e popularizada na Inglaterra no século XVIII, principalmente pelos trabalhos de Thomas Rowlandson e o anteriormente citado William Hogarth, comumente publicadas em revistas, jornais e folhetins, como o *The Comick Magazine*, de 1796. Revistas como a *The Caricature Magazine* e a *Punch* (onde a expressão *cartum* foi utilizada pela primeira vez, em 1843) foram fundamentais para atribuir o caráter satírico, político e social

que veio a ser comumente atrelado a este modelo de ilustração, e que veio a se espalhar pelos Estados Unidos ao longo do século XIX, principalmente em revistas de humor, como a *Puck*, *Life* e *Judge*.

2.2 - Quadrinhos pelo mundo

Chamados de *comic books*, ou apenas *comics*, na Inglaterra e nos Estados Unidos; *bande dessinée*, na França; *banda desenhada*, em Portugal; *fumetti*, na Itália; *tebeo*, na Espanha; *mangá*, no Japão; *manhwa*, nas Coreias; *manhua*, na China; e *historieta*, em diversos países da América Latina, percebemos como existem inúmeros polos produtores de quadrinhos espalhados no mundo, ainda que os maiores e mais influentes sejam o norte-americano, o europeu (com um destaque especial para França, Bélgica e Itália) e o japonês. Sendo que cada vertente nos apresenta um sistema de produção e estabelecem relações culturais com as histórias em quadrinhos de modos bastante específicos. Logo, seja lá como busquemos definir a gênese dos quadrinhos, ela sempre será profundamente transnacional. Ainda que tenham se desenvolvido, em sua maioria, de modo independente, com suas culturas separadas pelos grandes oceanos e as diversas barreiras linguísticas, estas influências transculturais e transnacionais sempre se fizeram presentes. É perceptível como o estilo das *bande dessinée* franco-belgas e dos *mangás* japoneses entre os anos 1920 e 1930 são influenciados pelas tiras cômicas importadas dos Estados Unidos, que por sua vez tem seu estilo linear influenciado pela ilustração do *art nouveau* francês, cujas raízes podem ser atribuídas a muitas das gravuras japonesas que chegaram a Europa durante o século XIX.

2.3 - O mercado americano e os super-heróis

Iniciando nos anos 20, um novo gênero literário entra em profusão na ainda jovem cultura de massa norte-americana: as histórias publicadas nas chamadas *pulp magazines* e revistas de ficção científica. Embora muitas delas apresentassem ilustrações, ainda não eram histórias em quadrinhos. Sejam os romances policiais de nomes como Samuel Dashiell Hammett e Raymond Chandler, ou personagens clássicos como *O Sombra*, de Walter B. Gibson, *Doc Savage*, de Henry W. Ralston, *Tarzan* e *John Carter*, escritos por Edgar Rice Burroughs, *O Zorro*, de Johnston McCulley ou *Buck Rogers*, de Philip Francis Nowlan, um

fator em comum entre estas histórias além de sua popularidade e ocuparem um mesmo nicho de mercado, se dá pela sua capacidade de atrair uma geração crescente em uma América cheia de imigrantes judeus, irlandeses, italianos, alemães e russos. Sendo eles responsáveis por grande parte dos produtos da indústria de massa durante as primeiras décadas do século XX nos Estados Unidos. As últimas décadas do século XIX mostraram-se decisivas para o aumento do fluxo migratório europeu nas Américas, um maior número de viagens marítimas (motivados pela substituição das velas pelo vapor nos navios de passageiros), a crescente malha ferroviária e a instalação do primeiro cabo telegráfico transatlântico no ano de 1866 consolidaram um cenário em que os meios de comunicação e transporte se mostravam cada vez mais rápidos, permitindo que as notícias sobre a oferta de empregos do “Novo Mundo” chegassem aos centros de imigração da Europa frequentemente.

Mas uma onda migratória em particular é muito importante para o futuro da indústria norte-americana de quadrinhos: a de judeus fugindo da Romênia. Entre os anos de 1899 e 1904, cerca de um terço dos judeus romenos saíram do país (Jones, 2006, p.23), e dentre os imigrantes desta leva veio, ainda criança, Harry Donenfeld, que futuramente se tornaria o proprietário da *National Allied Publications*, a editora que publicou as primeiras histórias do *Superman* e do *Batman*, e que, depois de anos, se tornou a *DC Comics*.

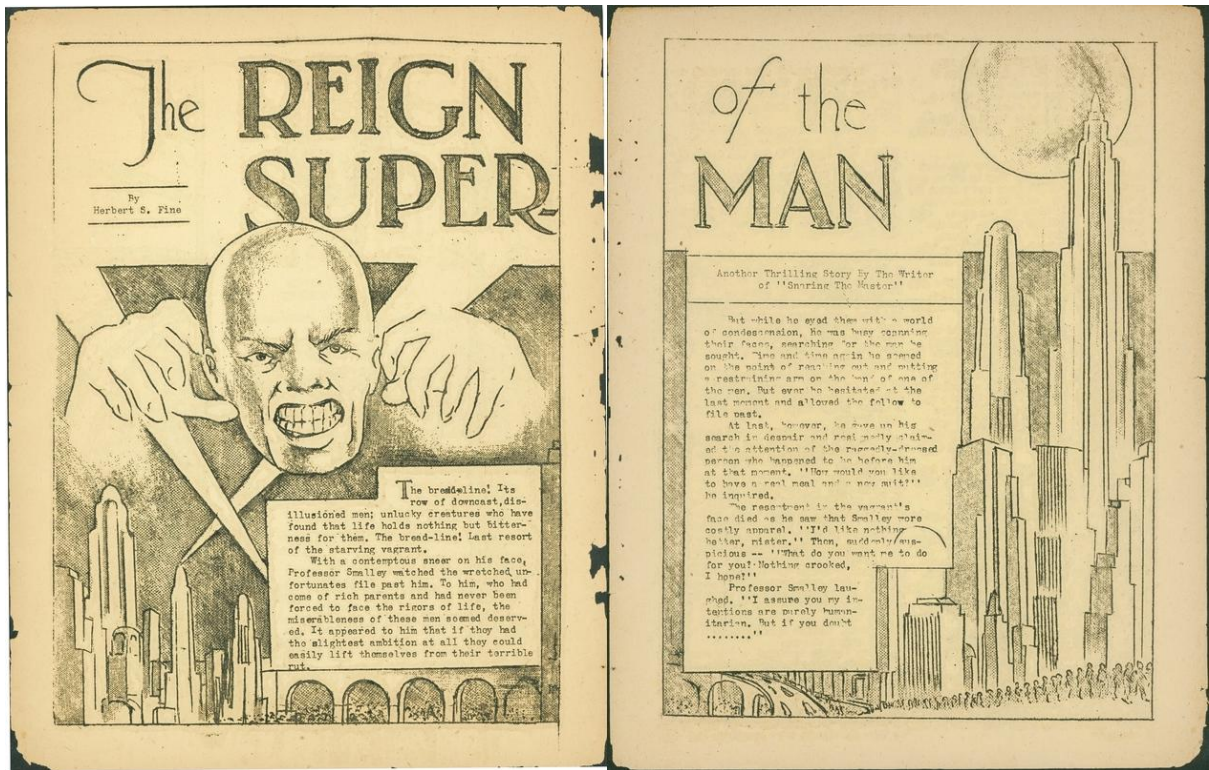
Entre 1927 e 1928 nota-se uma mudança bastante significativa, até então as histórias eram publicadas com início, meio e fim, deixando para o dia seguinte uma nova história, sem uma relação cronológica com a anterior, porém, uma nova safra de desenhistas, que cresceram em uma cultura permeada pelo cinema, histórias de aventura e quadrinhos, começaram a contar histórias mais longas, com uma continuidade, como vistas nos antigos folhetins. Em sua grande maioria eram histórias voltadas para todos os leitores, sejam eles adultos ou crianças, mas as agências logo demonstraram interesse no mercado infanto-juvenil, começando assim a testar produtos direcionados a este público. Enquanto as tiras de jornais vendiam bem em coletâneas avulsas, personagens como *Tarzan* tinham migrado para o cinema, os empresários perceberam que a fonte de lucro seria licenciar o mesmo personagem para mídias diferentes. *Buck Rogers* saiu das páginas apenas escritas para adentrar o mundo dos quadrinhos, publicados em janeiro de 1929, *Tarzan* e *Buck Rogers* foram os primeiros derivados de *pulps* a figurarem os jornais, esse movimento apresentou ao mundo autores como Hal Foster, que anos mais tarde criaria sua icônica publicação *Príncipe Valente*. Autores como Alex Raymond (*Flash Gordon*), Lee Falk (*O Fantasma* e *Mandrake*) e Milton Caniff

(*Terry e os Piratas* e *Steve Canyon*) só viriam a se destacar em meados dos anos 1930, dentre outros autores importantes de serem destacados neste mesmo período estão Winsor McCay (*Little Nemo*), Al Capp (*Ferdinando*) e George Herriman (*Krazy Kat*), ainda que estes não criassem histórias de aventura juvenis.

Em 1930, através de um patrocínio com um programa de rádio, a editora *Street and Smith* colocou um locutor para narrar e apresentar histórias detetivescas com a figura misteriosa *O Sombra*. Foi questão de tempo até a publicação da primeira edição de *The Shadow Magazine*, em 1931. Neste período intenso da Grande Depressão e o fim da Lei Seca, histórias de vigilantes mascarados conquistaram de vez os leitores. Novos personagens surgiam a cada dia, como *Dick Tracy*, em 1931, e *Secret Agent X-9*, em 1934, unindo os roteiros de Dashiell Hammett com a arte de Alex Raymond. Os quadrinhos se tornaram uma extensão das publicações *pulp* de aventura e crimes, apresentando um cenário mais sombrio e mostrando que o humor, que havia marcado a linguagem dos quadrinhos americanos até então, não era mais o gênero dominante.

Na terceira edição da revista *Science Fiction, the Advance Guard of the Future Civilization* em janeiro de 1933, Jerry Siegel publica a primeira versão de *Superman* na história *The Reign of the Super-man* (já contando com ilustrações de Joe Schuster, ainda que aqui não fosse uma publicação em quadrinhos, apenas uma novela ilustrada). Mas esta publicação nada tem haver com a que aconteceria anos depois na revista *Action Comics* e que mudaria a história dos quadrinhos norte-americanos para sempre, aqui o *Superman* era o vilão, um indigente que se torna cobaia de um experimento misterioso e com isso desenvolve vastos poderes telepáticos e decide utilizar suas novas habilidades para tentar conquistar o mundo.

Figura 1 - *The Reign of the Superman*



Fonte: *Science Fiction, the Advance Guard of the Future Civilization*, nº 3 (Janeiro de 1933)

Em junho de 1938 era publicada a primeira edição da revista *Action Comics*, onde Jerry Siegel e Joe Schuster apresentam ao mundo o, agora sim, *Superman* que conhecemos. A história se inicia com a destruição do planeta Krypton e um foguete sendo lançado em direção ao planeta Terra, em seguida temos uma explicação “científica” dos poderes do herói, a imensa força demonstrada com uma analogia a força proporcional das formigas, no início ele ainda não voava, sendo essa uma adição tardia, mas possuía a capacidade de pular mais alto do que arranha-céus. Tudo isso por causa de seu organismo alienígena, milhões de vezes mais evoluído que o dos humanos. Ao longo das páginas o vemos dismantando quadrilhas (revelando assim sua imunidade a armas de fogo), sendo desprezado por Lois Lane enquanto na forma de Clark Kent e fazendo piadas com um criminoso, situação essa que se mostrava bastante inusitada, visto que até então os heróis pulp não eram conhecidos por essa característica, mostrando que a vindoura era de super-heróis buscava transformar completamente o *status quo*. O Superman era uma síntese de uma miscelânea de inspirações:

Ao tentar reunir suas muitas paixões numa única, Jerry e Joe acabaram criando um personagem que transcendia e redefinia o gênero: o Super-Homem era ao mesmo

tempo um símbolo construído da mais pura fantasia e um desenho elaborado a partir do diálogo com quase todas as tendências do entretenimento de massa (JONES, 2006, p. 143).

2.4 - Uma estrada para a *Vertigo*

Dando continuidade, se faz necessário observar um gênero bastante proeminente no cenário norte-americano de quadrinhos, principalmente no período pós Segunda Guerra Mundial, as narrativas de terror, que ameaçavam o domínio das histórias de heróis. É importante também ressaltar o impacto da criação do *Comics Code Authority*, visto que este garantiria a supremacia das publicações de super-heróis, uma vez que praticamente extinguiu a maioria dos outros gêneros, mas também propiciou que o terror e sua censura subsequente desencadearam a criação dos quadrinhos *underground* no final da década de 1960, apresentando histórias com grande liberdade criativa e trazendo temáticas adultas, impulsionadas por um movimento de inconformismo para com os padrões da indústria de quadrinhos da época. Esse impacto ocorre de forma tardia no reino Unido, mas será fundamental para a formação de um grupo de autores britânicos (Alan Moore, Neil Gaiman, Grant Morrison, Peter Milligan e Jamie Delano), os quais anos depois, na última década do século XX, inspiraram a *DC Comics* a criar um selo editorial para publicações adultas, chamado *Vertigo*, que teve em *Sandman* um de seu primeiros títulos de grande destaque.

2.4.1 - O Terror norte-americano

Para explicar a ascensão, e o conseqüente declínio dos quadrinhos de terror, se faz importante compreender um panorama das primeiras críticas a esta mídia, visto que representarão a tônica do debate que culminou na autocensura e, de certa forma, fomentou uma percepção negativa para com os quadrinhos, tanto em termos culturais, quanto ideológicos. Ataques a publicações em quadrinhos datam de 1909, demonstrando que o sentimento anti-quadrinhos que eclodiu entre os anos de 1940 e 1950, já encontrava-se, a algum tempo, em gestação na cultura norte-americana. É possível traçarmos um paralelo entre a situação vivida pelos quadrinhos com o surgimento da indústria cinematográfica, onde, em 1915, o governo norte-americano impôs uma legislação reguladora, forçando assim os estúdios a se policiarem, temendo a censura. Através de uma recomendação da Igreja Católica de

que seus fiéis realizassem um boicote aos filmes que ofendesse a “moral cristã”, criando um órgão conhecido como Legião da Cedência, a indústria cinematográfica foi forçada a reagir criando, em 1934, o *Production Code Administration*, que avaliaria os roteiros e instituiria multa aos que desrespeitassem as normas.

A mudança de foco dos quadrinhos nos anos 1930, do humor para a ação e aventura, junto da popularização crescente alarmou os pais e educadores. Em 1937 foi publicado um estudo no *Harvard Educational Review*, que concluiu que as tiras que continham histórias de aventura não se mostravam adequadas para a formação infantil, e a leitura das mesmas poderia reduzir a capacidade de apreciação artística das crianças e adultos (Nyberg, 1998, p.3). O crítico literário Sterling North publicou, em maio de 1940, um editorial no *Chicago Daily News*, com o título “*A National Disgrace and a Challenge to American Parents*”, configurando-se como o primeiro ataque em escala nacional aos quadrinhos:

Mal desenhados, mal escritos e mal impressos — uma tensão sob os jovens olhos e sistemas nervosos — o efeito destes pesadelos em polpa de celulose é o de um violento estimulante. Seus pretos e vermelhos brutos estragam o senso de cor natural da criança, sua injeção hipodermica de sexo e assassinato fazem da criança impaciente para com melhores, embora mais calmas, histórias. A não ser que queiramos uma futura geração ainda mais feroz que a atual, pais e professores ao longo da América devem se juntar para barrar as revistas em quadrinhos (NORTH, 1940, p. 56. Tradução nossa).

É perceptível o desprezo de uma elite intelectual pelas formas de cultura massificada, cujo posicionamento divulgado em jornais de grande circulação, influenciou na construção de uma imagem pública bastante negativa sobre os quadrinhos, tanto North, quanto outros críticos da época, assumiram um papel fundamental na concepção errônea dos quadrinhos como uma mídia exclusivamente infantil. Nyberg ainda pontua a questão geracional como um forte complicador:

As histórias em quadrinhos eram uma mídia completamente nova, baseada na interação entre palavras e imagens para contar uma história de um jeito único, com convenções interpretativas altamente desenvolvidas, portando mais semelhanças com o cinema, do que com a literatura ou o desenho. Ler quadrinhos ensinava aos jovens um novo vocabulário, em grande parte desconhecido pelos adultos, pois estes não se aprofundavam o suficiente neste novo formato cultural para aprender sua linguagem. O conflito dos quadrinhos se tornou geracional, não muito diferente da batalha posteriormente travada em torno do *rock 'n' roll* (NYBERG, 1998, p. 5. Tradução nossa).

Mesmo que com o passar dos anos a atenção pública provocada por esses críticos tenha diminuído, suas palavras ainda permaneciam, diversas instituições do país já haviam banido os quadrinhos de suas bibliotecas, e o surgimento de quadrinhos educacionais, visando contornar esta situação, instaurava novos questionamentos: Essa nova mídia de fato poderia ser indicada para fins pedagógicos? E mesmo em caso afirmativo, não existiria o risco de que diminuíssem o interesse dos leitores por literatura tradicional, considerada de qualidade? Os ataques continuavam por se acreditar que o período de lazer dos jovens deveria ser investido em atividades que estimulassem seu bem-estar mental e físico, mas também pela incompreensão dos adultos aos motivos pelos quais as crianças se sentiam atraídas por um produto que para eles era simples, grosseiro e desprovido de qualquer qualidade literária ou artística.

A conflagração do conflito armado causada pela Segunda Guerra Mundial serviu para apaziguar os ânimos sobre as discussões acerca dos efeitos dos quadrinhos, visto que surgiam assuntos mais urgentes no cotidiano norte-americano. Este período na verdade se tornou propício para o mercado de quadrinhos, personagens foram criados enfrentando as forças do Eixo, numa bem vista demonstração de patriotismo, como inaugurada pelo Capitão América, em 1941. Após a entrada definitiva dos Estados Unidos no conflito, praticamente todas as publicações de super-heróis abordaram esse assunto em algum momento, contribuindo para um aumento considerável nas vendas. Entretanto, terminada a guerra, restaria ao mercado de super-heróis enfrentar um novo inimigo, a crise. Várias revistas foram canceladas, e os novos lançamentos não passavam de poucas edições, mesmo os personagens mais populares fizeram com que suas editoras vissem suas vendas despencarem.

A salvação veio através da diversidade, novas revistas trazendo histórias de policiais, faroeste, animais falantes e revistas em quadrinhos voltadas para o público feminino como *Millie the Model*, *Patsy Walker* e *Nellie the Nurse*. O ressurgimento do crime e do horror nos quadrinhos era previsível. O surgimento da *Detective Comics* representa um marco importante, criando a primeira revista de tema único, dando espaço para uma vasta produção de quadrinhos seguindo o mesmo conceito. Com os super-heróis em queda, esse tipo de história, bem como os quadrinhos de romance, ganharam destaque. Porém, uma editora realizaria uma verdadeira ascensão do horror nos quadrinhos, a *EC Comics*, mas isso só seria possível por causa de uma fatalidade, ocorrida em 1947, a morte de Charles Gaines em um acidente de barco. Gaines havia criado em 1938, juntamente com Jack Liebowitz, a

All-American Publications (responsável por lançar as primeiras histórias do Flash, Lanterna Verde e Mulher-Maravilha), que trabalhou em parceria com as publicações da *National Allied Publications* (futura *DC Comics*), de Harry Donenfeld, onde os personagens de uma editora apareciam nas histórias da outra e vice-versa. Porém, a relação entre Gaines e Donenfeld fora se desgastando com o tempo, até que, em 1944, a *National Allied* comprou a *All-American* e Gaines cedeu todos os super-heróis para Donenfeld e Liebowitz. Com o valor da venda, Gaines fundou sua própria editora, a *EC (Educational Comics)*, lançando histórias de humor e de animais, como *Land of the Lost* e *Animal Fables*.

Após a morte de Charles Gaines, seu filho William herdou a editora, porém esta não apresentava um momento financeiro satisfatório e ele não possuía o interesse de manter o negócio, mas as dívidas precisavam de ser pagas. O caminho escolhido foi abrir espaço para uma nova linha de revistas que tivessem lucro, e, a partir de 1950, as bancas começaram a receber títulos como *The Vault of Horror*, *Tales from the Crypt* e *The Haunt of Fear*. A editora não se limitou apenas ao terror, suspense, crime e contos de guerra também fizeram parte do catálogo, que manteria as iniciais *EC*, mas passaria a se chamar *Entertaining Comics*, contando com uma equipe de escritores e artistas que se tornaram amplamente reconhecidos, como Wally Wood, Frank Frazetta, Jonny Craig, Joe Orlando e, em especial, Harvey Kurtzman, que seria fundamental no surgimento dos quadrinhos *underground* dos anos 1960.

2.4.2 - Fredric Wertham: O comitê e *A Sedução do Inocente*

Ao passo que as publicações de horror e crime cresceram em popularidade, a atenção do público para com problemas emergentes após a Segunda Guerra Mundial também crescia, em especial com a questão da delinquência juvenil. Não surpreende que muitos buscassem articular uma relação direta entre a leitura de quadrinhos e a violência juvenil. Alguns especialistas afirmavam que a perturbação da estrutura familiar no período de guerra produziria a delinquência, dando ênfase em identificar comportamentos criminosos e as ligações dos jovens infratores com os meios de comunicação. Apesar destas explicações apontarem o ambiente familiar desestruturado como o principal motivo da delinquência, para um grande parcela do povo americano era mais reconfortante encontrar uma causa externa e de fácil solução. Os quadrinhos tornaram-se um bode expiatório bastante conveniente, primeiro por serem destinados em sua maioria para as crianças, e segundo, por serem

altamente populares na América do pós-guerra, com diversos estudos demonstrando que a maioria das crianças os liam regularmente. Por fim, era o meio de massa com a menor regulação vigente, tornando-se assim muito mais vulnerável a críticas. Há tempos os quadrinhos vinham sofrendo ataques, mas ainda não havia um esforço coordenado de diversos setores sociais buscando discutir acerca de seus malefícios. A delinquência juvenil sedimentou o terreno para essa articulação. Duas principais ondas de movimentos anti-quadrinhos surgiram, a primeira em 1948 e a segunda em 1954.

