

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS (DOUTORADO)**

**BEATRIZ CRISTINA GODOY**

**ECOS ETERNOS:  
INTERTEXTUALIDADE(S) EM *THE SANDMAN*, DE NEIL GAIMAN**

**MARINGÁ**

**2018**

**BEATRIZ CRISTINA GODOY**

**ECOS ETERNOS:  
INTERTEXTUALIDADE(S) EM *THE SANDMAN*, DE NEIL GAIMAN**

Tese apresentada à Universidade Estadual de Maringá, como requisito parcial para a obtenção do grau de Doutor em Letras, área de concentração: Estudos Literários.

Orientador: Prof. Dr. Márcio Roberto do Prado.

**MARINGÁ**

**2018**

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)  
(Biblioteca Central - UEM, Maringá – PR, Brasil)

G589e Godoy, Beatriz Cristina  
Ecos eternos : intertextualidade(s) em *The Sandman*, de Neil Gaiman / Beatriz Cristina Godoy. -- Maringá, PR, 2018.  
189 f.: il. color.

Orientador: Prof. Dr. Márcio Roberto do Prado.  
Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Maringá, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Programa de Pós-Graduação em Letras, 2018.

1. Intertextualidade. 2. Sandman (Histórias em quadrinhos). 3. Histórias em quadrinhos. I. Prado, Márcio Roberto do, orient. II. Universidade Estadual de Maringá. Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes. Programa de Pós-Graduação em Letras. III. Título.

CDD 23.ed. 401.41

BEATRIZ CRISTINA GODOY

**ECOS ETERNOS: INTERTEXTUALIDADE(S) EM *THE SANDMAN*, DE NEIL GAIMAN**

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Letras (Doutorado), da Universidade Estadual de Maringá, como requisito parcial para obtenção do grau de Doutora em Letras, área de concentração: **Estudos Literários**.

Aprovada em **31 de agosto de 2018**.

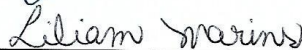
BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Márcio Roberto do Prado  
Universidade Estadual de Maringá – UEM  
- Presidente -



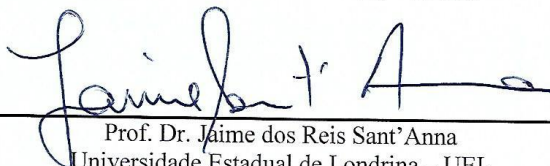
Prof.ª Dr.ª Vera Helena Gomes Wielewicki  
Universidade Estadual de Maringá – UEM



Prof.ª Dr.ª Liliam Cristina Marins  
Universidade Estadual de Maringá – UEM



Prof. Dr. Fabiano Rodrigo da Silva Santos  
Universidade Estadual Paulista – UNESP



Prof. Dr. Jaime dos Reis Sant'Anna  
Universidade Estadual de Londrina – UEL

A todos aqueles que se  
atrevem a olhar atrás das cortinas.

## AGRADECIMENTOS

Primeiro e acima de tudo, agradeço a Deus pelo dom da vida e por todos os inúmeros privilégios que me cercam e tornam a minha vida menos árdua do que a da maioria das pessoas.

Meu maior privilégio foi nascer filha dos meus pais, pessoas imbuídas de sabedoria, constância e fortaleza. Com eles aprendi a nunca desistir, apesar da minha tendência ao derrotismo; a não buscar a perfeição, mas sempre fazer o meu melhor; e, principalmente, não julgar, mas antes tentar compreender a situação em que cada um se encontra.

Meu outro privilégio foi ser a mais nova de três irmãs, que também são como mães. Sua crença inabalável na minha capacidade de ser sempre melhor do que acredito ser e seu apoio incondicional, dia após dia, tornaram a finalização deste trabalho possível. Vocês tornam a minha vida mais fácil de viver.

Agradeço ao meu cunhado, Milton e minha sobrinha, Isa, a simples presença de vocês em minha vida faz tudo ser mais leve e divertido.

Aos meus parceiros no crime, Danicat e Beiser, sem nossas interações diárias viver seria um tédio. É com vocês que eu posso desabafar sobre as pressões da vida e as injustiças do mundo, mas também chorar de rir de qualquer besteira inconsequente. You guys rock!

Ao meu orientador, que virou amigo, mas será sempre mentor, Márcio. Nossas reuniões de orientação mais pareciam um clube de fofocas da DC – ok, a gente falava da Marvel às vezes também –, mas o que há de melhor senão aprender se divertindo? Obrigada por compartilhar comigo esse mundo de conhecimento que habita o seu ser, mantendo-se sempre humilde e dedicado. Você foi incansável, obrigada!

Aos companheiros de doutorado que, em diversos momentos, me encorajaram a continuar e compartilharam minha luta, em especial: Simone Burguês, Fernanda Brener e Mário Lousada. Todos vocês moram no meu coração.

À querida Líliam Marins, que antes de ser professora doutora é um ser humano admirável. Em especial, por se fazer sempre disponível e presente, seja para oferecer um ombro para as minhas lágrimas ou uma ajuda acadêmica. Obrigada por tudo!

Ao Adelino por sempre me orientar nos tramites da papelada, mesmo quando, provavelmente, eu testava sua paciência com minhas dúvidas e pedidos. Desculpe e obrigada!

À CAPES e PPG-UEM pela concessão da bolsa que possibilitou a compra do material necessário para a realização desse trabalho.

I can believe things that are true and things that aren't true and I can believe things where nobody knows if they're true or not [...]

I believe that people are perfectable, that knowledge is infinite, that the world is run by secret banking cartels and is visited by aliens on a regular basis [...]

I believe that antibacterial soap is destroying our resistance to dirt and disease so that one day we'll all be wiped out by the common cold like martians in War of the Worlds [...]

I believe that mankind's destiny lies in the stars. I believe that candy really did taste better when I was a kid, that it's aerodynamically impossible for a bumble bee to fly, that light is a wave and a particle, that there's a cat in a box somewhere who's alive and dead at the same time (although if they don't ever open the box to feed it it'll eventually just be two different kinds of dead), and that there are stars in the universe billions of years older than the universe itself. I believe in a personal god who cares about me and worries and oversees everything I do. I believe in an impersonal god who set the universe in motion and went off to hang with her girlfriends and doesn't even know that I'm alive. I believe in an empty and godless universe of causal chaos, background noise, and sheer blind luck [...]

I believe that anyone who claims to know what's going on will lie about the little things too. I believe in absolute honesty and sensible social lies [...]

I believe that life is a game, that life is a cruel joke, and that life is what happens when you're alive and that you might as well lie back and enjoy it.

*Neil Gaiman – American Gods*

## RESUMO

Os estudos dos quadrinhos no Brasil ainda não possuem uma produção acadêmica consistente em comparação a outros países como: Estados Unidos e Canadá, onde as universidades não só acolhem estes tipos de trabalhos como oferecem cursos específicos a nível de graduação e pós-graduação. Entretanto, desde os anos 1970 alguns poucos profissionais têm realizado e incentivado a pesquisa da linguagem dos quadrinhos e suas obras. Este trabalho tem como objeto de estudo a série quadrinística *The Sandman*, publicada com 75 números e uma edição especial, pela DC Comics, em 1989. A obra do autor inglês Neil Gaiman foi aclamada mundialmente por trazer para os quadrinhos uma trama complexa e madura, recheada de referências e ecos de outras artes, mídias e obras. O objetivo principal da presente tese é identificar as diferentes instâncias em que o texto central dialoga com outros textos e analisar de que maneira essas intertextualidades se fazem presentes e contribuem para a construção da narrativa gaimaniana. Em um primeiro momento, foram apresentados os variados âmbitos culturais nos quais a personagem de Sandman se faz presente: folclore, mitologia, literatura e quadrinhos e, mais especificamente, de que forma essas encarnações prévias da personagem dialogaram com o protagonista de Gaiman. Em seguida, foram abordadas as questões de intertextualidade propriamente ditas, entre elas o diálogo estabelecido com o universo quadrinístico – em especial no contexto da DC Comics. Ademais, foram analisadas as relações estabelecidas com elementos externos ao universo dos quadrinhos – com enfoque nas aproximações estabelecidas com a obra *O Mágico de Oz*. E, por fim, as conexões que ocorrem internamente no próprio universo de *The Sandman*, criando uma dinâmica de autorreferências autonomamente constituída. Os resultados mostraram que de todos os efeitos provocados pela presença recorrente do intertexto na obra, a mais evidente é a possibilidade de se fazer diferentes leituras do texto. A intertextualidade identificada foi absorvida de maneira a tornar o texto uma composição de diversas camadas que podem ser exploradas de diferentes formas a cada leitura e que, ao serem realinhadas, criam ainda mais possibilidades de significado.

**Palavras-chave:** Intertextualidade. Quadrinhos. Texto. *The Sandman*.



## ABSTRACT

Comics studies in Brazil do not have yet a consistent academic production when compared to countries such as the United States and Canada, in which universities and colleges not only support works in this field but also offer courses specific to the area in both under graduate and graduate levels. However, since the 1970s a few professionals have been doing and encouraging others to do research concerning the language of comics and its works. The present work has as its object of study the comics series *The Sandman*, which was published in 75 regular and one special editions by DC Comics, in 1989. The work, written by British author Neil Gaiman, was acclaimed worldwide for constituting a work of comics which is both complex and mature, and also, filled with references and echoes of other arts, medias and works. The main objective of this dissertation is to identify the different instances in which the central text establishes a dialogue with other texts and, analyse the way these intertextualities present themselves and contribute for the construction of Gaiman's narrative. First of all, it was presented the different cultural scopes in which the character Sandman is mentioned: folklore, mythology, Literature and comics and, more specifically, how these previous occurrences of the character converses with the series protagonist. Next, the matters of intertextuality themselves were accosted, among them the existing connections to the comics universe. – especially in the context of DC Comics publications. After that, the relations established with elements foreign to the comics universe were analysed, focusing on possible approximations with *The Wizard of Oz*. Last but not least, the analysis tackled the existing connections in between *The Sandman* and its own text, which created a dynamic of self-references built within the text. The results indicated that, of all the effects triggered by the reoccurrence of intertext in the narrative, the one most evident is the possibility of performing different readings of a single central text. The intertextuality which was identified was absorbed in a way that the text becomes multi-layered and each layer might not only be explored differently at each particular reading, but also rearranged in to create even more possibilities of signifying.

**Key-words:** Intertextuality. Comics. Text. *The Sandman*.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> –	Garrett Sanford – o segundo Sandman – e seu cartucho de areia, em <i>The Sandman</i> nº 1.....	49
<b>Figura 2</b> –	Hector Hall – o terceiro Sandman – faz uso do cartucho de areia, em <i>Infinity Inc.</i> nº 49.....	50
<b>Figura 3</b> –	Morpheus usa a areia para fazer Joshua Norton dormir, em <i>The Sandman</i> nº 31.....	50
<b>Figura 4</b> –	Rachel corrompida pelo uso indiscriminado da areia de Morpheus, em <i>The Sandman</i> nº 3.....	51
<b>Figura 5</b> –	Morpheus usa a areia ao conceder à Rachel um último sonho, em <i>The Sandman</i> nº 3.....	51
<b>Figura 6</b> –	Morpheus usa a areia para criar um novo sonho, em <i>The Sandman</i> nº 46.....	53
<b>Figura 7</b> –	Morpheus ‘descria’ o mundo que habitava o sonho de Barbie, em <i>The Sandman</i> nº 36.....	53
<b>Figura 8</b> –	Morpheus como um deus africano em seu encontro com Nada, em <i>The Sandman</i> nº 28.....	58
<b>Figura 9</b> –	Morpheus como um deus marciano com o Caçador de Marte, em <i>The Sandman</i> nº 14.....	59
<b>Figura 10</b> –	Morpheus assume a forma de um gato ao ver a deusa Bast, em <i>The Sandman</i> nº 26.....	59
<b>Figura 11</b> –	Morpheus vestindo um tradicional quimono japonês, em <i>The Sandman</i> nº 26.....	60
<b>Figura 12</b> –	Morpheus em trajes renascentistas, em <i>The Sandman</i> nº 19.....	60
<b>Figura 13</b> –	Morpheus vestindo um <i>trenchcoat</i> na companhia de Constantine, em <i>The Sandman</i> nº 3.....	60
<b>Figura 14</b> –	Morpheus em frente dos portões de marfim e osso, em <i>The Sandman</i> nº 2...	61
<b>Figura 15</b> –	Calíope é capturada ao se banhar no Monte Hélicon, em <i>The Sandman</i> nº 17.....	62
<b>Figura 16</b> –	Calíope no funeral de Morpheus, em <i>The Sandman</i> nº 17.....	62
<b>Figura 17</b> –	Ilustração de Hans Tegner para a edição de 1900, de <i>Fairy tales and stories</i> , de Andersen.....	65

<b>Figura 18</b>	– Morpheus e sua irmã, Morte, em <i>The Sandman</i> nº 9.....	68
<b>Figura 19</b>	– Natanael espiona o pai e Coppelius nessa imagem feita por Hoffmann, para a primeira edição.....	70
<b>Figura 20</b>	– A bailarina mecânica, em <i>The Sandman</i> nº 50.....	71
<b>Figura 21</b>	– O Coríntio, em <i>The Sandman</i> nº 10.....	73
<b>Figura 22</b>	– Os globos oculares retirados das vítimas do Coríntio, em <i>The Sandman</i> nº 11.....	73
<b>Figura 23</b>	– Primeira aparição de Wesley Dodds como Sandman, em <i>New York World Fair</i> nº 1.....	75
<b>Figura 24</b>	– Dodds – o primeiro Sandman – com seu novo uniforme, em <i>Adventure Comics</i> nº 69.....	76
<b>Figura 25</b>	– Wesley Dodds assume o codinome Sandman, em <i>The Sandman</i> nº 1.....	77
<b>Figura 26</b>	– Wesley Dodds explica a origem de seu codinome, em <i>Secret Origins</i> nº 7...	77
<b>Figura 27</b>	– Wesley Dodds no globo de Odin, em <i>The Sandman</i> nº 26.....	79
<b>Figura 28</b>	– Os heróis sendo transportados para Asgard, em <i>Last Days of the Justice Society</i> .....	79
<b>Figura 29</b>	– O elmo de Morpheus, em <i>The Sandman</i> nº 7.....	80
<b>Figura 30</b>	– A máscara de Wesley Dodds, em <i>Adventure Comics</i> nº 66.....	80
<b>Figura 31</b>	– Jed trabalha enquanto os outros descansam, em <i>The Sandman</i> nº 5.....	82
<b>Figura 32</b>	– Jed é obrigado a servir a família de seus tios, em <i>The Sandman</i> nº 6.....	82
<b>Figura 33</b>	– O uniforme de Garrett Sanford na série de 1974, em <i>The Sandman</i> nº 4.....	83
<b>Figura 34</b>	– Garrett Sanford com a nove versão de seu uniforme, em <i>Wonder Woman</i> nº 300.....	83
<b>Figura 35</b>	– <i>Hourman</i> carrega uma ampulheta ao redor do pescoço, em <i>All Star Comics</i> nº 3.....	84
<b>Figura 36</b>	– Sandman com o uniforme com o símbolo da ampulheta, em <i>JLA Annual</i> nº 1.....	84
<b>Figura 37</b>	– Hector Hall aparece como Sandman, em <i>Infinity Inc.</i> nº 49.....	85
<b>Figura 38</b>	– Nuklon busca pela identidade do Sandman, em <i>Infinity Inc.</i> nº 49.....	85

<b>Figura 39</b>	– Hector e Lyta Hall partem para o <i>Dream Stream</i> , em <i>Infinity Inc.</i> nº 50.....	87
<b>Figura 40</b>	– Frase de Crowley estampada na camiseta do guarda, em <i>The Sandman</i> nº 1...	89
<b>Figura 41</b>	– Doutor Destino e seu rubi, em <i>Liga da Justiça da América</i> nº 154.....	91
<b>Figura 42</b>	– O rubi de John Dee é levado pela Liga da Justiça, em <i>Liga da Justiça da América</i> nº 154.....	91
<b>Figura 43</b>	– John Dee, em posse do rubi, espera o fim do mundo, em <i>The Sandman</i> nº 6.....	93
<b>Figura 44</b>	– Morpheus em seu trono com o rubi, em <i>The Sandman</i> nº 9.....	94
<b>Figura 45</b>	– Morpheus aparece novamente com seu rubi, em <i>The Sandman</i> nº 12.....	94
<b>Figura 46</b>	– A marca de Caim, em <i>The Sandman</i> nº 22.....	97
<b>Figura 47</b>	– Jed preso no porão dos tios, em <i>The Sandman</i> nº 11.....	100
<b>Figura 48</b>	– O sonho de Jed, em <i>The Sandman</i> nº 11.....	102
<b>Figura 49</b>	– New York Herald (1906), <i>Little Nemo in Slumberland</i> .....	103
<b>Figura 50</b>	– O contraste entre a realidade e o sonho de Jed, em <i>The Sandman</i> nº 11.....	104
<b>Figura 51</b>	– A sala de comando de Sanford, em <i>The Sandman</i> nº 1.....	105
<b>Figura 52</b>	– A sala de comando de Hall, em <i>The Sandman</i> nº 12.....	105
<b>Figura 53</b>	– Uma página de jornal, em <i>The Sandman</i> nº 1.....	107
<b>Figura 54</b>	– Uma fotografia, em <i>The Sandman</i> nº 3.....	107
<b>Figura 55</b>	– Canais de televisão, em <i>The Sandman</i> nº 6.....	108
<b>Figura 56</b>	– O voo cinematográfico de Matthew, em <i>The Sandman</i> nº 11.....	109
<b>Figura 57</b>	– Constantine desliga o rádio, em <i>The Sandman</i> nº 3.....	110
<b>Figura 58</b>	– As cifras usadas pelo artista correspondem às originais, em <i>The Sandman</i> nº 3.....	111
<b>Figura 59</b>	– As cifras originais da canção.....	111
<b>Figura 60</b>	– Barbie e Ken completam as frases um do outro, em <i>The Sandman</i> nº 15.....	115
<b>Figura 61</b>	– Barbie e Ken parecem ser um só, em <i>The Sandman</i> nº 15.....	115

<b>Figura 62</b>	– Barbie e Ken sonham, em <i>The Sandman</i> nº 15.....	116
<b>Figura 63</b>	– Barbie adormece em posse da Porpentina, em <i>The Sandman</i> nº 33.....	120
<b>Figura 64</b>	– Barbie sonha que é uma princesa, em <i>The Sandman</i> nº 15.....	120
<b>Figura 65</b>	– Barbie pinta o rosto como um tabuleiro de xadrez, em <i>The Sandman</i> nº 32.....	121
<b>Figura 66</b>	– Barbie afasta as cortinas para chegar em <i>The Land</i> , em <i>The Sandman</i> nº 32.....	124
<b>Figura 67</b>	– Dorothy aterrissa em Oz e abre a porta para um mundo de cores, em <i>O Mágico de Oz</i> .....	125
<b>Figura 68</b>	– O duplo de Barbie e seu <b>altar</b> , em <i>The Sandman</i> nº 36.....	130
<b>Figura 69</b>	– Durante o furacão, Dorothy olha por sua janela e vê a Senhorita Gulch em sua bicicleta.....	131
<b>Figura 70</b>	– Logo em seguida, a Senhorita Gulch começa sua transformação.....	131
<b>Figura 71</b>	– Dorothy testemunha a transformação da Senhorita Gulch.....	131
<b>Figura 72</b>	– A Senhorita Gulch se transforma na Bruxa Malvada do Oeste.....	131
<b>Figura 73</b>	– A fronha xadrez de Barbie, em <i>The Sandman</i> nº 15.....	133
<b>Figura 74</b>	– As bordas xadrez das paredes do apartamento, em <i>The Sandman</i> nº 33.....	133
<b>Figura 75</b>	– O tema xadrez aparece também na maquiagem da personagem, em <i>The Sandman</i> nº 32.....	133
<b>Figura 76</b>	– Os pássaros pretos e brancos invadem o quarto de Barbie, em <i>The Sandman</i> nº 32.....	134
<b>Figura 77</b>	– Weirdzo Lila Lake, em <i>The Sandman</i> nº 32.....	135
<b>Figura 78</b>	– Robin chega à dimensão humana ao lado de seu rei e rainha, em <i>The Sandman</i> nº 19.....	138
<b>Figura 79</b>	– Puck se depara com o ator que interpreta Puck, em <i>The Sandman</i> nº 19.....	140
<b>Figura 80</b>	– Puck ataca o ator e rouba sua máscara, em <i>The Sandman</i> nº 19.....	140
<b>Figura 81</b>	– O monólogo final de Puck, em <i>The Sandman</i> nº 19.....	143
<b>Figura 82</b>	– Os olhos e dentes que representam Azazel, em <i>The Sandman</i> nº 27.....	144
<b>Figura 83</b>	– Os olhos reptilianos de Loki que lembram os olhos de Puck, em <i>The Sandman</i> nº 24.....	146

<b>Figura 84</b>	– Susano-O assume a forma de Loki, em <i>The Sandman</i> nº 27.....	147
<b>Figura 85</b>	– Loki e Puck lado a lado e suas feições semelhantes, em <i>The Sandman</i> nº 59.....	148
<b>Figura 86</b>	– Os malfeitores de perfil, em <i>The Sandman</i> nº 59.....	149
<b>Figura 87</b>	– Loki disfarçado de policial, em <i>The Sandman</i> nº 61.....	149
<b>Figura 88</b>	– Loki confessa sua verdadeira identidade, em <i>The Sandman</i> nº 61.....	150
<b>Figura 89</b>	– Loki finge ser Morpheus, em <i>The Sandman</i> nº 65.....	150
<b>Figura 90</b>	– O Coríntio extrai os olhos de Loki, em <i>The Sandman</i> nº 65.....	150
<b>Figura 91</b>	– A representação de Puck com feições demoníacas, em <i>The Sandman</i> nº 66..	151
<b>Figura 92</b>	– A representação de Puck remete ao demônio Azazel, em <i>The Sandman</i> nº 19.....	152
<b>Figura 93</b>	– Lúcifer representado com feições que remetem à Puck e Loki, em <i>The Sandman</i> nº 69.....	153
<b>Figura 94</b>	– As deusas como representadas nos quadrinhos, em <i>The Sandman</i> nº 2.....	155
<b>Figura 95</b>	– As deusas aparecem para Rose em uma versão mais moderna, em <i>The Sandman</i> nº 10.....	156
<b>Figura 96</b>	– As deusas com vestes gregas se revelam para Calíope, em <i>The Sandman</i> nº 17.....	156
<b>Figura 97</b>	– As Fiandeiras do Destino – Cloto, em <i>The Sandman</i> nº 57.....	157
<b>Figura 98</b>	– Láquesis é a distribuidora, em <i>The Sandman</i> nº 57.....	157
<b>Figura 99</b>	– Átropos é quem decide quando cortar o fio, em <i>The Sandman</i> nº 57.....	158
<b>Figura 100</b>	– As Gréias atravessam o jardim do Destino, em <i>The Sandman</i> nº 21.....	158
<b>Figura 101</b>	– Lyta volta a realidade, em <i>The Sandman</i> nº 12.....	160
<b>Figura 102</b>	– Lyta relembra a ameaça de Morpheus, em <i>The Sandman</i> nº 59.....	160
<b>Figura 103</b>	– Zelda e Chantal, em <i>The Sandman</i> nº 15.....	161
<b>Figura 104</b>	– As Górgonas recebem Lyta, em <i>The Sandman</i> nº 60.....	161
<b>Figura 105</b>	– Rose Walker, Miranda e Unity, em <i>The Sandman</i> nº 10.....	162
<b>Figura 106</b>	– Bette, Judy e Kate, em <i>The Sandman</i> nº 6.....	162

<b>Figura 107</b> – Thessaly, Foxglove e Hazel seguem o caminho da Lua, em <i>The Sandman</i> nº 36.....	162
<b>Figura 108</b> – Lyta se encontra com os aspectos da deusa, em <i>The Sandman</i> nº 61.....	163
<b>Figura 109</b> – Lyta enfrenta Morpheus no Sonhar, <i>The Sandman</i> nº 67.....	165
<b>Figura 110</b> – A sombra de Lyta reflete a deusa tríplice, <i>The Sandman</i> nº 64.....	166
<b>Figura 111</b> – As deusas cortam o fio de Morpheus, em <i>The Sandman</i> nº 69.....	167

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

a.C.	–	Antes de Cristo
BBC	–	<i>The British Broadcasting Corporation</i>
Capes	–	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
ECA	–	Escola de Comunicações e Artes
HQs	–	Histórias em Quadrinhos
ONU	–	Organização das Nações Unidas
PUC	–	Pontifícia Universidade Católica
UEM	–	Universidade Estadual de Maringá
USP	–	Universidade de São Paulo
WSFS	–	<i>World Science Fiction Society</i>



## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	17
1.1	CONSIDERAÇÕES SOBRE O ESTUDO DOS QUADRINHOS NO BRASIL....	20
1.2	O AUTOR.....	24
1.3	A OBRA.....	27
1.4	INTERTEXTUALIDADES.....	29
1.5	A CONTRIBUIÇÃO DE SAUSSURE.....	30
1.5.1	<b>Dialogismo em Bakhtin</b> .....	32
1.5.2	<b>Intertextualidade em Bakhtin</b> .....	34
1.5.3	<b>Intertextualidade em Kristeva</b> .....	36
1.5.4	<b>Barthes e a infinitude do texto</b> .....	38
1.5.5	<b>Laurent Jenny e o leitor intertextual</b> .....	40
1.5.6	<b>Transtextualidade em Genette</b> .....	41
<b>2</b>	<b>OS MÚLTIPLOS SANDMEN</b> .....	45
2.1	O SANDMAN DO FOLCÓRICO.....	45
2.2	O SANDMAN DA MITOLOGIA.....	55
2.3	O SANDMAN LITERÁRIO.....	64
2.3.1	<b>Ole Lukoje</b> .....	64
2.3.2	<b>O homem da areia</b> .....	68
2.4	O SANDMAN DOS QUADRINHOS.....	74
2.4.1	<b>Wesley Dodds</b> .....	75
2.4.2	<b>Garrett Sanford</b> .....	80
2.4.3	<b>Hector Hall</b> .....	85
<b>3</b>	<b>SANDMAN E OS QUADRINHOS</b> .....	88
3.1	<i>PRELUDES AND NOCTURNES</i> .....	88
3.2	<i>THE DOLL'S HOUSE</i> .....	99
3.3	BREVE COMENTÁRIO SOBRE O DIÁLOGO INTERARTES.....	106
<b>4</b>	<b>SANDMAN E OS DIÁLOGOS EXTRA QUADRINÍSTICOS</b> .....	113

<b>5</b>	<b>SANDMAN E SANDMAN.....</b>	<b>136</b>
5.1	ROBIN GOODFELLOW.....	136
5.2	LOKI.....	144
5.3	A DEUSA TRÍPLICE.....	153
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>168</b>
	<b>REFERÊNCIA.....</b>	<b>174</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Como qualquer forma de expressão artística humana, os quadrinhos evoluíram no decorrer dos anos até chegarem ao formato que apresentam atualmente. Entretanto, traçar a origem das histórias em quadrinhos parece ser um trabalho infrutífero, uma vez que, cada autor que se dedicou ao tema traz suas contribuições particulares. Um dos primeiros autores que se dispôs a teorizar as histórias em quadrinhos (HQs), foi o quadrinista americano Will Eisner. Atualmente, Eisner é reconhecido internacionalmente, não somente como um dos maiores artistas dos quadrinhos, mas é também respeitado no meio acadêmico por suas contribuições teórico-críticas. Em sua obra *Quadrinhos e arte sequencial* (1985), Eisner remonta a origem dos quadrinhos à inclusão de enunciados de pessoas retratadas em pinturas medievais na tentativa de unir imagem e palavra, criando assim a possibilidade de comunicar uma mensagem mais completa. Tal prática foi abandonada em meados do século XVII e reapareceu mais tarde, no século XVIII, em panfletos e publicações populares. Mas foi somente no século passado que a forma narrativa que hoje chamamos de histórias em quadrinhos, ou HQs, se desenvolveu em toda a sua potencialidade. Para Eisner (2010, p. 7),

[...] ao longo do século XX, os artistas que lidavam com a arte de contar histórias destinadas ao público de massa procuraram criar uma *Gestalt*, uma linguagem coesa que servisse de veículo para a expressão de uma complexidade de pensamentos, sons, ações e ideais numa disposição em sequência, separada por quadros.

A primeira aparição diária dos quadrinhos na imprensa data da virada do século XIX para o XX, quando os quadrinhos se tornaram uma forma popular de leitura de um público amplo e passaram a ser a principal fonte de leitura da maioria dos jovens. Os estudiosos brasileiros, Cirne (1972) e Moya (1977), afirmam que o *boom* dos quadrinhos, proporcionado pela imprensa americana, nasceu da combinação entre dois elementos: o momento histórico, onde a tecnologia litográfica criou a possibilidade da inserção das tiras nos jornais e da rivalidade comercial entre dois grupos jornalísticos, que viam os quadrinhos como mais uma jogada comercial para atrair leitores e aumentar a verba publicitária. Já as primeiras revistas em quadrinhos nasceram como compilações de histórias curtas, geralmente das tirinhas dos jornais. Embora elas possam ser consideradas a fundação para o desenvolvimento das produções modernas que, por sua vez, ajudaram a delimitar as estruturas dessa nova forma de arte.

Hoje, a HQ é uma forma narrativa consolidada que vem conquistando cada vez mais espaço comercial e encontrando seu lugar nos meios acadêmicos, como um meio válido de produzir narrativas. Vergueiro e Ramos (2009, p. 7-8, grifo dos autores), dois dos mais proeminentes estudiosos dos quadrinhos no Brasil, afirmam que

[...] já não se discute se quadrinhos são paraliteratura, subarte ou qualquer outra denominação menor e muitas vezes vexatória. História em quadrinhos é Arte. É ponto final. Isso quer dizer que não é mais necessário pedir desculpas por estudar quadrinhos academicamente, que desenvolver tal atividade deixou de representar qualquer tipo de heresia ou atentado contra a seriedade da pesquisa universitária. Pelo contrário, abordar as histórias em quadrinhos com um viés científico representa o reconhecimento, ainda que tardio, de quanto elas podem revelar sobre a realidade em que são produzidas e consumidas.

Os quadrinhos se tornaram um produto cotidiano e muitos dos personagens, nascidos neste meio, desfrutam hoje de reconhecimento internacional, estampando desde roupas e material escolar até embalagens de lanches de *fast food* e propagandas de inseticidas. Podemos não saber quem foi Bob Kane, mas com certeza reconheceríamos o sinal de Batman se ele um dia aparecesse nos céus. Além do mais, no caso dos quadrinhos, a recíproca é verdadeira: assim como as personagens quadrinísticas povoam produtos e sonhos mundo afora, seus artistas também se valem de obras consagradas em outros meios para criarem suas próprias histórias através desta linguagem tão singular que são os quadrinhos. As HQs, sem dúvidas, são uma arte e um produto pertencente à cultura da convergência, propagada por Jenkins (2009, p. 29), “onde as velhas e as novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produto de mídia e o poder do consumidor interagem de maneira imprevisíveis”.

Essa disseminação dos quadrinhos, como produto cultural, seu consumo por leitores das mais diferentes faixas etárias e extratos sociais, teve como consequência a evolução desta nova linguagem, que ao longo do século XX produziu obras cada vez mais complexas. E foram justamente essas obras que levaram os quadrinhos para dentro das universidades e despertaram em muitos acadêmicos o interesse pela pesquisa aprofundada dos diferentes elementos que compõe uma HQ. Nesse sentido, a questão norteadora da presente tese surgiu: é possível categorizar *The Sandman* como uma obra intertextual? Quais são os diversos textos citados possíveis de se identificar ao longo do texto central? De que modo esses textos são incorporados na tessitura da trama de Gaiman e, finalmente, como eles ajudam a compor a narrativa final?

Sendo assim, considerando a presença atuante das HQs como produto de consumo e seu reconhecimento, cada vez maior, como uma arte narrativa digna de estudo acadêmico, a presente pesquisa propôs-se a identificar e analisar a(s) intertextualidade(s) presentes na série quadrinística *The Sandman*, do artista inglês Neil Gaiman. Primeiramente, pretende-se apresentar diferentes instâncias culturais nas quais a personagem de Sandman se faz presente: folclore, mitologia, literatura e quadrinhos e, mais especificamente, de que forma essas encarnações prévias da personagem dialogam com o protagonista de Gaiman. Em um segundo momento, são abordadas as questões de intertextualidade propriamente ditas, a saber: os diálogos estabelecidos com o universo quadrinístico (especialmente no contexto da DC Comics), as relações estabelecidas com elementos externos ao universo dos quadrinhos (com enfoque, a título de exemplo, no diálogo estabelecido com *O Mágico de Oz*), e por fim as conexões que se estabelecem internamente no universo de *The Sandman*, criando uma dinâmica de autorreferências autonomamente constituída.