No dia 2 de março de 1948, o programa de rádio *America's Town Meetings of the Air*, da rede ABC, promoveu um debate ao vivo entre o crítico do *Saturday Review of Literature*, John Mason Brown, e Al Capp, criador de *Li'l Abner* (*Ferdinando* no Brasil). Brown acusava os quadrinhos como “a mais baixa, desprezível e danosa forma de lixo”, reduzindo as narrativas a apenas “cinema impresso” e “[...] a maldição das crianças e uma ameaça ao futuro”. Capp argumentou que para uma família encontrar algum material para as crianças que não contivesse violência ou sexo, teria de abdicar de jornais, e até mesmo de obras literárias famosas como Shakespeare e Alice no País das Maravilhas, restando as casas apenas o catálogo telefônico. O debate ainda não abordava diretamente a relação entre os quadrinhos e a delinquência juvenil, essa discussão só seria trazida à tona em um artigo publicado no mesmo ano na *Collier's* com o título *Horror in the Nursery* (Horror no Berçário), no qual Frederic Wertham foi uma das fontes consultadas. Embora diversos outros profissionais tenham sido ouvidos, as observações, opiniões e comentários de Wertham se mostraram dominantes.

Deste momento em diante, o psiquiatra se tornou uma figura recorrente na mídia quando o assunto era a discussão dos danos que as histórias em quadrinhos causavam aos jovens. Em seu artigo na *Saturday Review of Literature* intitulado *The comics... Very funny*, de 1948, o autor relata uma série de casos de crimes juvenis, e sugere que o denominador comum a todas era a leitura de quadrinhos. Dentre as imagens que Wertham selecionou para explicar seu argumento, uma delas se tornou bastante emblemática:

Figura 2 - *Murder, morphine and me*



Fonte: *Mr. Monster 's True Crime*, nº 1, Ed. Eclipse (Setembro de 1986)

O painel é da história *Murder, morphine and me*, escrita e desenhada por Jack Cole e publicada originalmente em preto e branco no segundo número da revista *True Crime Stories*, de 1947. Wertham discutia a tendência dos quadrinhos de crime e terror a mostrarem ataques aos olhos dos personagens, anos depois, em *Seduction of the Innocent* ele comentaria:

A temática do ferimento aos olhos é um excelente exemplo das atitudes brutais cultivadas nas histórias em quadrinhos — a ameaça ou a agressão de fato infligida aos olhos da vítima, masculina ou feminina. Esse detalhe, ocorrido em incontáveis circunstâncias, mostram a verdade dos quadrinhos de crime melhor que qualquer outra coisa. Não existe contraparte em nenhuma outra literatura no mundo, seja para crianças ou adultos (WERTHAM, 1954, p. 111. Tradução nossa).

É pertinente abrir uma observação de como este fato inspirou um motivo recorrente em *Sandman*, anos depois. No roteiro da edição 65 (parte do arco *Entes Queridos*) Neil Gaiman escreveu: “[...] sem mencionar o tema da lesão ocular, que sempre fez parte de *Sandman*... obrigado, Dr. Wertham”. Para Gaiman, “uma vez que os quadrinhos são um meio inteiramente visual [...] é perfeitamente natural que uma temática como ‘lesão ocular’ se desenvolvesse nos quadrinhos de horror” (Gaiman, *apud* Bender, 1999, p. 325. Tradução nossa).

A críticas cada vez mais crescentes não passaram de forma despercebida pelas editoras, foi elaborado um código de seis itens, inspirado no código interno da *Fawcett*

Publication, e supervisionado pela *Association of Comic Magazine Publishers* (ACMP), formada em 1947. Mesmo assim a ACMP enfrentou dificuldades, pois apenas um terço das editoras aderiram à iniciativa, e mesmo estas, não obtiveram sucesso em sedimentar a regulação, resultando em um código de pouco impacto.

Ao longo dos anos, os críticos e pesquisadores sobre *Seduction of the Innocent* estabeleceram um tendência geral acerca da obra: parcial, ingênua, com ausência de uma metodologia científica, evidências qualitativas e com uma amostragem inadequada. As críticas a Wertham são fundamentadas, e há muitos anos ele vem sendo responsabilizado por um golpe que causou um massivo retrocesso ao mundo dos quadrinhos. Mas é importante não demonizá-lo, com o distanciamento histórico, a medida que cada vez mais acadêmicos exploravam o assunto, sua figura como um pensador superficial também abre espaço para o observarmos como um homem cujas obras apresentavam uma visão social complexa, e cujas preocupações sobre o bem-estar infantil podem ser percebida como genuínas, usando os quadrinhos de modo equivocado para chamar atenção para sua proposta de reforma social.

Em um artigo publicado em 1938, no *Journal of Criminal Law and Criminology*, Wertham indicava muito do rumo de suas pesquisas e de seu pensamento. Ele afirmava que o sistema penal e a psiquiatria deveriam trabalhar juntos buscando evitar os crimes, e não apenas punir os criminosos. Discutiu também o papel da mídia de massa, e sugeriu uma auto-censura aos jornais, que em sua opinião deveriam instruir o público, e não alarmá-lo, bem como atacou o sensacionalismo das seções policiais que mostravam cenas explícitas de crimes e assassinatos. Afirmou ainda que leitores mais imaturos, como crianças, deveriam ser protegidos deste tipo de influência, mais do que adentrar as mentes infantis, o importante era propiciar melhores condições para estas se desenvolverem (Nyberg, 1998, p. 89). Ao longo dos anos 30, Wertham iniciou sua luta contra a falta de acesso a tratamento psiquiátrico por parte de minorias étnicas, fazendo amizade com Clarence Darrow (famoso advogado, conhecido por ser um defensor das liberdades civis) por ser um dos poucos psiquiatras que testemunharam a favor de indigentes negros. Em 1932 tentou implementar serviços psiquiátricos gratuitos para negros e pobres em uma clínica, mas foi incapaz de despertar interesse nos órgãos oficiais, iniciativa privada e doadores.

O estudo das revistas em quadrinhos integrou-se a sua rotina de trabalho ao mesmo tempo em que estava incomodado pelo tratamento dispensado às crianças delinquentes, por

ele consideradas como vítimas de um sistema que nada fazia para protegê-las de influências prejudiciais, preocupado com “a invasão da mente infantil pelo exterior” (Wertham, 1954, p. 244). Dedicou sua atenção à comercialização do período de lazer das crianças, que para ele “eram vulneráveis às influências da indústria dos quadrinhos, uma indústria que suplantara a família como meio de transmitir valores e crenças”. Após dois anos de estudo, o veredito de Frederic Wertham era de que as histórias em quadrinhos eram completamente danosas às crianças.

Seduction of the Innocent definitivamente não é uma obra acadêmica, mas sim, um veículo construído para mobilizar a opinião pública contra a venda e consumo de histórias em quadrinhos pelas crianças. Sejam os casos apresentados, os títulos de cada capítulo, até mesmo os desenhos selecionados, todos eram deliberadamente provocativos. Wertham tomou diversas liberdades, não apresentando os dados de forma sistemática e selecionando os casos que mais convinham com sua argumentação e descontextualizando algumas imagens. As ilustrações escolhidas enfatizavam a violência e o sexo, pois era isso que ele buscava deixar claro aos pais que seus filhos estavam consumindo. Assim como as primeiras críticas ao meio, Wertham não acreditava que os quadrinhos possuíssem qualquer qualidade artística ou estética: “quadrinhos nada tem a ver com drama, arte ou literatura” (Wertham, 1954, p. 241). O psiquiatra afirmou existirem inúmeros casos de crianças que imitavam crimes vistos em quadrinhos, ou mesmo comportamentos sexuais. Através de seus estudos enquanto funcionário do *Quaker Emergency Service Readjustment Center*, em Nova York, ele “confirmou” o relacionamento homoafetivo entre *Batman* e *Robin*, assim como apresentou casos de homossexualidade supostamente induzidos por histórias em quadrinhos (Wertham, 1954, p. 192). Segundo o médico, a Mulher-Maravilha representava um exemplo claro de lesbianismo, enquanto o *Superman*, bem como quadrinhos dele derivados, continham traços de autoritarismo.

O ataque de Frederic Wertham às histórias em quadrinhos não era apenas mero elitismo intelectual, embora ele realmente acreditasse na ligação dos quadrinhos com a delinquência juvenil, ele nunca afirmou serem estas publicações sua única causa, Wertham advogou a favor de um controle rígido aos meios de comunicação, não à censura, embora essa delimitação não seja, na maior parte do tempo, clara. Sua crítica geral da cultura de massas é articulada problematizando a violência como um sintoma muito mais profundo do que apenas os quadrinhos, estes apenas reiteraram uma completa desorganização cultural e política.

Através da leitura de suas publicações, podemos perceber que sua falta de rigor científico, bem como a ausência de um projeto de reforma social por parte de Wertham em *Seduction of the Innocent*, podem ser delineados como um forma de se desvencilhar de suas raízes intelectuais, para conectar-se com grupos conservadores que possuíam a influência para tomar ações concretas contra os quadrinhos.

Em abril de 1953 foi formado o *Senate Subcommittee on Juvenile Delinquency*, sob direção do então senador Estes Kefauver, o objetivo do comitê era realizar uma ampla pesquisa acerca da delinquência juvenil nos Estados Unidos, visando descobrir suas causas e fatores de incentivo. O comitê contou com uma série de audiências que discutiram não somente o impacto das histórias em quadrinhos na questão da violência, como também das mídias de massa em sua totalidade. Durante as audiências fora realizada uma pesquisa ostensiva sobre a temática, trabalhando conjuntamente com diversos órgãos que lidavam com a problemática. Houve ainda a solicitação junto a Biblioteca do Congresso norte-americano de um sumário dos estudos realizados acerca dos efeitos dos quadrinhos nas crianças. Diversas entrevistas foram realizadas com editores, a fim de que o comitê tivesse uma melhor noção do funcionamento da indústria de quadrinhos, compreendendo desde o processo de criação, concepção das histórias e responsáveis pelos textos e pelas artes. O resultado final do comitê forçou a criação de um código de autorregulação por parte da indústria, exercendo também um considerável impacto internacional.

As editoras agora precisavam recuperar a confiança perdida do público, para tanto foi instituída a *Comics Magazine Association of America* (CMAA), criada para elaborar e regular a aplicação das diretrizes do documento de autocensura que ficou conhecido como *Comics Code Authority*, tendo permanecido vigente até o ano de 2011, ainda que tenha passado por diversas revisões ao longo dos anos e tenha entrado em desuso mesmo anos antes de seu encerramento. Abalos foram sentidos pela indústria com a implementação do código, alavancados por dois motivos principais, sendo o primeiro a competição com os novos modelos midiáticos que disputavam o tempo de lazer das crianças, como a televisão (as vendas de quadrinhos no ano de 1956 havia diminuído pela metade se comparada a cinco anos antes), e o segundo motivo sendo uma crise no modelo de distribuição. Muitas editoras já haviam encerrado suas atividades por decorrência do código, mas a maior perda foi o fechamento da *America News Company*, em 1957, visto que esta era também a maior distribuidora do país, responsável pela circulação de mais da metade dos quadrinhos

disponíveis nacionalmente, diversas editoras não possuíam mais métodos de escoar seus produtos, e por incapacidade de encontrar um novo distribuidor, tiveram de encerrar seus trabalhos.

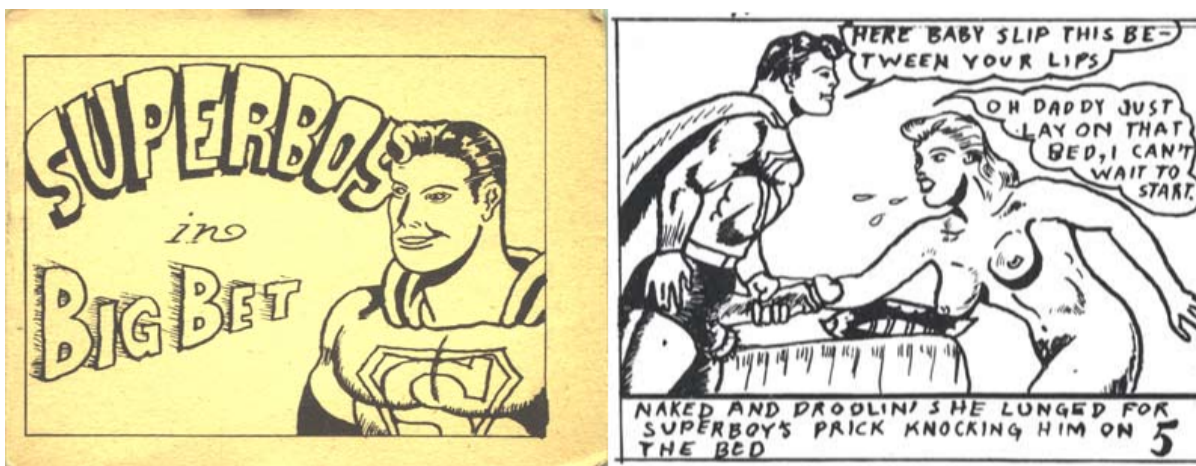
A restrição imposta pelo código a temáticas como crime, terror e horror, bem como seus modelos de ilustrações características, praticamente decretou o fim de *EC Comics* de William Gaines. Gaines opôs-se a muitos dos itens do código, mas sem sucesso, até mesmo quando tentou seguir o código à risca obteve fracasso, fazendo com que seus produtos tivessem forte recusa por parte dos distribuidores e vendedores. Sua única publicação que permaneceu lucrativa era uma revista de humor satírico publicada desde 1952 chamada *Mad* (Diehl, 1996, p. 148-150). A revista *Mad* não apenas se tornou a salvação de William Gaines, como também foi de suma importância e influência para o movimento *underground* que seria observado durante as duas décadas seguintes.

2.4.3 - A força da Contracultura: O *Underground*

Se de algum modo Jack Kirby pode ser considerado o maior expoente no segmento dos quadrinhos de super-heróis e Will Eisner sendo responsável por modificar o modo como essas publicações eram percebidas, alçando-as a uma forma independente de arte, Harvey Kurtzman, seja durante sua passagem pela revista *Mad* ou em projetos editoriais posteriores, veio a se mostrar uma das maiores influências para a formação das publicações chamadas *underground* (conhecidas também como *Comix*) surgidas a partir dos anos 1960. Muitos dos artistas que participaram do movimento *underground* como Gilbert Shelton, Robert Crumb, Denis Kitchen e Art Spiegelman reiteraram a posição e importância de Kurtzman nesse segmento. Porém se retornarmos um pouco no tempo até o período entre os anos 1920 e 1950, muito antes da *Mad* e de Kurtzman, circulavam pequenas publicações conhecidas como *Tijuana Bibles* (Bíblis de Tijuana), que consiste de quadrinhos pornográficos curtos, por volta de oito páginas geralmente. As primeiras Bíblis a circularem continham, normalmente, paródias de personagem de tiras populares, como *Popeye*, *Buck Rogers*, *Mandrake*, *Betty Boop* e até mesmo *Mickey Mouse*, apresentando esses ícones da cultura de massa em situações sexualmente explícitas. Encontrando seu ápice durante o período da Grande Depressão, as Bíblis retrataram desde estrelas de cinema famosas da época como Greta Garbo e Clark Gable, até governantes e ditadores como Stalin, Mussolini e Hitler, ainda que não fossem em

essência políticas, certamente eram de natureza antiautoritárias, uma representação populista de um sentimento de rebelião contra os meios de massa e propaganda tradicionais, criados para manipular, excitar, mas nunca satisfazer.

Figura 3 - *Superboy's Big Bet* por Mr. Dyslexic



Fonte: <http://www.tijuanabible.org/>

Ainda que demonstrassem muito da personalidade contraventora que seria a marca das publicações *underground*, não se pode afirmar que de fato as Bíblias tenham tido influência direta nos artistas que comporiam o movimento posteriormente, por mais estranho que parece uma das mais fortes influências para o movimento *underground* foram antigos desenhos animados como *Papa-léguas* e *Pernalonga*, por apresentarem personagens que se tornariam um padrão recorrente nos *Comix*: o homem (ou animal) rebelde, contra a sociedade. Outra massiva influência foram ainda, é claro, as publicações da *EC Comics*, que tinha em seu quadro de funcionários alguns dos artistas de maior destaque do mercado, além do já citado Harvey Kurtzman. Sob responsabilidade editorial de Kurtzman, a *EC Comics* lançou a revista *Mad* em 1952, firmando-se como uma das maiores publicações artístico/satíricas do século XX, tornando-se um dos primeiros veículos a criticar e ironizar as convenções sociais e as personalidades da cultura popular, valendo-se das mesmas formas de linguagem e expressão das mídias de massa, mas com temas nunca antes abordados nos quadrinhos.

De início não se percebe um esforço proposital e consciente por parte dos artistas para estabelecer os quadrinhos *underground* com um novo modelo ou forma de publicação, apenas em 1967 com a criação da *Zap Comix*, por Robert Crumb, nota-se uma catalização do movimento até então disperso entre publicações humorísticas universitárias e pequenos jornais locais. Geograficamente, indo contra os grandes conglomerados que se encontravam em Nova York, os quadrinhos *underground* ocuparam a costa oeste americana, mais especificamente em São Francisco, reduto emergente da contracultura.

O lançamento do primeiro número da *Zap Comix*, em 1967, popularizou a mudança no final da palavra *Comics*, a alteração das duas últimas letras pelo “x” tinha como propósito indicar que este era um produto indicado para adultos, uma vez que o sistema de classificação etária norte-americano considera *X-Rated* produções apropriadas apenas para maiores de idade. O sucesso emergente da *Zap* mostrou que existia um nicho de mercado para os quadrinhos feitos para adultos, tendo apoio principalmente do movimento *hippie*, que, até então, não tinham suas opiniões, modo de vida e estilo representados nas empresas tradicionais de quadrinhos como *Marvel* e *DC*, impulsionando assim diversas iniciativas de publicações independentes de quadrinhos. Com os serviços de impressão sendo realizados em gráficas pequenas e com a distribuição sendo feita, na maioria dos casos, pelos próprios artistas ou através de lojas de discos, cafés e até mesmo pontos de venda de drogas, os quadrinhos *underground* entraram de vez no imaginário popular. Com seus textos e desenhos extremamente irônicos e repletos de apelo a sexo, apologia as drogas, violência e a violação de tabus, muitos criadores, principalmente Crumb, foram taxados de depravados e misóginos.

Com bastante frequência diversos ícones midiáticos eram satirizados, com uma aparente maior predisposição aos quadrinhos de super-heróis e as publicações da *Disney*. Inúmeras vezes, tanto figuras quanto nomes eram abertamente utilizados, como visto em muitos trabalhos do coletivo *Air Pirates*, que apresentava os personagens da *Disney* em situações bastante típicas dos quadrinhos *underground*. E aqui se nota uma diferença fundamental desse novo tipo de publicação em relação às *Tijuana Bibles*, os trabalhos produzidos pelos coletivos, como o *Air Pirates* não eram anônimos, eles tinham como objetivo infringir os direitos de *copyright* propositalmente (fator esse que gerou longos processos legais).

Mas o cenário *underground* se preocupou em ir além destes estereótipos, eles abriram as portas para os quadrinhos críticos, políticos e sociais, temáticas como marxismo, anarquismo, discussões sobre direitos e liberdades civis eram assuntos recorrentes. Havia publicações feministas, como os trabalhos de Meredith Kurtzman, Trina Robbins, Roberta Gregory, Nancy Kalish, entre outras, que buscavam discutir questões como a liberdade da mulher, o machismo cultural e o direito ao aborto, além de ceder espaço para outros grupos minoritários, como homossexuais e deficientes físicos. Outro destaque importante que deve ser dado aos cartunistas *underground* é o de ser uma das primeiras gerações de artistas a apresentar um senso de noção histórica acerca de seu objeto de trabalho e da luta por direitos básicos de propriedade intelectual.

Embora os quadrinhos *underground* tenham começado a perder força em meados dos anos 1970, tendo sua postura as poucos absorvida pelas grandes editoras, como qualquer outra manifestação cultural, eles estabelecem um expressivo legado aos futuros autores e artistas, demonstrando que existe um público adulto para os quadrinhos, que tinha interesse por temáticas mais complexas, assuntos controversos e bastante atentos a como se constitui a linguagem utilizada pelos quadrinhos enquanto mídia. Também inspiraram o modelo de distribuição que seria copiado pela grande indústria anos depois, através de distribuidores especializados repassando os títulos para lojas focadas em quadrinhos e materiais relacionados, em um sistema de não devolução. Mas talvez sua maior contribuição tenha sido estabelecer um nova relação entre os autores, suas obras e as editoras, visto que os artista *underground* possuíam, a via de regra, liberdade criativa total e mantinham os direitos sobre seus personagens, bem como continuavam em posse de seus originais, ao invés de ter que cedê-los a editora, como era comum na época (assunto esse que ainda permanece em discussão). Através dessa nova postura autoral, muitas editoras se viram obrigadas a rever seus métodos e passaram a permitir um maior liberdade aos seus artistas, assim como sua posição perante os direitos de propriedade intelectual da obra, permitindo que a posse dos trabalhos publicados permanecesse nas mãos dos criadores e não das editoras.

Em uma tentativa de alavancar as vendas, a *DC Comics*, em 1970, utilizou temas de relevância social em suas histórias, como drogas, racismo, sexismo e desigualdades sociais, estas histórias não puderam ter seu desenvolvimento adequado, sendo limitada ou proibidas pelo *Comics Code Authority*. No mesmo ano, uma atitude da *Marvel Comics* forçou a reavaliação do código, o *Department of Health, Education and Welfare* (Departamento da

Saúde, Educação e Bem-estar) solicitou à editora uma história acerca do perigo das drogas a ser publicada nas revistas do Homem-Aranha, um dos personagens mais populares da época. Segundo as diretrizes do Código eram proibidas cenas que mostrassem o consumo de narcóticos, a editora decidiu por publicar a história, sem o selo de aprovação estampado na capa da revista. A nova configuração social dos anos 1960 e 1970 fizeram com que o *Comics Magazine Association of America* reavaliasse alguns dos artigos aprovados em 1954. A nova versão do *Comics Code*, de 1971, permitiu novamente o uso de monstros de terror (desde que utilizados de forma “clássica”), flexibilizou alguns pontos sobre a sensualidade, bem como permitiu que o consumo de drogas pudesse ser representado desde que em forma de não promover apologia.

A rápida ascensão de diversas pequenas editoras independentes operando pelo novo sistema de distribuição direta, permitia que elas ignorassem o *Comics Code Authority* e mantivessem boas vendas. Durante o final do anos 1970 e início dos anos 1980, muitas novas editoras se desenvolveram e mantiveram viva a proposta dos quadrinhos *underground* de trazer uma nova visão acerca do potencial estético, estilístico e de linguagem dos quadrinhos, mas desta vez conquistando algo que a primeira onda de *Comix* nem mesmo almejava, abocanhar uma fatia do mercado das grandes editoras como *DC*, *Marvel*, *Archie* e *Disney*, que precisaram reavaliar seus projetos. Tanto a *Marvel* quanto a *DC Comics* lançam algumas revistas voltadas para um público mais maduro, sem o código de censura, abrindo caminho para novos tipos de revistas como *Monstro do Pântano*, *Watchmen* e *Batman - O Cavaleiro das Trevas*, que apresentavam um nível mais sofisticado de comentário social e crítica a convenções dos quadrinhos de super-heróis tradicionais. O *Comics Code* sofre uma nova revisão em 1989, tornando-se agora mais um instrumento indicativo de se uma história é recomendável para todos os públicos, do que um guia do que pode ou não ser mostrado nos quadrinhos, perdendo assim seu poder de instrumento de censura, por consequência, diversas editoras deixaram de submeter suas revistas a avaliação do *Comics Code*. É justamente nesse cenário que no dia 29 de novembro de 1988, que a primeira edição de *Sandman, O Sono dos Justos*, chega pela primeira vez às mãos dos leitores.

3. SANDMAN

Publicada entre 1988 a 1996, a série conta com 75 edições mensais e uma especial, sendo compilada posteriormente em 10 volumes que correspondem aos arcos da narrativa, sendo eles: *Prelúdios e noturnos (Preludes and nocturnes)*, *A casa de bonecas (The doll's house)*, *Terra dos sonhos (Dream country)*, *Estação das brumas (Season of mists)*, *Um jogo de você (A game of you)*, *Fábulas e reflexões (Fables and reflections)*, *Vidas breves (Brief lives)*, *Fim dos mundos (Worlds' end)*, *Entes queridos (The kindly ones)* e *Despertar (The wake)*.

Sandman chega ao mercado nacional em Novembro de 1989, trazido pelo então editor da *Editora Globo*, Leandro Luigi Del Mantlo. Em meio a esse período conturbado em que muitos ainda enxergam os quadrinhos como exclusivamente infantis, *Sandman* se apresenta com o lema promocional (tanto nos Estados Unidos, quanto no Brasil) baseado no poema *The Waste Land*, de T. S. Eliot: “Com um punhado de areia, eu mostrarei o terror a vocês” (*I will show you fear in a handful of dust*, no original), fato que combinado com a perturbação causada pela leitura da sexta edição, *24 Horas*, fez um executivo do alto escalão da *Editora Globo* querer cancelar a revista, felizmente sendo convencido do contrário pelo editor (Del Mantlo, 2008, n.p).

Apresentar um resumo completo e abrangente de toda a história apresentada nas páginas de *Sandman* é certamente um desafio, visto que a série conta com mais de duas mil páginas em sua totalidade, e se limitar a apenas alguns arcos também resultaria em problemas. Uma vez que as histórias apresentadas encontram-se interconectadas em diferentes níveis, ainda que os contos ou arcos funcionem e sejam compreensíveis individualmente, um entendimento pleno da narrativa carece da leitura completa de todos os volumes da série. Ainda assim entende-se que por limitações de espaço, não será possível destacar todos os desdobramentos do enredo neste trabalho.

Mesmo que nem sempre linear ou temporalmente heterogênea, há uma linha narrativa principal que percorre a série, na qual nosso protagonista, *Morpheus*, precisa finalmente lidar com as consequências de suas ações tomadas ao longo de sua jornada, enquanto questiona-se acerca de sua própria existência. Ao mesmo tempo é confrontado por um dilema: se manter fiel à sua natureza e suas responsabilidades como regente do *Sonhar*, ou aceitar que algo fundamental dentro de si mudou e que pavimentou seu caminho para o desenlace da série.

Ao longo de toda narrativa são construídos momentos que definem o caminho pelo qual Neil Gaiman conduz seus personagens, desde o aprisionamento de *Morpheus* logo nas primeiras páginas da história, fator que inicia um lento processo de transformação psicológica do personagem (mesmo que este não perceba de início, ou simplesmente se recuse a admitir); o sentimento de vazio apresentado após recuperar seus amuletos roubados, visto que agora seu propósito de vida seria apenas o cumprimento de suas responsabilidades; seu orgulho exacerbado, falta de empatia para com as pessoas e seu inflexível senso de responsabilidade; a busca, e o subsequente encontro com seu irmão, *Destruição*, no qual este revela os motivos que o levaram a abandonar suas responsabilidades e sua família; a resolução trágica de relacionamento de *Morpheus* com seu filho, *Orpheus*; culminando com o perigoso jogo movimentado pelo próprio *Sonho*, onde *Morpheus* reconhece ter atingido o limite do quanto estava disposto a mudar, e a consciência de que ainda não era o suficiente.

Nos apêndices pode ser encontrado um resumo expandido da narrativa, apresentando os dez arcos e alguns dos acontecimentos mais relevantes para a compreensão da história.

3.1 - Neil Gaiman

As origens da família de Gaiman estão na Polônia, mas sua infância foi passada totalmente na Inglaterra, país ao qual seu avô emigrou, vindo da Holanda, em 1916. Seu avô era dono de um mercadinho na costa sul da Inglaterra, na cidade de Portsmouth que acabou se tornando uma rede de mercados onde o pai de Gaiman trabalhava. Neil Richard Gaiman nasceu em 10 de novembro de 1960, na cidade de Portchester, em Hampshire, seguido de duas irmãs, o que exigiu que a família se mudasse para uma residência maior. Em 1965, eles se estabeleceram em East Grinstead, West Sussex, onde Neil passou a maior parte da sua juventude. Gaiman teve a maior parte de sua educação formal em colégios da Igreja Anglicana, incluindo a *Fonthill School*, o *Adringly College* e a *Whitgift School*. Durante seus anos de formação, Neil se mostrou um leitor incansável, e aparentemente suas leituras não faziam discriminação, apesar de possuir um predisposição por autores de fantasia, como James Branch Cabell, J. R. R. Tolkien, Lord Dunsany, C. S. Lewis e G. K. Chesterton. À medida que atingia sua adolescência, Gaiman também cultivou um apreço pela ficção científica, lendo autores como Samuel R. Delany, Ursula K. LeGuin, H. P. Lovecraft e Roger Zelazny.

No que diz respeito aos quadrinhos, em 1955, após o surgimento de um código de censura legal, o *Children and Young Persons (Harmful Publications) Act*, os ingleses afastaram-se das publicações de super-heróis, bem como das revistas de terror e crime. A maioria das histórias se voltou para as publicações de humor, principalmente satirizando as figuras de autoridade. Durante os anos 1970, o movimento *underground* também atinge as ilhas britânicas. Porém, a legislação do Reino Unido permite que determinadas manifestações culturais sejam consideradas obscenas e tenham sua venda proibida e o material apreendido, muitos quadrinhos *underground* foram levados aos tribunais (Skinn, 2004, p. 185-188), ainda assim esse movimento não evitou que quadrinistas como Pat Mills revolucionarem o cenário com histórias polêmicas e violentas e com o surgimento de revistas como a *2000 AD*, *Action* e *Warrior*. Essa nova safra de artistas atraiu a atenção da *DC Comics*, que buscava novos artistas e escritores fora do eixo norte-americano durante o início dos anos 1980. Brian Bolland, Dave Gibbons e Alan Moore representam alguns dos primeiros nomes a serem recrutados pela editora americana.

As primeiras histórias em quadrinhos escritas por Gaiman foram publicadas em 1986 na revista britânica *2000 AD* da editora *IPC/Fleetway*, sendo elas: *You're Never Alone with a Phone!*, no número 488 e *Conversation Piece*, no número 489. No ano seguinte viria a publicar também *I'm a Believer*, no número 536 e *What's In the Name?*, no número 538. Durante esse período inicial Gaiman também colaborou com uma antologia da *Knockabout Publications*, chamada *Outrageous Tales from the Old Testament* (Histórias Constrangedoras do Velho Testamento), ao lado de nomes como Alan Moore, Dave McKean e Dave Gibbons. Gaiman escreveu seis das catorze histórias que compunham a publicação, tornando-se a força criativa primária por trás da edição.

No ano de 1987, juntamente com o artista que viria a se tornar seu parceiro recorrente, Dave McKean, Gaiman publica sua primeira *graphic novel*, *Violent Cases*. Ainda no início deste ano, por meio de uma indicação de Alan Moore, a dupla entra em contato com Karen Berger, uma editora da *DC Comics* que estava em viagem pela Inglaterra em busca de novos talentos. Após apresentar diversas propostas, a dupla conseguiu o trabalho de desenvolver uma minissérie de uma personagem bastante desconhecida da *DC*, chamada *Orquídea Negra*. Aqui já é possível observar como a perspectiva britânica para com os super-heróis se difere fundamentalmente da norte-americana, nas palavras do próprio autor:

Hy Bender: Deixe-me interromper sua história pessoal por um momento para notar como a percepção da DC Comics estava no dinheiro — existiram, como foi comprovado, muitos talentos dos quadrinhos no Reino Unido, apenas esperando para serem descobertos por uma editora mais atenta. Porque você acha que isso aconteceu?

Neil Gaiman: Parte disso foi simplesmente porque ninguém se incomodou de nos procurar antes. Mas há uma razão mais importante, na minha opinião, de que havia uma geração de leitores no Reino Unido que cresceram lendo os quadrinhos da DC a partir de uma perspectiva bizarra. Na América, esses quadrinhos são recebidos sem ironia; Na Inglaterra eles foram como cartões-postais de um outro mundo. A ideia de um lugar parecido com Nova York, a ideia de hidrantes e pizzarias, era tão estranha para nós quanto a ideia de alguém vestindo uma capa e voando sobre isso.

Além disso, esses quadrinhos eram lidos por garotos brilhantes, rebeldes, e que se percebiam como parte de um movimento cultural dinâmico — junto com David Bowie e o *Punk Rock*, Roger Zelazny e a Nova Onda na ficção científica, e as histórias de William Burroughs (GAIMAN, apud BENDER, 1999, p. 20. Tradução nossa).

Concluído o trabalho com *Orquídea Negra*, a DC Comics solicitou novas propostas, o personagem escolhido foi outro do grupo mais desconhecido da editora, *Sandman*. O pedido da DC era de que Gaiman recriar o personagem do zero, dando origem assim a história do regente dos sonhos e a uma carreira composta de romances como *Coraline*, *Stardust*, *Deuses Americanos* e *Os Filhos de Anansi*; roteiros para cinema e televisão, como *Beowulf* e *Neverwhere*; livros de contos, como *Coisas Frágeis* e *Alerta de Risco*; bem como inúmeros trabalhos em quadrinhos.

3.2 - As Primeiras encarnações

Conforme posto anteriormente, o cenário de onde as histórias de *Sandman* deriva são resultantes, em grande parte, de um mundo construído a partir da publicação da primeira história do *Superman*. Tanto o Homem de Aço quanto o *Batman* são publicados de modo ininterrupto desde o final dos anos 1930. Mas mesmo os diversos personagens relegados a meros coadjuvantes tornaram-se parte integrante desta grande história, este universo ficcional que comporta esses personagens criados desde a *National Allied*, primeira versão da DC Comics. Autores modernos frequentemente interpretam ações, eventos e histórias escritas ao longo dos anos sob uma ótica revisionista, o que costumeiramente gera um série de contradições com a “continuidade” estabelecida, mesmo com o uso de ferramentas narrativas como universos paralelos, *retcons* (continuidade retroativa) e *reboots* (reinício). Porém,

autores como Alan Moore argumentam acerca de como esse problema, principalmente para novos leitores de quadrinhos de super-heróis, tem seus aspectos positivos:

O pesadelo do fanático por cronologia e continuidade, que são mil personagens superpoderosos coexistindo num mesmo *continuum*, pode, com alguma sensibilidade e boa vontade, resultar num fértil manancial mítico, repleto de seres arquetípicos, todos à nossa disposição, aguardando o momento de serem colhidos como uvas na videira (MOORE, 1997, n.p).

Sandman não se mostrou exceção, existem vários personagens que utilizaram o nome *Sandman* nos quadrinhos, e embora outras editoras também tenham se apropriado do conceito de “Homem da Areia”, nos atentaremos apenas às representações anteriores produzidas pela *DC Comics*, sendo a versão idealizada por Gaiman a última de um quarteto. A primeira representação de *Sandman* nas páginas da *DC Comics* surge em 1939, no número 40 da revista *Adventure Comics*, idealizado por Gardner Fox e Bert Christman. O *Sandman* original chamava-se *Wesley Dodds*, representante da Era de Ouro dos quadrinhos norte-americanos e um dos fundadores originais da *Sociedade da Justiça*, era um personagem *pulp* tradicional, um detetive milionário que combatia o crime ao lado de seu parceiro-mirim *Sandy*, o menino dourado, utilizando equipamentos incomuns como uma pistola de gás sonífero. Buscando se proteger dos efeitos de seu próprio equipamento, *Dodds* utilizava uma máscara de gás, sua única habilidade incomum eram seus enigmáticos sonhos premonitórios.

Figura 4 - O primeiro *Sandman*: *Wesley Dodds*



Fonte: *Adventure Comics*, nº 51, *DC Comics* (Junho de 1940)

A segunda representação do personagem só viria a surgir em 1970, pelas mãos de Joe Simon e Jack Kirby. Possuindo agora um visual tradicionalmente super-heróico, sua missão era evitar que as criaturas que habitam os pesadelos invadissem o nosso mundo e proteger o sonho das crianças, contando com o auxílio de duas criaturas chamadas *Brute* e *Glob*, e um apito que lhe permitia acordar as pessoas de sonhos ruins. Esse personagem foi pensado para ser o *Sandman* “definitivo”, porém este conceito foi alterado em 1980, pelo roteirista Roy Thomas, modificando um pouco o personagem que agora era um cientista chamado *Garrett Sanford*, que havia construído uma máquina capaz de ler sonhos. Após salvar a vida de uma pessoa em estado comatoso devido a um aprisionamento por um pesadelo, *Garrett* encontra-se aprisionado em uma dimensão onírica conhecida como *Fluxo do Sonho*, construída a partir de fragmentos do inconsciente coletivo. Roy Thomas manteve a missão do personagem, mas introduziu a ele a habilidade de permanecer por uma hora por dia no mundo real. Mas, devido à solidão e à incapacidade de viver na Terra, *Garrett*, enlouquecido, comete suicídio.

Figura 5 - O segundo *Sandman*: *Garrett Sanford*



Fonte: *The Sandman*, nº 1, *DC Comics* (Dezembro de 1974)

A terceira versão do personagem surge em 1988 (pouco antes do *Sandman* de Gaiman). Seu nome é *Hector Hall*, filho dos também super-heróis *Gavião Negro* e *Mulher-Gavião*. Após morrer em combate, o espírito de *Hall* adentrou o *Fluxo do Sonho*, onde foi encontrado por *Brute* e *Glob* e transformado no novo *Sandman*, tendo seu uniforme levemente alterado, mas mantendo os mesmos poderes e mantendo a limitação de só poder visitar o mundo desperto por uma hora ao dia. Antes de tornar-se o novo *Sandman*, *Hector* tinha uma namorada chamada *Hippolyta (Lyta) Trevor*, a também super-heroína *Fúria*, e descobriu que ela esperava um filho seu. Ele passou a visitá-la durante as noites, enquanto ela dormia. *Hector* e *Lyta* (ainda grávida) se casaram e passaram a viver no *Fluxo do Sonho*.

Figura 6 - O terceiro *Sandman*: *Hector Hall*



Fonte: *Infinity Inc.*, nº 49, *DC Comics* (Abril de 1988)

Todas as encarnações anteriores foram utilizadas por Neil Gaiman em sua versão de *Sandman*, que explicou não apenas o motivo de existirem tantos *Sandman* anteriormente, mas também o porque uma entidade tão poderosa quanto *Morpheus*, o verdadeiro Mestre dos Sonhos, nunca havia se apresentado e interagido anteriormente com os demais personagens da *DC Comics*. Ao ser aprisionado por uma seita ocultista em 1916, o universo, percebendo sua ausência, tentou alternativas para sanar o problema, utilizando alguns substitutos (nessa proposta original para a série, Gaiman buscava referenciar a noção aristotélica de a natureza

abomina o vazio). Ao mesmo tempo que ele explica a origem dos sonhos proféticos experienciados por *Wesley Dodds*, também revela o *Fluxo do Sonho* como nada mais do que uma tentativa de *Brute* e *Glob*, de criarem uma versão artificial própria do *Sonhar* (o que fez *Sanford* e *Hall* pensarem estar protegendo a dimensão dos sonhos enquanto a verdade é de que eles estabeleciam uma barreira entre a mente e o resto do verdadeiro *Sonhar*).

Figura 7 - O verdadeiro *Sandman*: *Morpheus*



Fonte: *The Sandman: Season of Mist - Chapter 1*, nº 22, p. 23, DC Comics (Dezembro de 1990)

Ainda assim, dos três personagens a utilizarem o nome anteriormente, a terceira encarnação, *Hector Hall*, foi a que teve o maior impacto na série, principalmente por sua relação com *Lyta* e como ela desempenha um papel fundamental para o desenlace da narrativa, como já apresentado anteriormente.

3.3 - Antecessores folclóricos, mitológicos e literários

Antes de *Sandman*, o personagem retrabalhado por Neil Gaiman já podia ser encontrado em variados âmbitos culturais ao redor do planeta. Estas representações serão apresentadas e analisadas em comparação com a personagem central da série, com o propósito de se compreender a influência exercida por estas representações na construção do personagem de Gaiman, uma vez que:

O autor pode apenas imitar um gesto sempre anterior, jamais original, seu único poder está em mesclar as escrituras, em fazê-las contrariar-se umas pelas outras, de modo que nunca se apoie em apenas uma delas (BARTHES, 2012, p.62).

A primeira representação de *Sandman* que pode ser explorada é a figura folclórica, que pode ser retrçada a cultura escandinava, mas também bastante presente em tradições folclóricas de países de língua inglesa. No Brasil e em Portugal, o personagem é representado pela figura do *João Pestana*. Pelo viés mitológico, analisaremos o deus grego *Morfeu*, que corresponde ao Senhor dos Sonhos. Uma característica comum nos registros mitológicos de povos mais antigos é a existência de diferentes relatos acerca de um mesmo personagem, porém seu domínio sobre os sonhos dos mortais é uma marca comum a todos. Por fim, constrói-se um comentário sobre a presença do personagem na literatura, mais especificamente nos contos *Ole Lukøje*, de 1841, escrito por Hans Christian Andersen, e *Der Sandmann*, do escritor alemão E. T. A. Hoffmann, escrito em 1815 e publicado em 1916. Ao conto de Andersen cabe um destaque especial pelo fato da personagem do jovem *Hjalmar* estabelecer um diálogo direto com *Daniel*, uma das figuras centrais do desenlace da narrativa de *Sandman*. Diante dessa variedade de referências, não surpreende o fato do *Morpheus* imaginado por Gaiman para habitar sua obra, seja um personagem híbrido, uma amálgama construída a partir da junção de diferentes características de outros personagens que, ao se unirem, o constituem.

De certo modo é infrutífero buscar retrçar a origem da figura folclórica de *Sandman*, pois, assim como as demais figuras folclóricas, elas nascem junto às histórias contadas e repassadas entre as pessoas em suas rotinas diárias ao longo dos anos. Dan Ben-Amos (1971, p. 7) comenta que “uma das características intrínsecas do folclore, é ser difundido ao longo do tempo pela tradição oral, dispensando qualquer forma de registro que possa atestar sua gênese ou autoria”.

Ainda que não consigamos identificar um autor, acredita-se que as primeiras representações do personagem retomam ao folclore escandinavo, onde ele é retratado como um elfo doméstico que aparecia a noite para jogar areia nos olhos das crianças que não querem ir para a cama, forçando-as assim a dormir. De acordo com essa versão, se a criança, ao acordar, pudesse sentir os pequenos grãos em seus cílios, ela assim saberia que havia recebido a visita de *Sandman*. Aqui a figura do *Sandman* aparece para explicar algo trivial como a substância que os olhos produzem enquanto o corpo dorme ou os mistérios que envolvem o sono e os sonhos. Se ao coçar os olhos pela manhã, temos a sensação da presença de areia neles, logo a figura do *Sandman* surge como uma explicação que, ainda que hoje possua uma justificativa científica, na época oferecia aos povos mais antigos uma explicação relativamente plausível. Ben-Amos (1971, p. 3) ainda complementa: “o folclore é, por vezes, apenas um conto bem contado”.

Na edição 39 de *Sandman*, essa versão da lenda é lembrada por *Marco Polo*, quando este vai de encontro ao chão e cai com seu rosto enterrado na areia enquanto andava pelo deserto. Após levantar-se, ele lembra uma história que sua mãe lhe contava, acerca de um homem alto e pálido que carregava consigo uma bolsa de areia que era jogada nos olhos das pessoas e mandava-as ao mundo dos sonhos, essa areia que poderia ser sentida nos olhos ao acordar. Na trama apresentada por Gaiman, o elfo ou o duende é substituído por esse “homem alto e pálido” (em referência à aparência física padrão de *Morpheus*), neste universo a figura folclórica do *Sandman* é, e sempre será, o próprio *Morpheus*. Além dessa alteração na gênese da figura folclórica, a narrativa construída potencializa o efeito da areia, que aqui não apenas faz dormir, mas também sonhar. Esse poder que a areia tem de transportar as pessoas ao *Sonhar* permite com que ela, por vezes, funcione como uma espécie de droga, com um poder de oferecer às pessoas uma válvula de escape às dificuldades do mundo desperto. No número 3 da série, quando *Morpheus* reencontra sua bolsa de areia que estava em posse de *Rachel*, ex-namorada de *John Constantine*, ele percebe que ela vinha usando a areia para se manter em um estado de sonho constante, perdendo a consciência de como a areia estava afetando e modificando a realidade a sua volta e deteriorando seu corpo. Infelizmente, para *Rachel* é tarde demais, seu corpo e mente foram corrompidos pelo contato constante com as areias. *Morpheus*, em um ato de piedade, utiliza a mesma areia para fazê-la dormir pela última vez, esse é o único momento em toda a narrativa em que há a concretização da ideia de que a morte é o último sono.