Nesse sentido, delimitou-se como objeto de estudo, a obra *The Sandman*, por ser uma produção paradigmática na história das HQs e ser considerada uma das obras que ajudou a levar os quadrinhos para um público maior e mais adulto, oferecendo histórias diretamente influenciadas por obras literárias e pela mitologia. O sucesso da obra e de outras similares levou a criação de um novo selo da DC, o Vertigo, que “se centrava principalmente em séries de fantasia e terror destinadas a adultos, tendo *The Sandman* como carro-chefe [...] trazendo um selo **para leitores maduros**” (MAZUR; DANNER, 2014, p. 217, grifo dos autores). Dada a sua riqueza, uma obra dessa natureza, sempre permite novos trabalhos que a tomem como objeto de estudo e seu universo plural permite que muito ainda seja explorado sob diferentes perspectivas.

Partindo-se do princípio de que todo texto é um intertexto, uma vez que “todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de outro texto” (KRISTEVA, 2005, p. 64). Nesse contexto, *The Sandman* é uma obra que faz uso da intertextualidade em diferentes momentos de sua composição. Mais do que meras citações, esses outros textos são expandidos e remodelados para contribuírem com a construção de sentidos plurais. A obra de Gaiman (1989) traz em seu corpo textual inúmeras referências, implícitas e explícitas, a diversas obras literárias, à mitologia e ao folclore de variados povos. O resultado mais aparente dessa intertextualidade se reflete nas diferentes possibilidades de leitura que o universo criado por Gaiman apresenta – das quais apenas um número limitado será explorado ao longo desta tese – ao incorporar em sua composição inúmeras referências de diversos materiais pré-existentes.

Em tempo, já existem trabalhos acadêmicos que tomaram *The Sandman* como objeto de estudo, entretanto, nenhuma delas se ocupa especificamente da proposta lançada pela presente tese. Em pesquisa ao Banco de teses da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)<sup>1</sup>, foram encontrados um total de dez trabalhos – nove dissertações e uma tese – que tem como objeto de estudo essa obra de Gaiman. A tese foi desenvolvida no programa de pós-graduação em Comunicação da Pontifícia Universidade Católica (PUC) de São Paulo e incluiu outras obras de quadrinhos como objeto de estudo, além de *The Sandman*. Das nove dissertações, uma está inserida no programa de pós-graduação interdisciplinar da Universidade Estadual do Paraná, duas pertencem a programas de pós-graduação em Comunicação – sendo uma da PUC, do Rio Grande do Sul e a outra da Universidade do Vale do Rio dos Sinos, respectivamente – e as seis restantes foram desenvolvidas em programa de pós-graduação em Letras, Linguística ou Literatura. Dentre todas as obras pesquisadas, apenas uma, em nível de mestrado, explora a intertextualidade existente na obra em questão.

Em termos de justificativa para a presente tese, entende-se que há relevância no argumento de se buscar conhecer em maior profundidade uma obra quadrinística tão relevante quanto *The Sandman*, especialmente em um momento em que o estudo dos quadrinhos tem atraído um maior interesse acadêmico. Apesar das HQs ainda não possuírem um *locus* de pesquisa e transitarem, em sua maioria, entre as áreas de Comunicação, Artes Visuais e Letras, a presença desse trabalho no programa de Doutorado em Letras da UEM se justifica pelo fato de proporcionar a aproximação possível entre os diferentes tipos de narrativas, verbal e gráfica. Também o fato de analisar e investigar o papel desempenhado pela intertextualidade na composição de uma narrativa gráfica e esse conceito ter sido explorado pelo viés da teoria crítica literária, que fundamentam essa pesquisa. Pode-se assumir, portanto, o indicativo de que há oportunidades de ampliação da produção acadêmica sobre a temática dos quadrinhos, ao mesmo tempo que se admite haver algumas dificuldades para isso.

## 1.1 CONSIDERAÇÕES SOBRE O ESTUDO DOS QUADRINHOS NO BRASIL

Em seu livro *Shazam!* (1977), o artista Álvaro de Moya pontua que o Brasil foi um dos países pioneiros na tentativa de lançar um olhar mais científico aos quadrinhos, ao realizar a

---

<sup>1</sup> Disponível em: <<http://www.capes.gov.br/servicos/banco-de-teses>>. Acesso em: 15 jul. 2017.

Primeira Exposição Internacional das Histórias em Quadrinhos, em 18 de junho de 1951. A exposição, realizada no Centro Cultura e Progresso em São Paulo, exibiu pôsteres originais de artistas como Alex Raymond (*Flash Gordon*), Al Capp (*Lil Abner*) e George Herriman (*Krazy Kat*), junto a reproduções de revistas e uma análise de *The Spirit*, de Will Eisner. Ao entrar em contato com artistas, editoras e distribuidoras do mundo todo, os organizadores pretendiam mostrar o desenvolvimento dos quadrinhos desde seu nascimento. Luiz Antonio Cagnin, em entrevista ao site Bigorna, credita à Moya e seus colegas – responsáveis pela exposição – os primeiros passos em direção aos estudos das HQs no Brasil, assim “como foi reconhecido e registrado pelos estudiosos da Europa” (BARALDI, 2010, p. 1).

Um dos resultados mais positivos dessa exposição foi o debate gerado sobre os quadrinhos que se estendeu à artigos de jornais e programas de rádio e televisão, rebatendo a ideia negativa que os quadrinhos ainda carregavam<sup>2</sup>. Moya (1977, p. 22) assevera que “muito do que veio depois no âmbito de quadrinhos brasileiros, deve-se a esse movimento todo”. Ainda em 1965, os estudiosos brasileiros trouxeram à VIII Bienal de São Paulo uma outra exposição de quadrinhos, dessa vez idealizada na Itália. No ano seguinte, durante o Salão Internacional de Comics, em Lucca, Itália, foi fundada a Federação Internacional e Moya foi eleito o representante do Brasil, sendo o único país da América Latina com representação oficial.

Vale notar que, a maioria desses estudiosos dos quadrinhos eram também artistas, empenhados não somente em estudar as HQs, mas acima de tudo em criar suas obras e navegar o mercado editorial nacional. Esse era o panorama mundial na década de 1960, na França o principal representante das *bande dessinées* era o cineasta Alain Resnais e nos Estados Unidos, partiu do quadrinista Will Eisner, as primeiras tentativas de escrever sobre quadrinhos, sob um viés teórico e não apenas histórico.

Acredita-se que um dos primeiros trabalhos de cunho acadêmico sobre quadrinhos no Brasil foi a dissertação de mestrado de Antonio Luiz Cagnin, em 1974. Ele defendeu sua dissertação de mestrado em Letras, na Universidade de São Paulo, sob a tutela de seu orientador, Antonio Cândido de Mello e Souza. Mais tarde, sua dissertação seria publicada

---

<sup>2</sup> Nos anos de 1930, diferentes esferas da sociedade – entre eles educadores, igrejas e profissionais da saúde – acreditavam que os quadrinhos eram prejudiciais às crianças por seu conteúdo de horror e de super-heróis. Essa preocupação culminou com a publicação do livro *Sedução dos Inocentes*, em 1954, pelo psicólogo alemão Fredric Wertham, que repercutiu em especial entre os pais americanos. O autor acusava os quadrinhos de serem um dos fatores de promoção da delinquência juvenil, o que levou à uma campanha de censura liderada pelos próprios políticos. Instituiu-se, então, o Código dos Quadrinhos (*Comic Code Authority*), um órgão de censura que levou a uma crise na indústria dos quadrinhos. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20111001032230/http://cblfd.org/comics-code-history-the-seal-of-approval/>>. Acesso em: 5 maio 2018.

pela Editora Ática, em 1975, com o título *Os Quadrinhos: linguagem e semiótica*. Durante a década de 1970, autores como Álvaro de Moya, Moacyr Cirne e Zilda Augusta Anselmo também contribuíram com obras monográficas sobre as HQs, sendo que Anselmo foi a primeira acadêmica a se tornar doutora ao defender uma tese cujo tema principal eram os quadrinhos. A tese dela também foi publicada em 1975, com o título *História em Quadrinhos*, no entanto, Vergueiro (2014, p. 17) acredita que “coube a Cagnin o mérito de ser o primeiro a sistematizar o processo de reconhecimento das histórias em quadrinhos como forma de expressão”.

Enquanto fazia seu mestrado, Cagnin foi aluno do curso de História em Quadrinhos ministrado pela professora – hoje Mestre e Doutora em Ciência da Comunicação – Sonia M. Bibe Luyten, outra pesquisadora essencial aos estudos de quadrinhos no Brasil. Em 1972, Sonia criou o curso História em Quadrinhos, na Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP), considerado um dos primeiros cursos do tipo no mundo. Especializada em mangás, é autora de diversos livros sobre o tema e quadrinhos em geral, foi editora da revista Quadreca na ECA-USP e responsável pela organização e manutenção da gibiteca do Museu de Imprensa Júlio de Mesquita Filho. Após sua partida para lecionar no Japão, Cagnin deu continuidade tanto a revista quanto a gibiteca. O autor se lembra do estado em que encontrou o acervo organizado pela professora Luyten, “completamente abandonado num canto da Biblioteca [...] porque o chefe do setor não queria saber de gibi num Departamento de Jornalismo” (BARALDI, 2010, p. 1).

Mas Cagnin resgatou a coleção e deu continuidade a revista Quadreca, que havia sido criada como parte da disciplina “Editoração de Revistas em Quadrinhos”, uma das disciplinas ministradas por Luyten na ECA-USP, em 1977. Ao longo das próximas décadas, os alunos do curso, sob a tutela de Luyten e seus sucessores, concluíram quinze edições da revista<sup>3</sup> que tinha como objetivo promover e analisar as HQs, mas também oferecia espaço para artistas independentes publicarem seus trabalhos. Em 2010, a revista foi expandida para o Projeto Quadreca, cujas atividades incluem a produção e publicação da revista e a criação de um site no qual são apresentados quadrinhos, visando a divulgação mais ampla destes trabalhos. O site pretende ainda se firmar como uma fonte de pesquisa ao abrigar diferentes produções acadêmicas na área e promover eventos que promovam a aproximação do público geral com as HQs.

---

<sup>3</sup> Disponível em: <<http://www2.eca.usp.br/quadreca/>>. Acesso em: 10 abr. 2018.



Outro site, muito anterior ao do Projeto Quadreca, que também foi um veículo de encontro e divulgação dos quadrinhos é o Universo HQ, do qual Luyten foi colaboradora. Lançada em 2000, a página se propõe a trazer informações do universo dos quadrinhos por um viés jornalístico e imparcial sob o comando de Sidney Gusman, um dos principais jornalistas de quadrinhos do Brasil na atualidade. Em 2015, Gusman organizou o livro *Universo HQ entrevista: grandes nomes dos quadrinhos entrevistados por quem entende do assunto*, publicado pela Nemo, que traz entrevistas realizadas ao longo dos anos por membros do site com artistas proeminentes dos quadrinhos como, Will Eisner, Milo Manara, Flavio Colin e Neil Gaiman.

De volta ao âmbito acadêmico, Cagnin e Moya se uniram ao professor Waldomiro Vergueiro e criaram, em 1990, o Núcleo de Pesquisas de História em Quadrinhos, um núcleo de pesquisas interdisciplinares da ECA-USP. Uma das principais conquistas do Núcleo foi a criação do primeiro Curso de Especialização de Histórias em Quadrinhos que foi ministrada entre 1991 e 1993. Em 2007, o Núcleo passou a se chamar Observatório de Histórias em Quadrinhos da USP, e sua atual missão é divulgar pesquisas, publicações e produções acadêmicas sobre quadrinhos produzidos no Brasil. O Observatório possui uma revista eletrônica, *Nona Arte*<sup>4</sup>, que divulga artigos científicos sobre quadrinhos e, também, abre espaço para resenhas de publicações sobre quadrinhos de caráter científico.

Atualmente, Waldomiro Vergueiro, herdeiro acadêmico de Moya e Cagnin é um dos principais estudiosos dos quadrinhos no Brasil, ao lado de outros membros do Observatório da USP, como Paulo Ramos, Nobu Chinen e Diego Figueira, responsáveis pela acanhada produção de livros sobre quadrinhos publicados no Brasil. Entre esses estão *A leitura dos Quadrinhos* (2016), de Paulo Ramos, *Muito além dos quadrinhos: análises e reflexões sobre a nona arte* (2009), organizado por Vergueiro e Ramos e *Quadrinhos e literatura: diálogos possíveis* (2014), organizado por Vergueiro, Ramos e Figueira.

Diante desta realidade, é possível afirmar que os estudos dos quadrinhos no Brasil se restringiram, e ainda se restringem, basicamente, a um pequeno grupo de professores da Universidade de São Paulo que se mantém dedicados a preservar o trabalho começado em 1951, por Álvaro de Moya.

Em seguida, serão apresentados, brevemente, informações e considerações sobre o autor, Neil Gaiman e sobre a obra *The Sandman*. Finalmente, segue-se um conciso apanhado de alguns dos conceitos teóricos que permeiam as análises presentes nas seções seguintes.

---

<sup>4</sup> Disponível em: <<http://www2.eca.usp.br/nonaarte/ojs/index.php/nonaarte/index>>. Acesso em: 26 mar. 2018.

## 1.2 O AUTOR

Em uma entrevista concedida ao jornal inglês *The Times* (2018) Neil Gaiman explica que “a maioria das minhas criações são apenas sonhos elaborados. Tenho a impressão que as ideias são como balões. Se você não as pegar, outra pessoa vai” (BERTODANO, 2018). Nascido em Portchester, Inglaterra, em 1960, Gaiman teve uma criação bastante inusitada, de família judia, mas que frequentava a igreja da Cientologia – seu pai era o porta-voz da igreja no Reino Unido – ele ainda estudava em escolas da igreja anglicana. Um ávido leitor, Gaiman aprendeu a ler aos quatro anos e passou a infância entre autores como: J. R. R. Tolkien, C. S. Lewis, G.K. Chesterton e H.P. Lovecraft, todos autores que “bebiam da fonte dos contos de fadas e mitos” (CAMPBELL, 2014, p. 11), temas que se tornariam parte integral dos escritos de Gaiman.

Durante a adolescência, preferia livros de ficção científica e quadrinhos, mas seu gosto variado incluía obras de autores tão diversos quanto Jorge Luis Borges e Douglas Adams, de quem se tornaria amigo ao longo da vida. Gaiman começou sua vida profissional como jornalista *freelancer*, no início da década de 1980, ligando para os editores e mentindo sobre sua experiência, em uma época anterior à internet, quando ninguém se dava ao trabalho de checar suas fontes e ele confessa que: “se tornou uma questão de honra escrever para todas as publicações sobre as quais havia mentido. E, ao final da década, eu tinha” (BERTODANO, 2018). Enquanto trabalhava como jornalista Gaiman conheceu inúmeros artistas, em especial Alan Moore e Clive Barker com quem iria colaborar artisticamente no futuro. Bertodano (2018) descreve o autor como sendo cortês e genial e que traz para a vida real o diálogo divertido e o lirismo envolvente de suas obras.

Seu primeiro livro publicado foi uma biografia do grupo de rock inglês Duran Duran, em 1984, e dois anos depois ele publicou seu primeiro *script* para quadrinhos – quatro histórias curtas – para a série *Future Shocks* da revista inglesa 2000 AD<sup>5</sup>. Sua primeira obra em quadrinhos, entretanto, foi *Violent Cases*, publicada em 1987 no Reino Unido e que marcou a primeira colaboração entre o autor e o artista Dave McKean. McKean seguiria Gaiman em sua ida para a DC em meio a ‘invasão britânica’ dos quadrinhos.

---

<sup>5</sup> 2000 AD é uma publicação semanal inglesa de quadrinhos de ficção científica que teve seu lançamento em fevereiro de 1977, e suas personagens mais famosas são *Judge Dredd*, *Rogue Trooper* e *ABC Warriors*. Entretanto, a revista é mais conhecida por ter sido um trampolim para a carreira de grandes nomes dos quadrinhos com Alan Moore, Grant Morrison, Brian Bolland e o próprio Gaiman.

Em 1983, Alan Moore trabalhava para 2000 AD quando seu trabalho chamou a atenção de um dos então editores da DC Comics, Len Wein. Wein contratou Moore para tentar ressuscitar a personagem do Monstro do Pântano, em uma última tentativa de resgatar a personagem antes do cancelamento do título. Com uma inédita ‘carta branca’ para recriar a série, Moore – em companhia dos artistas Stephen Bissette, Rick Veitch e John Totleben – reinventou o herói ao trazer para a trama questões sociais e ambientais dando à série um tom mais maduro do que aquele que os leitores de quadrinhos estavam acostumados. Eles também substituíram os vilões tradicionais por personagens mais complexos como John Constantine, cujo sucesso foi tamanho que mais tarde viria a protagonizar sua própria série *Hellblazer* (GOIDANIGH; KLEINERT, 2014).

O sucesso de Moore em *A Saga do Monstro do Pântano* (1984) levou a editora iniciante, Karen Berger, a buscar mais novos talentos do outro lado do Atlântico. E foi em uma dessas viagens de recrutamento, em 1987, que conheceu o jovem jornalista de quadrinhos Neil Gaiman. Ela diz que na época “achava a sensibilidade e ponto de vista deles refrescante e diferente, de vanguarda e inteligente. Os escritores britânicos desestabilizaram os quadrinhos e levaram o meio à um novo nível de maturidade” (JENNINGS, 2003). Essa importação de escritores ficou conhecida como ‘a invasão britânica’ e os principais nomes dessa fase foram Alan Moore, Neil Gaiman, o escocês Grant Morrison (*Animal Man*), Jamie Delano (*Hellblazer*) e Peter Milligan (*Shade*).

Essa nova leva de artistas se beneficiou do sucesso das séries de Moore e Delano “que acabaram por se tornar a base de uma nova linha que tinha o escritor – e não o editor – como principal criador” (MAZUR; DANNER, 2014, p. 215). A esses autores foi dada total liberdade criativa, o que resultou em obras consideradas mais maduras, voltadas para um público mais adulto, jovens cansados das histórias de super-heróis da infância, mas ainda interessados em ler gibis. O sucesso das obras foi tamanho, tanto de crítica quanto de público, que levou a criação do novo selo, Vertigo, em 1993, sob o qual se publicariam as obras consideradas mais ‘obscuras’ e que estavam livres das restrições impostas pelo Universo da DC<sup>6</sup>.

Gaiman chegou a DC em 1988, junto com o artista Dave McKean, seu parceiro artístico e que viria a desenhar todas as capas das 75 edições em *The Sandman*, para desenvolver seu primeiro projeto para a DC, a minissérie *Orquídea Negra*. Em 1989, Gaiman lançou *The Sandman*, sua obra de maior sucesso: “o que era para ser o resgate de um antigo

---

<sup>6</sup> Mais informações sobre a criação do selo Vertigo estão disponíveis em: <<http://www.blumhouse.com/2016/05/23/from-swamp-thing-to-preacher-the-history-of-vertigo-comics/>>. Acesso em: 22 mar. 2018.

personagem da **Sociedade da Justiça** acabou se tornando a criação de uma mitologia própria” (GOIDANIGH; KLEINERT, 2014 p. 178, grifo dos autores).

Pelas próximas três décadas, Gaiman firmou sua carreira e acabou se tornando não só um autor de sucesso, mas uma celebridade. O jornal *The Times* o chamou de “o autor mais famoso de quem você nunca ouviu falar” (CRAIG, 2008, p. 1), entretanto, ele é, provavelmente, “o autor de fantasia mais famoso do mundo” (PENNY, 2013, p. 1). Essa contradição faz parte da carreira de Gaiman, ele é reverenciado por seus fãs e, considerado por muitos, um autor *cult*, mas “um autor cult é conhecido por poucas pessoas, mas amado ferozmente por elas. Os fãs de Gaiman o amam com a mesma intensidade, mas eles não são poucos e estão em todos os lugares” (CAMPBELL, 2014, p. 10). Ele já recebeu mais de três dezenas de prêmios por suas obras, entre eles quatorze Prêmios Eisner<sup>7</sup>, quatro Prêmios Hugo<sup>8</sup> e quatro Prêmios Bram Stoker<sup>9</sup> e é atuante nas questões sociais tendo sido nomeado Embaixador da Boa Vontade da Agência da Organização das Nações Unidas (ONU), para refugiados em 2013.

Seus principais trabalhos em quadrinhos incluem: *Violent Cases* (1987) – pela Escape Books, *Orquídea Negra* (1988), *The Sandman* (1989), *Os livros da magia* (1990) e *A comédia trágica ou a tragédia cômica de Mr. Punch* (1994) – pela DC Comics, *1602* (2004) e *Os Perpétuos* (2006) – pela Marvel Comics e *Sinal e Ruído* (1992), *A paixão do arlequim* (2001) e *Criaturas da Noite* (2004) – pela Dark Horse. Gaiman também escreveu o arco narrativo *The Golden Age* para a série *Miracleman* (1990).

No entanto, seus trabalhos não se limitam à uma só arte, o importante para o autor é contar histórias, em todos e quaisquer meios disponíveis. “Eu acredito que histórias são importantes, histórias são vitais. Os contadores de histórias são vitais em certo sentido [...] Até onde sei, o mundo é feito de histórias” (CAMPBELL, 2014, p. 8). Ele é um escritor profícuo com um total de 43 livros publicados entre romances e obras infanto-juvenis. Seus

---

<sup>7</sup> O Will Eisner Comic Industry Awards é conferido para realizações criativas em histórias em quadrinhos nos EUA. Nomeado em homenagem ao artista pioneiro Will Eisner, é tipo, por vezes, como um equivalente do Oscar para a indústria dos quadrinhos. Disponível em <<https://www.comic-con.org/awards/faq>> Acesso em: 10 jan. 2018.

<sup>8</sup> O Hugo Awards é o prêmio de maior prestígio para publicações de ficção científica e são uma marca registrada da WSFS (*World Science Fiction Society*), “uma sociedade sem personalidade jurídica que patrocina a Convenção Mundial de Ficção Científica (Worldcon)”. Disponível em: <<http://www.thehugoawards.org/about/>>. Acesso em: 10 jan. 2018.

<sup>9</sup> Nomeado em homenagem à Bram Stoker, autor de *Drácula*, o prêmio é concebido para trabalhos de horror que não são considerados ‘os melhores do ano’, mas sim que tenham um ‘desempenho superior’ ao dos demais nomeados. O prêmio é apresentado pela Associação de Escritos de Horror, uma organização de escritores sem fins lucrativos, dedicada a promover obras de terror. Disponível em: <<http://horror.org/bram-stoker-awards/>>. Acesso em: 10 jan. 2018.

romances de maior popularidade são *Deuses Americanos* (2000), *Coraline* (2002) e *Os filhos de Anansi* (2005) e ele publicou ainda coleções de contos, antologias de poesia, peças teatrais e obras de não-ficção.

O autor escreveu o roteiro para o filme *Beowulf* (2007) e adaptou seu livro *Coraline* (2009) para o cinema. Para a televisão, ele escreveu roteiros para séries de TV, consagradas como *Dr Who* e *Babylon 5* e também adaptou seu livro *Neverwhere* (1996) para a BBC. Trabalhou na produção da série *Deuses Americanos* (2017), uma adaptação de seu livro homônimo e atualmente é um dos produtores responsáveis pela adaptação de *Good Omens* (2018), o livro que coescreveu com Terry Pratchett, em 1990. Ainda na TV, ele participou de séries emprestando sua voz para diferentes personagens ou fazendo *cameos* em seriados como *The Big Bang Theory*. Aventurou-se ainda pelos videogames, lançando o jogo *Wayward Manor* em 2013.

Neil Gaiman é um autor que reflete a cultura de seu tempo e não tem medo de se aventurar por diferentes veredas, além de se manter em constante contato com seus fãs através do Twitter, Facebook, Instagram e seu blog pessoal.

### 1.3 A OBRA

A série em quadrinhos *The Sandman*, composta de 75 números e mais uma edição especial, foi publicada pela editora DC Comics entre janeiro de 1989 e março de 1996. Em sua entrevista ao *The Times* (2018) Gaiman assevera que a ideia para a história de Morpheus sempre esteve em sua mente, como na analogia de Michelangelo de que a escultura já está no mármore.

Entretanto, a personagem de Sandman não era uma das primeiras escolhas de Gaiman, quando a editora Karen Berger o convidou para assumir um dos personagens da DC. Seu eleito havia sido o Vingador Fantasma, mas sua escolha foi rejeitada porque a editora não acreditava que a personagem era um herói de peso suficiente para sustentar a demanda de uma publicação mensal (GUSMAN, 2015). Gaiman sugeriu ainda Etrigan ou o Arqueiro Verde, mas, ambas as personagens, já estavam sob a tutela de outros artistas, até que finalmente, Gaiman propôs a personagem Sandman e recebeu o sinal verde da DC.

A personagem Sandman já havia tido três encarnações anteriores, mas, apesar do primeiro Sandman aparecer em mais de uma centena de publicação, nenhuma delas teve muito sucesso, Gaiman (CAMPBELL, 2014) relembra

[...] eu vinha pensando bastante sobre o Sandman, não o original, mas o de Kirby e Simon que mora naquele domo dos sonhos. E eu tive uma ideia que era basicamente: e se aquela fosse somente a maneira com que um garoto o vê, como um grande super-herói amarelo e roxo? E se ele fosse alguém diferente para as diferentes pessoas que o vissem? E fiquei realmente atraído pela ideia de alguém que vive nos sonhos (CAMPBELL, 2014, p. 98).

O autor, então, esboçou os oito primeiros números da trama de *The Sandman* – que viria a ser o trabalho mais importante de sua carreira – e que segundo Mazur e Danner (2014, p. 217) “explora fábulas e folclores, atentando para a mistura de medo e esperança” e, na qual, seu protagonista, Morpheus, é apenas “um observador distante, se não insensível, dos dramas da humanidade” que “acolhe essas andanças humanas noturnas, que acontecem em seu reino dos sonhos” (MAZUR; DANNER, 2014, p. 217). Quanto as demais personagens, o próprio Gaiman explica que foi conhecendo melhor cada uma delas com a seu tempo, com o desenvolvimento da série.

A série também traz em seu formato uma característica incomum para publicações mensais, a apresentação de informações ao leitor que só fazem sentido, ou são explicadas, nos números seguintes (GUSMAN, 2015). Também as capas de cada número foram uma atração a parte. Criadas por Dave McKean, entre 1989 e 1996, elas não trazem nem o protagonista nem as demais personagens em destaque, mas sim uma arte “abstrata e idiossincrática”, criadas com: “desde lápis e tinta, a colagem e acrílico, a fotografia e manipulações com um Mac” (ROUND, 2010, p. 17). As capas de McKean fizeram tanto sucesso que acabaram por originar um livro de coletâneas, intitulado *Dust Covers: the collected Sandman covers*, lançado em 1997.

Outra grande mudança, originada por *The Sandman* foi a possibilidade de uma série de sucesso terminar com a saída do autor. Era praxe das editoras de quadrinhos, substituir os autores e dar continuidade às séries, mas Gaiman insistiu que a série deveria terminar quando ele estivesse pronto pra encerrar a história e os editores acabaram por acolher seu pedido. Com uma história completa, totalmente desenvolvida por um único escritor, “*The Sandman* provou ser possível criar uma série tradicional de quadrinhos sofisticados para um público mais maduro” (MAZUR; DANNER, 2014, p. 218).

O próprio Gaiman resumiu a trama de *The Sandman* na introdução de *The Sandman: The Endless Nights* (2003) ao pontuar que na história “o rei dos sonhos aprende que as pessoas devem mudar ou morrer e, então, ele faz sua escolha” (GAIMAN, 2003, p. 8). Seu estilo é considerado escapista, uma vez que, ao contrário de seus contemporâneos, Alan Moore e Warren Ellis, as obras de Gaiman não possuem nenhuma agenda política. Penny (2013) acredita que foi justamente esse “escapismo puro” que catapultou *The Sandman* a

popularidade de qual desfruta desde de seu lançamento. As décadas de 1990 e 2000, para Penny (2013, p. 1), “foi uma época em que as pessoas tinham o direito de sonhar em terem vidas diferentes, mas não em como poderiam mudar as suas próprias” e completa “aqueles foram anos em que os jovens precisaram das histórias para sobreviver. Nós ainda precisamos” (GAIMAN, 2013, p. 1).

A série não foi só bem recebida pelos críticos, mas também, foi um verdadeiro sucesso de vendas, em suas edições finais, em 1996, as vendas superaram as publicações tão populares quanto Batman e Super-Homem. Gaiman acredita que os leitores de *The Sandman* eram diferentes dos outros leitores de HQs, os quais eram principalmente colecionadores e viam as HQs como um investimento de valor futuro, enquanto seus leitores “só queriam saber o que vinha a seguir” (GAIMAN; MCKEAN, 2013, p. 1, tradução nossa). O autor atribui o sucesso da série ao fato do interesse de seus leitores pela história superar a tendência colecionista associada ao leitor de quadrinhos.

#### 1.4 INTERTEXTUALIDADES

Na atualidade, a noção de intertextualidade perpassa toda a produção artística e cultural, criando, por vezes, a sensação de que nada mais é novidade, de que o próprio ato de criação já não é possível. Nesta época em que tudo parece já ter sido criado, a vasta maioria do que é apresentado ao público, causa a impressão de ser apenas uma nova versão restaurada de algo familiar. E, ao mesmo tempo em que esse nó de referências pode oferecer o conforto daquilo que é habitual, pode, ainda, levar à inércia do insone narrador do *Clube da Luta* e sua percepção de que a realidade nada mais é do que “a cópia de uma cópia de uma cópia” (PALAHNIUK, 2003, p. 21, tradução nossa). Segundo Allen (2000, tradução nossa), a ideia de que uma obra artística possa ser original ou única não encontra respaldo em uma realidade em que todo objeto de arte é criado a partir dos pedaços de outros objetos já existentes.

Quando Childish Gambino lançou sua nova música *This is America*, em 2018, a internet mobilizou-se para encontrar todas as referências existentes ao longo do videoclipe. Não só os internautas aceitaram sem questionamento ou surpresa o fato de o vídeo apresentar várias referências sociais, históricas e artísticas, como muitos creditam a qualidade do vídeo justamente a esses intertextos. Roberts (2018), em sua crítica do vídeo para o *Washington Post*, classifica o vídeo como uma peça de arte e o artista como um artesão que construiu uma obra cheia de simbolismos, mas que sua maestria não estava na possibilidade de classificá-los,

mas no sentido que se construiu “como um todo”. O conflito do artista atual deixa de ser criar algo original, mas sim algo que, ainda que composto por outras obras pré-existentes, ofereça uma nova composição. A angústia bloominiense, de ser devorado por seu predecessor, transformou-se na autoconfiança tarantinesca ao disparar referências em ritmo frenético e transformar um amálgama de retalhos em estética pessoal.

E por mais que o mundo tenha se tornado referencial e os indivíduos tenham se acostumado com o fato de que a arte contemporânea é intertextual em sua essência, a verdade é, que o conceito de intertextualidade, ao mesmo tempo que é central às ideias modernas, não é um termo de simples definição, e não é possível fazer uso dele de uma “maneira descomplicada” (ALLEN, 2000, p. 2, tradução nossa). Os estudos sobre o fenômeno da intertextualidade desenvolvem-se sob diferentes perspectivas teóricas, como a Linguística Textual, a Análise do Discurso e a Teoria Literária, da qual é originária. O termo intertextualidade foi introduzido, na década de 1960, pela crítica literária francesa Julia Kristeva, a partir de seus estudos do conceito de dialogismo, nas obras do russo Mikhail Bakhtin. Entretanto, o conceito de intertextualidade já estava presente em estudos anteriores, ainda que não nomeados como tal na época. Segundo Allen (2000), um fato que problematiza qualquer estabilidade do termo é como ele é usado, ao mesmo tempo, por teóricos pós-estruturalistas, como Barthes, para deslocar noções pré-estabelecidas de significado, enquanto críticos estruturalistas, como Genette e Riffaterre, o utilizam como uma ‘possibilidade’ de se estabelecer significados ‘definitivos e estáveis’.

Em seguida, apresentamos um breve apanhado das principais teorias da intertextualidade que basearam e auxiliaram as análises desenvolvidas ao longo desta tese, nas seções que se seguem.

## 1.5 A CONTRIBUIÇÃO DE SAUSSURE

Considerado o pai da Linguística moderna, Ferdinand Saussure, na obra póstuma *Curso de Linguística Geral*, propõe-se a criar uma ciência da linguagem, que até o momento era representada pela filologia, e, para tanto, atesta haver a necessidade de se estabelecer um objeto linguístico. Para o teórico, a linguagem é definida por dois aspectos fundamentais: a língua (*langue*) e a fala (*parole*). O sistema linguístico é composto por regras que tornam os atos de fala possíveis. O autor, então, distingue o objeto linguístico (língua), que deve ser único e classificável, da matéria linguística (fala), que por ser um dado empírico, é composta



por fenômenos diversos – fisiológicos, psíquicos, sociológicos etc. – que não podem ser compreendidos separadamente, impedindo qualquer tentativa de classificá-los. A tentativa de classificar fenômenos que compõem a materialidade linguística levaria a resultados parciais, pois demandaria a escolha de um fenômeno em detrimento de outro, o que resultaria em dados irrealis sobre a realidade linguística. Já o objeto da linguística é construído a partir de um ponto de vista, pois não preexiste a teoria que o analisa.

A língua, nos estudos saussurianos, é vista como um sistema de signos de definição autônoma, normativa e homogênea, o que torna possível seu estudo científico. Ela é, ainda, a parte da linguagem que o indivíduo adquire passivamente, é o produto social que uma comunidade de fala compartilha. Já a fala, é a língua sendo utilizada subjetivamente e, apesar de sua natureza livre e criativa, a fala é subordinada à língua. Mesmo com a estreita relação entre fala e língua, o estudioso enfatiza a necessidade de se eliminar todos os aspectos da fala, que ela também classifica como linguística externa, e focar a análise na língua como um sistema composto por signos linguísticos.

O signo linguístico é composto pelo significado (conceito) e o significante (som-imagem) em uma relação arbitrária, não no sentido “de que o significado dependa da livre escolha do que fala [...] queremos dizer que o significante é imotivado, isto é, arbitrário em relação ao significado, com o qual não tem nenhum laço natural de realidade” (SAUSSURE, 2006, p. 83). Nesse sentido, é possível estabelecer o signo como não referencial no sentido em que ele não se refere a nada que existe no mundo, senão à combinação significado/significante. O signo é ainda negativo e diferencial, uma vez que seu sentido está atrelado a um sistema no qual se insere em uma relação de semelhança e diferença com os demais signos existentes.

É esse aspecto do signo linguístico, seu viés diferencial, que Allen (2000) resgata ao considerar a possibilidade que uma das origens das teorias da intertextualidade possa ser encontrada no próprio Saussure. Allen (2000) pondera que a noção de signo linguístico diferencial cujo significado se constrói nas correspondências e oposições com os demais signos, faz dele um conceito de natureza relacional, que permite que se estabeleça uma vasta gama de conexões – seja por aproximação ou afastamento – entre o signo escolhido e os descartados, estabelecendo assim a “rede de relações, de similaridades e diferenças, que constituem o sistema sincrônico da língua” (ALLEN, 2000, p. 10, tradução nossa).

É possível, então, estabelecer um paralelo do signo linguístico em seu aspecto diferencial e relacional com o signo literário, já que os autores constituem suas obras a partir da escolha não só de palavras, mas também de enredos, personagens, imagens etc. Os autores

podem, ainda, incluir, em suas obras, frases de outros textos literários, o que nos permite pensar na própria tradição literária como um sistema sincrônico. Nesse caso, o autor dispõe de, ao menos, dois sistemas: da língua em geral e do sistema literário.

Ainda assim, Saussure (2006) não ignora a existência de uma parte da linguagem (fala), que é um ato individual, ele chega a nomear uma linguística da fala, que se ocuparia de analisar os fenômenos pertencentes à fala e extrínsecos à língua:

[...] quando, numa conferência, ouvimos repetir diversas vezes a palavra Senhores! temos o sentimento de que se trata, toda vez, da mesma expressão, e, no entanto, as variações do volume de sopro e da entonação a apresentam, nas diversas passagens, com diferenças fônicas assaz apreciáveis quanto as que servem, aliás, para distinguir palavras diferentes (cf. fr. pomme, “maçã”, e paume, “palma”, goutte, “gota” e je goute, “eu gosto”, fuir, “fugir”, e fouir, “cavar” etc.); ademais, esse sentimento de identidade persiste, se bem que do ponto de vista semântico não haja tampouco identidade absoluta entre um Senhores! e outro [...] (SAUSSURE, 2006, p. 125-126).

São, justamente, alguns desses aspectos da fala que permitem à linguagem, por vezes, assumir traços subjetivos, ideológicos e sociais, e que Saussure (2006), sumariamente, desassocia do estudo de um sistema linguístico, que vão se tornar essenciais para a teoria Bakhtiniana, que hoje se denomina dialogismo.

### **1.5.1 Dialogismo em Bakhtin**

Os escritos de Bakhtin foram essenciais para que outros teóricos articulassem as teorias de intertextualidade atuais. Ao contrário de Saussure, que acredita que é possível estudar a língua de maneira sincrônica, Bakhtin afasta-se deste pensamento ao afirmar que a língua está sendo criada e transformada a todo momento como reflexo da sociedade a qual pertence. O autor russo não acredita que seja possível desvincular a linguagem das situações sociais em que ela está inserida, “a linguagem é concebida de um ponto de vista histórico, cultural e social que inclui, para efeito de compreensão e análise, a comunicação efetiva e os sujeitos e discursos nela envolvidos” (BRAIT; MELO, 2007, p. 63).

Para melhor entender o conceito de dialogismo, faz-se necessário entender a ideia que o enunciado exprime na obra do teórico. De acordo com Fiorin (2006b), Bakhtin (2006, p. 298) estipula a noção de enunciado ao estabelecer as características que distinguem os enunciados – que ele considera como unidades reais de comunicação, “da réplica monovocal do cotidiano às grandes e complexas obras de ciência ou de literatura” – e as unidades de

língua – que são os sons, as palavras e as orações. As unidades de língua não têm autor, elas simplesmente fazem parte do todo da língua. Elas também têm uma completude que não possibilita uma resposta, pois não é direcionada a nenhum receptor. As unidades de língua são ainda neutras, no sentido de que não carregam emoções ou paixões e possuem uma significância separada da sua relação com as demais unidades.

Na contramão, os enunciados têm autor ao indicarem o posicionamento de quem os enuncia. Não tem uma completude, como as unidades de língua, mas sim um acabamento que propicia uma resposta. Eles também estão carregados de emoção, juízos de valores e paixões, e seu sentido é, invariavelmente, de espécie dialógico. Sendo assim, não basta reconhecer as unidades da língua presentes em um enunciado para que façam sentido, “para que se tornem dialógicas as relações lógicas e concreto-semânticas devem, como já dissemos, materializar-se, ou seja, devem passar a outro campo da existência, devem tornar-se discurso, ou seja, enunciado, e ganhar *autor*, criador de dado enunciado cuja posição ela expressa” (BAKHTIN, 2015, p. 210).

A obra de Gaiman (1996d) oferece um exemplo desta distinção em uma cena que compõe o nº 3 da série e representa o momento em que John Constantine e Morpheus se encontram pela primeira vez. Ao entrar pela porta do apartamento de Constantine, Morpheus exclama: “John Constantine, I presume” (GAIMAN, 1996d, p. 8). Como unidade de língua, cada palavra carrega apenas um potencial de significação, mas não possui intenção, autoria ou destinatário. Já se pensarmos nessa frase como um enunciado, ela passa a ter um autor: Morpheus; um destinatário: Constantine; uma intenção: confirmar a identidade de alguém e, acima de tudo, passa a ter uma característica dialógica, já que o emissor aguarda uma resposta. Mas a verve dialógica dessa oração, em particular, estende-se ao fato de que é oriunda de outro discurso. A frase “Dr. Livingstone, I presume”<sup>10</sup> faz parte da história e cultura do Reino Unido, e ao usá-la para cumprimentar uma personagem originária de Londres, ela estabelece ainda mais conexões entre a obra e outros textos.

Fiorin (2006b) assevera que toda palavra que se torna enunciado por meio de um evento de comunicação é sempre trespassada pela palavra do outro. O discurso de alguém é sempre constituinte do discurso de outrem, sendo assim, “todo discurso é inevitavelmente ocupado, atravessado, pelo discurso alheio. O dialogismo são as relações de sentido que se

---

<sup>10</sup> É uma das citações mais famosas da história do Reino Unido e teria sido usada, de acordo com sua autobiografia, pelo explorador e jornalista galês Henry Morton Stanley, em 1871 ao encontrar o missionário escocês David Livingstone, que havia desaparecido há mais de cinco, na selva africana, enquanto buscava pela nascente do Rio Nilo, e Stanley foi enviado em uma missão de busca pelo jornal em que trabalhava na época.

estabelecem entre dois enunciados” (FIORIN, 2006b, p. 18). É importante salientar que o diálogo, na teoria bakhtiniana, não se refere às interações presenciais ou tão somente à ideia de entendimento e conciliação, para o autor “pode-se compreender a palavra ‘diálogo’ “num sentido amplo, isto é, não apenas como a comunicação em voz alta, de pessoas colocadas face a face, mas toda a comunicação verbal, de qualquer tipo que seja” (BAKHTIN, 2009, p. 127). Sendo assim, também a controvérsia, a discrepância, a rejeição, o conflito, a rivalidade, a contenda e a desconchavo, enquanto fenômenos de comunicação real, são partes constituintes do diálogo e podem ser analisados em suas relações dialógicas.

Outra consideração sobre as relações dialógicas, é que elas operam tanto no âmbito social como no individual. É, ao mesmo tempo, campo de interseção dos locutores presentes e cenário, perpassando posicionamentos sociais e culturais. Em sua maioria, os posicionamentos do indivíduo são sociais à medida que seus enunciados se dirigem, não somente ao destinatário imediato (indivíduo), mas àqueles a quem Bakhtin se refere como superdestinatários, estes podem ser a Igreja, o partido, a ciência etc. Esta dupla direção dos enunciados é que os torna sociais. E ainda que os enunciados, em sua maioria, sejam sociais, o indivíduo não se encontra inteiramente assujeitado, pois o dialogismo lhe confere uma zona de liberdade e inacabamento: “a singularidade de cada pessoa no *simpósio universal* ocorre na *interação viva das vozes sociais*. Nesse **simpósio universal**, cada ser humano é social e individual” (FIORIN, 2006b, p. 28, grifo do autor).

Em suma, na teoria do dialogismo bakhtiniano, todos os enunciados formam-se a partir de outros enunciados, e esta troca é o verdadeiro modo de funcionamento da linguagem. Outro ponto crucial para este conceito, é o fato de que os enunciados não estão apenas voltados para os discursos que os antecedem, mas eles também dialogam com os discursos que ainda virão, voltando-se para uma resposta, seja ela de anuência ou seja revide. Faraco conclui que “cada enunciado é uma resposta, contém sempre, com maior ou menor nitidez, a indicação de um acordo ou de um desacordo; é um elo da corrente ininterrupta da comunicação sociocultural. E, ao mesmo tempo em que responde [...] espera uma resposta” (FARACO, 2009, p. 59).

### 1.5.2 Intertextualidade em Bakhtin

Fiorin (2006b) esclarece que o conceito de enunciado em Bakhtin corresponde ao uso que faz, usualmente, do termo discurso nos estudos linguísticos. Sendo isso, conclui que, no

âmbito bakhtiniano, não é incorreto atestar que toda obra é interdiscursiva, à medida que todo enunciado é dialógico. Entretanto, na maioria das vezes, é o conceito de intertextualidade é erroneamente equiparado ao de dialogismo. O termo intertextualidade possui, atualmente, uso bastante inclusivo, tendendo a abranger diversos conceitos teóricos que acabam por torná-lo de difícil definição. Todavia Mikhail Bakhtin nunca usou o termo intertextualidade em seus escritos.

O termo que, por vezes, parece central aos estudos bakhtinianos foi associado ao autor pela estudiosa francesa Julia Kristeva, em referência aos escritos do teórico russo ao introduzir a obra dele, na França, 1967. Segundo Stam (1992) e Fiorin (2006b), a autora cunhou o termo ao fazer dos estudos de Bakhtin a base para desenvolver seus escritos sobre intertextualidade/semanálise. “Como ela vai chamar de ‘texto’ o que Bakhtin denomina ‘enunciado’, ela acaba por designar por intertextualidade a noção de dialogismo” (FIORIN, 2006b, p. 52), e, ao ter seus pensamentos sobre intertextualidade difundidos por Barthes, o termo intertextualidade também acaba por substituir dialogismo. Mas, como alerta Fiorin (2006b), essa substituição não é correta para a obra bakhtiniana uma vez que, ao usar intertextualidade (relação entre textos) como sinônimo para dialogismo (relação entre enunciados), acaba por equiparar os termos texto e enunciado.

Primeiramente, é preciso esclarecer o que Bakhtin chama de texto. Fiorin (2006a, p. 178) aponta a dificuldade que existe em tentar diferenciar os conceitos de texto, enunciado e discurso, na obra bakhtiniana, uma vez os conceitos em Bakhtin são construídos ao longo das obras e, “ora eles se equivalem e ora se distinguem”. Em *Estética da criação verbal* (2006), Bakhtin (2006, p. 307) propõe-se a analisar o conceito de “texto” para as ciências humanas e acaba por estabelecer algumas características para uma possível definição do termo. A princípio, todo texto “é a realidade imediata” que se manifesta em uma materialidade. O texto possibilita o estudo do indivíduo e sua linguagem, pois é por meio da linguagem que o sujeito expressa seus pensamentos, suas emoções etc. O texto é a materialidade dessa expressão. Todo texto também tem por base um sistema de linguagem, seja oral, escrito, semiótico, gestual etc., que deve ser compreensível a todos, dentro de um dado grupo.

Em seguida, Bakhtin (2006) especifica que todo texto tem dois polos. O primeiro se refere ao sistema de linguagem, que se relaciona com tudo aquilo que é reproduzível e repetível, na esfera do texto. É tudo aquilo que o constitui, mas não o torna um acontecimento único: “signos particulares, sistemas de uma língua ou texto (como unidade semiótica) às vezes não podem ser verdadeiros, nem falsos, nem belos” (BAKHTIN, 2006, p. 330). O

segundo polo do texto é composto pelos elementos que fazem dele algo irrepitível e irreproduzível, um acontecimento único à mediada que todo texto possui um autor, uma intenção e a realização dessa intenção. Esse segundo polo manifesta-se quando o texto, enquanto conjunto coerente de signos, é imbuído de intencionalidade e concretizado, colocando-se na esfera do enunciado, ainda que distinto deste. O texto pode ser visto como enunciado, “mas pode não o ser, pois quando o enunciado é considerado fora da relação dialógica, ele só tem realidade como texto” (FIORIN, 2006a, p. 180).

Ao definir o texto como uma materialidade, o “termo intertextualidade fica reservado apenas para casos em que a relação discursiva é materializada em textos” (FIORIN, 2006a, p. 181). Existem, então, diferentes maneiras em que um texto dialoga com outras obras. Pode ser por meio dos discursos que o perpassam (interdiscursividade), que equivale ao conceito de dialogismo em Bakhtin, “quando um texto não mostra no seu fio, o discurso do outro” (FIORIN, 2006b, p. 52). Não obstante, exista ainda a possibilidade de que um texto se encontre dentro de outro texto, é o encontro dessas materialidades que pode ser chamado de intertextualidade, que será o dialogismo aparente no fio do discurso, uma forma composicional que incorpora a voz do outro na materialidade do texto.

### 1.5.3 Intertextualidade em Kristeva

Em *A palavra, o diálogo e o romance*, texto constituinte da obra *Introdução à semântica* (2005), da teórica francesa Julia Kristeva, a autora confere aos escritos do teórico russo Mikhail Bakhtin o mérito de dinamizar o estruturalismo que, até aquele momento, era predominante na crítica literária. Seria possível, então, olhar para a estrutura literária não como estanque e um fim em si mesmo, mas como uma estrutura que se constrói em relação com outras estruturas. A “palavra literária” deixaria de ser constituída unicamente por um “sentido fixo” e se tornaria 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).

Kristeva (2005) define as três dimensões do espaço textual como sendo o sujeito – que ela caracteriza como sujeito da escritura – o destinatário e os textos anteriores (contexto). O ‘estatuto da palavra’ seria, então, um cruzamento entre o eixo horizontal – em que a palavra pertence, ao mesmo tempo, ao autor e ao destinatário, e um eixo vertical – aquele em que a palavra está orientada para o *corpus* literário pré-existente. Nesse momento, a autora equivale

o termo *palavra* ao termo *texto*, passa a atribuir ao *texto* as mesmas características que confere à *palavra* e conclui que: “a palavra (o texto) é um cruzamento de palavras (de textos) onde se lê, pelo menos, uma outra palavra (texto)” (KRISTEVA, 2005, p. 68). Fiorin (2006b) alerta que Kristeva passa a usar o termo *texto* para se referir ao conceito de *enunciado* da teoria bakhtiniana, essa substituição é que a leva a se referir a noção de dialogismo pelo termo *intertextualidade*, como se fosse possível nomear de intertextualidade qualquer relação dialógica, mas “esse uso é equivocado porque há, em Bakhtin, uma distinção entre texto e enunciado” (FIORIN, 2006b, p. 52).

Também, Paulo Bezerra, em seu prefácio de *Problemas da Poética de Dostoiévski* (2015), é incisivo ao demonstrar sua insatisfação com a leitura que a autora francesa faz da obra do teórico russo, apontando como Kristeva (2005) confunde os conceitos de palavra e texto e ainda situa Bakhtin em uma linha estruturalista a que ele não pertence<sup>11</sup>. Por outro lado, o canadense Allen (2000) acredita que a ligação entre Bakhtin e Kristeva vai além do simples empréstimo de ideias e troca de terminologias, para o autor os dois estão conectados pelo aspecto social e dialógico de seus estudos. Enquanto Bakhtin se ocupou mais dos enunciados e seu uso em situações de interação social, Kristeva volta sua atenção para o texto, a textualidade e as estruturas ideológicas. Em textos como *The Bounded Text*, a teórica explora a noção de como um texto é constituído a partir de um discurso preexistente e afirma que o texto é “uma *produtividade* [...] uma permutação de textos, uma intertextualidade; no espaço de um texto específico, diversos enunciados, retirados de outros textos, se interseccionam e neutralizam uns aos outros” (KRISTEVA, 1980, p. 36, tradução nossa). Ambos, Kristeva e Bakhtin, são irredutíveis na crença de que é impossível separar os textos “de uma textualidade cultural e social maior dos quais são constituídos. Todos os textos, portanto, contêm em si as estruturas e lutas ideológicas, expressadas na sociedade através do discurso” (ALLEN, 2000, p. 36, tradução nossa).

Quando Kristeva (2005, p. 68) afirma que “todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de outro texto”, ela apresenta a intertextualidade nas inúmeras formas em que um texto pode estar presente em outro. Seja da maneira mais evidente, em forma de citações ou referências ao longo do corpo, ou menos perceptíveis, em palavras e orações que simplesmente remetem a outros textos sem que a conexão seja mencionada, ou, ainda, como fantasmas que assombram esse texto, às vezes, habitando-os somente na possibilidade que sejam notados. Esses textos também podem ser

---

<sup>11</sup> O presente trabalho não se propõe a tomar partido nessa discussão, mas, tão somente, reconhecer os diferentes pontos de vistas existentes.

vistos como só mais um ‘comentário’ em um texto maior que está em constante evolução e afeta todos os ‘comentários’ que já existem e os que ainda estão por vir. Nesse sentido não existe um texto completo, que produza um sentido fechado, os textos por si só não possuem um significado singular ou consolidado.

#### 1.5.4 Barthes e a infinitude do texto

Roland Barthes é um dos teóricos que ajudou a difundir e expandir a teoria da intertextualidade, a partir dos escritos de Kristeva. Os dois intelectuais são conterrâneos e contemporâneos e suas produções teóricas estão associadas à emergência dos estudos pós-estruturalistas franceses, na década de 1960, que contou ainda com nomes, como Jacques Derrida e Michel Foucault. As teorias de Derrida também vão influenciar os escritos de Barthes, em especial sua visão do papel do autor em seu ensaio *A Morte do Autor*.

Barthes, em *A Morte do Autor* (2012), apoia-se no conceito de desconstrução de Derrida para questionar o papel centralizador e dominante que o autor exerce sobre o texto literário.<sup>12</sup> No caso da obra literária, o autor seria visto como o centro da estrutura e, portanto, o portador de todos os sentidos. Mas, ainda no início do ensaio, ao reproduzir uma fala da novela *Sarrasine*, de Balzac, Barthes (2012, p. 57) questiona a origem da ‘voz que fala’: seria o herói da novela, Balzac enquanto indivíduo, o autor, a sabedoria universal ou a psicologia romântica e conclui que “jamais será possível saber, pela simples razão que a escritura é a destruição de toda voz, de toda origem”. O teórico afirma que, no momento em que o autor transpõe seus pensamentos para o texto, ele deixa de existir enquanto fonte originária desse texto e apenas o texto – em sua materialidade – passa a existir, pois a escritura começa com a morte do autor. A partir do momento em que um autor traz um texto à vida, ele perde qualquer ilusão de posse sobre a forma, ou as formas, com que esse texto será interpretado.

---

<sup>12</sup> O conceito derridiano questiona as práticas ocidentais que costumam atribuir às palavras, aos textos, aos objetos etc. um significado estanque e completo, geralmente, por meio de relações binárias, como se fosse possível atribuir a algo um significado impenetrável. Derrida alega que o pensamento de que existe um centro (uma origem) inerente a todas as estruturas de onde o significado surge, mas também onde o significado esgota-se, estabelece um limite de significação, que é ilusório. Esse centro inabalável exigiria a existência de um ‘significado transcendental’ para o signo – no sentido saussuriano do signo linguístico – que não dependeria de outros signos para criar sentido. A impossibilidade da existência desse signo transcendental reside na natureza relacional – ou *puramente* relacional, como destaca Derrida – de um signo em relação aos demais. Sendo assim, toda vez que se tenta chegar ao centro de uma estrutura – onde reside o sentido absoluto – há um deslocamento desse centro para fora da estrutura, e assim por diante. O objetivo de uma análise desconstrutivista não é chegar a um sentido absoluto simplesmente porque os sentidos sempre vão ser criados, recriados, repensados a partir de sua relação com seus pares (ALLEN, 2003, tradução nossa).



Atualmente, em uma sociedade dominada por enciclopédias colaborativas virtuais pode parecer que a afirmação de Barthes (2012) arrisca parecer ultrapassada, mas à época de seu lançamento, em 1968, sua ideia soava não somente radical como colocava em cheque toda a tradição literária, vigente ainda hoje, que foi construída sobre a égide de o que valor da obra está intrinsecamente relacionada ao seu autor. Barthes (2012) acredita, e aqui é possível ver a influência da teoria bakhtiniana, que o autor não deve anteceder seu texto como em uma relação filial, mas deve nascer junto com o texto da mesma maneira que a língua. Para Bakhtin (2009), só adquirir sentido quando se torna um enunciado, ao se materializar no ato da fala.

Barthes (2012, p. 62) formula, então, um novo conceito de texto:

[...] que não é feito de uma linha de palavras a produzir um sentido único, de certa maneira teológico (que seria a “mensagem” do Autor-Deus), mas um espaço de dimensões múltiplas, onde se casam e se contestam escrituras variadas, das quais nenhuma é original: o texto é um tecido de citações, oriundas dos mil focos da cultura.

E, diante de um texto que não possui autor, qualquer tentativa de encontrar um significado estável é infrutífero. Ao afastar o autor do centro do texto, o crítico francês conclui que só há um lugar onde a multiplicidade de escrituras de um texto se reúne, no leitor. Barthes (2012), a partir desse ensaio, passa a trabalhar com a noção do “texto literário fora do confinamento tradicional da questão da autoria” (ALLEN, 2003, p. 81, tradução nossa). Allen ressalta que, apesar desse ensaio ter sido produzido no momento em que a perspectiva pós-estruturalista estava em ascensão, a ‘morte’ do autor não é, de modo algum, uma novidade para a crítica literária, uma vez que, o próprio estruturalismo nunca se voltou para o autor em busca do significado do texto.

Não obstante, com a morte do autor o que parece transparecer para Barthes é que, mais do que o fim da procura pela origem do texto, é o fim da tentativa de se encontrar o único sentido possível de qualquer texto. Em seu ensaio *Da obra ao texto* (2012), o autor estipula as diferenças entre texto e obra, esta um fragmento de substância, uma realidade, a “cauda imaginária do Texto”. Por sua vez, o Texto só pode existir em um campo metodológico, ele se “demonstra” como o “real” lacaniano e “só se prova o Texto num trabalho, numa produção” e conclui: “o seu movimento constitutivo é a travessia” (BARTHES, 2012, p. 67). Também Kristeva (1980) entende o texto como uma produtividade, um espaço onde outros textos se intercalam e se absorvem. Nenhum texto começa, ou termina, está sempre em estado de produção, todo texto é plural, pois é constituído de outros textos, mas, ainda assim, cada

combinação é única e irrepetível. Por fim, o autor apresenta uma possível definição de intertextualidade, para Barthes (2012, p. 71, grifo do autor)

[...] o intertextual em que é tomado todo texto, pois ele próprio é o entretexto de outro texto, não pode confundir-se com alguma origem do texto: buscar as “fontes”, as “influências” de uma obra é satisfazer ao mito da filiação; as citações de que é feito um texto são anônimas, indiscerníveis e, no entanto, **já lidas**: são citações sem aspas.

Ao conceber o texto como uma produção, e não um produto, o conceito de que existe um sentido possível não se sustenta mais frente a esse espaço polissêmico no qual um potencial infinito de sentidos se entrecruza. A busca por sentidos envolve o leitor na própria escritura do texto e faz com que eles também sejam um dos fios que se enovelam e participam da construção do texto.

### **1.5.5 Laurent Jenny e o leitor intertextual**

Assim como Barthes, Jenny é um autor que estuda a intertextualidade pelo viés da relação texto-leitor. Em seu ensaio *A estratégia da forma* (1979), o autor afirma que a leitura de uma obra literária requer que o texto possua uma legibilidade literária e que o leitor demonstre uma competência para decifrar essa linguagem literária, essa competência só pode ser adquirida por meio da própria leitura literária. O autor, também, considera a sensibilidade do leitor a repetição, uma vez que diferentes épocas convidam a práticas de leitura diversas – o autor apresenta o Renascimento e seu “dogma da imitação” como exemplo de um hábito de leitura de repetição – e conclui que “os modos de leitura de cada época estão, portanto, igualmente inscritos nos respectivos modos de escrita” (JENNY, 1979, p. 7).

Em um primeiro momento, Jenny (1979) usa o termo intertextualidade para se referir à obra literária no sentido de que cada uma é ‘parte’ do ‘todo’ maior que é a Literatura, enquanto manifestação artística estabelecida, que possui sistema próprio de funcionamento. Dentro desse sistema literário, toda obra é intertextual e como nova obra posiciona-se em relação aos seus arquétipos em uma relação de realização, transformação ou transgressão. Jenny (1979, p. 6) afirma que, “se qualquer texto remete implicitamente para os textos, é em primeiro lugar dum ponto de vista genético que a obra literária tem conluio com a intertextualidade”.

Ademais, a intertextualidade literária também se manifesta no conteúdo formal da obra, caracterizando a determinação intertextual de uma obra como dupla, o que, na visão de Jenny (1979), pouca o problema, excluindo os casos de citação literal, sobre como determinar o “grau de explicitação” da intertextualidade em uma obra; seria ele derivativo do uso do código ou da matéria da obra. O autor questiona se a citação, o plágio ou a reminiscência podem ser abordados de maneira semelhante e se propõe a tratar a intertextualidade “tão só desde que se possa encontrar num texto elementos anteriormente estruturados, para além do lexema naturalmente, mas seja qual for o seu nível de estruturação” (JENNY, 1979, p. 14).

Jenny (1979) acredita que, ao se deparar com uma referência intertextual em um texto, o leitor possui duas alternativas: continuar a leitura deste fragmento como se fosse um fragmento qualquer, ou se voltar para o texto ali referido como em uma espécie de anamnese intelectual de retorno ao texto-origem. Entretanto o autor alerta que essas alternativas são ilusórias, pois os dois processos de leitura são, na realidade, simultâneos, e segue comparando o estatuto do discurso intertextual com uma super-palavra constituída de fragmentos textuais. A intertextualidade seria, então, uma língua cujo vocabulário é composto por textos preexistentes, o que concede a esse fenômeno uma consistência extraordinária.

Por último, mas não menos importante, o teórico assevera que esse entrelaçamento entre textos não pode ser uma simples sobreposição de sentidos, nem o texto citado pode querer manter seu significado primeiro, nem o texto base pode anular o texto citado. É preciso que os significados mantenham um ‘movimento’ de significação em que os textos, ao mesmo tempo em que se entrelaçam e se rejeitam, criam novas possibilidades de sentido. Enfim, “o texto aproveitado denota e renuncia a denotar, é transitivo e intransitivo, tem o valor de significado a cem por cento e de significante a cem por cento. Toda a palavra, toda a leitura intertextual cabe nesse movimento” (JENNY, 1979, p. 22).

### **1.5.6 Transtextualidade em Genette**

Gerard Genette é um teórico e crítico francês, cujos escritos sobre intertextualidade pertencem à linha estruturalista. De acordo com Allen (2000), a função da crítica literária estruturalista é expor a relação da obra literária com o sistema, iluminando as relações entre os dois que podem ter sido obscurecidas pelo autor. Ao contrário dos pós-estruturalistas, que não acreditam ser possível estabelecer um único sentido ao texto, os estruturalistas mantêm a crença de que é viável identificar, explicar e fixar o sentido do texto, ainda que esse sentido

seja intertextual. Para esses autores, as obras literárias são intertextuais à medida que realizam articulações particulares de seleção e combinação textual, mas, ainda assim, toda esta movimentação acontece dentro de um sistema fechado.

Em seu ensaio *Structuralism and the literary criticism* (1997), Genette baseia-se na noção de *bricoleur*<sup>13</sup>, de Lévi-Strauss, para descrever o trabalho do crítico literário. O crítico, como *bricoleur*, destrincha o texto literário em temas, motivos, palavras-chave, metáforas obsessivas, citações, cartões de índice e referências, em outras palavras, ele reorganiza o texto original em termos que compõem o sistema literário, a partir do qual foi construído em primeiro lugar. Ele classifica a crítica literária como uma metalinguagem, uma vez que faz uso da mesma linguagem que seu objeto de análise.

Na obra *Palimpsestos: a literatura de segunda mão* (2010), Genette (2010, p. 13) propõe como objeto de estudo não o texto, mas o arquitexto, “isto é, o conjunto das categorias gerais ou transcendentais – tipos de discurso, modos de enunciação, gêneros literários etc. – do qual se destaca cada texto em particular”. Para o estudo da arquitextualidade, que ele, em seguida, renomeia de transtextualidade do texto, o autor enumera cinco tipos de relações: intertextualidade – que ele atribui a Kristeva – paratextualidade, a metatextualidade, hipertextualidade e a arquitextualidade.

Genette (2010) classifica a intertextualidade, que ela afirma ser o termo padrão estabelecido por Kristeva, como o primeiro tipo de transtextualidade. Entretanto sua definição oferece uma noção mais restrita do termo, como uma “relação de co-presença entre dois ou vários textos [...] presença efetiva de um texto em outro” (GENETTE, 2010, p. 14), relações essas das quais a citação é a forma mais visível e literal, podendo ser incluída no texto entre aspas, com ou sem ser referenciada. Em seguida, o plágio é descrito como tendo presença menos visível e, também, menos canônica que a citação pois, apesar de literal, não é declarado. E, finalmente, a alusão é tida como a forma menos explícita ao estar resignada a percepção do leitor que deve reconhecer a relação entre os textos sem que ela esteja à mostra no fio do texto.

Um exemplo desse tipo de alusão que pode encontrado na obra *The Sandman* (1989) dá-se ao longo de um dos arcos narrativos, posteriormente, intitulado *World's End* (publicado entre julho e dezembro de 1993), em que um grupo de viajantes se reúne ao acaso, em uma pousada, durante uma tempestade, e se revezam contando histórias para passar o tempo. A cena remete à obra *The Canterbury Tales* (1387) ou *Os Contos da Cantuária* (1387), do autor

---

<sup>13</sup> Os *bricoleurs* eram criadores de mitos primitivos, que Claude Lévi-Strauss menciona em sua obra *The Savage Mind* (1966).

inglês Geoffrey Chaucer, uma coletânea de contos cada qual narrado por um peregrino, enquanto viajam juntos, de Southwark à catedral da Cantuária.