Figura 8 - Rachel



Fonte: *The Sandman*, nº 3, p. 20, DC Comics (Março de 1989)

De modo semelhante a representação folclórica de *Sandman*, pelo espectro mitológico podemos explorar a figura grega do deus *Morfeu*. Roger D. Woodard, em sua introdução no *The Cambridge Companion to Greek Mythology*, de 2009, discorre da dificuldade de escrevermos sobre mitologia, uma vez que “aquilo que chamamos de ‘mito grego’ não é um monolito inexpressivo, mas multifacetado, multifário e multivalente, um fenômeno fluido” (Woodard, 2009, p.1). Logo, não é surpreendente que encontremos discrepâncias entre as representações das figuras mitológicas que Gaiman seleciona para compor seu panteão. Nos são apresentadas inúmeras personagens, representantes da mitologia mundial, ao longo de *Sandman*, a começar pelo protagonista, cuja alcunha mais frequente é *Morpheus*.

O *Morfeu*, da mitologia grega, é um dos *Oneiros* (Sonhos), grupo composto dos mil deuses e semideuses filhos de *Hypnos* (Deus do Sono), seres que povoam os sonhos dos mortais ao assumir a forma de um conhecido, buscando lhes oferecer conforto ou conselhos enquanto eles dormem. Destes mil filhos de *Hypnos*, apenas três são nomeados: *Morfeu* (Sonho), *Ícelo* (Pesadelo) e *Fântaso* (Fantasia). Apesar de ser um deus relativamente conhecido na cultura ocidental, as informações disponíveis sobre o deus *Morfeu* limitam-se à

sua filiação, morada e alguns poucos detalhes de sua aparência. O *Morpheus* da série em quadrinhos não é um deus, em vários momentos durante a narrativa, diversos personagens, com o próprio *Morpheus* incluso, afirmam que ele não é um homem, mas definitivamente também não é um deus. Apesar de suas inúmeras alcunhas como *Rei dos Sonhos*, *Senhor do Sonhar*, *Mestre Moldador* e *Príncipe das Histórias*, chamá-lo de Deus seria, na verdade, uma restrição da sua verdadeira essência, uma vez que os deuses, eventualmente, deixarão de existir quando esquecidos por seus últimos seguidores, enquanto os *Perpétuos* existirão enquanto qualquer ser senciente ainda habitar a terra. Apesar de não ser um deus, algumas das características do personagem *Morpheus* remetem ao deus *Morfeu* da mitologia como seu estabelecimento como senhor do *Sonhar*. A criação de Gaiman incorpora o deus *Ícelo* (Pesadelo) como um aspecto menor do seu domínio, em que os pesadelos como o *Coríntio*, *Brute* e *Glob* são formados a partir da essência dos sonhos e são subordinados a *Morpheus*. A conexão fraternal entre os deuses *Hypnos* e *Thanatos* também é trabalhada, onde o deus da morte, *Thanatos*, filho de *Nix* (Noite) e irmão de *Hypnos* (Sono), é transformado na irmã mais velha de *Morpheus*, *Morte*. Ao contrário da mitologia que descreve *Thanatos* como um ser masculino alado, a personificação da *Morte* em *Sandman* é feminina, sendo a única dos *Perpétuos* que não possui seu próprio reino astral, vivendo em uma pequena casa normal entre os mortais.

Morfeu é frequentemente descrito também como um ser alado, cujas asas, rápidas e silenciosas, o levam, em segundos, a qualquer lugar da Terra. Gaiman trabalha essa característica de outro modo, tornando seu personagem capaz de movimentar-se livremente no mundo dos sonhos, “pegando carona” nos sonhos dos mortais. Ele transita no limite do sonho e da realidade, tornando-se material ao adentrar o mundo real. Uma vez que está entre os mortais, ele deve se locomover como um deles. Outra característica bastante explorada na versão de Gaiman é tanto a capacidade de imitar a forma humana com perfeição, quanto de alterá-la. Em *Desenhando Quadrinhos* (2008), Scott McCloud pontua como os três principais componentes de um personagem de quadrinhos a vida interior, os traços expressivos e a distinção visual, e que a consistência dessas representações ao longo da trama é fundamental para a completude da personagem. Em *Sandman*, é justamente a inconstância na representação visual do protagonista *Morpheus* que auxilia na sua construção, conseguindo representar de modo imagético a ideia conceitual de um morador do mundo dos sonhos. Ao alterar frequentemente as expressões e vestimentas do *Senhor do Sonhar*, sua identidade de personificação de um conceito é reforçada. Logo, as informações que obtemos sobre

Morpheus a partir do texto, são complementadas pela representação imagética, reiterando a ideia de que nos quadrinhos estas estão irrevogavelmente entrelaçadas. Do mesmo modo que os sonhos não são simplesmente imagens aleatórias ou repetições de acontecimentos diários, mas sim uma criação subjetiva que estabelece novas conexões mentais durante o sono, não existe uma única interpretação possível para eles, pois sua formação se dá por um processo mental que possui uma linguagem própria que não pode ser sistematicamente traduzida para uma “linguagem desperta”. Uma vez que aceitamos que os sonhos são subjetivos, a ideia de a entidade que personifica esse conceito possa ser vista ou imaginada de diferentes formas, por cada ser que entre em contato com ela, se mostra bastante plausível.

Por fim, o último elemento da mitologia grega que se mostra fundamental para o desenvolvimento da narrativa em *Sandman* é *Orpheus*, que apesar de não aparecer tantas vezes ao longo da trama, é indispensável para a mesma, uma vez que sua morte deflagra o conflito final entre *Morpheus* e as *Fúrias* (que também são personagens da mitologia grega). Assim como na mitologia grega, o *Orpheus* de Gaiman é filho de *Caliope*, a primeira das nove musas.

No decorrer da história, escritores constantemente buscavam inspiração no mundo a sua volta, frequentemente lendas, tradições, costumes e mitos acabaram por se tornar temática de infinitas histórias. Com a figura do *Sandman* não foi diferente, dentre os textos mais conhecidos que o retratam destacam-se *Ole Lukøje*, do dinamarquês Hans Christian Andersen e *Der Sandmann*, do autor romântico alemão E. T. A. Hoffmann. Estas obras foram selecionadas para serem analisadas por motivos específicos, sendo o primeiro o fato de cada obra retratar uma personificação diferente do *Sandman*, enquanto no conto de Andersen, a criatura que visita *Hjalmar* nos remete a representação tradicional que ajuda as crianças a dormir, o *Sandman* de Hoffmann é inspirado em uma versão maligna da lenda folclórica. E secundamente pelos dois contos apresentarem características específicas que são passíveis de identificação na trama desenvolvida por Gaiman, estabelecendo pontos de contato onde o texto atual ecoa com seus antecessores.

O dinamarquês Hans Christian Andersen foi um autor prolífico nos mais diversos gêneros, como romance, poesias, diários de viagens, peças teatrais, etc., mas foram seus contos de fadas que o alçaram à fama e a posição de um dos maiores fabulistas de todos os tempos. No conto *Ole Lukøje*, de 1841, Andersen se inspira na antiga lenda do *Sandman*, mas

adiciona novos elementos à personagem, de maneira que a história seja uma nova versão da lenda antiga. Como já apresentado anteriormente neste trabalho, uma das principais características da figura folclórica do *Sandman* é a areia que ele jogava nos olhos das crianças para fazê-las dormir, no conto de Andersen, entretanto, a areia é substituída por leite doce, que é esguichando nos olhos das crianças. Na sequência, ele assopra veemente suas nuças, deixando suas cabeças pesadas para que fiquem quietas, e assim ele possa contar-lhes suas histórias. *Ole Lukøje* é descrito como um duende que se aproxima devagar das crianças, usando meias e andando na ponta dos pés, ele está sempre vestido com um casaco feito de seda, mas de uma cor impossível de ser descrita, pois está sempre mudando enquanto ele se move. Carrega consigo um guarda-chuva debaixo de cada braço, um com imagens, que ele coloca sobre as crianças boas para que tenham sonhos com as mais belas histórias durante a noite, o segundo guarda-chuva é normal, sem adornos, ele o abre sobre as crianças travessas para que durmam a noite toda sem sonhar. No conto, o ato de não sonhar é visto como uma punição.

Esse aspecto do *Ole Lukøje* nos remete novamente à descrição do *Sandman* feita a *Marco Polo*, por sua mãe, no capítulo 39 da série de Gaiman, em que os trajes do *Sandman* são descritos como multicoloridos. Considerando que a descrição física refere-se diretamente a *Morpheus*, e este frequentemente é representado usando preto, neste fragmento do texto de Gaiman podemos perceber que detalhes de diferentes fontes se unem para formar a descrição de um único ser. A criatura descrita por *Marco Polo* é, ao mesmo tempo, o *Ole Lukøje* folclórico multicolorido do conto de Andersen, mas com a aparência física do *Morpheus* desenvolvido por Gaiman, que ao remodelar a representação a sua vontade, permite que a intertextualidade evoque a percepção do sonho como representação/lembrança. Diferentemente da representação folclórica que buscava fazer as crianças dormirem, o interesse de *Ole Lukøje* não está em apenas fazer com que essas durmam, e sim em poder contar suas histórias a elas enquanto sonham. Esta é outra das semelhanças que podem ser percebidas entre os textos de Andersen e Gaiman, na série em quadrinhos a relação entre o *Sonhar* e contar histórias é extensivamente explorado, inclusive pela presença de diversos personagens que são vistos como contadores de histórias, como *Caim*, *Abel*, *Mervyn Pumpkinhead*, *Lucien*, *Eva*, etc., o próprio ato de contar histórias, além de estar intrinsecamente associado ao *Sonhar* e aos sonhadores, é também um dos temas principais da série.

Outra personagem importante do conto de Andersen é o garoto *Hjalmar*, que recebe a visita do *Ole Lukøje* ao longo de uma semana e vive aventuras ao lado do duende. No último dia o duende oferece ao garoto que conheça seu irmão, que também se chama *Ole Lukøje*, mas que nunca visitou ninguém mais de uma vez. Seu irmão só sabe apenas duas histórias, a mais bonita de todas, e a mais feia e cruel que se pode descrever. A mais bela se conta àqueles que se colocam à frente de seu cavalo, quando chega a hora de conferir a caderneta, e, as que sentam atrás, se conta a história feia. Esses até tentam pular do seu cavalo, mas não o podem, pois estão presos a ele pela própria carne. Quando o duende pede que *Hjalmar* olhe pela janela, ele diz:

- Olha lá meu irmão, o outro *Ole Lukøje*! Também o chamam de Morte! Vê, não parece tão feio como nos livros de ilustração, onde é um esqueleto! Não, seu casaco é bordado de prata! É o uniforme de hussardo mais belo! Uma capa de veludo preto paira sobre o cavalo! Vê como cavalga a galope (ANDERSEN, 2012, p. 168).

Em seu conto, Andersen apresenta duas conexões que se mostram relevantes para o *Sandman* de Gaiman, sendo a primeira o momento em que o duende, que aqui retrata a figura folclórica do personagem, revela ser a mesma entidade que, para gregos e romanos, era conhecido como deus dos sonhos. A segunda, ainda que um pouco óbvia, é dependente da primeira, o fato de que se *Ole Lukøje* é *Morpheus*, então a *Morte*, assim como *Thanatos*, é sua irmã. Enquanto no conto, os irmãos são apresentados como possuindo o mesmo nome, como dois espectros de um mesmo ser, a ligação entre o sonho, o sono e a morte é tão antiga quanto os mitos, diferentes textos classificam a morte ora como irmã do Sono (*Hypnos*) ora como irmã do Sonho (*Morfeu*), até mesmo em ditados populares, como “Sem sonhos, a vida seria somente um breve ensaio para a morte” que ao fazerem parte da cultura popular são incorporados pelas artes, como Shakespeare (também personagem importante em *Sandman*) apresenta em um famoso monólogo de Hamlet: “É a conclusão que devemos buscar. Morrer — Dormir — Dormir! Talvez sonhar.” (Shakespeare, 1995, p.89).

Na trama de Gaiman todos estes textos se encontram quando somos apresentados a *Morte*, irmã mais velha de *Morpheus*. Para Gérard Genette (2010) há a ocorrência de hipertextualidade quando temos uma relação entre o hipotexto (texto anterior) e o hipertexto (texto atual) que seja de ordem derivativa. Na história em quadrinhos, Gaiman resgata estas diversas menções que existem sobre a relação entre a morte e o sonho, inclusive a relação fraternal dos deuses gregos, mas com uma alteração importante, aqui a *Morte* é feminina. Em

Sandman, a personificação da morte é representada por uma bela jovem, com roupas góticas e um colar com um pingente em forma de *Ankh*, o símbolo egípcio da vida. Diferentemente da representação usualmente associada à *Morte*, em *Sandman* ela é leve, alegre, bem-humorada e compassiva, facilmente o membro com mais características positivas entre os *Perpétuos*.

Figura 9 - A irmã mais velha de *Morpheus*, *Morte*



Fonte: *The Sandman*, nº 8, p. 6, DC Comics (Agosto de 1989)

Parte de uma coletânea em dois volumes, intitulada *Peças Noturnas, Der Sandmann*, do autor do Romantismo alemão E. T. A. Hoffmann, foi publicado pela primeira vez em 1816. No Brasil, o título foi traduzido como *O homem da Areia* e narra a história de *Natanael*, filho de um relojoeiro que possuía por hábito contar-lhe histórias após o jantar. Em ocasiões em que ele mandava os filhos para a cama mais cedo, sua esposa lembrava as crianças que o *Homem da Areia* estava a caminho, o que deixava *Natanael* assustado. Ao perguntar a sua mãe quem era o *Homem da Areia* ela buscava confortá-lo dizendo tratar-se apenas de uma lenda e não um ser real. Porém, não satisfeito, ao fazer a mesma pergunta à governanta, a resposta obtida pelo garoto foi bem diferente:

É um homem mau, que vem procurar crianças que não querem ir para a cama. Joga um punhado de areia em seus olhos, que tombam ensanguentados, e os apanha, os enfia em uma bolsa, e os carrega para a lua para alimentar seus netinhos (HOFFMANN, 2012, p. 2).

A descrição dada pela governanta é remanescente da figura folclórica do *Sandman* maldoso, que arrancava os olhos das crianças, e é essa versão que Hoffmann resgata para habitar seu conto, ao contrário do duende bondoso de Andersen. Agora convencido da existência do *Homem da Areia*, *Natanael* vive com medo, após alguns dias, acreditando estar seguindo os rastros da criatura até o escritório de seu pai, o garoto separa-se com o advogado da família *Coppelius* que, para *Natanael*, era um homem tenebroso. Imediatamente o garoto transfere a descrição da criatura perversa que tem habitado sua imaginação para o homem à sua frente, um ser medonho e repulsivo, cuja “boca torta, que se contorce mais ainda ao compor um sorriso” e “um som estranho, rangente, que sai por entre os dentes cerrados” (Hoffmann, 2012, p.3). O garoto acredita ter desvendado o mistério, o *Homem da Areia* é na verdade o advogado *Coppelius*. Passado algum tempo, *Natanael* decide espionar uma das visitas do advogado e acaba por presenciar uma sessão de alquimia em que seu pai, trajando uma longa túnica negra e em frente ao fogo, parecia transformar-se em um demônio. Tempos depois, seu pai vem a falecer durante uma destas sessões, na mente do garoto só pode existir um culpado, *Coppelius*.

Um tema importante no conto de Hoffmann, e que dialoga diretamente com a série de Gaiman, são os olhos. No início do conto, o garoto ao espionar a sessão de alquimia de seu pai junto de *Coppelius* (que a esse ponto já estava associado ao *Sandman* dentro da mente do jovem) ouve o advogado gritar: “Olhos! Dê-me olhos!”, ao ser descoberto por *Coppelius* o garoto é empurrado em direção ao fogo enquanto o velho murmura: “Nós temos olhos agora. Olhos. Um belo par de olhos de criança” (Hoffmann, 2012, p.3). Esse trauma é carregado por *Natanael* até sua vida adulta, somente a racionalidade de sua noiva, *Clara*, o convencem de que tudo foi fruto de sua imaginação. Ainda, quando *Natanael* se põe a observar *Olímpia*, filha de seu professor que morava na casa a frente, através da janela de seu quarto, são justamente os olhos fixos e sem vida que lhe causam desconforto. O olhos representam um instrumento, não apenas de conhecimento, mas também de domínio, possessão, por meio de seu olhar *Natanael* vê *Olímpia* como a mulher ideal, que aceitaria incondicionalmente sua “alma de poeta”, ao contrário de sua noiva *Clara*, cuja racionalidade a torna incapaz de apreciar a genialidade de seus poemas. Para *Natanael* não há ninguém mais perfeita, apenas o choque de vela sendo manipulada como a boneca que é, que vai despertá-lo de sua ilusão:

O professor segurava pelos ombros um corpo de mulher, enquanto o italiano Coppola o segurava pelos pés. Puxavam, disputavam, para lá, para cá, lutando com furor pela sua posse. Natanael recuou, tomado de horror, ao reconhecer o corpo de Olímpia. [...] Coppola, então, joga o corpo em seus ombros e desce correndo as escadas, rindo seu riso horrível e estridente, enquanto o manequim pendia sem graça, batendo ressoando nos degraus, com som de madeira.

Natanael permanece imóvel. Tinha visto tudo direitinho. O rosto de cera de Olímpia, de mortal palidez, não tinha mais olhos, apenas cavidades negras. Era uma boneca sem vida. [...] Natanael viu, então, dois olhos ensanguentados no soalho. Os olhos olhavam para ele (HOFFMANN, 2012, p. 15).

Assim como *Olímpia* criou vida a partir do olhar de *Natanael*, sua destruição também passa pela perda dos olhos. Natanael é confrontado pela realidade de que sua mulher ideal era apenas um construto de sua imaginação. De volta ao *Sandman* de Gaiman, o tema dos olhos é explorado principalmente, por meio do personagem *Coríntio*, um dos pesadelos criados por *Morpheus* e considerado por ele como uma de suas obras-primas. Com bocas no lugar dos olhos, *Coríntio* pode comer, falar e respirar por meio de seus “olhos”, ele foi criado para “ser as trevas e o medo das trevas em todo coração humano. Um espelho negro feito para refletir tudo que a humanidade recusa a confrontar em si” (Gaiman, 1990, v.14, p. 33).

Figura 10 - *Coríntio*



Fonte: *The Sandman*, nº 14, p. 34, *DC Comics* (Março de 1990)

Sendo um dos pesadelos fugitivos do Sonhar durante o período em que *Morpheus* permaneceu aprisionado, *Coríntio* andava pela Terra sequestrando pessoas, em sua maioria garotos, para retirar seus globos oculares e “comê-los” por meio de seus “olhos”. Para Mélega (2010, p. 180) “os olhos estão sempre além do nosso corpo, são o espírito, a ideia, o êxtase, o infinito”, enquanto *Natanael* buscava alguém que pudesse compreender sua alma de artista, *Coríntio* foi criado à imagem e semelhança dos humanos, mas a ele foi negada justamente a parte que lhe permitiria conectar-se aos outros e a si mesmo. Se os olhos são as estruturas que abraçam a beleza, *Coríntio* é incapaz de contemplá-la senão pelos olhos alheios e, talvez, justifique sua violência, através da busca por tentar descobrir quem de fato é. Pois, “o que o olho busca é, por fim, um espelho” em uma constante “busca de sua própria identidade” (Mélega, 2010, p. 180). Se o *Coríntio* é, de fato, a maior criação de *Morpheus*, então talvez, o maior dos pesadelos da humanidade seja a nossa incapacidade de definir, de modo ao menos satisfatório, quem realmente somos. Solto de sua prisão, *Morpheus* não aceita que sua criação tenha, não somente, se tornado um assassino serial, mas também, inspirado outros humanos a exporem seus desejos na forma de crimes violentos. Decepcionado com sua criação, *Morpheus* “desfaz” *Coríntio*. Posteriormente na trama ele será recriado, mas com uma postura bastante diferente de seu antecessor.

4. INTERTEXTUALIDADE E INTERMIDIALIDADE: DIÁLOGO INTERARTES

Em tempos de convergência midiática a noção de intertextualidade perpassa pela produção artística e cultural e, por muitas vezes, cria a sensação de que nada mais é novidade, ou que o ato de criação em si já não é mais possível. Em um cenário em que tudo já parece ter sido criado, a impressão causada pela vasta maioria do que nos é apresentado é de ser apenas uma versão nova e restaurada de algum produto já familiar. Ao mesmo tempo que este emaranhado de referências nos fornece uma espécie de conforto por aquilo que já é habitual, pode, ainda, remeter a um sentimento de inércia, onde nossa percepção da realidade nada mais é do que “a cópia da cópia”. A ideia de ainda podemos encontrar uma obra artística totalmente original ou única pode já não encontrar respaldo em uma realidade onde todo objeto artístico é concebido a partir de pedaços de outros objetos pré-existentes. O conflito atual dos artistas talvez não seja mais a busca por criar algo original, mas sim, produzir algo que, ainda que formado por referências, ofereça ao público uma nova composição.