O segundo tipo descrito pelo autor é a paratextualidade, que se refere à totalidade da obra literária e mantém uma relação menos visível e mais distante entre o texto e os paratextos que a compõem, como títulos, intertítulos, prefácios etc., posições que são classificadas como acessórios. Há, ainda, a possibilidade de um texto ser paratexto de outro, como no caso de histórias seriadas, entretanto “a paratextualidade, vê-se, é sobretudo uma mina de perguntas sem respostas” (GENETTE, 2010, p. 16).

A metatextualidade, terceiro tipo abordado pelo teórico, é uma relação crítica no sentido de que um texto alude a outro sem que haja, necessariamente, qualquer indicação aparente, e que é classificada de ‘comentário’. O autor salta, então, para o quinto tipo de transtextualidade, a arquitextualidade. Classificada como a mais abstrata e mais explícita de todas, dá-se de maneira totalmente silenciosa e é de caráter tão somente classificatório.

Enfim, a quarta e última categoria de transcendência textual é a hipertextualidade: “Toda relação que une um texto B (que chamarei **hipertexto**) a um texto anterior A (que, naturalmente, chamarei **hipotexto**) do qual ele **brot**a de uma forma que não é a do comentário” (GENETTE, 2010, p. 18, grifo do autor). O autor classifica esses textos que se originam de outros em duas categorias, sendo a primeira, de ordem crítica funcionando como um metatexto, e a segunda de ordem literária, que ele nomeia de transformação. Um exemplo do metatexto seria o trecho da *Poética* de Aristóteles que ‘fala’ da obra Édipo Rei, enquanto no caso da transformação, o autor evoca o exemplo da *Eneida* e de *Ulisses* em sua relação com a *Odisséia*. Genette (2010) expande a noção de transformação referindo-se a *Ulisses* como uma transformação simples, no sentido de que Joyce realoca a narrativa na Dublin do século XX, enquanto considera a transformação que leva a *Odisséia* até a *Eneida* mais complexa e indireta.

Todavia a *Eneida* não é uma mera transposição, mas sim uma nova narrativa que busca inspirações formais e temáticas em seu predecessor, é uma imitação, termo que o autor usa para denominar essa transformação mais complexa. A imitação necessita que haja um “modelo de competência genérico” (o épico), que é retirado de uma “performance única” (*Odisséia*) e que possa resultar em inúmeras “performances miméticas” constituindo, assim, um modelo “entre o texto imitado e o texto imitativo, uma etapa e uma mediação indispensável, que não encontramos na transformação simples ou direta” (GENETTE, 2010, p. 19). A transformação seria um gesto simples e mecânico, enquanto a imitação requer um domínio daquilo que se deseja imitar.

Por fim, o teórico adverte que a apresentação dos tipos de transtextualidade em sua obra não devem ser vistos como estanques, pois há, entre todas as denominações, comunicação e interseções. Além disso, recomenda que os diferentes tipos de transtextualidade descritos não sejam tomados como classificatórios, mas sim como diferentes aspectos da textualidade.

Os conceitos de intertextualidade aqui expostos servirão de base ao longo da tese para a análise de diferentes aspectos em *The Sandman*. Na primeira seção se investigará a relação entre as diferentes instâncias culturais em que a figura do Sandman se faz presente – folclore, mitologia, Literatura e quadrinhos – e como cada uma serve de inspiração para a construção da personagem Morpheus, o protagonista da série de HQs. Em seguida, na segunda seção, se analisará de que maneira a obra dialoga com o próprio universo quadrinístico, do qual empresta personagens e enredos para compor sua narrativa. Na seção 3, se explorará as possíveis conexões estabelecidas entre a obra *The Sandman* e textos exteriores ao universo dos quadrinhos, em especial com a obra – filme e livro – *O Mágico de Oz*. Finalmente, na última seção a análise se concentrará na maneira com que o texto central passa a se tornar autorreferencial, e vai criando um universo próprio.

## 2 OS MÚLTIPLOS SANDMEN

Na primeira seção, serão apresentadas as instâncias em que a personagem do Sandman pode ser encontrada em variados âmbitos culturais e algumas de suas principais manifestações. As personagens serão apresentadas e analisadas em comparação com a personagem central da série em quadrinhos *The Sandman*, no intuito de se estabelecer qual é a influência exercida pelos textos anteriores na construção da 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 do Sandman a ser explorada é a figura folclórica, que pode ser retrçada ao folclore escandinavo, mas também bastante presente nas tradições folclóricas dos países de língua inglesa. No Brasil, esta personagem é mais conhecida por João Pestana. Em seguida, será analisada a figura de Morfeu, que é o deus grego, correspondente ao Senhor dos Sonhos. Como é comum na mitologia dos povos mais antigos, existem diferentes relatos sobre a personagem, sendo seu domínio sobre os sonhos dos mortais a característica comum a todos. Segue-se, então, um breve comentário sobre a presença da personagem Sandman, na Literatura, mais especificamente no conto *Ole Lukøje* (1841), de Hans Christian Andersen. Esse conto foi escolhido em detrimento de outros mais renomados, como *O Homem da Areia* (1816), de E.T.A. Hoffman, porque a personagem do garoto Hjalmar dialoga diretamente com Daniel, uma das personagens centrais da série de Gaiman. Por último, serão apresentadas as versões anteriores da personagem Sandman nos quadrinhos. A personagem de Gaiman foi a quarta tentativa de emplacar a personagem Sandman, que teve sua primeira aparição quadrinística, em janeiro de 1939, na *New York World's Fair Comics* nº1.

Diante da quantidade e variedade de referências existentes, não é surpreendente o fato de que a personagem Sandman, imaginada por Neil Gaiman para habitar sua obra, seja uma personagem híbrida, um amálgama constituído da junção de diferentes características de outros personagens que, ao se unirem, formam o protagonista desta narrativa gráfica. A seguir, serão estabelecidas algumas das possíveis correlações existentes entre os diferentes *SandmEn*.

### 2.1 O SANDMAN DO FOLCLORE

Seria tão supérfluo quanto pueril tentar retrçar a origem da figura lendária do Sandman, pois, assim como é peculiar às figuras folclóricas, elas nascem junto às histórias

contadas e repassadas entre os sujeitos na sua rotina diária com o passar dos anos. Ben-Amos (1971, p. 7) afirma que, “uma das características intrínsecas do folclore, é ser difundido ao longo do tempo por tradição oral, dispensando qualquer forma de registro que ateste a sua gênese ou autoria”. O autor, segundo Barthes (2012, p. 58, grifo do autor), é, na verdade, uma personagem moderna que se originou na nossa sociedade quando “ao sair da Idade Média [...] ela descobriu o prestígio do indivíduo, ou como se diz nobremente, da **pessoa humana**”.

Mas, ainda que não se consiga identificar um autor, acredita-se que as primeiras aparições dessa personagem retomam o folclore escandinavo, no qual ele é retratado como um elfo doméstico que aparece à noite para jogar areia nos olhos das crianças que não querem ir para a cama, forçando-as assim a dormir (WALSH, 1894, tradução nossa). De acordo com esta versão da lenda, se, ao acordar, a criança pudesse sentir pequenos grãos em seus cílios, ela saberia que havia recebido a visita do Sandman.

Rysan define folclore como a objetificação coletiva das emoções básicas, como reverência, medo, ódio, admiração e desejo por um grupo social (BEN-AMOS, 1971, tradução nossa). No caso da figura do Sandman, ele parece vir para explicar desde algo ainda mais trivial, como a substância que os olhos produzem enquanto o corpo dorme, até os mistérios que envolvem o sonho e o sono. Ao coçar os olhos pela manhã, tem-se a sensação de que há areia neles e a figura do Sandman parece ter surgido como uma explicação que, ainda que hoje possa ter uma justificativa científica, oferecia aos povos mais antigos uma explicação plausível. Como postula Ben-Amos (1971, p. 3, tradução nossa): “o folclore é por vezes apenas um conto bem contado”.

A lenda de Sandman também é recorrente no folclore inglês, em que a figura de um duende que ajuda as crianças a dormirem existia nas histórias populares. Entre os muitos duendes do folclore inglês, havia Billy-Winker, “um duende mítico que fecha os olhos das crianças na hora de dormir” (WRIGHT, 1913, p. 202, tradução nossa). Na *nursery lore* – conjunto de histórias e cantigas que passam de pais para filhos entre as gerações – dos ingleses há ainda referências a uma personagem similar a Billy-Winker, chamada *Dustman*. Como já mencionado, não é possível estabelecer com exatidão o surgimento de uma lenda, mas alguns autores, como Simpson e Roud, acreditam que o termo Sandman foi usado pela primeira vez na tradução do conto *Ole Lukøje* (1841), de Hans Christian Anderson para o inglês (SIMPSON; ROUD, 2000), popularizando não só a figura do Sandman, de Andersen, como o próprio nome sobre os demais.

Em *The Sandman* (1989), número 39, essa versão da lenda é recordada por Marco Polo, quando ele vai de encontro ao chão e cai com o rosto enterrado na areia, ao andar pelo



deserto. Ao se levantar, enquanto limpa a areia dos olhos, ele relembra a lenda que sua mãe lhe contava, na infância, sobre um homem alto e pálido, com vestimentas da cor do arco-íris, que carregava uma bolsa de areia mágica que era jogada nos olhos das pessoas e as mandava ao mundo dos sonhos. Era esta areia que podia ser sentida nos olhos ao acordar. Sobre esse homem, a mãe o alertava: “Você não pode vê-lo, Marco, mas ele pode ver você” (GAIMAN, 1992f, p. 4, tradução nossa). Porém, na trama gaimaniana, a lenda é recontada de outra forma, o duende ou elfo é substituído por um ‘homem alto e pálido’ em uma referência aberta à Morpheus, de maneira que, no universo de Gaiman, a figura folclórica do Sandman é e sempre será o próprio Morpheus<sup>14</sup>. E, além de substituir a criatura folclórica na sua gênese, a narrativa potencializa o efeito da areia que, não só faz dormir, mas sonhar.

Existem, ainda, variantes da lenda do Sandman, uma delas data do fim do século XVIII e início do século XIX, e o representa não como um elfo ou duende, mas como uma espécie de bicho-papão (*nursery boogie*) – termo usado para se referir aos espíritos, ogros e monstros usados pelos adultos para assustar as crianças e fazê-las se comportarem. Essa versão traz o Sandman como um ogro aterrorizante que joga areia grossa nos olhos das crianças que não querem dormir e, quando as crianças, aos gritos, coçam os olhos, seus globos oculares caem ao chão ensanguentados. O Sandman, então, recolhe os olhos e os leva para alimentar seus filhotes de bico longo, que habitam um ninho construído no arco da lua crescente (ROSE, 2000).

Brandão (2010, p. 41) pontua que “fora ser uma fração tradicional da cultura popular, ainda que em movimento, recriando-se, uma outra característica do fato folclore é ele ser persistente”. No começo do século XIX, estas duas representações do Sandman, benigna e maligna, são assimiladas, respectivamente, em contos literários dos autores Hans Christian Andersen e E. T. A. Hoffman. Enquanto o *Ole Lukøje* (1841) de Andersen é representado como uma figura amigável, que leva o garoto Hjalmar em divertidas aventuras, Coppelius – o homem que o protagonista associa à figura do Sandman – é representado como um homem assustador e malvestido, “horrível e repelente” (HOFFMAN, 2012, p. 3). Os contos serão analisados em maior profundidade, ainda nesta seção.

Já no século XX, mais precisamente no ano de 1939, a personagem do Sandman chega às histórias em quadrinhos pelas mãos dos artistas Garner Fox e Bert Christman, quando eles

---

<sup>14</sup> Ao longo da série, Gaiman desenvolve um padrão de inscrever os textos-citados – usaremos esse termo aqui no sentido literal para nos referirmos aos textos incorporados ao texto central – em sua narrativa de maneira que eles evocam o outro texto, ao mesmo tempo em que o reescreve. Essa ideia será melhor trabalhada no decorrer da seção 4.

resgatam o nome dessa personagem lendária para batizar o herói que haviam acabado de criar: *The Sandman*<sup>15</sup>. É possível analisar a escolha do codinome Sandman para a nova personagem por dois vieses diferentes. De acordo com a enciclopédia *Who's Who* (1986),<sup>16</sup> o nome faz referência 'as areias do tempo'. Ao decidir tomar uma atitude contra a atual situação da sociedade, Wesley Dodds – a identidade civil do herói – deixa de ser só um mero observador e passa a ser um agente da história, ele não mais observa o tempo passar, ele passa a moldá-lo, sendo assim, assume o codinome: Sandman (Homem da Areia). O que teria levado à escolha do nome, nesse caso, seria a relação do tempo com as areias de uma ampulheta, que, por sua vez, simbolizam o passar do tempo.

Por outro lado, este é um herói desprovido de superpoderes, que desenvolve suas armas quimicamente, em seu laboratório e cuja principal arma no combate ao crime é uma pistola a gás que projeta um spray verde. As propriedades químicas desse spray fazem com que seus inimigos fiquem sonolentos e abertos às sugestões, levando-os a confessarem seus crimes. O fato de a personagem possuir o codinome Sandman e de sua arma provocar sono remete, diretamente, à personagem folclórica e oferece outra leitura possível para a escolha do nome desse herói.

Os contos e a versão inaugural do Sandman têm algo peculiar em comum, todos usaram o nome Sandman em suas narrativas, mas em nenhum desses textos a areia, enquanto elemento místico, está presente. Curioso notar que, apesar do nome (Sandman – *Homem da Areia*) ser indicativo do elemento (*sand* – areia) a característica que é transportada tanto para os contos quanto para os quadrinhos é a habilidade que a personagem possui de induzir o sono, e não o fato de que sua areia mágica coloque as pessoas para dormir. Há, aqui, uma desassociação entre o elemento areia e o fato de que é essa areia, e não o indivíduo Sandman, que faz as pessoas dormirem. A relevância da areia é apagada apesar de o nome da personagem ser mantido. Sandman não mais se refere ao sujeito mítico, que faz uso da areia para provocar sono e passa a se referir tão somente à entidade que faz dormir. Desta forma, tanto nos contos quanto nos quadrinhos, o nome Homem da Areia não evoca a presença do próprio elemento que o nomeia.

---

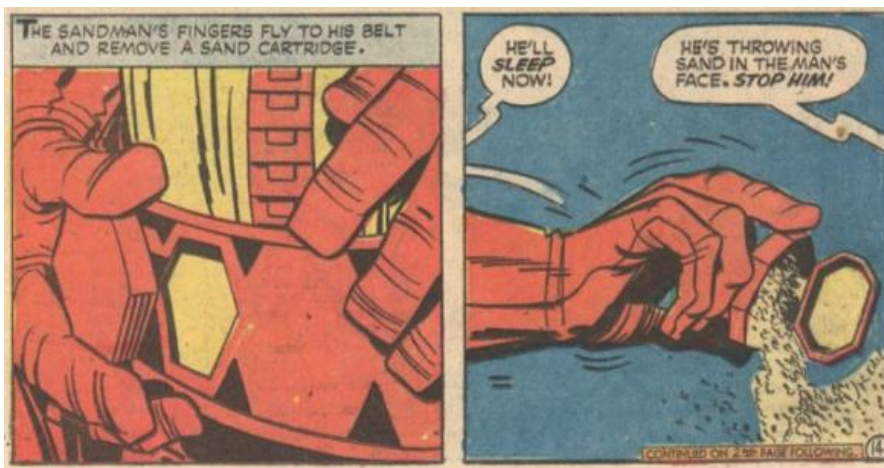
<sup>15</sup> Apesar de o nome da personagem, em todas as suas versões, trazerem o artigo definido *the* como parte do nome: *The Sandman*, o artigo será abandonado para se referir ao personagem para que haja uma melhor fluidez do texto.

<sup>16</sup> *Who's who: the definitive directory of the DC Universe* é um termo guarda-chuva, usado pela DC para diversas séries de quadrinhos publicadas entre 1984 e 1993, que catalogavam os personagens e os universos da DC.

Ainda assim, o título que perpetuou é aquele que une o ‘ser’ ao seu ‘elemento’. Talvez um nome mais transparente, para os casos anteriormente mencionados, seria *Sleepman* (Homen do Sono) ou, ainda, *Dreamman* (Homem do Sonho), mas a resistência ao tempo da denominação que traz em sua própria descrição esse elemento, torna a areia em si de absoluta significância e faz com que ela, futuramente, torne-se inerente à personagem, de maneira que remeta a uma manifestação física de sua própria essência.

E é justamente esta relação simbiótica da personagem com seu ‘elemento mágico’ que Jack Kirby resgata ao criar a segunda encarnação de *The Sandman* (1974) – agora vivido pelo psicólogo Garrett Sanford – um herói nos moldes do Super-Homem<sup>17</sup>, ele vai usar a areia mágica como uma de suas armas na luta contra seus inimigos. É da areia que ele retira um de seus poderes e é a ela que recorre quando precisa de auxílio. Aqui, a areia volta a ter a mesma característica mágica que a areia das lendas e, ao ser jogada nos olhos de alguém, faz com que caiam no sono (Figura 1). O mesmo acontece com a terceira versão de *The Sandman* (1988), em que Sandman, vivido por Hector Hall, não só continua a usar a areia como uma de suas armas, mas também o recipiente em que a areia fica guardada é semelhante à da versão anterior (Figura 2). Este é, ainda, um dos pequenos detalhes que ajudam a manter o vínculo estreito das personagens de Garrett Sanford – segunda versão da personagem – e Hector Hall, o terceiro Sandman.

**Figura 1** – Garrett Sanford – o segundo Sandman – e seu cartucho de areia, em *The Sandman* nº 1



Fonte: Simon (1974, p. 14).

<sup>17</sup> Essa ideia será melhor explorada ainda no decorrer desta seção, na sessão 2.4.

**Figura 2** – Hector Hall, o terceiro Sandman, também faz uso do cartucho de areia, em *Infinity Inc.* n° 49



Fonte: Thomas e Thomas (1987a, p. 13).

A areia, junto ao elmo e ao rubi, são as ferramentas mágicas da personagem central da série de Neil Gaiman. Ademais, a areia, que se popularizou por meio da lenda como uma espécie de pó sonífero, torna-se muito mais poderosa nas mãos do Sandman gaimaniano, em *The Sandman* mais do que trazer o sono (Figura 3), a areia transporta os seres vivos afetados por ela até o Sonhar<sup>18</sup>. Morpheus vale-se do poder da areia para escapar de seus captores, ainda no início da trama, e novamente, quando se vê encurralado em sua visita ao inferno. Esses são momentos em que a função da areia remete às versões anteriores das personagens dos quadrinhos que tinham, na areia, uma arma de enfrentamento. Ao longo da série, a areia será usada inúmeras vezes, mas esse elemento adquire poderes que vão muito além de provocar o sono.

**Figura 3** – Morpheus usa a areia para fazer Joshua Norton dormir, em *The Sandman* n° 31



Fonte: Gaiman (1999b, p. 3).

O poder que a areia tem de transportar as pessoas até o Sonhar faz com que ela, por vezes, funcione como uma droga com poder de oferecer um respaldo às dificuldades do mundo real. No número 3 da série, quando Morpheus, finalmente, encontra sua bolsa de areia que lhe havia sido roubada, ela está em posse de Rachel, ex-namorada de John Constantine que, ao se separar dele, levou consigo o artefato escondido. Ao encontrá-la, Morpheus percebe que Rachel vinha usando a areia para se manter em um estado de sonho, sem perceber

<sup>18</sup> O Sonhar (*Dreaming*) é o reino onde Morpheus habita, uma descrição detalhada pode ser encontrada na seção 3.

que o uso constante da areia estava alterando a realidade a sua volta e destruindo seu corpo. Infelizmente, é tarde demais para Rachel que corrompeu seu corpo e sua mente com o contato constante com a areia mágica (Figura 4). Em um ato de piedade, Morpheus, então, vai usar essa mesma areia para fazê-la dormir pela última vez (Figura 5). Esse é o único momento da narrativa em que a ideia popular de que a morte é o último sono se concretiza.

**Figura 4** – Rachel corrompida pelo uso indiscriminado da areia de Morpheus, em *The Sandman* nº 3



Fonte: Gaiman (1996d, p. 20).

**Figura 5** – Morpheus usa a areia para presentear Rachel com um último sonho, em *The Sandman* nº 3



Fonte: Gaiman (1996d, p. 24).

Uma das características que a areia possui, enquanto símbolo, é a de infinitude, pois ela tem um aspecto incomensurável que “vem da multiplicidade de seus grãos”, Chevalier (1982, p. 837) menciona um dos ensinamentos do Buda que diz que “as eras passadas [...] são ainda mais numerosas do que os grãos de areia contidos entre a fonte e a foz do Ganges (*Samyulta Nikâya*. 2, p. 178)” e, completa com uma descrição semelhante que está em Josué, 11:4: **“Eles saíram com todas as suas tropas, uma multidão inumerável como a areia do mar”** (CHEVALIER; GHERRBRANT, 1982, p. 837, grifo dos autores). Assim como a areia, Morpheus, para os seres vivos, também é infinito – enquanto um aspecto do Rei dos Sonhos – ele sempre existiu e continuará existindo até o fim dos tempos. Na trama, as personagens dos Perpétuos<sup>19</sup> são personificações antropomórficas de ideias humanas comuns a todos os seres vivos, não mais que ideias que se vestem do aspecto humano. Ao recuperar sua bolsa de areia, Morpheus toca seu conteúdo incessantemente e diz: “Sinto cada grão dela, inesgotável. Sem fim. Como eu, como os poucos da minha espécie. SEM FIM” (GAIMAN, 1996e, p. 1, tradução nossa).

Outra característica, que Chevalier e Gherrbrant (1982, p. 837) atribuem à areia, é ser um elemento “fácil de penetrar e maleável” que “se casa com as formas que nela moldam”. Esta maleabilidade da forma é mais uma das particularidades que a areia e Morpheus compartilham, pois assim como a areia se molda ao recipiente em que é colocada, também o Sandman de Gaiman usa sua capacidade de metamorfose para se adaptar ao ambiente e em companhia com que se encontra. Esse é um traço que, no caso da personagem gaimaniana, está relacionado ao fato de ela ter uma de suas inspirações no deus Morfeu da mitologia grega, e essa ligação será melhor explorada posteriormente nessa seção.

A areia, em alguns momentos, representa a própria matéria-prima dos sonhos, elemento da criação e, também, subproduto da destruição. Ao criar um novo sonho (Figura 6) Morpheus sente que “a areia cai como pó das minhas mãos, e um vento fraco a captura e espalha pelo chão. Dunas enormes, então, ouro e fusco, o céu acima é vasto e violeta, um céu de dias passados. No presente, a lua ascende” (GAIMAN, 1993b, p. 9, tradução nossa). Em contrapartida, ao final da jornada – que é analisada na Sessão 3 – Morpheus é invocado pela

---

<sup>19</sup> De acordo com a enciclopédia *Who's Who da DC Comics*: “Os Perpétuos são uma família de sete entidades conceituais – Destino, Morte, Sonho, Destruição, Desejo, Desespero e Delírio – que existem porque os seres sencientes sabem que eles existem” (SANDERSON, 1992, p. 47, tradução nossa). Diz a Morte: “Quando a primeira coisa viva surgiu, eu estava lá, esperando. Quando a última coisa viva morrer, meu trabalho estará terminado. Colocarei as cadeiras sobre as mesas, apagarei as luzes e fecharei o universo quando partir” (GAIMAN, 1998b, p. 20, tradução nossa).

protagonista Barbie para *descriar* (uncreate) a terra que abrigou seu duplo<sup>20</sup>, pois já não precisa mais dela. Nesse momento, Morpheus recebe todas as criaturas em seu manto até que sobre somente um punhado de areia (Figura 7): “E então ela se esmigalhou em suas mãos. Era apenas pó [...] areia [...] uma areia multicolorida e cintilante que se espalhou pelo vento gélido no fim do mundo” (GAIMAN, 1992c, p. 36, tradução nossa).

**Figura 6** – Morpheus usa a areia para criar um novo sonho, em *The Sandman* nº 46



Fonte: Gaiman (1993b, p. 9).

**Figura 7** – Morpheus ‘descria’ o mundo que habitava o sonho de Barbie, em *The Sandman* nº 36



Fonte: Gaiman (1992c, p. 36).

A areia é tão integral à constituição do Sonhar, que quando Daniel perambula entre a realidade e o sonhar, ele acorda com os pés cheios de areia. Em tempo, por ter sido gestado no Sonhar, Daniel é um dos poucos seres com a habilidade de navegar entre a realidade e o reino dos sonhos enquanto acordado. A areia pode representar, ainda, a passagem do tempo, como

<sup>20</sup> O Cuckoo, vilão do arco narrativo explorado no capítulo 3, revela-se como o duplo da protagonista Barbie.

quando Morpheus olha impaciente a ampulheta escorrer, enquanto aguarda por Nada, mas, ao mesmo tempo, pode apresentar um desafio à noção humana do conceito de tempo linear<sup>21</sup>.

Dois dos contos pertencentes à série (*Soft Places*, nº 39; *Exiles*, nº 74) são ambientados no deserto que são caracterizados também como *soft places*<sup>22</sup>: lugares onde a fronteira entre o sonho e a realidade é corroída, e o tempo dá voltas em si mesmo. As personagens são, o viajante Marco Polo e Master Li, conselheiro do imperador chinês exilado, e ambos se perdem ao longo de uma travessia pelo deserto. Entretanto eles não estão apenas perdidos no deserto, mas entre dimensões, pois as barreiras entre a realidade e o sonho foram apagadas. Nesses ‘locais’ o tempo – como os humanos o concebem – é anulado, e os indivíduos experienciam um tipo de estado de sonho acordado. Marco só consegue voltar à realidade após um encontro com o próprio Morpheus que usa a própria areia do deserto para guiá-lo de volta à caravana de seu pai. De volta à realidade, Marco se lembra apenas de fragmentos de um sonho que ele tenta explicar em palavras, ao mesmo tempo em que as palavras lhe fogem. Master Li também se encontra com o Sandman, mas no aspecto de Daniel e, após recusar o convite dele para atuar como conselheiro no Sonhar, volta para a realidade e continua sua jornada.

Conclui-se, aqui, que, a principal característica da figura folclórica do Sandman, incorporada na trama da série, é sua ligação com a areia, elemento que materializa seu poder e que também o nomeou. Ainda que essa ligação nem sempre tenha se mantido de forma direta, foi esse o nome que resistiu ao passar do tempo. Vale notar que, diversas outras figuras folclóricas de diferentes culturas estão presentes na trama, em especial, as fadas, mas essas serão analisadas posteriormente, na seção 5. Em seguida, será explorada a figura de Morfeu, entidade que desempenha, na mitologia grega, função similar ao de Sandman no folclore.

---

<sup>21</sup> A noção de tempo linear foi construída pelos indivíduos com o passar do tempo. Whitrow (2005) postula que o homem primitivo vivia em um eterno presente que passa a ser questionado quando os sujeitos se dão conta que os seres vivos nascem e morrem e, conseqüentemente, passam a refletir sobre as noções de passado, presente e futuro. Ainda assim, os povos mais antigos tinham uma relação íntima com a natureza e seus ciclos, o que os levava a experienciar o tempo como repetição. Foram necessários a introdução do calendário cristão e a invenção do relógio mecânico no século XVII para que os sujeitos passassem a se relacionar com o tempo linear e progressivo. Whitrow (2005, p. 17) conclui que “a percepção dessas distinções temporais é uma das faculdades mentais mais importantes a distinguir o homem das outras criaturas vivas”.

<sup>22</sup> Nem todos os *soft places* são no deserto, mas existem poucos ainda: apenas alguns milhares de milhas quadradas na Austrália central, algumas ilhas no Pacífico, um campo na Irlanda, e uma montanha ocasional no Arizona.



## 2.2 O SANDMAN DA MITOLOGIA

Roger D. Woodard, ainda na introdução do *The Cambridge Companion to Greek Mythology* (2009), menciona a dificuldade de se escrever sobre a mitologia grega uma vez que “aquilo que chamamos de ‘mito grego’ não é um monólito inexpressivo, mas multifacetado, multifário e multivalente, um fenômeno fluido” (WOODARD, 2009, p. 1, tradução nossa). Também Grimal (2005) pontua que escrever sobre mitologia impõe fazer escolhas que acabam por limitar a obra, deixando-a à mercê de lamentações pela ausência de uma ou outra versão. Sendo assim, não é surpreendente encontrar discrepâncias nos relatos sobre as figuras mitológicas que Gaiman adota para habitarem o seu panteão. São inúmeras as personagens, pertencentes à mitologia mundial, que são referenciadas ao longo da trama, *The Sandman*, a começar pelo próprio protagonista, o Sandman cuja alcunha mais frequente é Morpheus<sup>23</sup>.

Morfeu – na mitologia grega – é um dos Oneiros (Sonhos), que são os mil deuses e semideuses filhos de Hipnos (deus do Sono), que povoam os sonhos dos mortais ao assumir a forma de alguém conhecido, para lhes oferecer conselhos ou conforto enquanto dormem. Dos mil filhos do Sono, apenas três são nomeados: Morfeu (Sonho), Probetor (Pesadelo) e Fântaso (Fantasia). Segundo March (2001), que baseia seu texto nos escritos de Ovídio, Hipnos e os Oneiros habitam uma caverna escura e úmida, na terra dos Cimérios, banhada pelo rio Lete. Na contramão, Graves (1987) afirma que a morada de Hipnos e Morfeu é o Hades (Inferno), onde residem junto do irmão de Hipnos, Tântatos (Morte). Apesar de ser um deus de considerável notoriedade na cultura ocidental, as informações existentes sobre o deus Morfeu limitam-se à sua filiação, morada e uns poucos detalhes de sua aparência.

Morpheus, na série em quadrinhos, não é um deus. Em vários momentos, ao longo da narrativa, diferentes personagens, incluindo o próprio Morpheus, afirmam que ele não é um homem, mas também não é um deus. Ele recebe diferentes alcunhas e é constantemente chamado de Rei dos Sonhos, Senhor do Sonhar ou, até mesmo, Príncipe das Histórias, entretanto chamá-lo de deus seria, na verdade, uma restrição da sua verdadeira essência. Segundo Sanderson (1992), alguns dos Perpétuos são considerados deuses por membros de diferentes religiões politeístas, como é o caso de Morfeu (Sonho) e Tântatos (Morte), portanto, esta associação não é verdadeira, pois os deuses, eventualmente, deixam de existir quando são

---

<sup>23</sup> Para facilitar o entendimento das análises, o nome Morfeu será usado para se referir ao deus grego e Morpheus para se referir ao Sandman de Gaiman, uma vez que há a existência de quatro diferentes versões da personagem, e os dois aspectos dela (Morpheus e Daniel), presentes na série, podem causar confusão.

esquecidos pelos últimos de seus seguidores, mas os Perpétuos existirão enquanto qualquer ser senciente ainda habitar a terra.

Há um exemplo desta relação temporária dos humanos com seus deuses na presença da deusa Ishtar, uma das mais proeminentes deusas do panteão Assírio-Babilônico e a personificação divina do planeta Vênus. Em diferentes versões, era filha de Sin ou Anu e dependendo de sua filiação, era tida, respectivamente, como deusa da guerra ou do amor. Sua versão mais perpetuada é a de deusa do amor e da volúpia, no entanto sua personalidade era irritadiça e beligerante, quando não conseguia o que desejava (GRAVES, 1987)

Em *The Sandman*, Ishtar há muito foi esquecida por seus adoradores e se tornou só mais um verbete nas enciclopédias de mitologia. Esquecida, ela vive entre os humanos e trabalha como dançarina exótica em uma boate<sup>24</sup>. Ela mesma explica para Morpheus que os clubes de strip-tease são os últimos “templos do desejo” e funcionam como um substituto dos antigos templos onde ela era adorada e afirma: “Até um pouco de adoração é melhor do que nada” (GAIMAN, 1993a, p. 14). Cabe lembrar que, na Mitologia, apesar de sua natureza violenta, Ishtar também pode agir com gentileza, e os mortais são, frequentemente, beneficiados com sua cortesia (GRAVES, 1987). A Ishtar da trama de Gaiman não mede esforços para ajudar a amiga Tiffany, e quando Ishtar apresenta sua última dança, consumindo tudo ao seu redor com sua energia até que culmine em uma explosão, Tiffany é poupada. A antiga deusa, há muito esquecida, finalmente abandona a dimensão humana.

Mas, apesar de não ser um deus, algumas das particularidades da personagem Morpheus remetem ao deus Morfeu da mitologia. Primeiro, a criação de Gaiman incorpora as características do deus do Sonho e se estabelece como o senhor do Sonhar. Ele ainda absorve o deus Probetor (Pesadelo) como um aspecto menor do seu domínio, em que os pesadelos – como o Coríntio, Brute, Glob e Borghal Rantipole – são criaturas formadas a partir da essência dos sonhos, mas estão subordinadas a Morpheus, que se autointitula ‘Rei do reino dos Sonhos e dos Pesadelos’. Também a conexão fraternal entre Hipnos e Tânatos estende-se para o universo dos Perpétuos, e o deus da morte é Tânatos, filho da Noite e irmão do Sono (Hipnos), entretanto, aqui, a Morte (Tânatos) é a irmã mais velha do Sonho (Morfeu).

---

<sup>24</sup> O clube em que Ishtar trabalha chama-se *Suffragette City*, que é o nome homônimo de uma canção de David Bowie, lançada em 1976. Não existe um consenso sobre o conteúdo da letra, a não ser que ela faz referência a uma mulher que seria uma *suffragete*. *Suffragettes* – sufragistas em português – é um termo usado para se referir às mulheres que lutaram pelo direito do voto, no final do século XIX e início do século XX. Existem duas possíveis interpretações para se nomear o clube de tal maneira. Por um lado, pode parecer irônico nomear um lugar de objetificação feminina com uma referência às mulheres que lutaram pelos seus direitos, por serem tratadas como sendo tão relevantes à sociedade quanto os homens. Por outro lado, também é possível que trabalhar na indústria do sexo seja uma escolha de mulheres que se sentem confortáveis em usar seus corpos como instrumento de trabalho.

Segundo Commelin (2000), Tânatos era um inimigo dos homens, a quem eles odiavam e aparece nas esculturas antigas com o rosto desfigurado e emagrecido, os olhos fechados, coberto por um véu. Ao contrário da mitologia que descreve Tânatos como um ser masculino alado (GRIMAL, 2005) a personificação da Morte em *The Sandman* é feminina, é o único dos Perpétuos que não possui seu reino astral, mas vive em uma pequena casa na Terra.

March (2001), assim como Grimal (2005), descrevem Morfeu como sendo, também, uma entidade alada, com rápidas e silenciosas asas que o levam, em segundos, a qualquer lugar na Terra. Gaiman (1989) trabalha de maneira diferente com essa característica em seu personagem, tornando-o capaz de se movimentar livremente no mundo dos sonhos, inclusive, ‘pegando carona’ nos sonhos dos mortais. Ele também transita no limite do sonho e da realidade, materializando-se ao adentrar no mundo real. Já uma vez que está entre os mortais, ele deve se locomover como um dos mortais.

Grimal (2005) pontua, ainda, que seu nome é derivativo do termo grego para ‘forma’ e, assim como seus irmãos, ele era capaz de imitar a forma humana com perfeição. A capacidade de alterar sua forma – como mencionado anteriormente – é amplamente explorada ao longo da trama, desde uma simples troca de roupa até a transformação total. Ao trazer essa característica para os quadrinhos, cria-se uma enorme gama de possibilidades de representação da própria personagem, que vai ser explorada extensivamente pelos artistas ao longo da série.

Scott McCloud, em sua obra *Desenhando quadrinhos* (2008), afirma que os três principais componentes de um personagem de quadrinhos são: vida interior, traços expressivos e distinção visual, e que, a consistência dessas representações ao longo da trama é importante para o desenvolvimento e completude da personagem. No caso da série de Gaiman, é justamente a inconsistência da representação visual de Morpheus que ajuda na construção da personagem, que consegue representar nas imagens a ideia conceitual de um habitante do mundo dos sonhos. Ao alterar constantemente tanto as feições quanto as vestimentas do Senhor do Sonho, sua identidade de personificação de um conceito é reforçada. Dessa forma, as informações, que recebemos sobre Morpheus por intermédio do texto, são reforçadas pela representação imagética em uma arte em que texto e imagem “estão irrevogavelmente entrelaçadas” (EISNER, 2010, p. 127).

Alguns exemplos das diferentes formas com que Morpheus é retratado, incluem a de um deus africano ao se despedir de Nada, no número 28 (Figura 8), ou de um antigo deus marciano ao se deparar com o Caçador de Marte, no número 6 (Figura 9), ou, ainda, um gato, quando se encontra com a deusa Bast, no deserto, no número 26 (Figura 10). Hartmann

(2011)<sup>25</sup> acredita que os sonhos não são apenas imagens aleatórias e repetições de eventos diários, mas são também uma criação subjetiva que estabelece novas conexões mentais, enquanto o sujeito dorme. Ademais, não existe uma interpretação absoluta possível para os sonhos, pois ele se dá em um processo mental que possui uma linguagem própria e que não pode ser sistematicamente traduzida para “pensamentos despertos ou uma linguagem desperta” (HARTMANN, 2011, p. 133). Uma vez que os sonhos são subjetivos, a ideia de que uma entidade que represente a personificação deste conceito seja vista ou imaginada de forma diferente, por cada ser que entra em contato com ela, parece bastante plausível.

**Figura 8** – Morpheus como um deus africano em seu encontro com Nada, em *The Sandman* n° 28



Fonte: Gaiman (1998j, p. 4).

<sup>25</sup> Em sua obra *The nature and functions of dreaming* (2011), Hartmann (2011) classifica os sonhos como uma forma de operação mental – e não um estado dissociado – em que está, no extremo, uma sequência, que começa com o sonho, passa pela fantasia e pelo devaneio e chega no outro extremo, o do pensamento desperto. Os sonhos são também hiper-conectivos porque permitem que conexões sejam estabelecidas de forma mais solta e livre do que quando estamos acordados. Entretanto essas conexões não são aleatórias, pois são guiadas pelas emoções dos sujeitos. A linguagem dos sonhos são, principalmente, metáforas, os indivíduos não sonham com o que Hartmann chama de os 3 Rs (leitura, escrita e aritmética), pois o estado do sonhar evita atividades muito coesas ou previamente aprendidas.



**Figura 11** – Morpheus vestindo um tradicional quimono japonês, em *The Sandman* nº 26



Fonte: Gaiman (1998h, p. 18).

**Figura 12** – Morpheus em trajes renascentistas, em *The Sandman* nº 19



Fonte: Gaiman (1998a, p. 2).

**Figura 13** – Morpheus vestindo um trenchcoat na companhia de Constantine, em *The Sandman* nº 3



Fonte: Gaiman (1996d, p. 8).

Outro detalhe que a obra empresta das histórias da Mitologia grega, mas, especificamente, das *Metamorfoses* de Ovídio, é a descrição do portão de entrada da morada dos Oneiros. Para chegar até os homens, eles devem atravessar os ‘Portões do Sono’, sendo os sonhos enganosos, passavam pelo portão de marfim, e os sonhos verdadeiros pelo portão de osso. Quando Morpheus descreve seu domínio, o Sonhar, ele menciona as diversas construções e paisagens lá existentes, até que se alcançam os portões de marfim e osso (Figura 14). Eu mesmo os esculpi quando o mundo era mais jovem e a ordem necessária” (GAIMAN, 1996c, p. 11). Morpheus, então, descreve os portões da mesma maneira em que eles são descritos por Ovídio em seus escritos.

**Figura 14** – Morpheus em frente dos portões de marfim e osso, em *The Sandman* nº 2



Fonte: Gaiman (1996c, p. 11).

Outro elemento da mitologia grega que é vital ao desenvolvimento da narrativa em *The Sandman*, é Orfeu, que, apesar de aparecer poucas vezes ao longo da trama, é personagem central, pois sua morte estabelece o cenário para o conflito final entre Morpheus e as Fúrias, que também são elementos da mitologia. Assim como na mitologia grega, o Orfeu gaimaniano é filho de Calíope, a primeira das nove Musas, filhas de Zeus e Mnemosine, e deusa das artes, música e literatura, Calíope, musa da poesia épica. A deusa aparece em poucas ocasiões, a primeira em que protagoniza um conto homônimo (*The Sandman* nº 17) em que, após ser capturada enquanto se banhava no Monte Hélicon<sup>26</sup>, é mantida em cativeiro por um escritor que a usa como sua musa pessoal (Figura 15). Ela sofre por décadas até que chama por Morpheus, e ele aceita intervir na situação para libertá-la. Aparece, ainda, no casamento de Orfeu (edição especial) e novamente ao final da série, durante o velório de Morpheus, quando recorda o tempo em que foram amantes (Figura 16).

<sup>26</sup> Existem, no Monte Hélicon, duas fontes, Aganipe e Hipocrene que são consideradas sagradas pelas Musas. De acordo com o mito, nesse monte também fica a fonte onde Narciso teria se sentado para admirar-se.

**Figura 15** – Calíope é capturada ao se banhar no Monte Hélicon, em *The Sandman* nº 17



Fonte: Gaiman (1997l, p. 11).

**Figura 16** – Calíope no funeral de Morpheus, em *The Sandman* nº 71



Fonte: Gaiman (1996f, p. 6).

A personagem de Orfeu<sup>27</sup> aparece pela primeira vez na trama no número 29, *Thermidor* (1998k), quando, em meio à Revolução Francesa, Johanna Constantine<sup>28</sup> recupera sua cabeça e a leva para um lugar seguro, em uma ilha grega. Ao longo da narrativa, Orfeu é mencionado poucas vezes, apenas o suficiente para que se lembre de sua existência e de sua desavença com seu pai, Morpheus. A edição especial relata a história do casamento de Orfeu com Euridice, de maneira muito semelhante àquela existente na mitologia grega. Orfeu é um exímio menestrel – de acordo com a lenda o maior que já existiu – e se casa com a ninfa

<sup>27</sup> A história de Orfeu, filho de Morpheus e Calíope, é contada em uma edição especial de *The Sandman Special*, publicada em novembro 1991 e, apesar de não fazer parte dos 75 números que compõem a série, foi incluída no sexto volume das encadernações (*Fables & Reflections*) por ser essencial à compreensão da trama, em especial do arco narrativo que se segue em *Brief Lives*, cujo primeiro número (número 41 da série regular) foi publicado em setembro de 1992.

<sup>28</sup> Johanna Constantine é uma personagem do universo de Sandman, criada por Gaiman, mas que pertence a mesma família da personagem de John Constantine – que aparece no número 3, de *The Sandman* – criada por Alan Moore e Steve Bissette para *A Saga do Monstro do Pântano*.



Eurídice. Ela morre após ser picada por uma cobra, enquanto ele é perseguido por Aristeu. Incapaz de superar sua perda, Orfeu desce inferno para resgatá-la, somente para perdê-la para sempre ao olhar para trás, quebrando a regra imposta por Hades (MARCH, 2001).

Diferentemente da lenda, na série, após a morte de sua amada, Orfeu recorre a seu pai, Morpheus, e pede que ele interceda junto aos deuses do Submundo para ter sua esposa de volta. Morpheus recusa-se, e um Orfeu inconsolável diz que ele não é mais seu pai. Ele, então, pede ajuda à sua tia, Morte, que, por fim, o direciona ao Submundo. Aqui, o texto principal absorve a lenda e as personagens e as molda para se encaixarem na trama de Morpheus. Orfeu não é a personagem principal, porém mais um coadjuvante cuja presença ajuda a desenvolver a narrativa do senhor dos sonhos com consequências trágicas no desfecho. Também semelhante à lenda, dá-se a morte de Orfeu, que é desmembrado ao cruzar com as Bacantes<sup>29</sup> e se recusar a ceder às suas demandas por fidelidade à sua falecida esposa. Sua cabeça é, então, jogada no rio Ebro e, enquanto a lenda grega narra sua subsequente morte, nos quadrinhos ele continuou vivo, uma vez que é filho de um dos Perpétuos.

Morpheus encontra-se com a cabeça de Orfeu, após seu desmembramento, e o filho pede que o pai o ajude a morrer, mas ele se recusa e aponta sacerdotes como seus cuidadores. Sua cabeça, que na lenda é simplesmente enterrada, é, então, resgatada por sacerdotes a serviço de Morpheus e levada a um templo em uma ilha grega onde se torna um oráculo. Quando Orfeu volta à trama, no arco narrativo *Brief Lives*, Morpheus vai ao seu encontro enquanto na busca por Destruição<sup>30</sup>, e, após um encontro secreto no templo, que agora abriga a cabeça de seu filho, Morpheus sai com uma resposta e uma promessa. A resposta que o oráculo de Orfeu oferece é a localização de Destruição e a promessa é a ajuda que o pai havia lhe negado no passado. Quando Morpheus ajuda Orfeu a morrer, sujando suas mãos com sangue da família, ele dispara o gatilho que coloca em movimento sua própria queda, ao despertar as Fúrias.

Outras personagens inspiradas na Mitologia, também, são parte da narrativa da série, em diferentes graus de importância. Entre as centrais para o desenvolvimento da trama estão os Perpétuos Morte e Destino e o deus nórdico Loki, este será analisado em detalhes na Seção 5.

---

<sup>29</sup> Conhecidas como Bacantes ou Mênades, eram seguidoras do deus Dionísio – ou Baco – e celebravam os ritos em um estado de frenesi com música e dança (MARCH, 2001).

<sup>30</sup> Um dos Perpétuos, Destruição cansou-se de servir aos humanos e abandonou seu reino para nunca mais ser visto. Ele está desaparecido há 300 anos quando os irmãos Delfrio e Morpheus decidem encontrá-lo.

## 2.3 O SANDMAN LITERÁRIO

Ao longo da história, os escritores sempre buscaram inspiração no mundo ao seu redor e, frequentemente, as tradições, os costumes, as lendas e os mitos existentes na sociedade acabaram por se tornar o tema de infinitas histórias. Não foi diferente com a figura do Sandman. Dois dos textos mais conhecidos que o retratam são *Ole Lukøje* (1841), do autor dinamarquês Hans Christian Andersen e *O Homem da areia* (1816), do autor romântico alemão E. T. A. Hoffmann.

Estas duas obras foram escolhidas para serem analisadas nesta tese por motivos específicos. O primeiro é que cada obra retrata uma personificação diferente do Sandman, enquanto a criatura que visita Hjalmar, no conto de Andersen, remete-nos à figura pacata que ajuda as crianças a dormirem, o Sandman de Hoffmann é inspirado na versão maligna da lenda folclórica. Segundo, os dois contos possuem características específicas que são possíveis de serem identificadas na trama de Gaiman, estabelecendo pontos de contato em que o texto atual faz ecoar seus antecessores.

### 2.3.1 Ole Lukøje

Hans Christian Andersen foi um autor dinamarquês prolífico em diferentes gêneros – romance, peças teatrais, poesias, diários de viagem etc. – mas foram seus contos de fadas que o tornaram famoso e inscreveram seu nome na História da Literatura como um dos maiores fabulistas de todos os tempos. Segundo Bloom (2005), além de originais, os seus contos de fada também tinham uma aceitação estoica do papel que o destino desempenha no folclore, e Andersen desejava, secretamente, “permanecer uma criança em uma sociedade ostensivamente adulta” (BLOOM, 2005, p. 11). Suas obras são uma fusão do sobrenatural com o cotidiano e, diferente do que muitos imaginam, ele não era um colecionador de contos folclóricos, mas um escritor criativo. Bredsdorff (1994) identifica 144 de um total de 156 contos de Andersen como sendo criações autorais, ao contrário de versões recontadas ou adaptadas, o que não significa que os temas e enredos não tenham vindo de outras fontes pré-existentes.

No conto *Ole Lukøje* (1841), Andersen inspira-se na antiga lenda do Sandman, mas, como em todos os seus trabalhos, adiciona novos elementos à personagem, omite possíveis antecipações e mistura particularidades de maneira que a história seja uma versão nova de

uma antiga lenda. Como já foi dito neste trabalho, uma das principais características, senão a principal, da figura folclórica do Sandman é a areia que ele jogava nos olhos das crianças para fazê-las dormir. No conto de Andersen (2012, p. 157), entretanto, a areia é substituída por leite doce, que é então esguichado nos olhos infantis “suavemente, suavemente, mas sempre o bastante para que não possam mantê-los abertos”. Em seguida, ele sopra levemente suas nuças, deixando a cabeça pesada para que fiquem quietas, e ele possa contar-lhes história.

Ole Lukøje é descrito como um duende que chega de mansinho, pois usa meias e anda nas pontas dos pés, está sempre bem vestido com casaco feito de seda, mas é impossível dizer qual a cor, pois elas mudam quando ele se move. Ele leva um guarda-chuva debaixo de cada braço, um tem imagens, e ele coloca sobre as crianças boas para que sonhem com as mais belas histórias a noite toda; o outro, um guarda-chuva normal, sem adornos (Figura 17), ele abre sobre as crianças sapecas para que durmam a noite toda sem sonhar. No conto, o não sonhar é visto como uma forma de punição.

**Figura 17** – Ilustração de Hans Tegner para a edição de 1900, de *Fairy tales and stories*, de Andersen



Fonte: Disponível em: <[http://literature.wikia.com/wiki/File:Page\\_349\\_of\\_Fairy\\_tales\\_and\\_stories\\_\(Andersen,\\_Tegner\).png](http://literature.wikia.com/wiki/File:Page_349_of_Fairy_tales_and_stories_(Andersen,_Tegner).png)>.

Um aspecto do Ole Lukøje de Andersen remete-nos à descrição do Sandman feita a Marco Polo, por sua mãe, no número 39 da série de Gaiman, em que o traje do Sandman é descrito como sendo multicolorido. Considerando que a descrição física refere-se a Morpheus, e ele está sempre vestido de preto, neste fragmento do texto em *The Sandman*, pode-se pontuar detalhes de diferentes fontes que se unem na descrição de um só ser. A criatura descrita pela mãe de Marco Polo é, ao mesmo tempo, o Sandman folclórico que faz dormir, vestido com as vestes multicoloridas do Ole Lukøje, do conto de Andersen e com a aparência

física do Morpheus dos quadrinhos de Gaiman. Como afirma Jenny (1979, p. 17), “ao remodelar a representação a seu bel-prazer, a intertextualidade segue vias que evocam por vezes o trabalho do sonho por representações-lembrança”.

Diferente da figura folclórica que só fazia as crianças dormirem, o Ole Lukøje as faz dormirem, em um primeiro momento, para que, então, possa se sentar aos pés de suas camas e lhes contar histórias. O interesse do duende não está em fazer com que as crianças durmam, mas sim em poder depois contar suas histórias. Essa é uma das principais semelhanças entre o conto de Andersen e a série *The Sandman*. Na HQ, a relação entre o sonhar e contar história é explorada extensivamente, inclusive, na presença de diversas personagens que são vistas como contadoras de história – Caim, Abel, Lucien, Eva etc. – e o próprio ato de se contar histórias, além de estar associado ao sonhar e aos sonhadores, é um dos temas principais da série.

A outra personagem do conto é um garoto chamado Hjalmar, que recebe a visita do Ole Lukøje ao longo de uma semana e vive em grandes aventuras ao lado do duende. A cada visita, durante a semana, o garoto embarca em diferentes aventuras: sonha com objetos que ganham vida – como a lição de casa que corrige a si mesma e os móveis que dançam –, sonha com paisagens e florestas, mares e cidades coloridos, vai a um casamento de ratos e passeia em carruagens e veleiros. Quando chega a sexta-feira, o duende fala para o pequeno Hjalmar que nem todos conseguem, mas desejam acompanhá-lo, especialmente aqueles mais velhos que têm a consciência pesada, e, após seu pequeno monólogo, convida-o para as bodas de dois bonecos em que o próprio Ole Lukøje é o celebrante.

No sábado, Hjalmar aguarda o duende chegar para lhe contar histórias, mas quando ele chega, informa ao garoto que não pode ficar, pois tem muito a fazer para se preparar para o domingo, inclusive, polir as estrelas. Nesse momento, os dois são interrompidos pela foto do bisavô de Hjalmar, que vive na parede em seu quarto, e agradece a Ole Lukøje por contar tantas histórias a seu bisneto, mas que não deve embaralhar as ideias do menino falando assim das estrelas. Então, o velho duende retruca:

- Muito obrigado, velho avô! – disse Ole Lukøje.
  - Muito obrigado! És o cabeça da família, és a ‘velha’ cabeça! Mas eu sou mais velho que você! Sou um velho pagão. Os Romanos e os Gregos denominavam-me deus dos sonhos! Entrei nas casas mais distintas e ainda entro! Sei lidar tanto com grandes como pequenos. Conta você agora suas histórias! – e assim partiu Ole Lukøje, levando seu guarda-chuva consigo.
  - Já não se pode realmente dar uma opinião – observou o velho retrato.
- E então acordou Hjalmar (ANDERSEN, 2012, p. 168).

No domingo, Hjalmar previne-se e vira o retrato do avô ao contrário para que ele não se metesse na conversa. Ole Lukøje, então, oferece ao garoto conhecer seu irmão que também se chama Ole Lukøje, mas nunca visita ninguém mais de uma vez. Seu irmão só sabe apenas duas histórias, a mais extraordinariamente bonita e a outra mais feia e cruel que se pode descrever. A bela conta àqueles que se colocam à frente de seu cavalo, quando chega a hora de conferir a caderneta, e, aos que sentam atrás, conta a história feia. Esses tentavam pular de seu cavalo, mas não podem, pois é como se estivessem presos a ele pela própria carne. Quando o duende levanta Hjalmar para que ele possa olhar 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<sup>31</sup> mais belo! Uma capa de veludo preto paira sobre o cavalo! Vê como cavalga a galope (ANDERSEN, 2012, p. 168).

Em seu conto, Andersen estabelece duas conexões que são relevantes para a obra *The Sandman*, a primeira é quando o duende – que aqui representa a figura folclórica do Sandman – revela ser a mesma entidade que, para os gregos e romanos, era conhecido como deus dos sonhos. A segunda, um tanto óbvia, é dependente da primeira, o fato de que se Ole Lukøje é Morfeu, então, a Morte, assim como Tânatos, é sua irmã. No conto, os irmãos são apresentados como tendo o mesmo nome ou, ainda, dois aspectos de um mesmo ser. A ligação entre o sonho, o sono e a morte é tão antiga quanto as mitologias – que em diferentes textos classificam a Morte ora como irmã do Sono (Hipnos) ora como irmã do Sonho (Morfeu) – e ditados populares, como “O sono é um breve ensaio para morte”, que fazem parte tanto da cultura popular quanto são incorporados pelas artes, como nos lembra Shakespeare, no famoso monólogo do hesitante Hamlet: “Que devemos buscar. Morrer – Dormir/Dormir! Talvez sonhar” (SHAKESPEARE, 1995, p. 89).

Todos esses textos encontram-se no texto de Gaiman quando somos apresentados à irmã mais velha de Morpheus: a Morte. Genette (2010) classifica de hipertextualidade a ocorrência de uma relação entre o hipotexto (texto anterior) e o hipertexto (texto atual) que seja de ordem derivativa. No caso da HQ, ela resgata as inúmeras menções que existem sobre a relação entre o sonho e a morte, inclusive, a relação fraternal entre os deuses gregos, mas a reescreve com uma leve alteração, a Morte é feminina. Em *The Sandman*, a personificação

---

<sup>31</sup> Refere-se a uma classe de cavalaria ligeira de grande influência na estratégia militar dos séculos XVIII e XIX. Ainda hoje, algumas cavalaria têm o ‘hussardo’ como parte de seu título em nome da tradição. Disponível em: <<https://educalingo.com/pt/dic-pt/hussardo>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

antropomórfica da morte é representada por uma linda jovem, com roupas góticas e um colar com um pingente em formato de Ankh, o símbolo egípcio da vida (Figura 18).

**Figura 18** – Morpheus e sua irmã, Morte, em *The Sandman* nº 9



Fonte: Gaiman (1997d, p. 6).

Ao contrário das ideias sombrias que são normalmente associadas à Morte, ela é alegre, leve, compassiva e bem-humorada, ela é o membro dos Perpétuos com mais características positivas. Fã de Mary Poppins e dos humanos em geral, ela está sempre disposta a ajudar seus irmãos e irmãs e se ressentido do fato de que os humanos “não estão muito interessados em me ver. Eles temem as terras sem sol” e desabafa com seu irmão: “Eles entram no seu reino todas as noites sem temer” (GAIMAN, 1997d, p. 17).

O conto de Andersen também emerge nas páginas da série *The Sandman* de 1974 – que veremos em seguida, é a segunda encarnação da personagem – quando ao final do primeiro número da série, o texto deixa um convite para os leitores: “Existem milhões de histórias no estranho e inexplicável mundo dos sonhos, e o Sandman conhece todas, você gostaria de ler mais?” (SIMON, 1974, p. 20). Esse convite é muito parecido e, possivelmente, inspirado pelas primeiras linhas do conto de Andersen que leem: “Não há ninguém no mundo que saiba tantas histórias quanto Ole Lukøje[...] e ele sabe contá-las” (ANDERSEN, 2012, p. 157).

### 2.3.2 O homem da areia

E. T. A. Hoffmann foi um autor do Romantismo alemão, reconhecido mundialmente por seus contos fantásticos. O conto *O homem da areia* (*Der Sandmann*), que é parte de uma coletânea em dois volumes, intitulada *Peças Noturnas*, foi publicado pela primeira vez em

1816. No Brasil, foi traduzido como *O homem da areia* e é considerado por Tatar (1980) a obra de Hoffmann (1816) mais atacada pela crítica, possivelmente pela dificuldade de os críticos chegarem a um consenso sobre a personagem principal, Natanael.

Na obra, o protagonista é o filho de um relojoeiro que tinha por hábito contar histórias para os filhos, após o jantar. Entretanto, em algumas ocasiões, ele mandava os filhos para cama mais cedo do que de costume, e a mãe os encorajava a irem pra cama ao lembrá-los que o Homem da Areia estava a caminho, deixando Natanael assustado com a presença da criatura. Certo dia, Natanael, muito assustado, decidiu perguntar à mãe quem era o Homem da Areia, e sua mãe não hesitou em confortá-lo ao garantir que aquilo era apenas uma força de expressão, e não um ser vivente. Não satisfeito, o garoto faz a mesma pergunta à governanta, mas recebe uma resposta diferente:

É um homem mau, que vem procurar crianças que não querem ir para cama. Joga um punhado de areia em seus olhos, que tombam ensanguentados, e os apanha, os enfia numa bolsa, e os carrega para a lua para alimentar seus netinhos. Eles estão lá empoleirados em seu ninho, com os bicos recurvados como o da coruja. E bicam os olhos das crianças que não são boazinhas (HOFFMANN, 2012, p. 2).

A descrição oferecida pela governanta do Homem da Areia é remanescente da figura do Sandman maldoso, do bicho papão que arrancava os olhos das crianças e que existe em algumas versões do folclore. É a essa versão, e não a do duende bondoso que Hoffmann (2012) resgata para habitar seu conto. Convencido da existência de tal criatura, Natanael vive amedrontado. Dias depois, acreditando seguir os passos da criatura até o escritório de seu pai, deparou-se com o advogado da família e alquimista Coppelius que, para seus olhos de menino, era um homem tenebroso e malvestido. Quase que automaticamente, Natanael transfere a descrição da criatura perversa do Homem da Areia, que povoa sua imaginação à pessoa do advogado, um homem medonho e repulsivo, cuja “boca torta se contorce mais ainda ao compor um sorriso” e “um som estranho, rangente, sai por entre os dentes cerrados” (HOFFMANN, 2012, p. 3).

Natanael acredita, então, ter desvendado o mistério do Homem da Areia, que é, na verdade, o advogado Coppelius. Após sua descoberta (Figura 19), ele decide espiar uma das visitas do advogado ao seu pai e acaba presenciando uma sessão de alquimia em que seu pai, trajando uma longa túnica negra e diante do fogo do forninho, parecia se transformar em um demônio. Tempos depois, seu pai morre durante uma dessas sessões e, na mente do garoto, Coppelius é o culpado a quem ele acusa: “Coppelius! Satanás amaldiçoado! Você matou meu pai!” (HOFFMANN, 2012, p. 5).

**Figura 19** – Natanael espiona o pai e Coppelius nessa imagem feita por Hoffmann, para a primeira edição



Fonte: Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/O\\_Homem\\_da\\_Areia#/media/File:Hoffmann\\_sandmann.png](https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Homem_da_Areia#/media/File:Hoffmann_sandmann.png)>.

Além da figura do Sandman, o conto também apresenta outros temas dignos de pesquisa. *O homem de areia* é um dos contos mais estudados do autor e alvo de abundante análise, sendo a mais famosa delas o ensaio *O Inquietante*, de Sigmund Freud (2010) que, apesar de ser classificado pela maioria dos críticos como uma análise reducionista, foi crucial para estabelecer a reputação de Hoffmann como um autor de ficção digno de leitura (SCULLION, 2009). Entre os diferentes temas usualmente analisados estão: a questão do narrador observador que é introduzido no conto após as três cartas iniciais, escritas por e para o protagonista<sup>32</sup> e que muda a dinâmica narrativa de maneira inusitada, e os autômatos, pelos quais Hoffmann tinha um interesse pessoal. Segundo Roberts (2010), Harvey Hewett-Thayer, um dos biógrafos do autor, menciona que há cerca de 1802 anotações feitas no diário do escritor alemão, alegando sua determinação a se aventurar na construção de um autômato.

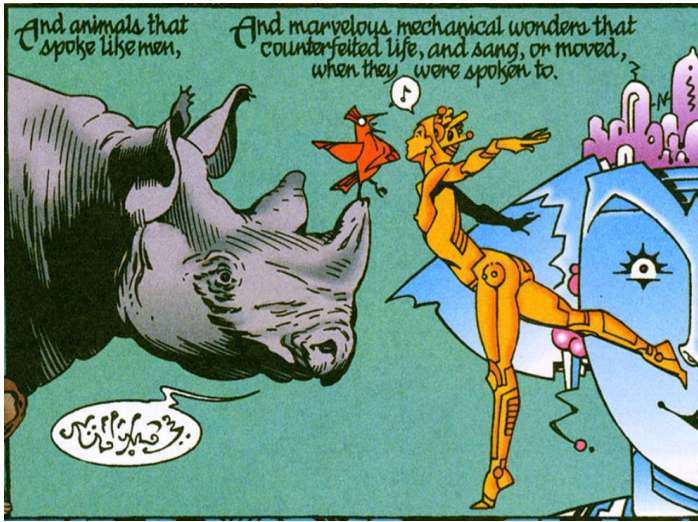
Há um momento em *The Sandman* número 50, intitulado *Ramadan*, em que o narrador descreve Bagdá, que, de acordo com o enredo, é a cidade mais bela que já existiu. Bagdá é descrita com uma cidade divina, comparável a uma joia, habitada pelos homens mais sábios, os melhores professores e as cortesãs mais belas, com todos os tons de pele existentes. É também uma cidade de maravilhas onde os “animais falavam como os homens e admiráveis maravilhas mecânicas simulavam a vida, e cantavam, ou se moviam quando se dirigia a palavra a elas” (GAIMAN, 1993f, p. 5). A imagem que representa o texto (Figura 20) é uma bailarina robô, que remete aos autômatos da época de Hoffmann, em especial à Olímpia

<sup>32</sup> Para um artigo interessante sobre o narrador no conto de Hoffmann ver: ELLIS, John M. Clara, Nathanael and the narrator: Interpreting Hoffmann's *Der Sandmann*. *The German Quarterly*, v. 54, n. 1, p. 1-18, jan. 1981. Disponível em: <<https://www.jstor.org/stable/405828>>. Acesso em: 29 abr. 2018.



quando o amigo de Natanael professa, ela possui “um andar estranhamente cadenciado [...] os gestos, o canto, têm ritmo odiosamente regular e sem alma como os de uma caixa de música” (HOFFMAN, 2012, p. 20). A descrição de Olímpia, neste momento da história, transparece na representação do autônomo da narrativa de Gaiman, aproximando ainda mais os dois textos.

**Figura 20** – A bailarina mecânica, em *The Sandman* nº 50



Fonte: Gaiman (1993f, p. 5).

Outro tema do conto de Hoffmann (2012), que se comunica com a série de Gaiman, são os olhos. No início do conto, o jovem Natanael, ao espionar a sessão de alquimia de seu pai e Coppelius – que a essa altura ele já havia associado ao Sandman – ouve o velho advogado gritando: “Olhos! Dê-me olhos!” e, ao ser descoberto, Natanael é pego por Coppelius e lançado em direção ao fogo enquanto o velho murmurava: “Nós temos olhos agora. Olhos. Belo par de olhos de criança” (HOFFMANN, 2012, p. 3). Natanael leva esse trauma consigo para a vida adulta, mas o distanciamento e a racionalidade de Clara, sua noiva, o convencem de que tudo foi apenas fruto de sua imaginação. Não obstante, quando primeiro ele se põe a observar Olímpia – a filha de seu professor que mora na casa da frente – através da janela de seu quarto, são justamente seus olhos fixos e mortos que lhe causam estranhamento, “mas, como olhasse insistentemente para ela através da luneta **imaginou** que dos olhos de Olímpia se desprendessem vaporosos clarões lunares. Parecia que a vida voltava para eles” (HOFFMANN, 2012, p. 17, grifo nosso). Korfmann (2006, p. 8, grifo do autor) afirma que a luneta, assim como os outros equipamentos ópticos presentes no conto, tem uma função ambígua, pois no caso do protagonista “os objetos se tornam claros e focalizados, mas paralelamente sua visão é **acendida** por sua imaginação, tornando Olímpia viva e anímica”.