Por mais que o mundo moderno tenha se tornado majoritariamente referencial, e os indivíduos que o habitam tenham se acostumado com o fato de a arte contemporânea ser intertextual em essência, a verdade é que o conceito de intertextualidade não é um termo de fácil definição. O início dos estudos sobre o fenômeno da intertextualidade se desenvolveu sob diferentes perspectivas teóricas, como a Análise do Discurso, a Linguística Textual e, principalmente, pela Teoria Literária, da qual é originada. O termo intertextualidade foi apresentado originalmente na década de 1960, pela crítica literária francesa Julia Kristeva, concebido a partir de seus estudos acerca do dialogismo, presente nas obras do filósofo russo Mikhail Bakhtin, ainda que o conceito pudesse ser encontrado em estudos anteriores, mas não nomeados na época como tal. Em seu texto *A palavra, o diálogo e o romance*, constituinte da obra *Introdução à semiótica* (2005), Kristeva atribui a Bakhtin o mérito de dinamizar o estruturalismo predominante, até aquele momento, na crítica literária. Agora seria possível observar a estrutura literária não apenas com um fim em si mesma, mas como uma estrutura construída em relação a outras estruturas. A “palavra literária” deixa de ser formada apenas por um “sentido fixo”, tornando-se um “cruzamento de superfícies textuais, um diálogo de diversas escrituras, do escritor, do destinatário (ou da personagem), do contexto cultural atual ou anterior” (Kristeva, 2005, p. 66). Para Kristeva (2005) o espaço textual pode ser definido por três dimensões: o sujeito, o destinatário e os textos anteriores (também chamado de contexto). Quando ela afirma que “todo texto se constrói como mosaico de citações, todo

texto é absorção e transformação de outro texto” (Kristeva, 2015, p. 68), a intertextualidade é apresentada nas inúmeras formas em que um texto pode estar presente em um outro. Seja de um modo evidente, como em citações ou referências diretas ao longo do corpo do texto, ou de modo menos perceptível, utilizando-se de palavras ou sentenças que apenas remetem a outros textos, sem que a conexão seja explicitamente mencionada. Estes textos ainda podem ser vistos apenas como “comentários” em um texto maior, que encontra-se em constante evolução, afetando estes “comentários” que já existem e os que ainda estão por vir. Para Genette (2010), o que antes era entendido apenas como intertextualidade se divide em duas categorias: a *intertextualidade*, marcada pela co-presença, em um texto de vários outros (X está presente em Y), e a *hipertextualidade*, que pode ser definida com a derivação de um texto (Y deriva de X, mas X não está efetivamente presente em Y). O texto anterior que serve de referência para o novo é chamado por Genette de hipotexto, enquanto seu derivado é o hipertexto.

Apesar de histórias em quadrinhos serem em essência produtos textuais e/ou imagéticos, Claus Clüver (2006) pontua, a partir de seu estudos Interartes, que, atualmente, devemos reconhecer todo texto como não somente intertextual, mas também intermediático, no sentido de que todo texto, seja ele literário ou verbal, dialoga com os textos que o antecedem, mas também dialoga com as outras produções culturais:

Pelo menos quando se trata de obras que, seja lá em que forma, nas Artes Plásticas, na Música, na Dança, no Cinema, representam aspectos da realidade sensorialmente apreensível, sempre existe nos processos intertextuais de produção e recepção textual um componente intermediático – tanto para a Literatura quanto, freqüentemente, nas outras artes (CLÜVER, 2006, p. 14-15).

Vários pesquisadores dos quadrinhos compartilham dessa visão quanto a natureza intermediática dos textos. Will Eisner pontua que “nenhum narrador deve ignorar o fato de que o leitor tem outras experiências de leitura. Os leitores estão expostos a outras mídias e cada uma delas tem seu próprio ritmo” (Eisner, 2013, p.73). A intermedialidade busca explorar como se dá o uso intertextual de uma mídia (música, cinema, pintura, por exemplo) em outra (com uma ficção em prosa), ou seja, como se apropriar de instrumentos de retórica, seja ela verbal, visual ou sonora, em apenas uma única mídia, algo que os quadrinhos já fazem por natureza.

5. AO SENHOR DOS SONHOS É IMPOSTA UMA ESCOLHA

Desde os gregos, ou qualquer outra época em que se manifeste, a tragédia sempre mostrou-se um tópico de discussões bastante instigantes. A poética aristotélica estabeleceu, ao menos em teoria, muitas das bases formais que constituíram a tragédia como um movimento teatral, ainda que argumentasse acerca da possibilidade de experienciá-lo através de texto escrito, sem a necessidade do elemento cênico: “Acresce ainda que a tragédia pode atingir a sua finalidade, como a epopéia, sem recorrer a movimentos, pois uma tragédia, só pela leitura, pode revelar todas as suas qualidades” (Aristóteles, 1991, n.p).

É importante que se estabeleça uma clara distinção do que se entende pelos conceitos de tragédia e de trágico. Uma vez que o primeiro refere-se a um conceito artístico, literário e religioso, enquanto o segundo versa acerca de uma posição filosófica e antropológica. Posto isso, é pertinente ressaltar a proposta aqui apresentada, tendo em vista estas duas vertentes conceituais, de interpretação do nosso objeto de estudo, *Sandman*. É importante salientar que, apesar de tudo, *Sandman* não se configura como uma tragédia, ao menos em termos formais. Ainda que o penúltimo arco da série, *Entes queridos*, flerte diretamente com esse conceito, no resto da série, essa conexão se mostra menos evidente. E, como já discutido anteriormente, a compreensão da narrativa apresentada por Gaiman, bem como sua subsequente análise, exige a leitura de todos seus volumes. Em um panorama geral, *Entes queridos* representa apenas a conclusão da história de *Morpheus*, mas os elementos que se articulam para o resultar na questão do trágico, podem ser percebidos de antemão, desde as primeiras edições da história. Estes elementos narrativos serão nosso primeiro objeto de investigação, a partir dos pressupostos da *Poética* aristotélica e a constituição da ação trágica. Entretanto, a propulsão dramática de *Sandman* não pode ser resumida apenas a estes elementos. É possível notarmos ao longo da série algumas evidências de uma “visão de mundo” que apresenta uma certa afinidade com o trágico, portanto estes também deverão ser investigados, sob o prisma de alguns pressupostos filosóficos.

5.1. A origem da tragédia

As tragédias gregas, encenadas originalmente há mais de vinte e cinco séculos, eram escritas com o objetivo de comporem grandes eventos públicos, conhecidos como *Grandes Dionísias*, cujo nome foi dado em homenagem ao deus *Dionísio*. Embora seja mais

amplamente conhecido como o deus do vinho, *Dionísio* também é associado a deidade da vegetação e da vida selvagem. Ainda não se tem uma resposta satisfatória que explique os motivos dessa divindade em específico ter sido relacionada a tragédia, que, etimologicamente, significa “canto do bode” (*trag-ōidia*).

Para Aristóteles (1991, n.p), as partes quantitativas da tragédia são: o *Prólogo*, que corresponde a uma parte completa da tragédia, e que precede a entrada do coro; o *Episódio*, que é uma parte completa entre dois corais; o *Êxodo*, uma parte completa à qual não se sucede um canto de coral; e o *Coral*, que é dividido em *Párodo* (o primeiro), *Estásimo* (um coral sem anapestos e troqueus, que são dois tipos de metrificação de versos) e o *Kommós* (um canto lamentoso, performado na orquestra e na cena ao mesmo tempo, tanto pelo próprio Coro, quanto pelos atores). A performance dramática costumava durar três dias, e normalmente eram realizados em concomitância a outras atividades, como procissões, concursos de cantos, sacrifícios, desfiles e exibições em homenagem aos deuses. Pode-se dizer que representavam “um momento no cerimonial do culto, um dos componentes de um conjunto ritual complexo” (Vernant; Vidal-Naquet, 2005, p. 158). Os espaços cênicos ainda comportavam um templo ao deus *Dionísio*, bem como um trono para seu sacerdote.

5.2. A poética aristotélica

A tragédia surge durante o período final do século VI não apenas como uma corrente filosófica, mas também enquanto gênero literário, mostrando-se como expressões particulares de um tipo de experiência humana, ligada principalmente a um conjunto de condições sociais e psicológicas específicas. A tragédia não deve ser considerada apenas como uma forma de representação artística, mas também como uma instituição social, que através das performances teatrais, marcava seu espaço ao lado de órgãos políticos e judiciários. Para o helenista francês Jean-Pierre Vernant (2005) ao unir os espetáculos teatrais nos mesmos espaços sociais (abertos a todos aqueles que eram considerados cidadãos) em que se davam as assembleias e os tribunais populares, a cidade se fazia teatro, conseguindo auto-representar-se diante da audiência, ainda que mesmo entranhado na realidade social, não precise ser obrigatoriamente um simples reflexo desta:

A tragédia não reflete essa realidade, questiona-a. Apresentando-a dilacerada, dividida contra ela própria, torna-a inteira problemática. O drama traz à cena uma antiga lenda de herói. Esse mundo lendário, para a cidade, constitui o seu passado [...]

mas bastante próximo para que os conflitos de valor sejam ainda dolorosamente sentidos e a confrontação não cesse de fazer-se. A tragédia nasce [...] quando se começa a olhar o mito com olhos de cidadão. Mas não é apenas o universo do mito que, sob esse olhar, perde sua consistência e se dissolve. No mesmo instante o mundo da cidade é submetido a questionamento e, através do debate, é contestado em seus valores fundamentais (VERNANT; VIDAL-NAQUET, 2005, p. 10).

Dentro da poética aristotélica discutem-se as regras gerais de uma boa composição trágica, apresentando vários conceitos do que seria a forma ideal de se criar uma tragédia grega. Aristóteles define a epopeia, a tragédia e a poesia como imitações (*mimesis*) de ações (*praxis*) (Aristóteles, 1991, n.p). A imitação proposta por cada um destes gêneros é o que os torna diferentes entre si. De modo geral, a poesia imita os homens que praticam ações, podendo estas serem iguais, melhores ou piores do que deveriam ser. Na tragédia, a representação dos homens são melhores do que realmente são; já na comédia, piores. Aristóteles ainda estabelece as diferenças entre a tragédia e a epopeia como uma questão de métrica e tempo narrativo, uma vez que ambas apresentam limitações de homens superiores.

Em uma perspectiva aristotélica, a tragédia pode ser compreendida como:

Uma ação de caráter elevado, completa e de certa extensão, em linguagem ornamentada e com várias espécies de ornamentos distribuídas pelas diversas partes [do drama], [imitação que se efetua] não por narrativa, mas mediante atores, e que, suscitando o “terror e a piedade, tem por efeito a purificação dessas emoções” (ARISTÓTELES, 1991, n.p).

Aristóteles atribui a tragédia seis partes constituintes: mito, caráter, pensamento, elocução (verbalização do pensamento por meio das palavras), espetáculo (o elemento cênico) e melopeia (o elemento musical). Destas seis características apenas as três primeiras nos interessam no momento. Compreendendo a tragédia como a imitação de uma ação executada por meio de personagens, o caráter (*ethos*) e o pensamento (*dianoia*) atuam como motores destas ações, originando assim, a sorte ou o infortúnio dos personagens. Para ele o mito (*mythos*) é também uma imitação de ações, onde compreende a composição dos atos, enquanto o caráter nos permitem entender as qualidades dos personagens e o pensamento demonstra seus desejos e manifesta suas decisões. Para o autor o elemento mais importante é a trama, como os fatos se ligam, uma vez que a tragédia não apenas imita os homens, mas também as ações de vida, felicidades e tristezas. As qualidades dos homens advém de seu caráter, mas a boa ou má sorte deriva de seus atos. Para Aristóteles, a tragédia não existe sem

ação, onde o mito é o princípio e a alma da tragédia, que por conseguinte, imita uma ação, e através dela imita os agentes.

Ele ainda inclui como parte formadora do mito três elementos importantes: a *Peripatéia* (peripécia), a *Anagnórise* (reconhecimento) e o Pathos (catástrofe). Onde a peripécia representa uma mudança no destino dos personagens, quando uma ação causa um efeito oposto ao pretendido. O reconhecimento consiste no descobrimento, por parte de uma personagem, de informações essenciais de sua identidade, entes queridos ou de seu entorno, ocultos para ele até então. A revelação altera sua conduta e obriga-a a formar uma ideia mais exata de si mesma e do que a rodeia. Para Aristóteles a *Anagnórise* trágica ideal é justamente aquela fruto de *Peripatéia*. Por fim, a catástrofe representa uma ação destrutiva e dolorosa, como as mortes em cena, ferimentos e sofrimentos acentuados.

Após apresentar seu entendimento acerca da estrutura formal da narrativa trágica, Aristóteles adentra o terreno dos heróis trágicos. Para ele, o personagem não pode se mostrar alguém excessivamente bom, que sofra muito, pois isso causa desprezo ao invés de piedade e terror, mas também não pode ser excessivamente mal, visto que um homem “ruim” passando de boa à má fortuna não se constituiria em um acontecimento trágico. A natureza desse erro moral (*Hamartia*) não é completamente compreendida por Aristóteles, uma vez que o filósofo não retoma o assunto, a não ser tangencialmente, quando, por exemplo, discute a consciência que os personagens têm de suas ações:

É possível que uma ação seja praticada a modo como a poetaram os antigos, isto é, por personagens que sabem e conhecem o que fazem, como a Medéia de Eurípides, quando mata os próprios filhos. Mas também pode dar-se que algum obre sem conhecimento do que há de malvadez nos seus atos, e só depois se revele o laço de parentesco, como no Édipo de Sófocles [...] Há um terceiro caso, que é o de quem está para cometer por ignorância algo terrível, e depois o reconhece, antes de agir. E além destas não há outras situações tragicamente possíveis. Porque age ou não age o ciente ou o ignorante (ARISTÓTELES, 1991, n.p).

É de suma importância destacar que de forma alguma percorremos todos os conceitos explorados por Aristóteles. Muitos detalhes de outros aspectos de sua Poética foram deliberadamente omitidos, como a unidade de tempo (não ultrapassar a marca de um dia), a unidade de ação (o não desviar-se do mito em questão para narrativas desnecessárias) e a verosimilhança (o encadeamento lógico das ações, estabelecendo o que é crível e não necessariamente em acontecimentos concretos). Seria inviável discutirmos aqui todos eles,

bem como discorrer de suas ambiguidades expressas em seu texto, pois a proposta aqui apresentada era de se levantar, do conjunto de seus conceitos, apenas aqueles específicos para que possamos realizar nossa análise de *Sandman*, partindo do entendimento de que, como o próprio autor reconhece, algumas de suas definições sobre a tragédia permeiam a poesia épica (Aristóteles, 1991, n.p), podendo inferir outros elementos da arte literária.

5.3. O Sono dos Justos: A poesia tem início

No presente capítulo analisaremos a forma com que *Sandman* se propõe em dialogar com a *Poética*. *Morpheus* pode ser facilmente encaixado na noção aristotélica de um herói trágico, ou seja, aquele que não é distinguido por sua virtude ou justiça, mas também não é vil ou malvado. De forma análoga à apresentada por *Creonte* em *Antígona*, *Morpheus* apresenta a mesma insistência rígida às regras que o regem, e seu estado de permanência irredutível quanto às suas decisões, que causa sua grande tragédia familiar.

De modo geral, sempre que alguém se desvia do caminho correto, alguma situação ruim acontece. Quando essa situação de desvio acontece em *Sandman*, uma cidade inteira é devastada, enquanto *Sonho*, movido por seu orgulho, acaba por condenar sua amada a um exílio no inferno, como apresentado em *A casa de bonecas*. Passado muito tempo, buscando evitar um novo desvio, *Morpheus* nega auxílio a seu filho em sua missão para recuperar a alma de *Eurídice*, afirmando que aceitar a morte é parte da condição humana, ao ser rejeitado por seu filho e com seu orgulho novamente ferido, *Morpheus* responde:

Morpheus: Olá *Orpheus*. Não foi sensato de sua parte pedir favores à *Morte*. Mas você comete seus próprios erros. Era sua própria vida. Eu vim lhe dizer adeus. Pareceu-me a coisa mais apropriada a fazer. Em sonhos, visitei certos sacerdotes nesta ilha. Eles o encontrarão em breve e cuidarão de você. Eu não o verei novamente.

Orpheus: Mas, pai...

Morpheus: “Pai”? Você não disse que não era mais meu filho?

Orpheus: Por favor, pai. Ajude-me. Ajude-me a morrer.

Morpheus: Sua vida lhe pertence, *Orpheus*. Sua morte também. Sempre e para sempre lhe pertencem. Passar bem. Nós não nos encontraremos mais.

Orpheus: Pai! Volte! Por favor... Pai...

Narrador: *Orpheus* assistiu a seu pai se distanciar, incapaz de afastar o olhar, mesmo se quisesse. Seu pai afastou-se lentamente, passo a passo, através da areia e da

espuma do mar. *Orpheus* assistiu a sua partida com olhos marejados até perdê-lo de vista. Seu pai jamais sequer insinuou olhar para trás (GAIMAN, 1991, p. 48).

Com exceção, talvez, apenas de seu relacionamento com *Nada* (dez mil anos no passado), *Morpheus* sempre segue fielmente certas leis, ainda que essas nunca sejam bem esclarecidas aos leitores, por serem de natureza metafísica, afirmando que elas são responsáveis pela manutenção de seu poder, como podemos perceber no diálogo entre *Sonho* e seu corvo *Matthew*, durante o arco *Entes queridos*, acerca da impotência do regente em combater as *Fúrias*:

Matthew: E agora o senhor vai enfrentar as *Bondosas*?

Morpheus: De certa forma, *Matthew*. Eu farei o que deve ser feito para que elas deixem o *Sonhar* e não importunem mais seus habitantes.

Matthew: E não entendo. Não mesmo. O senhor é o *Sonho* dos *Perpétuos*. Um dos sete mandachuvvas que controlam tudo desde o começo dos tempos. E o senhor está com medo de... Sei lá, elas não são nem deusas... nem são lembradas por ninguém. Por que o senhor não dá um fim nessas megeras com um simples gesto?

Morpheus: Porque há regras. E porque elas fazem parte de algo muito maior e mais antigo do que simples deuses, e extraem seu poder dessas regras. Assim como eu (GAIMAN, 1995, p. 3).

Caso ele se permitisse não seguir estritamente as regras, teria permanecido vivo. No momento em que se depara com essa escolha, violar as regras (matando *Lyta Hall* indiretamente) ou perecer, *Morpheus*, por um breve momento, considera a primeira opção, mas no fim, decide por permanecer fiel a elas. *Thessaly*, seu último interesse romântico, é a responsável pelo dilema apresentado, ao proteger Lyta em um círculo de contenção do mesmo tipo que manteve *Morpheus* aprisionado por anos em *Prelúdios e noturnos*. Além do evidente orgulho, podemos considerar esse excessivo senso de dever como *hamartia*, levando-o a se tornar um ser inflexível, ignorando a todos a sua volta e preocupando-se apenas com suas responsabilidades, um dos motivos que o afastaram de *Thessaly*, provocando assim sua atitude rancorosa.

Morpheus, entretanto, ainda é capaz de demonstrar atitudes e ações nobres, como arriscar sua própria existência buscando corrigir o erro cometido com *Nada*, em um dos raros momentos em que admite que seu comportamento foi, no mínimo, inadequado. Em outro

desses breves momentos de nobreza, Sonho chega a reconhecer que os atos atrozes cometidos por *John Dee* em *Prelúdios e noturnos* eram resultados da longa exposição ao seu rubi onírico, minando assim sua sanidade e, portanto, sua punição poderia ser atenuada. Essa demonstração constante de ambivalência, mostra-se como uma das principais características do herói trágico. São nestas situações em que *Morpheus* peca pela injustiça que a *hamartia* se manifesta, junto de suas falhas trágicas, como o orgulho (*hybris*), e seu senso de responsabilidade, que poderiam ter resultado em sua destruição em *Estação das Brumas* e que provocaram a situação onde, anos depois, se encontrou na posição cuja única forma de resolver seu relacionamento com o filho, seria matá-lo. Em determinado momento no arco *Entes queridos* a fada *Nuala* convoca *Morpheus* novamente ao *Sonhar*, na esperança de estar, assim, salvando-o, porém o resultado mostra-se o exato oposto, o retorno de *Morpheus* ao *Sonhar* o faz não ter outra opção senão a de aceitar sua morte, de forma definitiva, sendo essa uma representação da peripécia aristotélica, visto que Sonho poderia ter recusado atender ao chamado da fada, pois tinha total compreensão do que significava aceitá-lo, excluindo assim, numa perspectiva aristotélica, uma ação de bom reconhecimento, uma vez que segundo Aristóteles (1991, n.p) o modo ideal para se gerar reconhecimento na tragédia advém de uma ação por ignorância. Porém, mesmo quando o agente tem pleno conhecimento de suas atitudes, isso não impede, necessariamente, o efeito trágico, ela apenas o torna menos efetivo.

Em *Vidas breves* nos é mostrado outro desses momentos de compreensão e aceitação de *Morpheus* para com suas escolhas, quando seu irmão mais velho, *Destino*, se recusa a revelar-lhe o paradeiro de seu outro irmão, *Destruição*. O mestre do *Sonhar* sabe que apenas uma pessoa pode dar-lhe essa informação, *Orpheus*, e compreende, imediatamente, o que essa conversa lhe acarretará.

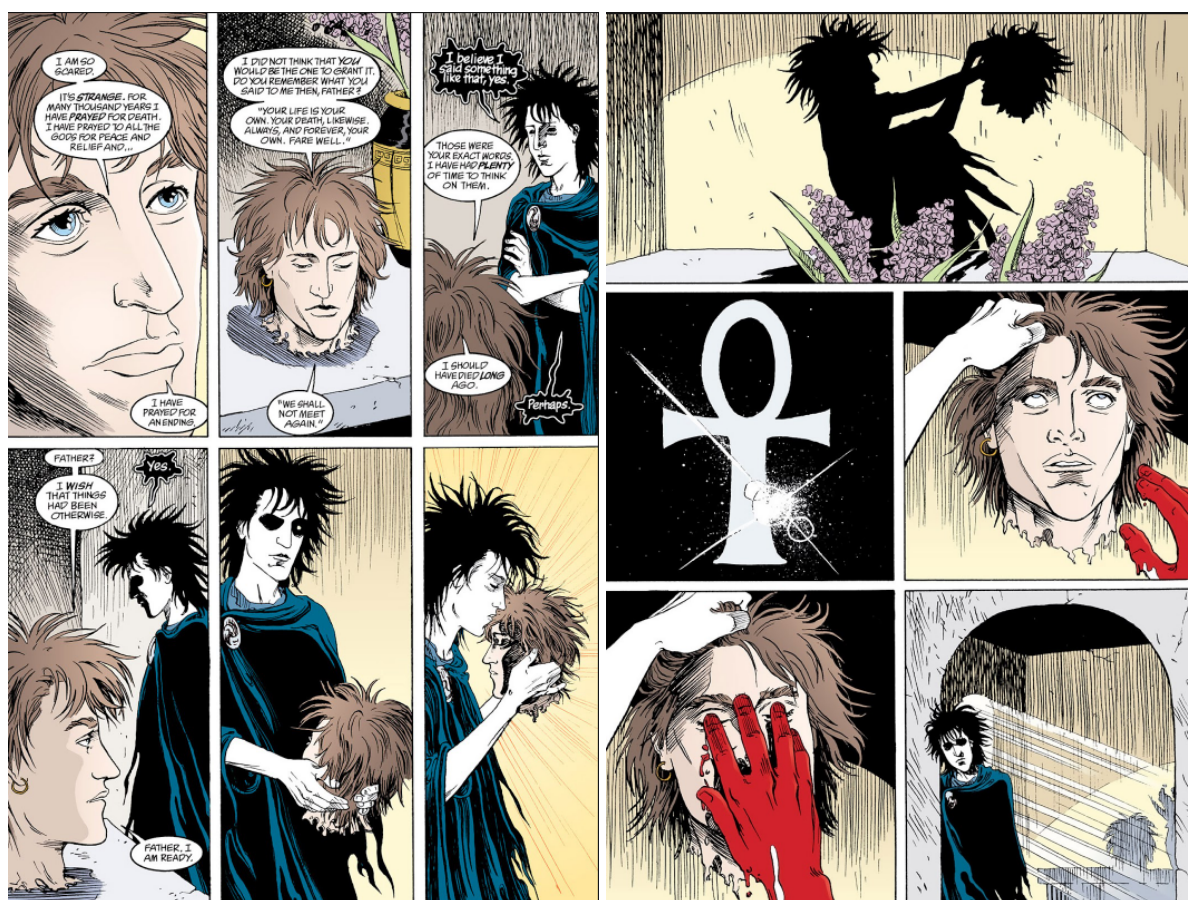
Figura 11 - *Morpheus* compreende seu destino



Fonte: *The Sandman*, nº 47, p. 10, DC Comics (Março de 1993)

Outro momento central que exemplifica perfeitamente a noção de catástrofe é a cena da morte de *Orpheus*, pois é possível argumentar serem algumas das únicas que provocam diretamente um sentimento de piedade por *Morpheus*.

Figura 12 - O descanso de *Orpheus*



Fonte: *The Sandman*, nº 49, p. 4-5, DC Comics (Maio de 1993)

A relação familiar entre os dois personagens influencia diretamente na construção desse sentimento catártico, de redenção, piedade e terror. *Sonho* acabou de matar seu próprio filho, o que por si só já contém uma carga trágica própria, mas a história ainda não encontra-se em seu desfecho, nós permanecemos a acompanhando até a morte de *Sonho*, que não é simplesmente um acontecimento inesperado, uma vez que existiram outros fatores que colaboraram para conduzir *Morpheus* a seu derradeiro fim.

5.4. Mudar ou Morrer: A escolha de *Morpheus*

Após analisarmos alguns momentos de *Sandman* pela ótica de certos conceitos aristotélicos acerca da forma ideal de representação da tragédia (podendo ser adaptada em

outras formas de narrativa) podemos afirmar que a série escrita por Gaiman não se configura como uma tragédia, em um sentido estrito da expressão, mas testemunhamos também a mutabilidade desse modelo poético na narrativa, permitindo que o termo *tragédia* adquira um sentido mais amplo do que possuía nas ideias gregas e latinas, concedendo assim, subverter suas fronteiras conforme a época. Se faz pertinente destacar, que o surgimento de um novo modelo de comunicação não erradica o anterior, e sim permite o acúmulo de um conjunto de formas de expressões artísticas e simbólicas que se inter cruzam, com o mesmo acontecendo aos conceitos. O acúmulo de histórias mitológicas, bem como sua grande penetração e apropriação pela nossa sociedade, permite o seu uso, ainda que sem termos contato direto com a fonte textual original, confiando apenas na lembrança indireta que temos dos fatos, justamente por sua presença no imaginário da cultura ocidental, como afirma Tiphaine Samoyualt (2008):

Nem estudo da influência nem simples identificação do hipotexto, a análise do mito pode tornar-se estudo intertextual completo na medida em que o interesse consiste em situar circulações de sentido, transporte de temas e figuras. Não basta a atualização adaptar uma histórias a um novo contexto, ela se carrega das significações anteriores ao mesmo tempo que dá significação presente (SAMOYUALT, 2008, p. 118).

Conforme já afirmamos, *Sandman*, exceto pelo penúltimo arco, não apresenta ligações diretas com a tragédia em termos poéticos ou formais, e mesmo em *Entes queridos*, não há uma limitação a relação com termos aristotélicos, nos permitindo afirmar que sequer dialoga, de modo direto, com uma visão trágica, no sentido filosófico, que se mostre explicitamente identificável. O modo como Gaiman trabalha sua visão do trágico em *Sandman* é indireta, e ao longo da pesquisa não encontramos evidências que o autor tenha buscado inspiração em uma vertente específica da filosofia (ainda que o modo de agir de *Morpheus* apresente algumas características proeminentes observadas no romantismo). O que não significa que não exista uma base cultural que permeia a sociedade, carregando com ela significações que nem sempre estão relacionadas conscientemente com suas fontes originais. Mesmo que ignoremos deliberadamente estas relações primárias, isso não significa uma perda do sentido original, perdurando, dormentes, mas prontas para serem despertadas e encontrarem, a qualquer momento, um novo interpretante. Samoyualt (2008) define essa característica, em termos intertextuais, como *intertextualidade aberta*:

A intertextualidade aberta permite ver os textos, além de seus próprios caracteres, signos do mundo: sem serem diretamente referenciais, estes remetem ao mundo como

generalidade, à história, ao social. [...] Na formação do enunciado literário, é possível ouvir vozes que vêm de outro lugar, ecos indiretos que permitem idealmente remontar ao enunciado referencial (SAMOYAULT, 2008, p. 113).

Compreendendo as definições filosóficas do trágico como um conjunto de signos, passíveis de serem transmitidos, de modo direto ou indireto, valemo-nos da noção de intertextualidade aberta para investigar as tangentes entre *Sandman* e o trágico.

A primeira aparição do nosso protagonista, *Morpheus*, se dá como um ser em cativeiro, aprisionado por uma seita de feiticeiros que buscavam a captura de sua irmã mais velha, *Morte*. Graças a negligência de seus captores, Sonho finalmente consegue se libertar, mas apenas após passar setenta anos em sua bolha de vidro. O fato de *Morpheus* representar um ser de enorme poder, uma entidade do campo metafísico que representa todos os sonhos, mas permanece aprisionado durante anos por reles mortais é, definitivamente, um grande choque. Demonstrando que ele está sujeito às mesmas armadilhas da existência, características intrínsecas do universo humano, aqui, a subjugação a uma força desconhecida (uma narrativa trágica por excelência), adquire uma nova potência, quando o ser transcendental termina nas mãos daqueles que lhe são “indignos”, os humanos, retratando assim uma das temáticas mais importantes em *Sandman*, a humanização do mito, e não a mitologização do humano. Toda essa situação pode atingir tons ainda mais drásticos, pois mesmo com o poder que lhe foi designado não há paz, em *A casa de bonecas* as conspirações de *Desejo* buscavam o fim de *Morpheus*, os jogos de intriga vistos em *Estação das brumas*, não nos apresentam uma visão reconfortante dos detentores dos poderes superiores. Se o drama é cruel até mesmo para os seres que transcendem as noções de realidade estabelecida, em uma perspectiva humana a situação é igualmente aterradora, como pode ser percebido nas palavras de *Rose Walker* ao fim do arco *A casa de bonecas*:

Se meu sonho tiver sido verdadeiro, então tudo que sabemos, tudo que achamos que sabemos é uma farsa.

Significa que o mundo é tão sólido e confiável quanto uma camada de espuma suja na superfície de um poço de águas negras que se aprofunda indefinidamente. E há coisas nas profundezas sobre as quais eu nem mesmo quero pensar.

Significa muito mais do que isso.

Significa que somos apenas bonecas. Não temos a menor ideia do que está acontecendo. Só nos iludimos, acreditando que exercemos controle sobre nossa vida, enquanto, a uma distância menor que a espessura de uma folha de papel, brincam conosco coisas que nos enlouqueceriam se parássemos muito tempo pra pensar nelas.

São elas que nos fazem transitar de uma sala para outra, pondo-nos pra dormir quando estamos cansados ou entediados (GAIMAN, 1990, p. 18-19).

No contexto da narrativa, tanto os sonhos, quanto os temores de *Rose Walker* são reais e fundados. *Rose* não apenas habita uma realidade em que ela encontra-se manipulada por entidades poderosas e desconhecidas, mas os próprios *Perpétuos* também têm de conviver com esse dilema. Ao final de *A casa de bonecas*, *Sonho* deixa claro a *Desejo* que eles são servos dos seres vivos, e não seus mestres. Ainda que *Morpheus* compreenda profundamente sua posição, ela não o deixa satisfeito. Enquanto seu/sua irmão/irmã simplesmente não se permite aceitar os mortais como seus superiores, alegando que tal o/a faria desmontar-se psicologicamente como ocorreu com *Delírio*, ou abandonar seu reino como feito por *Destruição*.

Essa ideia de divindades em posição de submissão para com os humanos, provoca uma clara inversão do tradicional conflito trágico, ainda que a tragicidade permaneça em essência, refletindo uma característica que não é apenas exclusiva de *Sandman*, mas sim das histórias em quadrinhos de super-heróis de modo geral, os poderosos Deuses podem ser desafiados. Ainda que nesse mundo o Superman possa impedir crimes e atentados, a despeito de todos os seus poderes, uma cidade ainda pode ser completamente destruída por uma catástrofe natural, possuir poderes não exime os heróis de falharem.

É importante levarmos em conta que mesmo com as especificidades das histórias de super-heróis norte-americanos, que devido a sua natureza comercial, buscam criar narrativas sem um final definitivo em vista, muitos destes mesmos quadrinhos refletem o mundo como um espaço em que os embates sociais, políticos, econômicos, éticos, morais e psicológicos da nossa realidade se fazem presentes, ainda que por essa ausência de um fim, as soluções de problemas se mostrem provisórias e os conflitos contínuos.

As narrativas de super-heróis tradicionais alongam os embates, nenhuma morte deve ser considerada como definitiva, retornos milagrosos fazem parte do cotidiano seja dos heróis ou dos vilões. Porém, para as pessoas normais que habitam esse mundo, tal regalia dificilmente tem espaço, principalmente se sua morte foi fruto do embate entre dois seres poderosos. Quando um ser de poder singular morre em tal mundo, além de participar de um grande acontecimento, ele se aproxima mais do lado humano, como acontece com *Morpheus*.

Mesmo que em alguns momentos identifiquemos *Morpheus* mais como humano do que super-humano, Gaiman se preocupa em nunca nos esquecer de seu caráter transcendental. Porém, mesmo nesse mundo algumas regras são impostas, *Sonho* segue seu comportamento com base em algumas leis misteriosas, das quais seu próprio poder é derivado. Tais leis definem sua função no mundo, mas a existência das mesmas também implica na possibilidade de violá-las, o que para um ser que, apesar de possuir um poder imenso, encontra-se mais relacionado ao mundo humano de causa e consequência, sujeito às mesmas frustrações e impulsos que regem os homens, nenhuma aceitação inflexível destes regulamentos é inconteste. Em seu relacionamento fracassado com *Nada*, uma mortal, o seu status intocável, contudo, se manteve, pois diferentemente de sua amada, cuja cidade foi destruída por causa desse episódio, para *Morpheus*, ao menos na aparência, não houve nenhuma consequência, além de seu orgulho ferido. Mas ainda que não exista um efeito direto, representou uma falha de *Morpheus* para com si próprio. Violar as regras resulta em sofrimento. Em determinado momento no arco *A casa de bonecas* descobrimos que *Sonho* já havia falhado anteriormente em conter um vórtice onírico, e que em decorrência disso um mundo havia sido destruído. Nas duas situações, sejam elas de quebra de regras, ou de falha para com suas responsabilidades, do mesmo modo como visto nas intrigas divinas da mitologia grega, quem paga o preço são os mortais.

Esses vislumbres do passado explicam, ao menos em parte, os motivos de *Morpheus* não se desviar das regras nem ser negligente para com suas responsabilidades, pois ele já fez ambas as coisas ao longo de sua existência e encarou os problemas que elas acarretam. Aqui identificamos alguns dos conflitos internos do mestre do *Sonhar*, depois de passar tantos anos aprisionado, o objetivo de *Sonho* foi a vingança e a recuperação de seus itens de poder. Porém, ao fim de sua busca heróica, *Morpheus* encontra-se em um estado de insatisfação e vazio interior, como ele mesmo conta a sua irmã, *Morte*, no capítulo 8, *O Som de Suas Asas*:

Não... Talvez não seja. Eu não sei o que há de errado, mas você tem razão. Há mesmo... um problema.

Quando aqueles caras me capturaram e me aprisionaram naquela caixa, eu só pensava em uma coisa: vingança. Quando finalmente consegui me libertar, meu captor original já havia deixado o mundo dos mortais, e eu me vinguei de seu filho. A sensação foi... razoável, suponho.

Mas não me pareceu tão... satisfatória... quanto eu esperava. Nesse ínterim, meu mundo de sonhos desmoronou, Eu precisei de minhas ferramentas, roubadas havia muito tempo e que estavam espalhadas pelo mundo.

Uma a uma, elas foram encontradas.

Finalmente, agora, estão todas em meu poder.

[...]

Sabe... até esse momento, eu estava motivado. Tinha uma missão verdadeira, um propósito além da minha função... e, então, de repente, a missão chegou ao fim.

Eu me senti... exaurido. Decepcionado. Abatido. Faz sentido pra você? Eu tinha certeza de que, assim que tivesse tudo de volta, voltaria a me sentir bem, mas, por dentro, eu me sinto pior do que no começo (GAIMAN, 1989, p. 7-8).

Gaiman trabalha aqui com um conceito recorrente da filosofia trágica, a liberdade humana, ou moral. A atitude de *Morpheus* em permanecer em sua prisão, sem nunca proferir uma única palavra, e nem mesmo solicitar por ajuda a um de seus irmãos, é um exemplo clássico de um herói trágico, que suporta sozinho seu sofrimento com orgulho. Em seu primeiro ato de sofrimento, *Sonho* deixa evidente sua superioridade moral, mesmo mantido cativo (ou quando esteve ameaçado pelas *Fúrias*, em *Entes Queridos*) ele permanece com sua postura orgulhosa, quase arrogante. A ideia da liberdade como uma das faculdades de pensar e agir livremente, um instrumento de resistência e não apenas de resignação. *Morpheus* permaneceu todo esse tempo aprisionado porque assim o quis, suportando a violência “natural”, permitindo que meros mortais o submetessem a um tratamento indigno.

A questão da liberdade pode também ser levantada quanto a sua relação de oposição com a necessidade, onde esta representa o destino cego, que culmina em uma inevitável falha. Mas essa relação entre ser predestinado a algo ou possuir o livre arbítrio é um tanto ambígua em *Sandman*, visto que o irmão mais velho de *Sonho* é, literalmente, *Destino*. Como Gaiman define em *Estação das brumas*, “*Destino* não tem trilha própria. Ele não toma decisão alguma, não escolhe caminhos ramificados, sua rota é traçada, estabelecida e definida, desde o início dos tempos até o fim de tudo” (Gaiman, 1990, p. 2). Entretanto, *Delírio*, sua irmã mais nova, alega possuir informações que nenhum outro de seus irmãos e irmãs têm, nem mesmo *Destino*, proclamando a existência de coisas que não podem ser encontradas no livro do mais velho dos *Perpétuos*, e de caminhos para além de seu jardim.

Durante a jornada de *Morpheus* e *Delírio* em busca de seu irmão perdido, *Destruição*, as pessoas que os auxiliam, ou ao menos poderiam auxiliar, sofrem mortes misteriosas. Após uma longa e infrutífera jornada, os irmãos consultam *Destino* que lhes recomenda desistir de

sua busca, mas *Sonho*, por uma questão de dever moral, se recusa a fazê-lo. Ao negar-se em informar onde *Destruição* se esconde, *Destino* sugere que o irmão procure um oráculo, já sabendo que o mesmo tem o conhecimento de um familiar que poderia solucionar seu dilema, deixando assim *Sonho* com uma única saída, e inteiramente consciente de que isso resultaria na morte de seu irmão. *Morpheus* também tem plena noção das consequências, frente às palavras de *Destino*, *Sonho* encontra-se desolado, mas mantém seu compromisso de encontrar o irmão e para honrar as mortes causadas involuntariamente por sua busca.

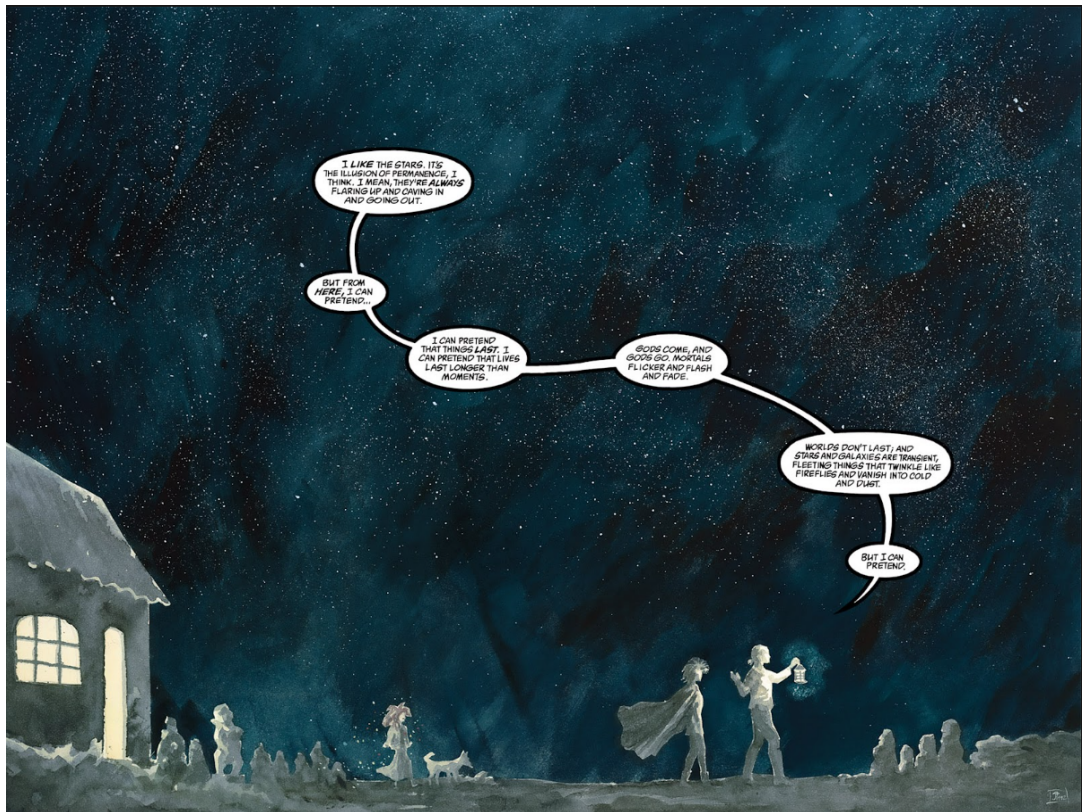
Não menos que ironicamente, o irmão perdido habita uma ilha próximo ao local onde encontrava-se o templo de *Orpheus*. *Destruição* explica que as mortes ocorreram como um mecanismo de defesa para evitar que o procurassem, e que o único modo dele ter impedido o processo seria reassumindo sua função como *Perpétuo*. Na sequência, ele explica suas razões para ter abandonado seu reino e suas obrigações, renunciando seu nome:

A destruição não desaparece com o abandono do meu reino, assim como as pessoas não deixariam de sonhar caso você abandonasse o seu. Talvez o processo seja mais descontrolado, selvagem. Talvez não. Mas não é mais responsabilidade de uma entidade.

[...]

Eu gosto das estrelas. É a ilusão de perenidade, suponho. Quer dizer, elas estão sempre queimando, piscando e desaparecendo. Mas daqui eu posso fazer de conta... Eu posso fazer de conta que as coisas duram. Posso fazer de conta que vidas duram mais do que momentos. Deuses vêm e vão. Mortais lampejam, reluzem e se apagam. Mundos não duram; as estrelas e as galáxias são coisas transitórias e fugidias que piscam como vaga-lumes e se desfazem em pó e frieza. Mas eu posso fazer de conta (GAIMAN, 1993, p. 11-13).

Figura 13 - O reencontro com *Destruição*



Fonte: *The Sandman*, nº 48, p. 12-13, DC Comics (Abril de 1993)

Destruição recorda-se de uma conversa que teve a muito tempo com *Morte*, quando lhe confidenciou que mesmo sendo um ser de imenso poder, sentia-se insignificante perante a vastidão do universo. Em uma variação do conceito platônico da *anamnese*, sua irmã lhe afirma que todos possuem o mesmo conhecimento de *Destino*, as vezes até mais (corroborando com a declaração de *Delírio* de que existem coisas que até mesmo seu irmão mais velho desconhece), porém, nos negamos a reconhecer esse fato, buscando tornar as coisas mais toleráveis. E nem mesmo os *Perpétuos* encontram-se livres dessa sina, como bem pontua *Destruição* ao ser indagado acerca da retomada de suas responsabilidades por seu irmão *Sonho*:

Destruição: Os “*Perpétuos*”? Os *Perpétuos* são meros padrões. Os *Perpétuos* são ideias. Os *Perpétuos* são funções de onda. Os *Perpétuos* são padrões repetitivos.