Mélega (2010, p. 181) acredita que os olhos representam “nosso melhor instrumento, não só de conhecimento, mas também de possessão, de domínio do Universo” e Natanael, por meio de seu olhar, imagina Olímpia como a mulher ideal que aceita, incondicionalmente, sua alma de poeta, ao contrário de Clara, a noiva racional, que é incapaz de apreciar a genialidade de seus poemas. Ao seu redor, ouve comentários sobre a estranheza causada pela jovem com excessiva rigidez de seus movimentos que parecem mecanizados e pela regularidade artificial de seus gestos e de seu canto, comparáveis aos de uma caixa de música, aparentemente sem alma. Mas para Natanael não há ninguém mais perfeita, e somente o choque e o horror de vê-la sendo manipulada como a boneca que é, 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 [...] Coppola, então, joga o corpo em seus ombros e desce correndo as escadas [...] 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.

- Corre atrás dele, corre! Não fica aí parado. Coppelius roubou meu mais belo autômato. Depois de ter trabalhado vinte anos, e sacrificar minhas forças e minha vida! Os mecanismos, a linguagem, o andar, é tudo meu! Os olhos, os olhos é que roubei dele. Maldito, condenado! [...]

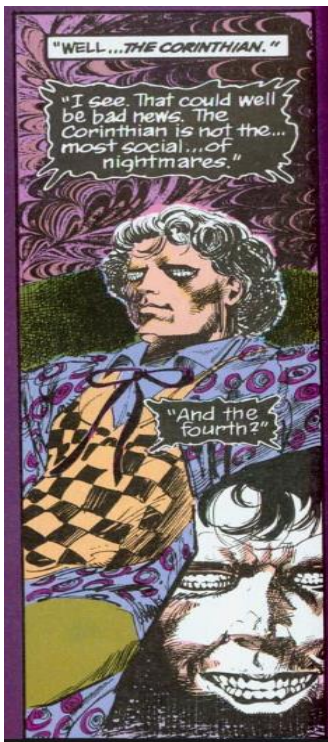
Natanael viu, então, os dois olhos ensanguentados no assoalho. Os olhos olhavam pra ele (HOFFMANN, 2012, p. 21-22).

De acordo com Korfmann (2006, p. 8), assim como Olímpia criou vida por meio do olhar de Natanael, “sua destruição passa conseqüentemente pela perda dos olhos”. Natanael é confrontado com a realidade de que a mulher ideal era apenas uma criação de sua imaginação. O narrador não conta o que houve com Natanael em seguida, apenas que acordou um dia, ao lado de sua mãe, sua noiva Clara e o irmão dela Lothar, como que saído de um pesadelo. O conto termina em infortúnio, com Natanael se jogando de cima de um campanário certo de que, ao olhar por sua luneta, vê algo em Clara que o remete à Olímpia e, em um último momento, vê o velho Coppelius ou, ainda, o Homem de Areia, a lhe encarar na multidão do mercado. Acometido pelo terror ou pela loucura, dependendo da linha de interpretação, Natanael atira-se ao chão e morre no pavimento.

De volta à série, o tema dos olhos será explorado, especialmente, por intermédio da personagem do Coríntio, um dos pesadelos criados por Morpheus para habitar o Sonhar e para ser “a escuridão e o medo da escuridão em todo coração humano. Um espelho negro, feito para refletir tudo que a humanidade não consegue confrontar em si mesma” (GAIMAN, 1997e, p. 12, tradução nossa). Considerado pelo próprio Morpheus sua obra-prima, ele tem

bocas no lugar dos olhos e pode comer, falar e respirar por meio de seus ‘olhos’ (Figura 21). Tendo escapado do Sonhar enquanto Morpheus estava aprisionado, o Coríntio andava pela Terra sequestrando humanos, em sua maioria garotos, para, então, retirar seus globos oculares (Figura 22) e ‘comê-los’ por meio de seus ‘olhos’. Assim como com os olhos roubados pelo professor foi para trazer vida à Olímpia, os olhos das vítimas do Coríntio são arrancados de suas órbitas, antes de serem devorados.

**Figura 21** – O Coríntio, em *The Sandman* nº 10



Fonte: Gaiman (1997e, p. 13).

**Figura 22** – Os globos oculares retirados das vítimas do Coríntio, em *The Sandman* nº 11



Fonte: Gaiman (1997f, p. 19).

Mélega (2010, p. 180) apregoa que “os olhos estão sempre além do nosso corpo, são o espírito, a ideia, o êxtase, o infinito”, Natanael buscava alguém que compreendesse sua alma de artista e imaginou seu ideal nos olhos sem vida de Olímpia. Quanto ao Coríntio, ele foi criado à imagem dos humanos para servi-los, mas lhe foi negado, justamente, a parte que lhe permitiria se conectar aos outros e a si mesmo, foi-lhe negado a janela da alma, como diria Da Vinci (apud CHAUI, 1995, p. 31): “Não vês que o olho abraça a beleza do mundo inteiro? [...] É janela do corpo humano, por onde a alma especula”. Se são os olhos que abraçam a beleza, o Coríntio é incapaz de vê-la a não ser pelos olhos alheios e, talvez, sua violência se justifique em sua ânsia de tentar descobrir quem é. Afinal, “o que o olho busca é, por fim, um espelho” em sua eterna “busca de sua própria identidade” (MÉLEGA, 2010, p. 180). Se o Coríntio é a

grande criação de Morpheus, talvez, o maior pesadelo da humanidade seja justamente a incapacidade de definir, de forma satisfatória, quem realmente é.

Agora liberto, Morpheus não suporta saber que sua criação não somente se tornou um serial killer, mas inspirou outros seres humanos a transformarem seus desejos em crimes violentos. Decepcionado, Morpheus o ‘descria’. Mais tarde, na narrativa, ele recriará o Coríntio, mas ele será uma nova-velha criatura, bastante diferente de seu antecessor, auxiliando, inclusive, no resgate de Daniel.

## 2.4 O SANDMAN DOS QUADRINHOS

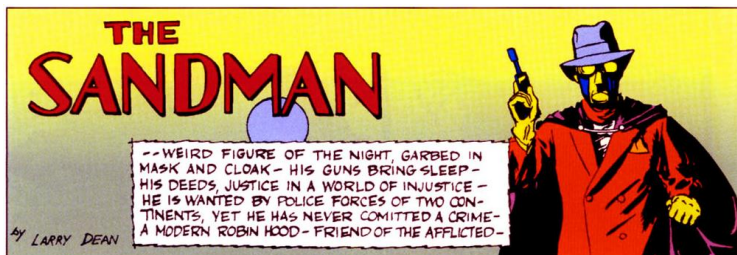
*The Sandman* é uma obra que dialoga não somente com outras obras de diferentes esferas e meios artísticos, mas também com inúmeras outras personagens e títulos das próprias HQs, em especial com as versões anteriores da personagem-título. As três encarnações anteriores da personagem Sandman são incorporadas na narrativa de Morpheus de maneiras e em intensidades distintas, mas, independentemente da relevância de cada um para o desenvolvimento da trama, nenhuma é omitida. Koch postula que “todo texto é um objeto heterogêneo, que revela uma relação radical de seu interior com seu exterior; e, desse exterior, evidentemente, fazem parte outros textos que lhe dão origem, que o predeterminam, com os quais dialoga, que retoma, a que alude, ou que se opõe” (KOCH, 2005, p. 59). Sendo assim, não é possível entender a personagem de Morpheus sem tentar identificar quais características, se quaisquer, ele absorve de seus predecessores e como a existência dessas outras versões é incorporada neste novo universo.

Para facilitar a leitura desse trabalho, usaremos as identidades civis para nos referirmos a cada diferente fase do personagem: o primeiro a adotar o codinome Sandman foi o detetive Wesley Dodds, em 1939. Em 1974, foi a vez do super-herói Garrett Sanford assumir a alcunha e, em 1983, o também herói Hector Hall tornaria-se o substituto de Sanford e o predecessor de Morpheus, o Sandman de Gaiman (1989). Note-se que, apesar de terem o mesmo epíteto, Wesley Dodds e os dois Sandmen seguintes, Sanford e Hall, são personagens de tramas distintas e suas aparições nunca se enovelam. Já Sanford é precursor de Hall, que dá continuidade a mesma trama e convive com os mesmos personagens. Finalmente, no enredo de Morpheus, as quatro versões do personagem coexistem em um mesmo universo.

### 2.4.1 Wesley Dodds

Wesley Dodds é o nome civil da primeira encarnação da personagem Sandman. O primeiro Sandman apareceu pela primeira vez na publicação intitulada *New York World Fair* número 1, em junho de 1939. No mês seguinte, a personagem foi movida para a série *Adventure Comics*, e sua primeira aparição deu-se no número 40. Como a maioria dos heróis da época, Wesley Dodds possuía dupla identidade, durante o dia era um socialite que frequentava inúmeros eventos e vivia rodeado pela elite nova iorquina. À noite, ele vestia sua capa e seu chapéu fedora e, em posse de uma máscara de gás e uma arma de gás sonífero, lutava contra os vilões, como Sandman (Figura 23). Ao contrário da maioria dos heróis da DC sendo lançados à época, Dodds não possuía superpoderes, mas, por ser um investigador habilidoso e um químico de talento, valia-se de suas habilidades para lutar contra o crime. É, ainda, um dos membros fundadores da Sociedade da Justiça da América<sup>33</sup>, que é considerado o primeiro time de super-heróis dos quadrinhos.

**Figura 23** – Primeira aparição de Wesley Dodds como Sandman, em *New York World Fair* nº1



Fonte: Dean (1939, p. 1).

Criado por Garner Fox e Bert Christman, Dodds, a personagem Sandman estreia nos quadrinhos resgatando o nome da figura folclórica, mas distante das características místicas que a constituíam. Ele surge em uma época em que o arquétipo do super-herói americano ainda estava em sendo construído. A personagem do Super-Homem havia feito sua estreia há apenas um ano e Batman fez sua primeira aparição em maio do mesmo ano do lançamento da série *The Sandman*. Wesley Doods – o primeiro Sandman – surge em um momento de transição do herói quadrinístico “antes que o gênero do super-herói tenha sido estabelecido em sua totalidade” e está mais ligado “ao estilo do *pulp mystery-men*” (COOGAN, 2009, p. 82). Em suas roupas originais, Sandman se assemelha mais aos heróis do *pulp*, pois suas

<sup>33</sup> “Primeiro grupo de super-heróis que viveram sua aventura inaugural nas páginas da *All Star Comics*, número 3, publicada no inverno de 1940. Os membros da sociedade eram Flash, Átomo, Senhor Destino, Lanterna Verde, Homem Águia, Homem-Hora e Sandman” (The DC comics encyclopedia, 2008, p. 184).

vestimentas eram elaboradas com o intuito de disfarçar suas verdadeiras identidades. Já no início dos anos 40, os artistas passam a trabalhar com o conceito de que um verdadeiro super-herói não usa seu uniforme mais como um disfarce, mas sim como uma extensão de sua verdadeira identidade ou, ainda, como representação de sua biografia.

Segundo Coogan (2009), este é o motivo pelo qual dois anos apenas após a sua criação Sandman – agora sob a tutela de Jack Kirby e Joe Simon – abandona seus ternos de *mystery-men* e passa a usar um macacão de spandex amarelo com capuz, capa e máscara roxos (Figura 24). Agora, parte da turma da “cueca por fora” adapta-se melhor à narrativa que está se criando em torno do super-herói americano dos quadrinhos.

**Figura 24** – Dodds – o primeiro Sandman – com seu novo uniforme, em *Adventure Comics* nº 69



Fonte: *Adventure Comics* nº 69 (1941, p. 63).

Futuramente, Gaiman faria o caminho inverso levando seu Sandman para longe do arquétipo visual do herói de quadrinhos clássico e retornaria a uma visão mais *dark*, que o aproxima mais de Dodds do que das versões que o seguiram. Interessante notar que essa versão repaginada do primeiro Sandman, em seu uniforme amarelo e roxo, não se faz presente na trama de Morpheus, a personagem que aparece na narrativa gaimaniana é, ainda, a do *mystery man*, assim como concebido em sua gênese. Wesley Dodds foi, indubitavelmente, a versão da personagem a aparecer no maior número de publicações, somando um total de 156 créditos à época do lançamento da série de 1989<sup>34</sup>. No entanto ele é o Sandman de menor

<sup>34</sup> Graças a popularidade da série de Gaiman, a personagem de Wesley Dodds ganhou seu próprio título, pela primeira vez na história da DC: *Sandman Mystery Theater* (1993). Foram um total de 70 números que contavam as aventuras do Sandman original nos anos 30, explorando temas maduros como racismo e o clima de guerra que se instalava mundialmente.

representatividade na trama de Morpheus e aparece somente em três momentos pontuais, ainda que bastante simbólicos, da trama gaimaniana: no primeiro número da série, dentro do globo de Odin e quase ao final da história, durante o velório de Morpheus.

Sua aparição dá-se, ainda, no primeiro número da série enquanto Morpheus encontra-se aprisionado nos porões de Wych Cross. O aprisionamento afastou o senhor do sonho de seu reino e de suas funções, e esse fato teve diferentes repercussões no mundo real. Alguns indivíduos caíram em um sono profundo, outros viviam como que sonâmbulos, presos entre um estado de sonho e o despertar, e outros, ainda, simplesmente nunca mais dormiram. Todos eles permaneceriam assim até que Morpheus fugisse de seu cativo. Na falta de Morpheus, fica explícito, na trama, que o universo sabe que algo está faltando e que vai lentamente tentar substituí-lo. Uma dessas tentativas dá-se quando Dodds assume a identidade secreta do Sandman (Figura 25). Ele costumava ter pesadelos com um homem usando um capacete estranho e com olhos flamejantes, mas, desde que ele começou a caçar os vilões, seus pesadelos acabaram.

**Figura 25** – Wesley Dodds assume o codinome Sandman, em *The Sandman* n°1



Fonte: Gaiman (1989, p. 18).

**Figura 26** – Wesley Dodds explica a origem de seu codinome, em *Secret Origins* n° 7



Fonte: Thomas (1986b, p. 9).

A origem do Sandman descrita na trama de Morpheus é bastante distinta daquela narrada pelo próprio Dodds (Figura 26), na publicação *Secret Origins*, número 7, previamente mencionada, afirmando que ele seria um homem cansado de ver os problemas sociais “enquanto estou apenas olhando as areias do tempo se esgotarem na ampulheta” (THOMAS, 1986b, p. 9). Ao ser incorporado no texto central, a história de Dodds não é simplesmente substituída, mas remodelada. A ideia de que ele decidiu agir se sustenta, entretanto, fica claro

que a intuição lhe veio durante o sono, insinuando, aqui, a interferência de Morpheus em sua decisão.

Dodds aparecerá novamente dentro do globo de Odin. No arco narrativo *Season of Mists*, Lúcifer planeja se vingar de Morpheus e, para tanto, decide fechar as portas do Inferno e entregar a chave ao senhor dos sonhos, acreditando que a posse da chave trará sua ruína. Ademais, a chave atrai inúmeros visitantes ao Sonhar – anjos, demônios, fadas e deuses – e todos têm a intenção de convencê-lo a entregar-lhes a chave. Após oferecer um banquete a seus convidados, Morpheus recebe individualmente cada candidato na sua sala do trono e escuta, atentamente, o que cada um tem a lhe oferecer em troca da chave. Quando é a vez de Odin, ele relata como em sua eterna tentativa de evitar o Ragnarok<sup>35</sup>, ele criou um mundo, a que ele chama de dimensão nocional onde se luta a batalha final diariamente.

Neste mundo, que ele apresenta contido em um pequeno globo, luta-se a batalha final infinitamente, mas, para sua surpresa, surgiram heróis espontâneos, a quem Odin não criou, mas que lutam ao lado de seus deuses (Aesir). Quando Odin mostra o globo para Morpheus (Figura 27) é possível ver Wesley Dodds, vestido como o Sandman, lutando ao lado do Homem-Águia contra um gigante. Odin então declara: “Um deles tem um pouco da sua essência. Ele é um receptáculo para uma fração da sua alma” (GAIMAN, 1998h, p. 15).

A história do globo de Odin remete a de *Last Days of the Justice Society* (1986), na qual os membros da Sociedade da Justiça da América, em uma tentativa de impedir que um feitiço<sup>36</sup> dizime a Terra, viajam a Asgard<sup>37</sup> (Figura 28) onde se funde as suas contrapartes nórdicas e lutam contra Loki e os gigantes. Portanto, parte do feitiço consistia em, cada vez que os heróis venciam a luta, o tempo voltava ao início da batalha. Assim, o enredo do texto externo aparece no relato de Odin e é assimilado na trama de Morpheus, estabelecendo uma nova possibilidade de interpretação do texto central.

---

<sup>35</sup> Na mitologia nórdica, refere-se ao dia do juízo final quando a última batalha será travada entre Odin e seus guerreiros (Einherjar) representando o Bem e Loki, e seus gigantes (Jotun) representando o Mal. Nesse dia, todos os seus mundos perecerão (DALY, 2010)

<sup>36</sup> Hitler usa a Lança do Destino – segundo a tradição católica esse foi a lança usada para perfurar o tórax de Jesus Cristo, durante a crucificação – para lançar um feitiço na Terra que a limparia com o fogo do Ragnarok.

<sup>37</sup> Reino dos deuses (Easir) na mitologia nórdica.



**Figura 27** – Wesley Dodds no globo de Odin, em *The Sandman* nº 26



Fonte: Gaiman (1998h, p. 15).

**Figura 28** – Os heróis sendo transportados para Asgard, em *Last Days of the Justice Society*



Fonte: Thomas (1986a, p. 36).

A terceira e última aparição da personagem de Dodds acontece no final da história, durante o velório de Morpheus, quando ele sobe ao púlpito e declara: “Não sou mais um jovem. Estou aposentado. Mas, às vezes penso que, tudo aquilo em minha vida que a fez valer a pena foi um resultado de minha conexão com o cavaleiro que aqui jaz” (GAIMAN, 1995g, p. 11). De alguma maneira, Dodds sente-se conectado à Morpheus, ainda que não consiga expressar como, o que remete à sua decisão inicial de se tornar o Sandman inspirado por seus sonhos. Por fim, a busca por quais características de Dodds estão presentes em Morpheus resulta em uma inversão, ao se estabelecer, no texto central, que o primeiro Sandman não existiria se não tivesse um dia sonhado com o homem de olhos flamejantes.

Em tempo, o elmo de Morpheus (Figura 29), um dos seus instrumentos a que ele geralmente recorre antes de enfrentar algum tipo de disputa, por vezes, remete à máscara que Wesley Dodds usava quando se vestia como Sandman. A máscara de Dodds (Figura 30) é uma máscara de gás típica do período da Segunda Guerra Mundial, que ele afirma ter ganhado de um amigo inglês. Já o elmo de Morpheus foi criado do crânio e da espinha de um antigo deus que uma vez planejou tomar posse de seu reino. As duas peças têm histórias e constituições bastante diferentes, mas ambas são funções similares, de proteger os Sandmen de seus inimigos. Dodds coloca sua máscara para se transformar no Sandman, já Morpheus faz uso de seu elmo sempre que se prepara para um confronto. A similaridade dá-se, em especial, na região dos olhos, onde o elmo de Morpheus parece ter se inspirado na máscara de Dodds.

**Figura 29** – O elmo de Morpheus, em *The Sandman* nº 7



Fonte: Gaiman (1997b, p. 6).

**Figura 30** – A máscara de Wesley Dodds, em *Adventure Comics* nº 66



Fonte: *Adventure Comics* nº 66 (1941, p. 65).

Concluindo, apesar de sua pequena participação na história do rei dos sonhos, a importância de Dodds como primeiro Sandman é reconhecida quando ele é integrado à história ainda que a ordem de sua criação seja invertida e ele se torne, como tantas outras personagens, não um antecessor de Morpheus, mas uma consequência de sua existência. Também sua máscara, a parte principal da imagem que o constitui como herói, ecoa no elmo de Morpheus.

#### 2.4.2 Garrett Sanford

Criado por Jack Kirby e Joe Simon, Garrett Sanford, a segunda versão da série *The Sandman* teve seu primeiro número publicado no inverno de 1974 e o último em janeiro de 1976, no total de apenas seis números. Em nenhum momento da trama é feita qualquer referência ao antigo Sandman, é como se Wesley Dodds nunca tivesse existido. No entanto, logo no início da série, o protagonista é descrito como “uma figura **legendária**, eterna e imortal, que compartilha com homens e feras todos os segredos dos tempos” (SIMON, 1974, p. 2, grifo nosso, tradução nossa).

Além da referência à figura folclórica do Sandman, há também um momento, ao longo da história do número quatro, em que o protagonista revela seu codinome para seres de outro planeta, surpreendendo-os com a descoberta: “Então você é o famoso **Sandman**? Nossos estudiosos se depararam com **menções** ao seu nome enquanto estudando a **Terra**, mas achamos que era somente um **conto de fadas!**” (FLEISHER, 1975c, p. 12, grifos do autor, tradução nossa). Ambas as citações deixam transparecer a relação entre a figura folclórica e a personagem dos contos na construção da personagem principal.

Nessa versão, Sandman habita o *Dream Dome* (Domo dos Sonhos), que é como uma sala de controle nos moldes dos filmes de ficção científica e fica dentro do *Dream Stream* (Corrente do Sonhar), que, mais tarde, durante a série de Gaiman, descobre-se ser apenas mais uma localidade dentro do Sonhar. De dentro de sua sala, o herói monitora ambas as dimensões: o mundo dos sonhos e o mundo desperto. Realidade e sonho se intercalam na maioria das aventuras de Sanford e nem sempre é muito claro quando as personagens vão de uma dimensão a outra. É possível que uma história comece com o garoto Jed sendo atacado em um pesadelo e acabe com o Sandman indo em seu auxílio, enfrentando a ameaça no mundo real, ou, ainda, que os vilões realizem um ataque no mundo real e Sandman os vença na dimensão do Sonhar.

Sanford não luta sozinho, ele possui dois *sidekicks*, Brute e Glob, pesadelos que também habitam o Domo dos Sonhos e são representados de forma bastante explícita como criaturas assustadoras. Brute, Bruto em português, é um personagem grandalhão e musculoso, e Glob – palavra usada pra se referir a um nódulo de uma substância semilíquida – é um pesadelo de formato arredondado, cuja pele parece liquefeita. Ambos vivem em tubos de vidro dentro do domo, que só podem ser abertos quando Sandman assopra seu apito ‘hipnosônico’. Além de libertar Brute e Glob de seus tubos, o apito também funciona como uma arma de defesa que coloca as pessoas para dormir. Sanford carrega ainda os simbólicos cartuchos de areia – mencionados anteriormente – que tem a mesma função do apito de fazer com que aqueles atingidos por ela caiam imediatamente no sono, para que o herói possa escapar.

Outra personagem vital para o desenvolvimento da narrativa é Jed, um garoto órfão, que mora com o avô em *Dolphin Island* e sempre acaba envolvido nas aventuras do herói. Em alguns momentos, Sandman invade os pesadelos do garoto para salvá-lo de ameaças exteriores e, outras vezes, é Jed quem vai ao auxílio do herói que conta com a habilidade que o garoto tem de transitar entre dimensões. O texto não deixa claro o porquê de Jed possuir essa habilidade ou porquê ele é a única criança que pode lutar ao lado de Sanford, somente deixa subentendido que os sonhos de Jed são muito angustiantes, o que o torna especial.

No quinto e penúltimo número série, o avô de Jed morre quando o barco em que eles estão é atacado por um monstro marinho – novamente aqui as linhas entre o real e o imaginário esmaecem – e o garoto é deixado sozinho na ilha até o dia em que seus tios, Clarice e Barnaby, vem visitá-lo. Quando os tios percebem que o garoto está sozinho, convencem-no a ir morar com eles em sua fazenda. Infelizmente, para Jed, seus tios o forçam a trabalhar na fazenda, enquanto eles descansam (Figura 31) e a limpar e cozinhar para pagar por sua estadia (Figura 32). A série de Kirby encerra-se nesse ponto, mas a personagem de Jed será resgatada pela história de Morpheus, em *The Doll's House*.

**Figura 31** – Jed trabalha enquanto os outros descansam, em *The Sandman* nº 5



Fonte: Fleisher (1975d, p. 11).

**Figura 32** – Jed é obrigado a servir a família de seus tios, em *The Sandman* nº 6



Fonte: Fleisher (1975e, p. 7).

Apesar de, ao longo da série, haver um desenvolvimento da história pessoal de Jed, a cada número, ele e Sanford enfrentam um vilão diferente e, ao final de cada número, a ameaça é derrotada. De acordo com Couch (2000), as primeiras revistas em quadrinhos, nos Estados Unidos, eram antologias de tirinhas famosas, reimpressas no formato de pequenos livros. Sendo assim, a maioria mantinha a longa continuidade das histórias que podia durar meses, como quando haviam sido publicadas nos jornais. Já as revistas em quadrinhos de super-heróis, tendo já nascido como HQs, também continham antologias de diferentes personagens, entretanto cada história era mais curta e completa. Mesmo quando os heróis ganhavam suas próprias revistas, esse formato manteve-se e, a cada número, o protagonista enfrentava uma nova ameaça. O foco estava sempre na aventura, e não na subjetividade das personagens.

Quando a série de Kirby acaba, muito pouco se sabe sobre a identidade civil desse Sandman, em momento algum da trama faz-se referência ao fato de Sanford ser qualquer pessoa além do próprio Sandman. Essa é, na verdade, a maior diferença entre ele e o Sandman original, Wesley Dodds, que possuía duas identidades bastante distintas. Essa versão do Sandman apareceu ainda em três outras HQs – *Best of DC* (1982) número 22, *Mulher Maravilha* (1983) volume 1, número 300 e *Liga da Justiça da América Anual* (1983) número

1 – e sofreu uma relevante alteração em sua representação, nas duas últimas publicações, quando a personagem é resgatada por outros artistas. O uniforme da personagem, como concebido por Kirby e Simon, não possuía nenhum símbolo na parte superior, havia ali simplesmente uma faixa vermelha contra o tecido amarelo que lembrava um zíper (Figura 32). Quando Sandman reaparece para uma participação em *Mulher Maravilha n° 300*, em fevereiro de 1983, seu uniforme está diferente, uma ampuheta vermelha foi acrescentada a seu peito. Meses depois, em agosto do mesmo ano, a personagem faz outra aparição, dessa vez, em *Justice League of America Annual n° 1*, e novamente seu uniforme é representado não como o original da série de 1974, mas como visto em sua última aparição em *Mulher Maravilha* (Figura 33).

**Figura 33** – O uniforme de Garrett Sanford na série de 1974, em *The Sandman* n° 4



Fonte: Fleisher (1975c, p. 12).

**Figura 34** – Garrett Sanford com a nove versão de seu uniforme, em *Wonder Woman* n° 300



Fonte: Thomas e Thomas (1983, p. 3).

Existem algumas possíveis interpretações para o motivo dessa mudança. Primeiro, é possível que tenha havido uma sobreposição de personagens, uma vez que um dos companheiros de Wesley Dodds – o primeiro Sandman – na Sociedade da Justiça, o Homem-Hora também vestia um uniforme amarelo e, ele sim, levava uma ampuheta em seu peito (Figura 35). Ainda que as personagens aparecessem em histórias próprias, ambas eram parte do elenco das publicações *Adventure Comics*, *Justice Society of America* (Figura 36) e *All Star Comics*. Outra possibilidade seria um resgate da relação do primeiro Sandman com a noção do ‘passar do tempo’, reinterpretando seu uniforme para os moldes dos super-heróis que, assim como o do Batman “são representações icônicas de sua identidade de super-herói” (COOGAN, 2009, p. 79). Independentemente da razão da mudança, a mudança implementada

será reforçada pelo fato de que esse é o uniforme escolhido para a versão seguinte do Sandman: Hector Hall.

**Figura 35** – Hourman carrega uma ampulheta ao redor do pescoço, em *All Star Comics* nº 3



Fonte: *All Star Comics* nº 3 (1941, p. 6).

**Figura 36** – Sandman com o uniforme com o símbolo da ampulheta, em *JLA Annual* nº 1



Fonte: *Justice League of America Annual* nº 1 (1983, p. 30).

### 2.4.3 Hector Hall

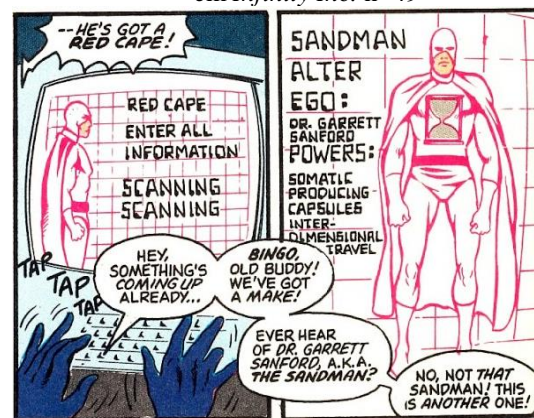
Por um lado, já foi mencionado que a segunda versão da personagem do Sandman, Garrett Sanford, não possuía nenhuma ligação com a primeira, Wesley Dodds, a não ser, talvez, em uma possível releitura tardia do uniforme do herói, feita após o fim da série, para outras publicações. Por outro lado, esta mesma segunda versão está diretamente ligada à construção do protagonista da terceira série *The Sandman*, Hector Hall<sup>38</sup> cuja primeira aparição como Sandman dá-se na série *Infinity Inc.* número 49, de abril de 1988. A primeira relação que pode ser estabelecida entre Sanford e Hall é o resgate do mesmo uniforme (Figura 37) criado para sua participação de Sanford, em *Mulher Maravilha* n° 30. Logo no início da trama, um estranho de uniforme passa a visitar Lyta Hall, durante a noite, e, preocupado, seu pai pede à Nuklon<sup>39</sup> para vigiá-la. Quando o invasor aparece novamente, Nuklon o vê, mas, ao tentar capturá-lo acaba sendo vítima de um pó mágico que o faz cair no sono, entretanto ele usa seus contatos na *Infinity Inc.* para descobrir a identidade do visitante indesejado (Figura 38).

**Figura 37** – Hector Hall aparece como Sandman, em *Infinity Inc.* n° 49



Fonte: Thomas e Thomas (1987a, p. 11).

**Figura 38** – Nuklon busca pela identidade do Sandman, em *Infinity Inc.* n° 49



Fonte: Thomas e Thomas (1987a, p. 17).

<sup>38</sup> Hector Hall – criado por Roy Thomas e Jerry Ordway – é uma personagem que, no decorrer dos anos, assume diferentes identidades dentro do multiverso da DC. Ele aparece, pela primeira vez, no número 25 do *All-Star Squadron* (1983) como o Escaravelho de Prata. Ao longo das próximas publicações, descobre-se que ele é o filho de Carter Hall (Gavião Negro) e Shiera Hall (Mulher Gavião), heróis da Era de Ouro da DC. Afligido por uma maldição, Hector nasceu sem alma, e seu corpo estava destinado a ser o recipiente da alma do Escaravelho de Prata. Assim como seus pais, Hector está preso a um ciclo de reencarnações e, após sua morte como o Escaravelho de Prata, ele tem sua consciência temporariamente aprisionada à personagem de Sandman, tornando-se seu terceiro aspecto. Sua participação como Sandman estende-se por apenas três números da série *Infinity Inc.* (1988). Hall reaparece na cronologia da DC, em 1999, ao assumir a identidade do Senhor Destino, na série da *Liga da Justiça da América*.

<sup>39</sup> Al Rothstein desenvolveu superforça e cresceu acima dos dois metros, durante a adolescência, por conta do envenenamento por radiação sofrido por sua mãe. Mais tarde, ele aprenderia a dobrar sua altura e atravessar estruturas sólidas e sair ileso. Ele e outros protegidos da Sociedade da Justiça fundaram a *Infinity Inc.*

Ele descobre, então, que sua descrição corresponde à personagem do Sandman, que é o codinome do Dr. Garrett Sanford. Como é comum dos quadrinhos, a história da personagem de Sanford é retomada e esclarecida anos após o fim de sua série, por conta do surgimento da terceira versão do herói. Após sua identidade ser descoberta, Hall tenta explicar a Lyta como se transformou no Sandman e, ao mesmo tempo, fornece muitas informações sobre Sanford até então desconhecidas.