Os *Perpétuos* são ecos das trevas e nada mais. Nós não temos o direito de brincar com a vida deles, ordenar seus sonhos e desejos.

E até mesmo a nossa existência é breve e delimitada. Nenhum de nós vai durar mais do que esta versão do universo.

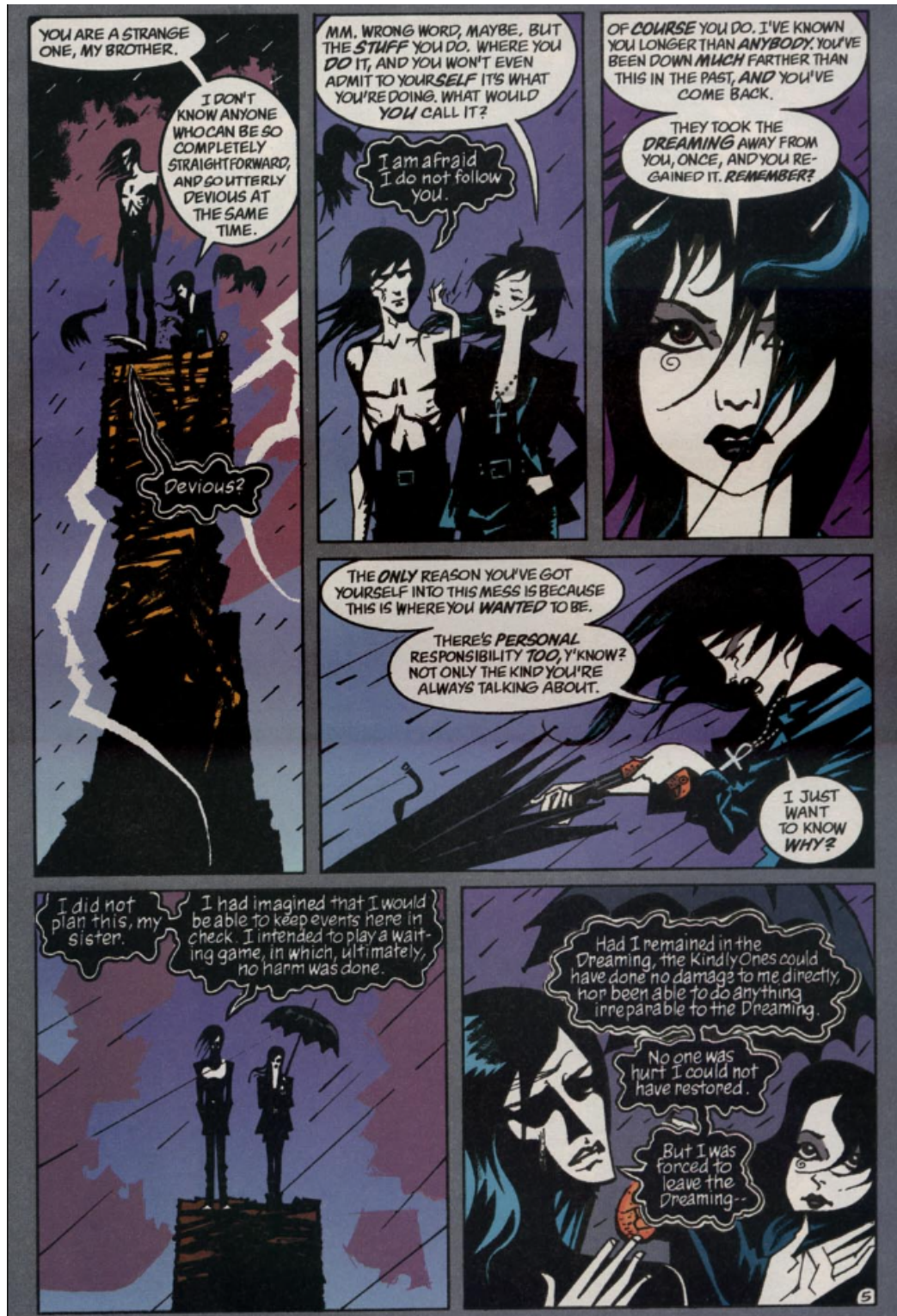
Delírio: Exceto nossa irmã.

Morpheus: Assim supomos (GAIMAN, 1993, p. 16).

Antes de partir para um novo lugar, *Destruição* se despede de seus irmãos e reúne suas coisas, reforçando que deveriam ter seguido o conselho de *Destino* e não o procurado. Por fim, afirma a *Sonho* que este passou por um processo de mudança, ainda que o mesmo se recuse a admitir. *Morpheus* é culpado tanto pelos seus atos, que o levaram ao momento em que foi forçado a encerrar a vida do próprio filho, quanto pela necessidade, que tornou esse pecado inevitável. Sabendo que morreria por causa de suas ações, aceitar esse fardo, faz com que ao suportar voluntariamente sua punição, a fim de, ao ser privado de sua liberdade, a reafirme.

A reafirmação da liberdade individual se constrói por caminhos tortuosos. *Morpheus* esteve cativo por sete décadas, mas ao mesmo tempo provou a liberdade do fardo de suas funções como regente do *Sonhar*. Ao se libertar e retomar a posse de seus itens de poder, lhe cabe apenas reassumir sua posição, algo que não lhe entusiasmava, refletindo um pensamento conflitante acerca da vontade para com si mesma: nenhuma satisfação é realmente permanente, como um pêndulo que oscila eternamente entre o desejo e o tédio. *Morpheus* sempre desejou uma vivência para além de suas funções, e a conseguiu, mas, passado o momento de euforia do desejo, restou-lhe apenas o tédio. O desenlace da história de *Morpheus*, resultado de um jogo arquitetado por ele mesmo buscando uma fuga para o tédio de sua própria existência, além de reafirmar sua liberdade, também pode ser interpretado como um mecanismo de negação da vontade, em que o herói, após enfrentar suas provações e encarar uma trilha de sofrimentos, abre mão da própria vida, libertando-se da vontade de viver, ultrapassando a ilusão causada pela ideia de individuação e cessando o combate da vontade.

Figura 14 - *Morpheus* faz sua escolha



Fonte: *The Sandman*, nº 69, p. 5, DC Comics (Julho de 1995)

Figura 15 - *Morpheus* faz sua escolha (2)



Fonte: *The Sandman*, nº 69, p. 6, DC Comics (Julho de 1995)

O conflito encerrado por *Destruição* não foi com a morte, como seu irmão veio a fazer, mas sim com a vida, optando por um ato de libertação que não precisava seguir um caminho trágico (em *Estação das brumas*, *Lúcifer* toma uma decisão semelhante). *Morpheus* poderia, ao menos em teoria, ter trilhado um caminho semelhante, mas seu inflexível apego às suas responsabilidades lhe impede de ao menos compreender a escolha apresentada por *Destruição*. Corroborando a fala de *Rose Walker* apresentada anteriormente, percebemos claramente como o homem não é um senhor de si, o controle de suas vidas é meramente ilusório, como bonecos articulados por mãos ocultas, reforçando a ideia do homem como um servo de uma vontade, individuada e fragmentada. Grande parte do modo como *Sandman* trabalha o trágico em seu mundo é aplicada a partir de potências metafísicas.

No epílogo de *Estação das brumas*, os novos anjos escolhidos por Deus para regerem o inferno, não sabem o que fazer, pois o próprio *Criador* não lhes deu qualquer tipo de treinamento, portanto eles agem do modo como supõem representar a vontade divina, propondo assim uma nova política para o lugar, onde não existiria mais a condenação eterna, e sim a redenção através da dor:

Assim era o antigo Inferno. Um lugar de tortura sem sentido e dor sem propósito. Não haverá mais violência devassa; chega de sofrimento infligido sem razão ou explicação.

Nós maltrataremos você. E não nos lamentaremos. Mas não faremos isso para puni-lo. Nós faremos isso para redimi-lo. Porque, depois de tal feito, você será uma pessoa melhor.

E porque nós o amamos. Um dia, você nos agradecerá (GAIMAN, 1991, p. 22).

Ao ouvir o pronunciamento angélico, um dos vários condenados ao inferno o questiona, alegando que essa nova política apenas tornaria as coisas piores. Podemos constatar que a postura moral implícita na fala do anjo *Ramiel*, é semelhante a vista em *Hamlet* de Shakespeare: “*I must be cruel only to be kind*”. Para se fazer o bem, deve-se ser cruel, postura que é, de certa forma, aceita por Deus, uma vez que se mostra indiferente ao modo como seus anjos encontraram de reger o inferno. O entendimento dessa concepção como algo trágico se dá pelo fato de, em *Sandman*, tomar formas metafísicas, onde o lamento dos pecadores torna-se aquilo que conscientemente optamos por esquecer, para tornar a vida assim mais suportável.

Um novo ponto de conflito na narrativa pode ser observado a partir de uma visão Hegeliana do conceito de trágico apresentado por Roberto Machado (2006), com a ideia de potências éticas, onde se destaca o modo como é construída a relação de *Morpheus* para com seu filho *Orpheus*. Mesmo que, admitidamente, *Sonho* tenha relegado seu filho a uma existência infeliz, apenas por causa de seu orgulho ferido, *Sonho* ainda assim representa a autoridade das leis metafísicas, as quais compreendem que é característica própria da condição humana morrer. O mundo criado por Gaiman é naturalmente fantástico, logo, a ressurreição dos mortos, assim como na Grécia mítica, é um evento raro, mas possível. Não seria menos que razoável se *Orpheus* pedisse a seu pai que intercedesse em seu favor, afinal como o próprio *Morpheus* deixa claro em *Augustus*, todos os Deuses surgem do *Sonhar*:

Caius Octavius: Você é um Deus.

Morpheus: Não sou Deus, mas estou aqui como um favor para um Deus.

Caius Octavius: Um... “favor”?

Morpheus: Todos os Deuses começam em meus domínios, *Caius Octavius*. Eles caminham por seu mundo durante um período e, quando estão velhos, voltam ao meu mundo para morrer (GAIMAN, 1991, p. 18).

Morpheus encontra-se acima das divindades mitológicas, porém, ele também possui o direito de se negar a atender o pedido do filho, mantendo-se fiel às regras que, mesmo a contragosto, respeita. A noção Hegeliana do trágico se manifesta igualmente no encontro de *Sonho* e *Delírio* com *Destruição*. Onde o irmão afirma que os *Perpétuos* não tem real razão de existir, a destruição não se encerrou com o abandono de seu posto, e *Morpheus* vivenciou como os sonhos também não desapareceram enquanto permaneceu aprisionado. *Destruição* é perfeitamente consciente de como cada um dos *Perpétuos* representa também a completa antítese de suas funções:

Destruição: Nossa irmã define a vida, assim como *Desespero* define a esperança; *Desejo*, a ojeriza; ou como *Destino*, a liberdade.

Morpheus: E, pela sua teoria, o que eu defino?

Destruição: A realidade, talvez? (GAIMAN, 1993, p. 16).

A própria existência dos *Perpétuos* não pode passar despercebida quanto a sua influência na vida daqueles à sua volta, como *Morpheus* descobre durante *Vidas Breves*, onde sua jornada em busca do irmão resulta na ruína e na morte de várias outras pessoas. Porém, *Sonho* tem consciência de seus atos, e sente-se suficientemente culpado para que esses sacrifícios não tenham sido em vão. Essa culpa, aliada a consciência não apenas intelectual, mas também moral, são a força que o impulsiona a encerrar o sofrimento vivido por *Orpheus*, mesmo ao custo de sua própria vida, como explicita seu diálogo com *Nuala* em *Entes Queridos*:

Morpheus: As *Bondosas*? Sim, elas estão agora no *Sonhar*.

Nuala: Mas tenho certeza de que criaturas como elas não tem poder sobre alguém como o senhor, não é mesmo?

Morpheus: Há regras antigas, *Nuala*. Regras que já eram velhas quando o tempo era jovem. As senhoras têm poder para vingar crimes de sangue... E eu MATEI meu filho. Eu o matei DUAS VEZES. Outrora, muito tempo atrás, quando não o ajudei; e... mais recentemente... quando ceifei sua vida...

[...]

Nuala: O senhor... O senhor queria que elas o punissem, não queria? Queria ser punido pela morte de *Orpheus*.

Morpheus: Você já foi aprisionada, *Nuala*? Eu já... passei cerca de oitenta anos numa garrafa de vidro, como um gênio... ou como uma cidade... Eu poderia ter esperado até a terra se desfazer em pó. Mas, ainda assim, esperei. Eu disse a *Ishtar* que ela estava enganada. Que eu não havia mudado. Mas, em verdade, acho que menti.

Nuala: Eu não queria ferir o senhor.

Morpheus: Eu sei, *Nuala*, mas, como recentemente tornou-se claro para mim, intenção e desenlace raramente são conscientes (GAIMAN, 1995, p. 6-7).

Outro dos autores que exploram o conceito do trágico é Friedrich Nietzsche, que em *O Nascimento da Tragédia*, publicado originalmente em 1872, estabelece os conceitos de *Apolíneo* e *Dionisíaco* como uma dicotomia filosófica e literária, tendo como base características da antiga mitologia grega, onde o *Apolíneo* representa o lado da razão e do raciocínio lógico, centrado na figura do deus *Apolo*, enquanto o *Dionisíaco* representa a loucura e o caos, apelando para as emoções e extinto, centrado na figura de *Dionísio*.

Na abordagem de Nietzsche, todas as grandes tragédias são baseadas na tensão criada pela interação destes dois conceitos. Por sua ótica, *Morpheus* se utiliza das responsabilidades

de sua função como um escudo apolíneo, se colocando em um dilema não apenas pelas palavras de *Destruição*, mas também como um processo de mudança gradual que perpassa toda a série, resultando em seu aceite (ou escolha) pela morte, ao final da narrativa. Já o elemento mais dionisíaco, ou seja, aquele que oferece a maior chance de libertação e/ou abandono de si mesmo, é justamente o próprio *Destruição*, a personificação física da mudança. A bruxa grega *Thessaly*, que se mostrou determinante na derrocada de *Morpheus*, também representa um elemento dionisíaco, pois a mesma incita *Sonho* a quebrar as regras e abandonar suas responsabilidades.

Thessaly também demonstra importância na série como representação do feminino, mas a tragédia grega reserva às mulheres uma posição negativa de causadoras de todos os males. Gaiman se vale da tradição, mas não a faz de forma pejorativa, utilizando o feminino não apenas como um implacável vingador, mas também na posição de anunciador de uma nova era, um novo tempo melhor. O sacrifício de *Morpheus* não se mostra em vão, pois com sua partida *Daniel* se torna o novo *Sonho*, consagrando uma encarnação mais humana, em contraponto ao seu antecedente metafísico indiferente.

A última história contada por Gaiman na série nos mostra novamente *William Shakespeare*, poucos anos antes de sua morte, terminando de produzir *A Tempestade*, segunda e última peça encomendada a ele por *Morpheus* (e que também dá nome ao capítulo), que vem cobra-lá do dramaturgo. É uma história sobre o ato de escrever e contar histórias, sobre família e sobre a vida que você leva em detrimento da vida que poderia ter levado. Uma história sobre responsabilidades e obrigações, e como algumas vezes elas vem definir você, e como outras vezes lhe consomem. A peça serve de arremate final para toda a série, servindo como um panorama geral da jornada experienciada, como nos revela alguns dos diálogos finais entre os personagens:

Shakespeare: Então, por que esta peça? [...] A história é apenas um conto de fadas como os que os pais contam para os filhos. Há muito de mim nela. [...] Coisas que vi, coisas que pensei. [...] E encerrei com um final feliz, direto e barato. Por que o senhor não quis uma tragédia? Algo grandioso, algo sombrio, a história de um herói nobre com uma deficiência trágica.

Morpheus: Eu queria um conto de finais graciosos. Queria uma peça sobre um rei que submerge seus livros, quebra seu cajado e deixa o reino. Sobre um mago que se torna homem. Sobre um homem que volta suas costas para a magia.

[...]

Shakespeare: Mas... por quê?

[...]

Morpheus: Porque eu jamais deixarei minha ilha.

Shakespeare: O senhor vive numa ilha?

Morpheus: Eu sou... a meu modo... uma ilha...

Shakespeare: Mas isso pode mudar. Todo homem pode mudar.

Morpheus: Eu não sou um homem. E eu não mudo. Eu lhe perguntei se você se via refletido na sua história.

Shakespeare: Sim.

Morpheus: Eu não. Eu não posso. Sou o Príncipe das Histórias, Will; mas não tenho uma história própria. E jamais terei (GAIMAN, 1996, p. 35-36).

Figura 16 - Um último adeus



Fonte: *The Sandman*, nº 75, p. 37, DC Comics (Março de 1996)

Morpheus não mentiu apenas àqueles em sua volta, mas também a si mesmo quando afirmou repetidas vezes ser incapaz de mudar, até, finalmente reconhecer seu auto-engano. Sonho mostrava-se incapaz de ver-se, efetivamente, refletido nos outros e em suas histórias,

mas adquiriu, ainda que lentamente, empatia por aqueles em seu entorno. Essa dita simpatia, ou simplesmente a implicação se si mesmo nas vidas e nas emoções alheias, é o fator que fundamenta suas ações e conduzem seu caminho ao trágico desenlace, que ao fim, na realidade, o humanizam. Do mesmo modo que as tragédias não necessitam de um final obrigatoriamente sombrio, a narrativa apresentada em *Sandman* também não se permite encerrar tudo em um tom pessimista. Afinal, como o próprio *Destruição* afirma ao novo espectro do *Sonho* em *Despertar*: “Entropia e Otimismo: As duas forças gêmeas que fazem o universo funcionar” (Gaiman, 1995, p. 13).

6. CONCLUSÃO

Retomando o que fora apresentado na introdução, a forma final do nosso trabalho segue a proposta de uma análise abrangente e a descrição de Eco acerca dos quatro modos de se lidar com os quadrinhos: a exceção do terceiro modo, que versa sobre uma adoração inconteste dos quadrinhos, buscamos nos embrenhar pela pesquisa história e, quando se fez necessário, explorar a manifestação ideológica de alguns críticos, visando identificar o modo como estas manifestações pavimentaram a estrada da legitimação dos quadrinhos como um veículo estético respeitado. Para a partir daí, percorreremos os caminhos do discurso literário.

Ainda assim, esta análise literária, envolvendo não apenas a si mesmo, mas também explorando o terreno de outras formas de comunicação e saberes, exige um trabalho dispendioso por si só. Visualizar nos quadrinhos um dos modos de como a literatura (em um sentido amplo) pode ultrapassar seu campo de atuação tradicional envolve um esforço ainda maior, não apenas por causa da natureza desse veículo sógnico e midiático, visto que se aproveita tanto do texto escrito quanto da representação visual, mas em virtude de por vezes ser considerado um veículo inadequado, um meio de expressão que ainda carrega facilmente estigmas que o confundem com gêneros considerados por muitos como infantis.

Buscando explicar as causas por trás desse menosprezo, foi necessário examinar a gênese dos quadrinhos, bem como suas fontes de inspiração. Detalhando o ambiente daqueles responsáveis por seu desenvolvimento, entendendo como a condição dos imigrantes como marginais sociais e culturais na sociedade americana propulsionou os quadrinhos como uma indústria e uma forma de expressão, através da absorção de elementos da cultura de massa (cinema, revistas *pulp*) e interligando-se com diversos anseios sociais (imigração, eugenia, trabalho e sexualidade), econômicos (crises e calmarias da economia norte-americana), legais (liberdade de expressão, tráfico), políticos (guerras, anticomunismo), psicossociais (delinquência juvenil e a influência dos meios de comunicação) e artísticos (a contestação e condenação dos quadrinhos como forma de engrandecimento cultural). Observamos como tudo isso influenciou e determinou o rumo que os quadrinhos tomariam, a partir dos ataques sofridos quando começaram a explorar os gêneros de crime e terror, atraindo a atenção de estudiosos e moralistas, que afirmavam que os quadrinhos apenas serviam como um veículo destinado a crianças e, por isso, exigiam sua expurgação, e em casos mais extremos, seu banimento.

Conforme apresentamos na pesquisa, não havia nenhuma característica intrínseca aos quadrinhos que pudesse os condenar a ser classificado apenas como um produto infantil, isso foi amplamente percebido pelo movimento de contracultura surgido nos anos 1960 que deu o desenvolvimento dos quadrinhos *underground*, iniciando assim um processo lento, mas constante, que buscava e se preocupava em produzir conteúdos artísticos e socialmente mais ambiciosos. Quando estes autores conseguiram demonstrar a possibilidade de se produzir quadrinhos fora de um modelo industrial, prezando pela criatividade e pela liberdade e direitos dos autores, uma nova safra de quadrinistas puderam usufruir dos frutos desse novo movimento literário. O próprio Neil Gaiman, conforme apresentamos, foi um dos que se beneficiaram desse ambiente, possibilitando-o tratar os quadrinhos com sua singularidade, ao mesmo tempo em que estabelecia uma sólida ligação com a tradição literária ocidental. Possibilidade essa que surge apenas após décadas de lutas, quando os quadrinhos buscavam se apresentar como um veículo de expressão sério, mas também por meio de uma reconfiguração social que contesta de maneira crítica as produções oferecidas pela sociedade de massa, processo iniciado por revistas como a *Mad* ou até mesmo com as *Tijuana Bibles*. O próprio entendimento do que se compreende como literatura viria a ser questionado, contribuindo para a percepção do diálogo multimidiático.

Após fundamentarmos as razões que levaram os quadrinhos a sua condenação e subsequente redenção, pudemos partir para uma nova fase, investigar os mecanismos de interconexão da literatura para consigo mesma e outras artes e modelos de expressão. Apresentando como a intertextualidade, na função de instrumento da memória literária, permite não apenas estabelecermos diálogos internos entre obras literárias, mas também destas para com outras formas de arte, estabelecendo assim a intermedialidade.

Por último, tratamos da tragédia, estabelecendo suas bases constituintes e demonstramos como o conceito se originou e modificou-se ao longo da história através da filosofia do trágico. A partir das ideias desses pensadores, conseguimos observar alguns destes conceitos manifestados em *Sandman*, valendo-se da intertextualidade aberta, notando assim, sua importância na construção do caminho que viria a ser percorrido pelo protagonista, *Morpheus*.

Esperamos ter demonstrado como o percurso histórico dos quadrinhos, característica determinante no modo como expressa seu conteúdo, permitiu criar-se um nicho cultural próprio que deve ser considerado, *Sandman* propõe-se a utilizá-lo de um modo criativo,

subvertendo convenções quadrinísticas apoiado fundamentalmente no discurso literário. O presente trabalho também propõe-se em evidenciar como a literatura, se por um lado, independente da hibridização da linguagem, se apresenta como um *corpus* autônomo, por outro lado esse mesmo *corpus* produziu um agrupamento cultural, carregado de significados, que não pode se limitar a uma única forma material ou estilística.

Ainda que a discussão acerca da relação entre literatura e quadrinhos seja bastante questionável, é inegável que, ao menos da parte do universo dos quadrinhos, essa relação se mostra bastante proveitosa. Pois, quando um novo veículo sígnico se apropria da literatura, não há, necessariamente, uma implicação de degeneração da forma, mas sim, de expansão da memória literária, característica que buscamos evidenciar em nossa análise de *Sandman*.

Em síntese, foi evidenciado como os conceitos desenvolvidos pela literatura, técnicas narrativas, regras estilísticas, etc., assim como sua relação social e filosófica revela que, nesse grande teatro da história e do tempo, para além das palavras, o campo verbal se transforma em ideias, prontas para serem reapropriadas e ressignificadas por uma sociedade cujas manifestações culturais e modos de expressão cada vez mais não se expõem como uma linguagem única, como as histórias em quadrinhos.

REFERÊNCIAS

- ANDERSEN, Hans Christian. *Os contos de Hans Christian Andersen*. Portugal, 2012. Disponível em: <<https://arquivos.dglab.gov.pt/wp-content/uploads/sites/16/2013/12/Os-Contos-H-C-Andersen.pdf>>. Acesso em: 17 de Outubro de 2023.
- ARISTÓTELES. *Ética a Nicômaco / Poética*, Aristóteles Volume II. São Paulo: Nova Cultural, 1991.
- BARTHES, Roland. *O rumor da língua*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- BEN-AMOS, Dan. *Toward a definition of folklore in context*. The Journal of American Folklore, V. 84, n. 331, p. 3-15, Jan/Mar. 1971. Disponível em: <<https://www.jstor.org/stable/539729>>. Acesso em: 10 de Outubro de 2023.
- BENDER, Hy. *The Sandman Companion*. New York: DC Comics, 1999.
- CLÜVER, Claus. *Inter textus/inter arte/inter media*. Aletria: Revista de Estudos de Literatura, v. 14, n. 2, p. 10-41, Dez. 2006. Disponível em: <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/aletria/article/view/18067/14857>>. Acesso em: 18 de Outubro de 2023.
- DEL MANTLO, Leandro Luigi. Horror urbano, magia e xingamentos. In: GAIMAN, Neil. *Sandman: Prelúdios e noturnos*, vol. 2. Rio de Janeiro: Pixel Media, 2008.
- DIEHL, Digby. *Tales from the Crypt: The Official Archives*. New York: St. Martin's Press, 1996.
- EAGLETON, T. *Teoria da Literatura: uma introdução*. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 1983.
- ECO, Umberto. *Quattro modi di parlare di fumetti*. Fucine Mute, 1999. Disponível em: <<https://www.fucinemute.it/1999/10/quattro-modi-di-parlare-di-fumetti/>>. Acesso em: 31 de Janeiro de 2022.
- EISNER, Will. *Narrativas Gráficas*. 3. ed. São Paulo: Devir, 2013.
- GENETTE, Gérard. *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*. Belo Horizonte: Viva Voz, 2010.
- HOFFMANN, Ernst T. A. *O Homem da Areia*. Rio de Janeiro: Rocco Digital, 2012.
- JONES, Gerard. *Homens do Amanhã: geeks, gângsteres e o nascimento dos gibis*. São Paulo: Conrad, 2006.
- JUNIOR, Gonçalo. *A guerra dos gibis*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- KRISTEVA, Julia. *Introdução à semântica*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

- MACHADO, Roberto. *O nascimento do trágico: de Schiller a Nietzsche*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.
- MÉLEGA, M. P. *Os olhos da literatura: mitos, figuras, gêneros*. IDE, São Paulo, v.34. n. 51. p. 177-191, dez. 2010.
- MILLER, Ann. *Reading bande dessinée: Critical Approaches to French-language Comic Strip*. Bristol: Intellect Books, 2007.
- MOORE, Alan. Introdução. In: MOORE, Alan; BISSETTE, Stephen; TOTLEBEN, John. *Monstro do Pântano: Lição de anatomia*. São Paulo: Metal Pesado, 1997.
- MOYA, Álvaro de. *Shazam!*. São Paulo: Perspectiva, 1977.
- McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2005.
- McCLOUD, Scott. *Desenhando quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2008.
- NIETZSCHE, Friedrich. *O Nascimento da Tragédia*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.
- NORTH, Sterling. *A National Disgrace and a Challenge to American Parents*. Childhood Education, 1940, v.17, p.56.
- NYBERG, Amy Kiste. *Seal of approval: the history of the comics code*. Jackson: University Press of Mississippi, 1998.
- SAMOYAUULT, Tiphaine. *A intertextualidade*. São Paulo: Hucitec, 2008.
- SHAKESPEARE, William. *Hamlet e Macbeth*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.
- SKINN, Dez. *Comix: the underground revolution*. London: Collins & Brown, 2004.
- VERNANT, Jean-Pierre; VIDAL-NAQUET, Pierre. *Mito e tragédia na Grécia antiga* / 1. ed. São Paulo, SP : Perspectiva, 2005.
- WERTHAM, Frederic. *Seduction of the innocent*. New York: Rinehart & Company, 1954.
- WOODARD, Roger D. *The Cambridge Companion to Greek Mythology*. Cambridge: Cambridge, 2009.

APÊNDICE

Resumo geral da Narrativa

A história se inicia em *Prelúdios e noturnos* (edições 1 a 8) onde *Morpheus* é aprisionado durante sete décadas por uma seita mística. Ao se libertar, ele retorna ao seu reino, o *Sonhar*, e constata sua decadência durante seu período de ausência. Para reconstruí-lo *Morpheus* parte em busca de seus itens de poder (um elmo, uma algibeira de areia e um rubi) que foram roubados enquanto esteve preso. Ao longo desta jornada ele conhece *John Constantine*, visita o inferno, conquista a inimizade de *Lúcifer* e enfrenta um antigo inimigo da *Liga da Justiça*, *Dr. Destino (John Dee)*, que estava em posse de seu rubi. Ao fim, exausto e desiludido, é motivado por sua irmã mais velha, *Morte*, a reassumir sua função de regente dos sonhos e reconstruir seus domínios.

Em *A casa de bonecas* (edições 9 a 16) iniciamos com uma história ocorrida há dez mil anos atrás, onde conhecemos o caso de amor entre *Sonho* e uma jovem rainha africana chamada *Nada*. *Nada* é uma humana, *Sonho* é um *Perpétuo*, e mortais e *Perpétuos* não podem se relacionar, uma tragédia faz a rainha renegar o amor de *Morpheus*, que com seu orgulho ferido, condena a amada rainha ao inferno. Retornando a atualidade, *Morpheus* encontra-se empenhado em reconstruir seu reino, até que percebe que tem alguns habitantes desaparecidos: *Brute*, *Glob*, *Coríntio* e o *Verde do Violinista*. Ao mesmo tempo, ele também terá de lidar com um fenômeno conhecido como *Vórtice*, uma comunhão de mentes de sonhadores que se não combatido, provoca a morte destes e danos permanentes ao *Sonhar*. O *Vórtice* manifesta-se na forma de uma garota, *Rose Walker*, e possui a capacidade de atrair sonhos para si, enquanto a mantém sob vigilância, *Morpheus* a utiliza para rastrear seus súditos fugitivos. Através da habilidade de *Rose* ele encontra *Brute* e *Glob*, que haviam manipulado *Hector Hall* e sua esposa *Lyta*, fazendo com que o super-herói (já morto) acreditasse que era o verdadeiro *Sandman*. Após punir seus servos, *Morpheus* reenvia *Hector* ao mundo dos mortos e obtém a inimizade de *Lyta Hall* por tê-la separado do marido e por reclamar a posse do bebê em seu ventre, pois este foi concebido em sonhos (esse acontecimento se mostrará fundamental para o desenlace da narrativa posteriormente).

Depois de se livrar de *Coríntio*, que participava de uma convenção de *serial killers*, *Sonho* deve agora parar o *Vórtice*, porém a única maneira de realizar isso é matando a responsável por sua criação, *Rose*. O *Verde do Violinista* se revela como o amigo que acompanhava *Rose* em sua jornada e tenta impedir que *Morpheus* a mate. Porém, quando o rei do *Sonhar* estava prestes a pôr um fim na vida de *Rose*, ele é interrompido por *Unity Kincaid* (apresentada pela primeira vez em *Prelúdios e noturnos*), avô de *Rose*. Ela toma para si o *Vórtice* e morre no lugar da neta, *Morpheus* descobre depois que *Unity* havia sido estuprada durante o período em que esteve aprisionado (que fez com que algumas pessoas adormecidas nunca tenham despertado, até ele se libertar), e que o avô paterno de *Rose* é, na verdade, *Desejo*, seu/sua irmão/irmã andrógino/a, com a qual possui um relação desgastada a milênios. Se *Morpheus* tivesse matado *Rose*, ele teria derramado o sangue de sua sobrinha-neta, atraindo assim para si as *Fúrias*, ou *Erínias*, entidades responsáveis por vingar os crimes cometidos contra a família. Ao confrontar *Desejo*, *Sonho* o/a relembra sobre a função dos *Perpétuos* em servir os mortais e o/a ameaça caso este/a venha a interferir em seus assuntos, ou tente enganá-lo novamente.

O arco *Terra dos sonhos* (edições 17 a 20) apresenta uma estrutura que será repetida outras vezes no decorrer da série, sendo uma coletânea de histórias curtas, independentes entre si. Na primeira dela, ainda no período em que *Morpheus* encontrava-se preso, um escritor em meio a uma crise criativa, domina e aprisiona *Calíope*, Musa da eloquência e da Poesia Épica grega, para ter ideias, submetendo-a a constantes abusos. *Calíope* é um antigo amor de *Morpheus*, e mãe de seu único filho, o aedo *Orpheus*. Ainda que a relação entre os dois tenha terminado de modo conturbado, após *Sonho* se libertar ele garante a liberdade da Musa ao inundar a mente do escritor com um fluxo constante de ideias, a um ponto que se tornavam insuportáveis. Na segunda história acompanhamos os acontecimentos do ponto de vista de um filhote de gato que participa de uma procissão para ouvir a fala de uma velha gata que narra um encontro com o *Gato dos Sonhos*, apresentando assim ao leitor como a percepção dos *Perpétuos* se modifica a partir do observador, a história também se destaca por mostrar o poder dos sonhos em modificar a realidade. A terceira história narra a primeira apresentação de *Sonho de uma noite de verão*, a primeira de duas peças encomendadas por *Morpheus* ao jovem *William Shakespeare* em troca do dom de proporcionar histórias memoráveis à humanidade. A última história deste bloco apresenta a angústia de uma antiga super-heroína, a *Garota Elemental*, que devido aos seus poderes, possui uma aparência bastante diferente das outras pessoas, o que faz com que ela viva uma vida solitária, incapaz

de manter uma vida social. Constantemente almejando o suicídio, mas incapaz de realizá-lo por causa dos poderes, ela encontra finalmente um ombro amigo na *Morte*.

No quarto arco da série, *Estação das brumas* (edições 21 a 28), *Morpheus* terá finalmente que lidar com as consequências de ter condenado a rainha *Nada* ao inferno, quando ele, ao ser zombado por *Desejo*, mas principalmente, após ser repreendido por *Morte* por sua resolução do acontecido, decide ir novamente até o inferno para libertar seu antigo amor, mesmo sabendo que isso poderia causar sua destruição, visto que já havia conquistado a inimizade de *Lúcifer* em *Prelúdios e noturnos*. O anjo caído, já ciente da chegada de *Sonho*, em vez de executar sua vingança, ele simplesmente ordena que todos os demônios e condenados evacuem o reino infernal, abdica de sua posição e entrega a chave do inferno a *Morpheus*. Agora *Sonho* tem que lidar com diversas comissões de pretendentes interessados em ocupar o inferno vazio, incluindo um demônio que encontra-se em posse da alma de *Nada*. Após receber uma mensagem do próprio *Criador* por meio de dois anjos, *Morpheus* decide entregar a chave aos celestiais, que reabrem o inferno para receber novamente os demônios e pecadores. O demônio que possuía a alma de *Nada* decide confrontar *Sonho* devido sua decisão de entregar a chave do inferno aos anjos, *Sonho* o vence facilmente e liberta enfim sua antiga amada.

Um jogo de você (edições 32 a 37) é o arco que menos conta com a presença ativa de *Morpheus*, sendo um personagem secundário, o foco narrativo aqui é centrado na jornada de uma mulher chamada *Barbie* (apresentada no arco *A casa de bonecas*), que precisa salvar uma terra onírica conhecida apenas como *A Terra*, onde ela é princesa, de um terrível ser conhecido como *Cuco*. Este arco ainda nos apresenta outros dois antigos relacionamentos de *Sonho* que não terminaram bem: *Alianora*, primeira governante da *A Terra*, que carrega uma grande cicatriz no rosto, feita por *Morpheus*, e *Thessaly*, uma antiga bruxa grega, que se tornará um elemento importante no futuro de *Morpheus*.

Em *Fábulas e reflexões* (edições 29 a 31, 38 a 40, 50 e *The Sandman Special 1*) temos novamente uma coletânea de histórias curtas, ligadas por uma temática comum. As edições 29 a 31 e 50, recebem o rótulo de *Espelhos distantes*, enquanto as edições 38 a 40, são conhecidas como *Convergência*. Em *Thermidor* (edição 29) encontramos *Johanna Constantine* (uma ancestral do protagonista da série *Hellblazer*, *John Constantine*) em uma missão ordenada por *Morpheus*, que consistia no resgate da cabeça de *Orpheus*, que encontrava-se em posse dos revolucionários de Paris durante o período conhecido como

Reinado do Terror. Em *Augustus* (edição 30), acompanhamos o imperador romano de mesmo nome durante um passeio pelo mercado da cidade enquanto este avalia seu reinado. A história *Três setembros e um janeiro* (edição 31) encerra o primeiro ciclo de contos históricos, nos apresentando momentos da vida do autoproclamado imperador dos Estados Unidos, *Norton I*, fruto de uma disputa entre os *Perpétuos*, um desafio lançado a *Morpheus* por *Desespero*, em companhia de *Delírio* e *Desejo*. A edição *A caçada* (edição 38) traz o relato de um avô para sua neta de um conto de fadas com referências ao folclore do leste europeu, ao fim descobrimos que ambos fazem parte do “Povo” — lobisomens. Em *Regiões brandas* (edição 39) acompanhamos *Marco Polo*, perdido no deserto de Lop durante sua primeira viagem à China, em determinado momento ele encontra-se em uma região do *Sonhar* onde esta invade o mundo real criando um local onde tempo e espaço misturam-se e o sonhador pode ficar perdido por eras. Após encontrar-se com seu futuro cronista, Rusticiano de Pisa, e com o *Verde do Violinista*, *Marco Polo* vaga sem rumo até deparar-se com *Morpheus*. Em *Parlamento das Gralhas* (edição 40) observamos *Daniel*, filho de *Lyta Hall*, junto de *Matthew*, corvo de *Morpheus*, enquanto eles ouvem uma sessão de histórias contadas por *Caim*, *Abel* e *Eva* (antigos narradores de títulos de horror da *DC Comics*), sobre as três esposas de *Adão*, como os irmãos bíblicos chegaram ao *Sonhar* e sobre um evento misterioso conhecido como *Parlamento das gralhas*. *Ramadan* (edição 50) nos apresenta a história de *Haroun Al Raschid*, um califa preocupado com o inevitável fim que chegaria um dia à sua cidade, *Raschid* realiza um pacto com *Sonho*, eternizando sua versão maravilhosa de Bagdá, garantindo que sua imagem permaneça intacta nos sonhos e histórias da humanidade. Em *The Sandman Special 1* (entre as edições 31 e 32) é publicada *A canção de Orpheus*, narrando a trágica história de amor do aedo e de sua amada, *Eurídice*. Após a morte de sua amada, *Orpheus* apela a seu pai que interceda junto aos deuses para libertá-la do submundo, mas *Sonho* se nega a realizar o pedido do filho e acaba por ele renegado. *Orpheus* visita *Morte* e esta lhe concede imortalidade, para que ele possa adentrar o mundo dos mortos sem maiores perigos. Ao falhar em resgatar a alma de *Eurídice* no *Hades*, o aedo tenta suicídio, mas agora ele é incapaz de morrer; pouco tempo depois ele acaba sendo desmembrado pelas *Bacantes*, sobrevivendo apenas como uma cabeça sem corpo. *Morpheus* providencia cuidados para seu filho, mas devido ao seu orgulho ferido, recusa-se a encerrar a vida de *Orpheus*, apesar das súplicas deste.

Em *Vidas breves* (edições 41 a 49) retornamos a história principal com *Sonho* e *Delírio* indo em busca de *Destruição*, o irmão que a séculos abandonara a família. Durante a

viagem, mortes misteriosas ocorrem com todos aqueles que podem ajudar a descobrir o paradeiro do irmão. Em uma consulta com *Destino*, *Sonho* compreende que apenas um oráculo poderoso e com o sangue da família poderia lhe dar a resposta, *Orpheus*, mas ao preço de que seu sofrimento milenar terminasse. *Sonho* aceita a proposta e, acompanhado de *Delírio*, reencontram finalmente o irmão desaparecido, que revela seus motivos para abandonar a família e suas responsabilidades como a encarnação da *Destruição*, a compreensão de que a humanidade estava à beira de alcançar tamanha maestria na arte da destruição, que sua presença já não se fazia mais necessária.. *Vidas breves* constitui um ponto-chave na série, tudo o que aconteceu anteriormente leva a esse ponto, e tudo que acontecerá depois é resultado do que é descrito aqui. Ao fim do arco *Morpheus*, honrando o acordo firmado, assassina o próprio filho, o sangue da família foi derramado, não há mais retorno.

Em *Fim dos Mundos* (edições 51 a 56) durante uma tempestade violenta, viajantes encontram abrigo em uma taverna chamada *Fim dos Mundos*, onde o preço pela estadia é uma história. Dentro da taverna são encontrados viajantes de diferentes períodos no tempo, bem como seres e criaturas mitológicas. Todas as histórias aqui contadas tem algum tipo de ligação, mesmo que indireta, com *Morpheus*, sem nenhuma razão aparente, ainda que os próprios narradores não percebam. No ápice da tempestade podem ser observadas nos céus figuras gigantescas em uma procissão funerária, incluindo vários *Perpétuos* e diversos habitantes do *Sonhar*.

Entes queridos (edições 57 a 69) apresenta-se como o mais longo e complexo arco da série. Apesar da resolução de diversas narrativas pendentes e a suspensão de outras até o último arco da narrativa (*Despertar*), é em *Entes queridos* que *Morpheus* enfrenta seu trágico fim, após uma criança (*Daniel*, filho de *Lyta Hall*) ter sido raptada. Ao acreditar que seu filho estava morto e que *Morpheus* era o responsável, *Lyta* encontra-se em uma loucura vingativa e invoca as *Fúrias* (também conhecidas como as *Bondosas* ou as *Eumênides*) que se utilizam da mãe como um canal de ação, em vingança por *Morpheus* ter derramado o sangue da família, ao interromper a vida de *Orpheus*. *Matthew* (o corvo) e *Coríntio* (uma nova versão recriada por *Morpheus*) encontram *Daniel*, mas as *Fúrias* já começaram a causar danos severos ao *Sonhar*, e *Morpheus* se vê incapaz de impedi-las, sabendo que a única opção que lhe resta é morrer. *Morpheus* escolhe *Daniel* como seu sucessor e nova encarnação de *Sonho* dos

Perpétuos, e falece após um último encontro com a *Morte*. Nas palavras das próprias *Fúrias*: “Aqui. Para o bem e para o mal. Está feito” (Gaiman, 1995).

Em *Despertar* (edições 70 a 75), *Sandman* chega ao seu fim. Seus irmãos e irmãs *Perpétuos*, com exceção de *Destruição*, reúnem-se para pegar uma mortalha e um livro de ritual. Em posse dos componentes necessários para realizar o funeral do irmão, eles dirigem-se ao *Sonhar*, onde *Daniel*, o novo *Sonho*, está adaptando-se à nova situação e reparando os estragos causados pelas *Fúrias*. Quase todos os personagens que apareceram no decorrer da série compareceram ao funeral (em sonho), a narrativa apresenta aqueles que conheciam *Morpheus* e as impressões que ele deixou em suas vidas. *Daniel* não foi permitido comparecer ao funeral (segundo as regras descritas no livro de ritual), permanecendo no castelo do *Sonhar* com seus guardiões. Nas pequenas interações de *Daniel* com seus servos já se evidencia uma diferença fundamental desta nova encarnação em comparação com *Morpheus*, a presença de um traço de, na falta de uma palavra melhor, humanidade, assim como uma aparente disposição em aceitar opiniões divergentes e mudanças. *Destruição* surge no castelo de *Sonho*, oferecendo conselhos e um convite a *Daniel* para que siga o mesmo caminho que ele escolheu. Diferentemente de sua manifestação anterior, o novo *Sonho* não desdenha dos conselhos ou das escolhas do irmão, embora não veja motivos para abandonar suas novas responsabilidades.

Ao término do funeral, o novo *Sonho* é apresentado formalmente aos demais *Perpétuos*, que o reconhecem como um membro da família. A última história da série fecha com *Shakespeare*, poucos anos antes de sua morte, terminando “*A tempestade*”, a segunda e última peça encomendada por *Morpheus*, que vem cobrá-la do dramaturgo.