Dr. Garrett Sanford era um pesquisador trabalhando em um projeto chamado “Projeto Sandman”, que foi mandado para os sonhos de um homem poderoso – de acordo com a *Who’s Who* nº 20 (1986), esse homem era o presidente dos EUA – com o intuito de salvá-lo de uma ameaça que o impedia de acordar. O presidente é salvo, mas Sanford fica preso no *Dream Stream* com Brute, Glob e o monitor por companhia. Ele se torna o Sandman e passa a monitorar os sonhos dos humanos, auxiliando-os de uma maneira ou outra. Preso à dimensão dos sonhos, Sanford adquire superpoderes, ele pode voar, tem força sobre-humana e não envelhece. Carrega também seus cartuchos de areia – o mesmo que usou para atacar Nuklon. Ele consegue retornar à realidade algumas vezes por curtos períodos, mas, eventualmente, vai à loucura e morre. Mas, enquanto a alma de Sanford partiu-se, seu corpo permaneceu em *stasis*.

Enquanto isso, Hector Hall tem seu corpo, finalmente, dominado pela maldição do Escaravelho de Prata, fazendo com que sua essência seja lançada ao *Dream Stream*, e capturada por mãos invisíveis que o prendem a uma máquina. Uma vez preso na máquina, sua mente é forçosamente alimentada com as informações sobre Garrett Sanford e o “Projeto Sandman”. Agora, a terceira versão do Sandman é quem explica como se tornou o Sandman, conta detalhes sobre a personagem de Garrett Sanford que não estavam disponíveis na série que ele protagonizava. Então, Hector Hall revela-se à sua namorada e Nuklon – também membros da *Infinity Inc.* – e confessa ser o intruso que invade o quarto de Hippolyta todas as noites. Hippolyta, grávida de Hector e acreditando que o namorado estivesse morto, recebe-o de braços abertos, mesmo sabendo que ele só poderá vê-la por curtos períodos de tempo, antes de ser obrigado a retornar ao *Dream Stream*.

Por fim, Lyta decide ir para a dimensão dos sonhos junto com Hall (Figura 39). Eles voltam à realidade para se casarem e retornam, definitivamente, para a dimensão dos sonhos e o *Dream Dome*, onde, juntos, ficam à espera do bebê. Após o casamento, que acontece no número 50, as personagens não aparecem nas três publicações que se seguiram antes do final da série. Apesar da curta presença de Hall na série como Sandman, – apenas nos três números, do 49 ao 51 – as personagens de Hector e Lyta são resgatadas na série de Gaiman, e Lyta se tornará uma das principais personagens da narrativa de Morpheus.



**Figura 39** – Hector e Lyta Hall partem para o *Dream Stream*, em *Infinity Inc.* n° 50



Fonte: Thomas e Thomas (1987b, p. 43).

É de extrema relevância para a análise que se segue, na próxima seção, contemplar que as versões de Sanford e Hall são diferentes encarnações de um mesmo Sandman. Sanford torna-se o Sandman, ao ficar preso na dimensão dos sonhos, e, uma vez lá, assume as funções de super-herói na companhia de Brute e Glob, e suas aventuras envolvem sempre o garoto Jed. Uma vez que Sanford morre, a alma de Hector Hall assume o corpo de Sanford, e ele passa a ser o Sandman, relegado a proteger o *Dream Stream* eternamente. Então, grávida, sua esposa Hippolyta junta-se a ele em sua residência no Sonhar.

Enquanto Gaiman menciona brevemente a personagem de Dodds, ele empresta todo o universo de Sanford e Hall na escritura do arco narrativo *The Doll's House*, que será analisada na próxima seção. Ao absorver o arco narrativo de Hall como Sandman, Gaiman transforma não só o seu texto, mas também os textos que o antecede, ao criar novos rumos e novas histórias para os personagens envolvidos. Além disso, ele coloca a Lyta Hall e seu Daniel Hall<sup>40</sup> como peças centrais para o desfecho de sua trama. Bakhtin assevera que o dialogismo também acontece como “sobreposições do sentido sobre o sentido, da voz sobre a voz, intensificação pela fusão [...] combinação de muitas vozes (um corredor de vozes)” (BAKHTIN, 2011, p. 327). Nesse sentido, podemos dizer que a obra *The Sandman* dialoga com as obras que a precederam. O texto central torna-se duplamente intertextual, ao absorver o texto de Hall que, por sua vez, já havia agregado o texto de Sanford, dando continuidade, mas também reescrevendo partes dos textos-citados.

<sup>40</sup> Daniel Hall é filho de Hector Hall (terceiro Sandman) e Hippolyta (Lyta) Hall e se torna a quinta versão do Sandman, ou, ainda, um aspecto do Rei dos Sonhos, ao final da trama de *Sandman*. Quando Hector Hall morre, sua consciência é lançada para a dimensão dos sonhos – Sonhar – onde ele, eventualmente, substituirá Garrett Sanford (segundo Sandman) como mestre do *Dream Stream*, um mundo dos sonhos que é apenas um dos inúmeros pertencentes ao *Sonhar*. Hall descobre que sua Hippolyta está grávida e a convence a se casar com ele e viver com ele na dimensão do *Dream Stream*. Pelos dois anos seguintes, Hippolyta permanece na esfera do sonhar enquanto Daniel é gestado em seu ventre. As condições especiais dessa gestação criam uma conexão profunda entre Daniel e Morpheus que mais tarde permite que Daniel substitua Morpheus como o próximo aspecto e o soberano do Sonhar. (GAIMAN, 1989).

### 3 SANDMAN E OS QUADRINHOS

Na seção anterior, foi mostrado como as versões anteriores da figura do Sandman, no folclore e na Literatura, do deus do sono na mitologia grega e das personagens do Sandman dos quadrinhos, contribuíram para a constituição da quarta encarnação da mesma personagem, agora protagonista da série de Neil Gaiman.

Esta terceira seção explora em mais detalhes a relação entre os dois primeiros arcos narrativos da série *The Sandman – Preludes & Nocturnes* e *The Doll’s House* – e o universo quadrinístico da DC Comics. O primeiro arco apresenta uma gama de personagens oriundos de variadas HQs, que vão aparecendo no desenrolar da trama, algumas que fazem somente uma aparição e outras que são incorporadas na narrativa principal e acabam se tornando parte do elenco de personagens da série. O segundo arco narrativo é uma continuação das histórias criadas para a segunda e terceira versão da personagem Sandman, Garrett Sanford e Hector Hall, respectivamente, e coloca em evidência o estreito diálogo que a obra mantém com as obras que a precederam.

Gaiman não ignora a existência das versões anteriores da personagem de que agora se vê o criador. Ainda que houvesse a possibilidade de se dar as costas a tudo o que havia vindo antes, parece que quaisquer pontos em que as obras se tocassem, ficariam mais evidentes, que quanto mais o autor tentasse começar do nada, mas as semelhanças, ainda que remotas, com os textos anteriores transpareceriam como grandes manchas. Mas, ao submeter seu texto a um processo de assimilação, em que os textos anteriores/antecedentes não são apagados, mas sim assimilados e reformulados, e que, ao mesmo tempo, não permite que esses antecedentes criem quaisquer limites intransponíveis à nova obra.

#### 3.1 PRELUDES AND NOCTURNES

O primeiro arco narrativo – intitulado *Preludes and Nocturnes*<sup>41</sup> – e que inclui os números de 1 a 8 – incorpora, ao longo do desenvolvimento da trama, diversas personagens oriundas de outras séries de quadrinhos. O enredo apoia-se firmemente não somente nessas personagens, mas também no conflito entre herói e vilão, comum às HQs, para elaborar sua

<sup>41</sup> A época da publicação, o primeiro arco narrativo abrangia os sete primeiros números e foi nomeado: *More than Rubies*. Porém, quando saiu a primeira encadernação desses números, os editores uniram a ele o número 8, *The sound of her wings*, formando o que hoje é conhecido como o Volume 1 da série: *Preludes and Nocturnes*. Os oito primeiros números foram os que Gaiman idealizou como introdução da série.

própria narrativa, a qual é possível dividir em três momentos distintos. Primeiro, a captura de Morpheus e a maneira como os mortais são afetados por seu aprisionamento, enquanto seus captores negociam os amuletos que lhes são roubados. Em seguida, a libertação de Morpheus e sua busca por seus amuletos com a ajuda de outros habitantes do universo da DC e, finalmente, seu enfrentamento com o Doutor Destino para recuperar seu rubi e livrar a humanidade dos planos do vilão.

Morpheus é capturado por meio de um ritual mágico, encenado por membros de uma sociedade secreta, conhecida como Ordem dos Antigos Mistérios, sob o comando de Roderick Burgess, o Lorde Magus. Apesar de fictícia, essa sociedade remete àquela frequentada pelo renomado ocultista britânico Aleister Crowley<sup>42</sup>, no início do século XX. Ao realizar o ritual, Roderick diz “Depois de hoje, quero ver Aleister e seus amigos tentarem rir de mim!” (GAIMAN, 1989, p. 4), deixando subentendido que existe algum tipo de atrito entre os dois grupos. Além de nomear o mago rival, existe uma referência mais discreta aos escritos de Crowley, estampada na camiseta de um dos guardas da cela de Morpheus (Figura 40), onde é possível ler parte da famosa frase cunhada por Crowley: “Faz o que tu queres”<sup>43</sup>. A frase em que “ecoa” os escritos de Santo Agostinho e François Rabelais é uma das três consideradas centrais para a compreensão da doutrina da Thelema (KACZYNSKI, 2012).

**Figura 40** – Frase de Crowley estampada na camiseta do guarda, em *The Sandman* nº 1



Fonte: Gaiman (1989, p. 23).

<sup>42</sup> Ocultista britânico, considerado o padrinho do satanismo contemporâneo, divulgava o esoterismo como um caminho para a compreensão do eu. A partir de seus estudos do esoterismo ocidental desenvolveu a Thelema, uma filosofia espiritual que pregava a anomia. Publicou ainda diversos livros sobre suas crenças, sendo o mais conhecido deles o *Liber Al vel Legis* (O Livro da Lei), que Crowley dizia ter-lhe sido ditado por uma entidade chamada Aiwass (BOGDAN; STARR, 2012).

<sup>43</sup> “Do what thou wilt shall be the whole of the law” (BOGDAN, 2012, p. 89).

O objetivo inicial da sociedade ao realizar o ritual era capturar a Morte, mas eles acabam por capturar Morpheus, seu irmão e um dos Perpétuos. Ainda assim, sem saber de sua identidade, roubam seus amuletos e o mantém aprisionado pelos próximos 72 anos. O roubo dos amuletos – um elmo, um rubi e um saco de areia – desencadeará a série de eventos que pautam o desenrolar da história desse arco narrativo. Entre os membros da ordem, está Ethel Cripps, amante de Roderick, que, alguns anos após a prisão de Morpheus, foge com Ruthven Sykes – o segundo em comando – e levam, entre vários dos tesouros da ordem, os amuletos de Sandman. Ethel, por sua vez, abandona Sykes em posse de um novo amuleto – fruto da troca do elmo de Morpheus com um demônio – e do rubi, após sua morte, o amuleto será herdado por seu filho, John Dee. John Dee é a alcunha civil do Doutor Destino<sup>44</sup>, um dos vilões da era de ouro da Marvel que Gaiman resgata nesse arco para viver o vilão que Morpheus enfrenta em sua busca pelo rubi.

Apesar dos acontecimentos que compõe o primeiro momento da trama serem acionados por personagens inspirados em membros de uma seita histórica, Ethel já se posiciona como uma conexão com os quadrinhos desde as páginas iniciais e são essas personagens oriundas das HQs, em especial o vilão Doutor Destino, que vão impulsionar o restante da história, seja ao auxiliar Morpheus em sua busca pelos amuletos, seja encontrá-lo para o embate final. *Preludes & Nosturnes*, a aventura inaugural de Morpheus, apresenta características das histórias de super-heróis típicas das HQs, nas quais o papel do mocinho e do vilão é bem definido e o bem vence no final.

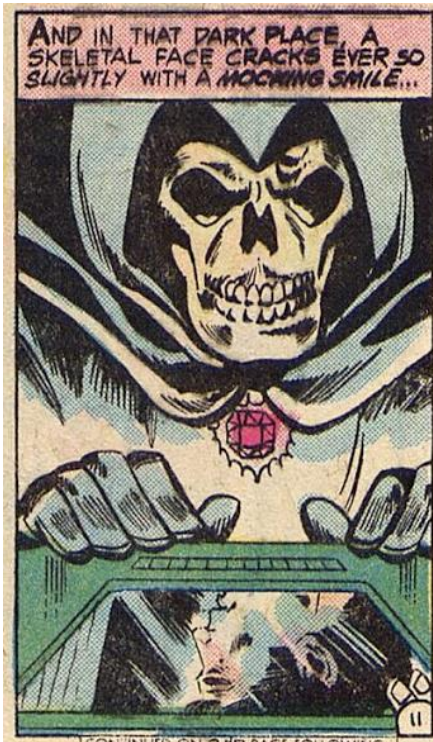
O vilão com quem Morpheus luta é resgatado da era de ouro da DC, ele não é escolhido aleatoriamente, mas justamente por ser vilão que tem uma forte conexão com o mundo dos sonhos e sempre cruza o limiar entre realidade e sonhar, desafiando os heróis a transitarem entre estas dimensões para enfrentá-lo. Para tanto, Dee – que é um inventor – criou o Materiopticon e o usou para atacar os membros da Liga da Justiça, porém foi vencido e preso. Da prisão, aprendeu a afetar os sonhos diretamente e recriou sua engenhoca, dessa vez, na dimensão dos sonhos, mas acaba vencido novamente. Dessa vez, a Liga mandou um psiquiatra para hipnotizá-lo e destruir o novo Materiopticon, no entanto, inadvertidamente, o médico destruiu também sua capacidade de sonhar e, sem poder dormir, Dee começou a definhar. Ao final de sua sentença, já completamente debilitado e enlouquecido, o vilão só

---

<sup>44</sup> Doutor Destino apareceu nos números 5, 19, 34, 61, 154, 175 e 176 da publicação da Liga da Justiça da América – entre junho de 1961 e março de 1980 – e ainda no número 1 da Liga da Justiça da América Anual (1983). Ele também está no número 30 de *DC Comics Presents* (1981) no qual já se encontra internado no Arkham Asylum, o mesmo local em que se encontra quando a trama *The Sandman* tem início.

pensa em se vingar da JL e, para tanto, recria seu Materopticon, moldando-o em um rubi (Figura 41) que usa para invadir os sonhos de seus inimigos e transformá-los em terríveis pesadelos. Novamente, a Liga da Justiça o derrota ao virar seu rubi contra ele próprio, afetando sua mente. Após a disputa, o rubi fica em posse da Liga da Justiça (Figura 42) e não é mais mencionado nas aventuras do Doutor Destino.

**Figura 41** – Doutor Destino e seu rubi, em *Liga da Justiça da América* nº 154



Fonte: Conway (1978, p. 11).

**Figura 42** – O rubi de John Dee é levado pela Liga da Justiça, em *Liga da Justiça da América* nº 154



Fonte: Conway (1978, p. 34).

Dee tenta mais duas vezes vingar-se dos integrantes da Liga e nas duas acaba sendo devolvido para o Asilo Arkham, uma instituição para os criminosos insanos, que não só se tornaram parte integrante do universo da DC, mas também da cultura popular, graças a seu habitante mais famoso: o Coringa. Por lá, passam os principais vilões, os mais temidos dos quadrinhos e é lá que John Dee ainda se encontra encarcerado, quando recebe o amuleto e o rubi, por conta da morte de sua mãe. O fato de Ethel mandar entregar o amuleto para seu filho, permite a ele sair de Arkham para ir em busca de seu rubi, criando uma situação que é conhecida nos quadrinhos como *retcon*, nome comum da continuidade retroativa, uma técnica narrativa comum nas HQs em que, ao se adicionar um evento ao texto atual, esse evento acaba explicando algo que tinha ficado não dito ou somente insinuado, no texto citado. No caso da série, quando se estabelece que a mesma pessoa, no caso Ethel Cripps, que fugiu em posse do rubi de Morpheus é também a mãe de John Dee, torna-se possível retraçar toda a história do artefato. É possível, então, determinar o fato de que o rubi roubado de Morpheus, em 1916, e o rubi utilizado por Dee para atacar a Liga da Justiça, nas décadas de 60 e 70 – período em que Morpheus permanecia aprisionado – são a mesma pedra.

O *retcon*, ou continuidade retroativa, é uma técnica narrativa bastante comum nos quadrinhos, uma vez que inúmeras personagens e títulos continuam sendo publicados por décadas após sua primeira publicação. Não somente isso, mas é muito comum nas HQs que personagens de diferentes títulos sejam incorporados uns às narrativas dos outros. Esse ‘ginástica editorial’ cria situações em que a cronologia de determinada personagem ou até de um grupo torne-se inconsistente. O *retcon* surge como uma técnica que torna possível ‘consertar’ essas inconsistências de forma que o enredo atual se aproxime da narrativa original, evitando contradições e incongruências. Friedenthal (2017) pondera que um dos usos do *retcon* é a uma reinterpretação que oferece uma nova possibilidade de interpretação dos fatos, porém não altera a narrativa anterior de forma definitiva, apenas entrelaça os textos de maneira que a anterior também é afetada, mas não apagada.

Na trama, as duas personagens partem, simultaneamente: Dee, depois de escapar de Arkham, e Morpheus, após recuperar sua bolsa de areia, em busca da pedra que foi armazenada pela Liga da Justiça, em um antigo armazém. O primeiro enfrentamento entre os dois dá-se, ainda, no armazém, e Morpheus é pego desprevenido – pois não sabia que o Doutor Destino havia manipulado o rubi – e fica para trás, desacordado, enquanto Dee parte em posse do rubi. Após o contato com Morpheus o rubi fica ainda mais poderoso. O Doutor Destino parte, então, para uma lanchonete local para esperar o fim do mundo. Enquanto isso, Morpheus se recupera e parte ao encontro de John Dee para que haja o embate final. Durante

o encontro, Morpheus conta que o rubi foi criado “a partir da essência do meu próprio ser e ela se move pelo meu espírito e foi criado para manipular a estrutura dos sonhos, o mundo que eu governo” (GAIMAN, 1997b, p. 4). Ele, então, dá a entender que Dee fez algo ao rubi – que teria acontecido no período em que Morpheus estava preso e Dee lutando com a Liga da Justiça – e Dee compreende que o poder do rubi vem de Morpheus.

Esse é o momento do *retcon* que, ao mesmo tempo em que explica alguns fatos, reescreve outros, pequenos detalhes, como o fato de que, no número 154 da Liga da Justiça (1978), Dee admite ter fabricado o rubi a partir de seu Materiopticon. Friedenthal (2017, p. 7), sugere que por vezes o *retcon* funciona como uma reinterpretação, que “altera a forma com que uma obra pode ser interpretada, mas de uma forma menos do que definitiva, oferecendo uma escolha”. Este parece ser o caso, aqui, uma vez que, quando Dee fabrica o rubi, ele já estava mentalmente instável e pode ter imaginado a fabricação do rubi que, de acordo com o texto atual, estava em posse de sua mãe.

Finalmente, Morpheus e Doutor Destino enfrentam-se no mundo dos sonhos e John Dee destrói o rubi, acreditando que sua destruição ocasionaria a destruição de Morpheus. Entretanto ele libera a essência de Morpheus que dava poder à pedra e perde o poder que estava extraindo dela. Interessante notar que, desse ponto da trama em diante, o rubi só volta a aparecer em *flashbacks* da narrativa, o que, ao mesmo tempo em que mantém uma ideia de sequencialidade da diegese, substitui – em *The Sandman* e no universo da DC – a imagem anterior do Doutor Destino e seu rubi (Figura 43) pela imagem atual de Morpheus, o verdadeiro criador da pedra, com seu rubi (Figura 44 e 45).

**Figura 43** – John Dee, em posse do rubi, espera o fim do mundo, em *The Sandman* nº 6



Fonte: Gaiman (1997a, p. 5).

**Figura 44** – Morpheus em seu trono com o rubi, em *The Sandman* nº 9



Fonte: Gaiman (1997d, p. 12).

**Figura 45** – Morpheus aparece novamente com seu rubi, em *The Sandman* nº 12



Fonte: Gaiman (1997g, p. 4).

Ainda que não transpareça na trama de Gaiman, faz-se necessário mencionar a existência de John Dee, conselheiro da rainha Elizabeth I que, após uma vida dedicada aos estudos de matemática e alquimia, voltou-se para o estudo do sobrenatural. Dee passou a acreditar que era possível que os homens se comunicassem com os anjos por meio uma espécie de bola de cristal, o *s cryer*. Ele viajou pela Europa, realizando sessões espirituais e



buscando reconhecimento como espiritualista, sem consegui-lo. Em 1592, de volta à Inglaterra, é nomeado diretor do *Christ's College*, onde é desprezado por seus pares e taxado como um mágico maligno. Com a coroação de James I, ele é forçado a sair de Manchester e acaba morrendo na pobreza. Entretanto seus escritos sobre magia angelical ou *enochiana* seriam os textos fundadores da Ordem Hermética da Aurora Dourada, da qual Aleister Crowley foi um dos membros mais proeminentes.

Também nesse arco narrativo, enquanto busca por seus amuletos, Morpheus é auxiliado por diferentes seres, muitos deles também vindos do universo das HQs. A primeira entidade a que ele busca são as bruxas do oráculo, entidades presentes em diferentes mitologias<sup>45</sup>. Ao invocá-las, Morpheus utiliza-se de diversos nomes que identificam a tríade feminina em diferentes culturas, entretanto, apesar de uma gama de opções, elas acabam representadas, visualmente, por sua versão dos quadrinhos, as anfitriãs de *The Witching Hour*<sup>46</sup>: Cynthia, Mildred e Morgan. Apesar da grande gama de representações possíveis para essas personagens e o fato que elas sofrerão diversas modificações imagéticas ao longo da trama, a primeira impressão, as personagens que tomam precedência têm suas raízes nas HQs.

Aqui, novamente, Gaiman mostra-se bastante dependente da mitologia dos próprios quadrinhos na construção de sua narrativa. De volta à trama, as ‘três’ o direcionam na busca dos amuletos e para cada um apresentam-lhe uma fonte por onde iniciar sua busca. Gaiman permanece no panteão dos quadrinhos para compor esse novo elenco, seus amuletos estão em posse de personagens do universo da DC: a Liga da Justiça está com o rubi – que vai culminar no embate com John Dee –, Constantine foi o último em posse da bolsa de areia, que agora se encontra com sua ex-namorada Rachel, e seu elmo foi oferecido como pagamento a um dos demônios de Lúcifer, fato que levará Morpheus ao inferno, pavimentando os atos que levarão aos acontecimentos do terceiro arco narrativo.

Outro aspecto interessante que se dá durante os primeiros números da série, é a ambientação do reino do senhor dos sonhos: Sonhar. Não é um mundo físico como a Terra e não só os sonhadores viajam por ele enquanto sonham, mas cada um cria seu próprio mundo dos sonhos em sua mente que, por sua vez, é uma parte do reino dos sonhos. Sua extensão é, ao mesmo tempo, infinita e limitada de todos os lados, e o castelo de Morpheus fica no centro

---

<sup>45</sup> A presença e importância da tríade feminina será analisada mais detalhadamente na seção 5.

<sup>46</sup> *The Witching Hour* foi uma série de horror da DC publicada entre março de 1969 e outubro de 1978, totalizando 85 números. Na série, as três bruxas apareciam como anfitriãs das histórias apresentadas que, muitas vezes, eram contadas por elas mesmas, em clima de competição. As bruxas são apresentadas como um aspecto da deusa tríplice e, no universo DC, não pertencem a nenhum panteão em particular (WALLACE, 2008).

exato do Sonhar, que pode ser realocado a qualquer momento, pode ser descrito como “um reino composto por contos e pesadelos, tecido no frágil tear das mentes adormecidas” (SANDERSON, 1992, 46). E, apesar da fluidez da sua forma, alguns locais têm um grau de solidez e permanência entre eles, a *House of Mystery* e a *House of Secrets*, que são habitadas, respectivamente por Caim e Abel, os irmãos da Bíblia que são também personagens antigos da DC.

Caim<sup>47</sup> é o zelador da *House of Mystery* e é um exímio contador de histórias que adora aterrorizar a sua audiência. Ele, assim como as três bruxas, era o anfitrião de uma série de terror que levava o mesmo nome da casa que ele viria a habitar no Sonhar. Ele vive em guerra com seu irmão Abel<sup>48</sup>, o zelador da casa vizinha, a *House of Secrets*. Abel também é um habilidoso contador de histórias, e os irmãos, juntos, são os arquivistas de uma coleção enorme de histórias assustadoras e eventos sinistros que aconteceram na Terra. Suas mansões decadentes ficam uma de frente para outra, separadas apenas por um cemitério nas montanhas do Kentucky. Assim como outras edificações, as casas existem, ao mesmo tempo, na Terra e no Sonhar. Na série *The Sandman*, Caim refere-se a si mesmo como o primeiro assassino e a seu irmão como a primeira vítima, estabelecendo a ligação das personagens com seus homônimos bíblicos, algo que fica implícito, mas que nunca foi esclarecida em suas HQs originais e amplia as possibilidades de leitura do texto atual.

Em um determinado momento da trama, Morpheus decide – na verdade ele é incitado por Desejo – que precisa retornar ao inferno para libertar Nada, mas antes é preciso mandar um mensageiro para alertar Lúcifer de sua chegada. Caim é escolhido como esse mensageiro, justamente porque não pode ser tocado, devido à maldição que Deus lhe impôs. O requadro (Figura 46) mostra o momento em que Lúcifer toca a marca de Caim e cita a passagem da Bíblia (Gênesis 4:15) que narra a imposição de Deus sobre Caim, em um exemplo mais clássico de intertextualidade, no qual o texto-citado aparece como uma citação entre aspas. Outro detalhe interessante da história de Caim é que, após receber a marca do Senhor, Caim parte para a terra de Nod, que fica a leste do Eden.

---

<sup>47</sup> A personagem de Caim foi introduzida na série em agosto de 1968, no número 175, quando o veterano Joe Orlando assumiu como editor da série. A personagem ficaria até o último número. Caim também foi anfitrião do *spin-off Plop!*.

<sup>48</sup> Personagem introduzida na série *House of Secrets*, em 1969, no número 81. Abel também desempenhava o papel de anfitrião das histórias de terror contidas na série.

Figura 46 – A marca de Caim, em *The Sandman* n° 22



Fonte: Gaiman (1998d, p. 10).

Outros dois lugares com um grau maior de solidez e permanência no território dos sonhos são a Biblioteca de Lucien e a Caverna de Eva, personagens esses que também são anfitriões das antigas séries da DC e residem agora no Sonhar. Lucien<sup>49</sup> (*Tales of the Ghost Castle*) é o bibliotecário do castelo e, como ele explica ao corvo Matthew, sua biblioteca “é uma biblioteca muito especial”, pois “em algum lugar aqui dentro estão todos os livros que já foram sonhados”, e continua: “você não vai encontrar nenhum deles na Terra. Nessa sessão, por exemplo, estão os romances que seus autores nunca escreveram, ou nunca terminaram, exceto nos sonhos” (GAIMAN, 1998a, p. 2). No desenrolar da trama, Lucien torna-se cada vez mais próximo de Morpheus que, por sua vez, recorre a Lucien quando precisa tomar decisões. Um dos mais antigos habitantes do Sonhar, antes de assumir a forma humanoide que apresenta agora, foi um dos corvos de Morpheus, Mister Raven.

Enquanto era anfitriã de sua própria série, *Sinister House*, a personagem de Eva costumava visitar Caim e Abel em suas mansões misteriosas, entretanto sua relação com eles, assim como sua origem não era clara, além do mais, ela era caracterizada como uma bruxa. Já em *The Sandman*, assim como seus filhos, a conexão de Eva com a Eva bíblica fica

<sup>49</sup> Assim como os primeiros irmãos, Lucien era anfitrião de uma série de terror chamada *Tales of Ghost Castle*, que teve apenas três números e foi publicada entre maio e outubro de 1975.

esclarecida, ela é ainda referida como uma das três mulheres de Adão, outras representantes da tríade feminina que é um tema recorrente da série.

Estes quatro habitantes do reino dos sonhos – e antigos anfitriões de séries de terror e fantasia – parecem ter sido escolhidos para compor a população do território de Morpheus, por serem vorazes contadores de histórias. Durante toda a série, é recorrente a relação estabelecida entre o sonhar como um processo de fabricação de história e os sonhadores como criadores das próprias histórias – essa ideia é explorada mais a fundo na seção quatro. Todos esses personagens, advindos de outras obras, são incorporados e modificados para ajudar a compor a configuração do Sonhar e servem, ainda, de coadjuvantes para as aventuras de Morpheus. Entretanto, é preciso lembrar que o coração do sonhar, ou seja, sua força centralizadora, é o próprio Sandman.

A única exceção acontece uma vez a cada era, quando, por um curto período, um humano torna-se o centro do reino dos sonhos, criando um *vortex* que quebra as barreiras entre os sonhos individuais e funde todos os sonhos em um único. Esse sonho mundial, por sua vez, destrói a mente dos sonhadores e causa sérios danos à tessitura do Sonhar. A única maneira de evitar mais danos é matar o humano, e essa é a única situação em que é permitido a Morpheus tirar uma vida.

Há, ainda, mais um membro do seleto grupo de habitantes vitalícios do reino do sonhar que mantém contato direto com Morpheus, o corvo Matthew. Desde o início dos tempos, Morpheus sempre andou acompanhado de um corvo que, assim como Hugin e Munin (os corvos de Odin), transita entre as dimensões e reinos como uma fonte de informações. Quando não está ocupado buscando informações ou entregando mensagens, ele pode ser encontrado na Caverna de Eva com quem tem uma relação filial. Existe uma aura de mistério em relação aos corvos que servem a Morpheus, pouco se sabe sobre eles, como são escolhidos, por quanto tempo servirão ao senhor dos sonhos, ou mesmo para onde vão quando completam seu tempo de serviço.

Apenas três corvos anteriores à Matthew são conhecidos: Aristeaus of Marmora, Jessamy e Lucien – agora o bibliotecário do Sonhar – e mesmo Lucien não se lembra, ou pretende não se lembrar, de sua vida anterior. Quanto a Matthew, sabe-se que foi um mortal, mais especificamente Matthew Cable, personagem originário de *A Saga do Monstro do Pântano* – assim como John Constantine – trama na qual sofre um acidente que o coloca em coma. Ele nunca se recupera e morre enquanto dormia, o que o tornou elegível para assumir a forma de um dos corvos de Morpheus.

A presença de todas essas personagens no *Sonhar* reforça a conexão entre o texto de Gaiman e as antigas obras dos quadrinhos e faz desse texto um lugar de encontro de diversos outros textos, transformando-o em um texto plural. Ele oferece um lugar para que esses personagens ‘esquecidos’ continuem a existir e continua a desenvolvê-los ao longo da trama, acrescentando, modificando e extraíndo características que acabam criando, senão novas personagens, ao menos, novas versões de personagens existentes.

Enfim, é possível notar o quão próximo do universo das HQs, o primeiro arco narrativo mantém ao longo de seus sete números. O mesmo acontece ao longo do segundo arco narrativo *The Doll's House*, onde o texto resgata não somente uma versão anterior da personagem Sandman, mas também todo o enredo dos quadrinhos de 1974. Entretanto, ao longo dos oito números que compõem esse arco, a trama começa a se expandir para além da inicial e o texto-citado passa a servir de trampolim para uma nova história.

### 3.2 *THE DOLL'S HOUSE*

O segundo arco narrativo, em *The Sandman*, pode ser dividido em dois enredos, a história de Jed e a história de Rose, que se desenvolvem de maneira paralela até o ponto em que as personagens se encontram, e o enredo segue como um só. No enredo de Rose, ela é a protagonista que, enquanto busca por seu irmão perdido, Jed, também descobre ser o *vortex* de sua era. Enquanto isso, Jed protagoniza uma continuação da trama existente na série de Kirby (1974), mas, em vez de Sandman ser uma encarnação de Garrett Sanford – como na história original – ele já foi substituído por Hector Hall, mesclando as duas séries anteriores em uma só. O texto gaimaniano resgata, ao mesmo tempo, o enredo de Jed (segunda versão) e o Sandman Hector Hall (terceira versão), criando outra narrativa para a personagem onde o Sandman, com quem Jed sonha, é Hector Hall.

A trama de Morpheus encontra Jed já um pouco mais velho, ainda vivendo com os tios e se encontrando com Sandman apenas em seus sonhos. Em retrospecto, é possível afirmar que a história de Kirby girava mais em torno de Jed do que do próprio Sandman – que ainda era personificado pelo professor Garrett Sanford –, uma vez que todas as seis histórias contadas durante a série dependiam de sua presença para se desenvolverem. Vale lembrar que Jed não fazia parte do elenco da versão de Hector Hall.

À medida que a trama se desenvolve, agora na série de Morpheus, alguns pontos de maior ou menor significância que podem ter passados despercebidos sobre a personagem de

Jed, na obra anterior, vão sendo reescritos. Um exemplo é o destino de seus pais, que na primeira história haviam morrido no mar, antes mesmo que Jed pudesse se lembrar deles. Na nova narrativa, a mãe de Jed, Miranda Walker, não só está viva como é uma das personagens relevantes para o desenrolar da história. Já seu pai, que seria seu tutor à época de seu desaparecimento, morreu em acidente de carro. Seria após esse acidente, então, que Jed teria ido morar com o avô em *Dolphin Island* e, posteriormente, perdido contato com sua mãe e sua irmã.

Quando a nova série apropria-se da história de Jed e Hall, ela retira o verniz que existia na narrativa dos anos 70. A realidade do garoto, na trama de Morpheus, é apresentada de forma muito mais sombria do que na anterior, pois o texto explicita a dura realidade em que ele é mantido pelos tios abusivos, vivendo em um porão cheio de ratos e que cheirava à urina (Figura 47). Jed é tratado com violência e sofre abusos verbais e físicos dos tios que só o mantêm na casa porque recebem um auxílio do governo como seus tutores. Diante dessa terrível realidade, resta a ele escapar para o mundo dos sonhos no qual se sente seguro e protegido. Dois motivos prováveis dão forças aos sonhos de Jed, o fato de ser vítima de abuso e, em um tom mais fantástico, o fato de ser irmão de Rose Walker, o *vortex*.

**Figura 47** – Jed preso no porão dos tios, em *The Sandman* nº 11



Fonte: Gaiman (1997f, p. 6).

Diante da realidade de abuso, Jed – que já é um adolescente – busca refúgio em seus sonhos idílicos, nos quais ainda é uma criança sob a proteção do Sandman, e agora, de sua esposa Lyta. De acordo com a teoria freudiana, existem dois modos de se lidar com eventos que causam ansiedade, enfrentar o problema, ou negar a própria situação, assim “o ego

protege toda a personalidade contra a ameaça, falsificando a natureza desta. Os modos pelos quais se dão as distorções são denominados *mecanismos de defesa*” (FADIMAN; FRAGER, 1986, p. 19). Existem diferentes mecanismos de defesa, no caso de Jed, ele usa a repressão, que consiste em afastar a situação que lhe causa ansiedade do inconsciente para ser capaz de sobreviver ao stress. Como a causa de sua ansiedade é a própria realidade, ele escapa para o mundo dos sonhos.

A representação dos sonhos de Jed é mais um dos fragmentos da trama em que a presença de um texto-citado é visível, uma vez que seus sonhos são visualmente inspirados diretamente pela tirinha de jornal chamada *Little Nemo in Slumberland*. A tirinha, criada por Winson McCay<sup>50</sup>, ocupava uma página inteira do jornal e foi publicada, semanalmente, entre 1905 e 1913. Na trama, o protagonista, um garoto chamado Nemo, tinha sonhos fantásticos, até que era acordado, por algum motivo, no requadro final. A trama traz semelhanças não somente entre os sonhos maravilhosos das personagens, Jed e Nemo, mas com todo o contexto da obra *The Sandman*. Na primeira tirinha da série, o rei Morpheus pede a seus súditos que busquem Nemo para que ele venha à *Slumberland* – que pode ser traduzido como a terra do sono – para brincar com a princesa. A série de McCay “evoca o mundo da infância como um escape dos laços mundanos da racionalidade, regulação e disciplina” (BUKATMAN, 2012, p. 80).

Comparando a página do sonho de Jed (Figura 48) com uma das páginas de *Little Nemo* (Figura 49), é possível enxergar como a representação em *The Sandman* é uma referência direta da tirinha. A disposição dos requadros, as cores e até a estampa do balão da tira Jed são espelhadas em uma das histórias de Nemo. O último requadro, sempre retratava Nemo acordando em sua cama, e a diferença entre o sonhar e o acordar era reforçada pelo contraste entre as cores vivas dos requadros que representavam o sonho e as cores pastéis que representavam Nemo acordado. No caso de Jed, a mudança é ainda mais abrupta, há mudança não só de estado de cores, mas do estilo infantil dos sonhos para o estilo escuro e realista do acordar, quando ele é obrigado a abandonar não só o seu sonho, mas um mundo idílico, como o de Nemo, e voltar para sua difícil realidade.

---

<sup>50</sup> McCay não era apenas um artista de quadrinhos, mas um artista vaudeville, muito para o desgosto de seus editores, que acreditavam que ele devia se dedicar somente às suas publicações. Em seus shows, ele desenhava enquanto contava histórias. Para enriquecer suas apresentações, passou a criar desenhos animados e “atingiu um ponto de perfeição que só será alcançado pelo resto da indústria cinematográfica depois de décadas” (CAMPOS, 2015, p. 322). No prefácio da biografia de McCay, Sendak (2005, p. 11) descreve seu trabalho com Nemo como “uma fantasia elaborada e audaciosa” e se refere ao autor como um “arquiteto com um excepcional comando da perspectiva” e que “o poder de seus cenários visionários e a força de seu desenho sobrepõem e mitigam os conceitos suaves e sentimentais de Art Nouveau que ele, entusiasticamente, tomou para si.”

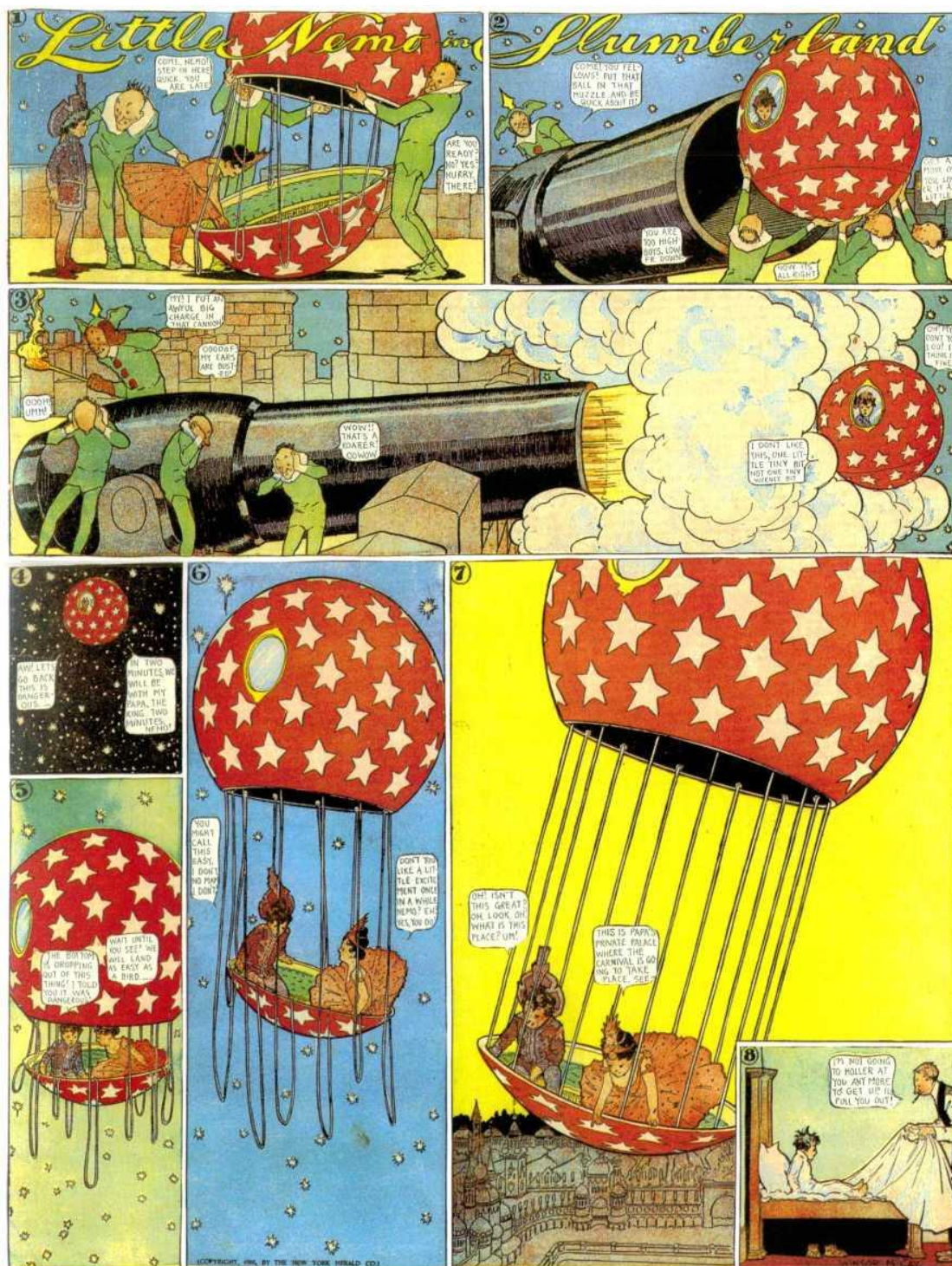
Figura 48 – O sonho de Jed, em *The Sandman* nº 11



Fonte: Gaiman (1997f, p. 4).



Figura 49 – New York Herald (1906), *Little Nemo in Slumberland*



Fonte: Disponível em: <<http://www.comicstriplibrary.org/display/245>>.

A tirinha é, ainda, um exemplo da evolução dos próprios quadrinhos, enquanto arte narrativa que, em sua infância, estava preso a convenções de leitura – como a numeração dos requadros dentro de uma grade ou ainda a utilização de setas indicativas que orientassem a leitura – convenções essas que se tornaram inerentes ao meio permitindo que, posteriormente,

os autores manipulassem essas noções na construção de suas histórias (WITEK, apud ROEDER, 2014, p. 32). Como exemplo, temos a maneira com que os requadros estão dispostos na página, no momento da trama, em que Morpheus, finalmente, localiza Jed entre as dimensões do Sonhar e da realidade (Figura 50), e os requadros que representam tanto o sonho (ao fundo) quanto a realidade (acima) são intercalados sem que seja preciso numerá-los ou, sequer, colocá-los em ordem para que seja possível compreender o enredo.

**Figura 50** – O contraste entre a realidade e o sonho de Jed, em *The Sandman* nº 11



Fonte: Gaiman (1997f, p. 22).

Como já foi mencionado, enquanto Jed encontra-se preso no porão dos tios, sua irmã Rose está à sua procura. Além de ser a irmã de Jed, Rose Walker é o *vortex* que está colocando o Sonhar em perigo e, por isso, está sob constante vigilância de Morpheus. Sendo assim, ao vigiar Rose, Morpheus acaba por localizar Jed e descobre que Brute e Glob – dois pesadelos que haviam abandonado o Sonhar enquanto Morpheus estava preso – estão morando na mente de Jed. Ao se apossarem da mente do garoto, os dois fizeram com que sua conexão com o verdadeiro sonhar fosse rompida, quebrando uma das regras do senhor do sonho. Furioso, Morpheus decide confrontá-los. No momento em que Morpheus afirma que o *Dream Stream* é somente um aspecto do verdadeiro Sonhar, criado na mente de Jed, ele unifica as tramas de Garrett Sanford e Hector Hall à de Morpheus. Não só todas elas se passaram em um aspecto do domínio de Morpheus, como os personagens que se intitulavam Sandman nada mais eram do que uma criação de Brute e Glob que, por sua vez, são criações do próprio Morpheus.

Novamente, o texto coloca Morpheus na origem dos textos-citados. Se, em um primeiro momento, tem-se a impressão de que o texto central – que é a narrativa de Morpheus – está subordinado aos acontecimentos dos textos-citados – as narrativas das versões anteriores do personagem – e tentado absorver essas obras de forma que sirvam a seus propósitos, o desenvolvimento da trama deixa transparecer como o texto central não só vai se impregnando do seu precursor, mas o reescreve criando novas possibilidades de significação. Allen afirma que o significado (meaning) se torna algo que existe entre o texto e todos os outros textos aos quais se refere ou com os quais se relaciona, abandonando a ideia de um “texto independente por a de uma rede de relações textuais” (ALLEN, 2000, p. 1).

De volta a Brute e Glob, as personagens aparecem, pela primeira vez, na história do segundo Sandman, Garrett Sanford, como auxiliares do herói. No enredo, eles são brincalhões e sempre ajudam na captura dos vilões. A primeira menção a eles, no enredo gaimaniano, dá-se ainda no início da série, quando Morpheus liberta-se de sua prisão e, de volta ao Sonhar, descobre que alguns pesadelos haviam fugido de seu domínio. Interessante que quando Brute e Glob são retratados ao lado do Sandman dentro da sala de controle do *Dream Dome*, na obra de Gaiman (Figura 51), ela ecoa em sua composição um dos requadros da história original de Jed (Figura 52).

**Figura 51** – A sala de comando de Sanford, em *The Sandman* nº 1



Fonte: Simon (1974, p. 4).

**Figura 52** – A sala de comando de Hall, em *The Sandman* nº 12



Fonte: Gaiman (1997g, p. 3).

Quando Morpheus confronta Brute e Glob e descobre que eles se aproveitaram de sua ausência para criar o domínio partícula no Sonhar e seu próprio Sandman – a quem manipulavam a seu bel prazer – Morpheus liberta Jed da prisão de seus sonhos. Quando

Morpheus materializa Brute, Glob, Hector e Lyta, na realidade, Jed aproveita para fugir da casa dos tios e acaba pedindo carona para o Corinthian. Já as outras personagens têm destinos diferentes. Brute e Glob recebem o castigo máximo e são mandados para a Escuridão; Hector Hall – que havia morrido antes de se tornar o Sandman – finalmente desencarna, e Lyta, ainda grávida, fica sozinha. É nesse momento que Morpheus avisa que seu filho, por ter sido gerado no Sonhar, pertence a ele, e ele voltará para buscá-lo, em momento oportuno.

No início da análise, estipulou-se que este arco narrativo divide-se em dois enredos que seguiam paralelos até o momento em que se encontram, sendo o primeiro deles a história de Jed, que acaba de ser analisada. O interessante aqui é como o texto recupera a história pré-existente da personagem Sandman para servir de base para o texto. Entretanto o texto-citado não aparece como uma simples cópia, ele é alterado e, por vezes, reescrito na criação do texto central. Não só isso, mas ele é apenas um dos enredos de uma narrativa mais abrangente, no caso, o enredo que conta a história da irmã de Jed, Rose Walker. Em tempo, a personagem de Rose Walker não existe em nenhuma das versões prévias de *The Sandman*.

### 3.3 BREVE COMENTÁRIO SOBRE O DIÁLOGO INTERARTES

Apesar de a proposta desta seção ser analisar a intertextualidade entre outras obras de HQs e dois dos arcos narrativos da série *The Sandman*, faz-se necessário abranger, ainda que brevemente, a característica intermediática destes arcos narrativos em particular. Clüver (2006), em seus estudos Interartes, assevera que, atualmente, se reconhece que todo texto é não somente intertextual, mas também intermediático, no sentido em que, assim como todo texto, seja ele literário seja verbal, dialoga com os textos que o antecedem e o procedem e dialoga também 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, frequentemente, nas outras artes (CLÜVER, 2006, p. 14-15).

Os estudiosos dos quadrinhos compartilham da visão de Clüver quanto à natureza intermediática dos textos. No caso dos quadrinhos, Eisner (2008, p. 69) pontua que não se pode ignorar o fato de que os leitores de quadrinhos são também consumidores de outras mídias e outras artes, e cada qual tem suas particularidades. São diversos os momentos em

que obras de outras artes são representadas ao longo do início da trama de Morpheus. Em alguns momentos, outra mídia é simplesmente retratada como um recurso narrativo, como no caso do jornal (Figura 53) que tem dupla função narrativa; ao mesmo tempo em que informa detalhes da trama, representada a notoriedade das personagens. Já a fotografia (Figura 54) é representada de uma forma mais elaborada, uma vez que a escolha do enquadramento faz com que a mão que segura a foto reproduza a maneira como, costumeiramente, se segura a própria HQ, fazendo com que o ponto de vista do leitor crie a sensação aproximada de que ele mesmo segura a foto. De acordo com McCloud, uma das funções do enquadramento é justamente proporcionar a “sensação de estar lá” (MCCLLOUD, 2008, p. 19).

**Figura 53** – Uma página de jornal, em *The Sandman* nº 1



Fonte: Gaiman (1989, p. 14).

**Figura 54** – Uma fotografia, em *The Sandman* nº 3



Fonte: Gaiman (1996d, p. 10).

Outro exemplo de intersecção entre diferentes mídias acontece durante uma cena em um bar em que a garçonete liga a televisão e, em vez de representar o aparelho em si, os próprios quadros passam a representar a tela da TV (Figura 55). Segundo Eisner (2010, p. 44), “o quadro do quadrinho em si pode ser usado como parte da linguagem ‘não verbal’ da arte sequencial”. O quadro é parte essencial da composição das narrativas gráficas, assim como as sarjetas e os balões que, neste caso, são representados pelas linhas quebradas, que, para Ramos (2016), são comumente usados para indicar que a fala é advinda de um aparelho eletrônico. Juntos, quadro e balão representam não o aparelho televisivo *per se*, mas a sensação de assistir televisão.

Figura 55 – Canais de televisão, em *The Sandman* nº 6



Fonte: Gaiman (1997a, p. 7).

É possível ainda comparar o modo com que a inclusão destas outras mídias na composição do requadro afeta o ritmo da narrativa. Postema (2013, p. 55) postula que, nas páginas dos quadrinhos cada requadro de uma sequência (ação) estão conectados entre si porque cada requadro pressupõe<sup>51</sup> seus quadros anteriores e posteriores. Na contramão, o primeiro requadro de uma nova sequência (ação) não se conecta com o anterior, assim como o último requadro não se conecta com o seguinte. No caso das imagens do jornal e da fotografia, há uma interrupção da ação que a inclusão de uma mídia estática acarreta. É como se o leitor desviasse o olhar da ação, e mudasse seu foco para aquela imagem em particular, antes de retomar a sequência de onde havia parado.

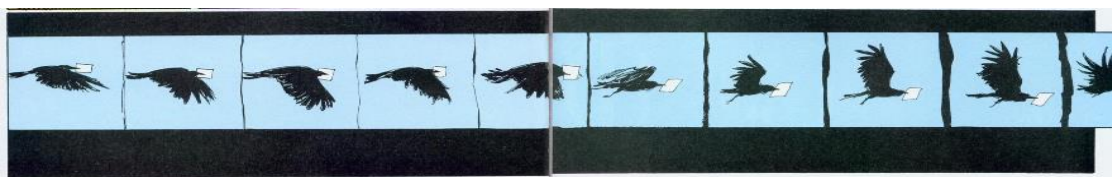
Na contramão, as telas de TV como quadros trazem para as páginas da HQ o dinamismo da mídia televisiva. Nesse caso específico, a ordem dos canais não produz qualquer significado particular, senão a sensação de se trocar os canais rapidamente (surfar pelos canais) e ouvir por alguns segundos o que está sendo dito. Comumente, a sarjeta contém a informação que conecta os dois quadros que a cercam, e especificamente, nesse caso a sarjeta contém o segundo em que a tela se apaga quando vai de um canal ao outro, sugerindo ainda o movimento de se apertar os botões do controle remoto.

Ainda outro exemplo de como outras artes são representadas na série aparece na representação do voo de Matthew (Figura 56). Primeiro, é preciso notar como a ideia de movimento dá-se em dois níveis. O primeiro é o nível da forma, as sarjetas entre os quadros nos quadrinhos não é um espaço vazio, pelo contrário, é no “limbo da sarjeta, que a imaginação humana capta duas imagens distintas e as transforma em uma única ideia” (MCCLLOUD, 2005, p. 66). O segundo nível é o do conteúdo, pois, apesar de as imagens serem estáticas, a ilusão criada pelas imagens de que há movimento nas asas, complementa a ideia de que o corvo está voando de ‘um lado ao outro’ da página. A imagem remete, ainda, a

<sup>51</sup> Postema (2013) baseia seu conceito de ação sequencial no texto de Barthes *Introdução à Análise Estrutural da Narrativa* (1977).

um rolo de filme cinematográfico e a própria forma do cinema em que a ilusão de movimento é criada ao se projetar vinte e quatro quadros por segundo. Entretanto, há uma diferença vital entre quadrinhos e cinema, apesar de os dois serem artes que unem “imagem e texto. O cinema apoia ambos com som e a ilusão de movimento verdadeiro. Os quadrinhos devem aludir a ambos através de uma plataforma de painéis estáticos” (EISNER, 2008, p. 71).

**Figura 56** – O voo cinematográfico de Matthew, em *The Sandman* n° 11



Fonte: Gaiman (1997f, p. 16-17).

Segundo Ramos (2016, p. 128), a noção de tempo é fundamental para os quadrinhos e pode ser percebida através do agrupamento de requadros necessários para se representar uma ação: “quanto maior o número de vinhetas para descrever a mesma ação, maior a sensação e o prolongamento do tempo”. Entretanto, no caso do voo de Matthew ao mesmo tempo que a quantidade de requadros alonga o movimento, não se pode negar que a aproximação do desenho à um filme de cinema também reforça esse efeito em particular. As sarjetas dos filmes cinematográfico não são visíveis quando se assiste um filme, pelo contrário, a intenção é justamente criar a ilusão do movimento real. Ao aproximar as duas artes em uma só sequência, o voo do corvo se mostra ainda mais dinâmico, criando a sensação de que ele está ‘passando’ pelas páginas.

Por último, mas não menos importante, há a maneira como a música é representada ao longo da narrativa, em diferentes momentos. Em especial, no número 3, a música é usada como uma forma de presságio direcionado à personagem Constantine de que ele está na iminência de se encontrar com o senhor dos sonhos. Todas as canções têm em comum o tema dos sonhos ou, ainda, o próprio termo em sua letra. No requadro em que Constantine desliga o rádio (Figura 57), enquanto toca *Mister Sandman*<sup>52</sup> retrata a letra da música inserida em um balão de linhas quebradas, como no caso da TV, mas também inclui notas musicais que ajudam a reforçar a ideia de que aquelas palavras saindo do rádio são cantadas. O requadro é ainda um exemplo de como os quadrinhos unem imagem e texto para criar significado, dando

<sup>52</sup> *Mr Sandman* foi escrita por Pat Ballard e gravada por Vaughn Monroe & His Orchestra, em 1954, e, mais tarde, no mesmo ano, foi regravaada pelas The Chordettes cuja versão é a mais popular até hoje. A letra da música pede que Sandman traga um ‘sonho’ que se percebe no decorrer da canção e se refere a um(a) namorado(a).

não só a impressão de movimento com o posicionamento do dedo da personagem sob o botão do rádio, quanto incorporando a onomatopeia ‘click’ para adicionar a informação de que o aparelho está sendo ligado/ desligado.

**Figura 57** – Constantine desliga o rádio, em *The Sandman* nº 3



Fonte: Gaiman (1996d, p. 3).

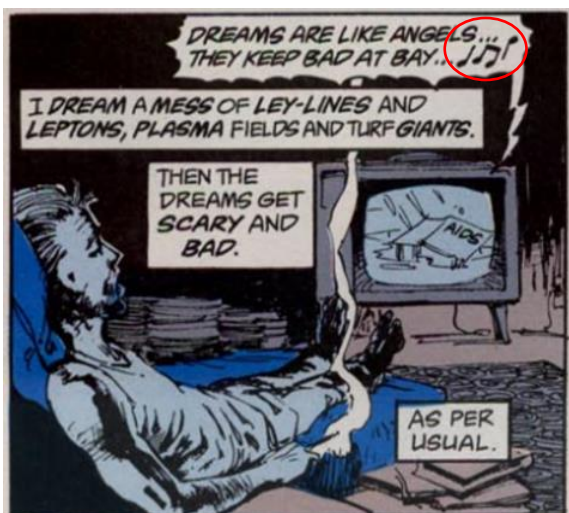
Cirne define a onomatopeia nos quadrinhos como o ruído que “mais que sonoro, é visual” (CIRNE, 1972, p. 23). McCloud (2008) afirma que a onomatopeia, aos quais ele se refere como ‘efeitos sonoros’, podem variar em: a) volume, dependendo do espaço que ocupam em um requadro, sendo que quanto maior for o efeito, mais alto é seu volume; b) timbre, efeitos angulosos ou ondulados ajudam a especificar o ‘tom’ do som representado; c) associação, quando o efeito é desenhado de forma que remete ao som (por exemplo, desenhar a palavra *splash* com efeito de água) e; d) integração gráfica, quando sua linhas se mesclam com outros elementos da imagem.

De volta a imagem, ela une o movimento da mão sobre o rádio e duas representações verbais distintas: o balão e a onomatopeia. A variação do uso verbal no requadro, unindo balões e a onomatopeia produz um significado mais elaborado que descreve vários acontecimentos simultâneos. O dedo que aperta o botão (imagem), que faz click (onomatopeia), enquanto a música toca (balão). É inquestionável que, mesmo uma imagem estática, nos quadrinhos, pode transmitir a ideia de um movimento completo, para McCloud (2008, p. 149), “é quando palavras e imagens combinam sem emendas que os quadrinhos encontram sua melhor forma”.



A composição de um quadro pode também deixar transparecer outro texto, utilizando outras linguagens, além da verbal. Ainda na história de Constantine, existe um quadro específico no qual as cifras musicais servem não somente para indicar que o texto representado é a letra de uma música, mas é possível encontrar a mesma sequência de cifras na partitura da canção (Figura 58).

**Figura 58** – As cifras usadas pelo artista correspondem às originais, em *The Sandman* nº 3



Fonte: Gaiman (1996d, p. 8).

**Figura 59** – As cifras originais da canção



© Copyright 1984 Perfect Songs Limited.  
All Rights Reserved. International Copyright Secured.

Fonte: Disponível em: <<http://www.sheetmusicdigital.com/Musician.asp?ID=0000015126>>.

Concluindo, ao agregar outras artes e mídias em seu texto, a obra *The Sandman* amplia as possibilidades tanto de composição da narrativa quanto de se fazer diversas leituras, diferentes de um mesmo quadro, dependendo do nível de detalhes identificados por cada leitor. Além disso, esses diálogos problematizam a própria linguagem dos quadrinhos uma vez que elementos essenciais à sua composição, como tempo e ritmo, podem ser afetados pela inclusão dessas outras mídias e fazer com que algumas definições tenham que ser repensadas.

Nesta seção foram analisadas algumas das instâncias em que o texto de *The Sandman* se aproxima e se apropria de outros textos pré-existentes no universo dos quadrinhos da DC. Primeiro, ao trazer o vilão John Dee, Doutor Destino, para o mundo de Morpheus e integrar suas narrativas na existência do rubi, ao mesmo tempo em que as duas tramas se aproximam, o texto gaimaniano acaba reescrevendo partes da história de Dee ao conferir a Morpheus a existência da pedra e, por fim, destruí-lo. A destruição do rubi é também uma destruição da própria carreira criminosa de John Dee, uma vez que, todas as suas investidas contra seus inimigos dependiam da existência do seu Materiopticon.

Em um segundo momento, foi explorada a maneira com que o texto recuperou o antigo enredo de uma das encarnações prévias da personagem Sandman, para alicerçar o enredo de Rose Walker. O texto novamente, não só absorve o texto citado, mas, ao fazê-lo, o molda para que se adapte à narrativa central. E, ainda se apoiando no arco narrativo *The Doll's House*, analisou-se concisamente a presença do intertexto entre a obra e outras artes e mídias e a forma como esses intertextos modificam não só a trama, mas também a sua leitura.

#### 4 SANDMAN E OS DIÁLOGOS EXTRA QUADRINÍSTICOS

A *Game of You* (Um Jogo de Você) é um arco narrativo que se estende do número 32 ao 37 da obra e tem como personagem principal uma jovem chamada Barbie, que fez sua primeira aparição no arco *The Doll's House* (A Casa das Bonecas), como uma das vizinhas de Rose Walker e reaparece, aqui, como a protagonista. Como o próprio título sugere, o tema central tratado ao longo do enredo é a questão da identidade e como as diferentes personagens, aqui retratadas, ora questionam, ora negam, ora afirmam os diferentes papéis que exercem em suas vidas. Barbie parte em uma jornada de fantasia pelo Sonhar, a qual funciona como um interpretante para o que é, na verdade, sua busca por uma identidade.

Diferente do arco narrativo de *The Doll's House*, que foi desenvolvido, tendo como base um enredo pré-existente nos quadrinhos de uma versão anterior da personagem Sandman, *A Game of You* afasta-se do universo quadrinístico ao se aproximar de outras histórias de fantasia da Literatura universal, como *As Crônicas de Nárnia* e *O Senhor dos Anéis*. Entretanto a maior convergência dá-se com a história de *O Mágico de Oz*, em especial, com o filme de 1939, dirigido por Victor Fleming, sob o selo da MGM. Ainda assim, ao longo dessa análise, serão feitas referências a ambos, o filme e o livro escrito por L. Frank Braun, em 1900. Zipes (2000) acredita que o livro de Braun, junto com *Peter Pan* (1904), de James Barrie e suas sequências literárias, teatrais e no cinema ajudaram a institucionalizar<sup>53</sup> os contos de fadas como gênero, na Europa e América do Norte, no início do século XX.

Assim como Dorothy, a personagem central de *O Mágico de Oz*, Barbie também é uma protagonista mulher que parte em uma jornada pelo mundo dos sonhos – enquanto um tornado (Dorothy) ou um furacão (Barbie) devasta o mundo real – na companhia de seus três companheiros antropomorfos e seu cachorro. Aqui, como em *The Doll's House*, o enredo inicial, espelhado em uma obra já existente, é expandido de forma a incluir novos acontecimentos e personagens. Entretanto, *A Game of You* possui características de diferentes gêneros narrativos que se trespassam e complementam, criando uma narrativa que habita a esfera da fantasia, mas como representante de parte das histórias de fantasias contemporâneas, recusa-se a moldar-se em um gênero específico. Para James e Mendelsohn (2012),

---

<sup>53</sup> Por institucionalização Zipes (2000, p. 28) se refere a “um processo específico de produção, distribuição e recepção que se tornou regularizado dentro da esfera pública de cada sociedade ocidental e, começou, e continua, a desempenhar um papel significativo na formação e preservação da herança cultural de uma nação”.

[...] a fantasia não é tanto uma mansão quanto uma fileira de casas conjugadas, como a que nos encantou em *O Sobrinho do Mago* de C. S. Lewis com seus sótãos conectados, cada um com uma porta que levava a outro mundo. Há paredes conjugadas e um certo consenso sobre os tijolos básicos, mas a decoração interna pode variar grandemente, e as vidas vividas nessas casas conjugadas são discretas, mas ainda se pode ouvi-las, mesmo que involuntariamente (JAMES; MENDELSON, 2012, p. 1).

Em primeira análise e em grande parte pela carga visual, o texto aproxima-se sim dos contos de fadas contemporâneos, em particular, das versões adaptadas pelos Estúdios Disney, em que a personagem principal é uma bela princesa de uma terra distante, que parte em uma jornada, enfrenta intempéries e inimigos, mas triunfa no final. Barbie tem o vestido de mangas bufantes, os cabelos loiros e longos, os amigos antropomorfos e um amuleto mágico. Entretanto, diferentemente da maioria das histórias de princesas, o conto de fadas de Barbie não tem um príncipe e a costureira cena final do casamento é substituída pelo funeral de sua melhor amiga. Ainda assim, o final menos festivo não afasta o enredo dos contos de fadas. Zipes (2000, p. 17, grifo do autor) aponta o hibridismo como a base da formação dos contos de fadas e afirma “se há uma ‘constante’ na estrutura do conto maravilhoso (*wonder tale*) que foi passado para o conto de fadas literário é a **transformação**”. Nesse sentido, Barbie, definitivamente, passa por uma transformação, um amadurecimento, levando-a de uma mulher com personalidade vápida e muitos questionamentos a uma mulher capaz de entender a casualidade da vida.

Em estudo mais cuidadoso do texto, é possível perceber que, no enredo de *A Game of You*, há também elementos da jornada do herói, bastante comuns em obras fantásticas, como *As Crônicas de Nárnia* e *O Senhor dos Anéis*. Em comum, essas histórias – das quais as anteriormente citadas são apenas dois de incontáveis exemplos – trazem um enredo similar, no qual um grupo de guerreiros improváveis parte em direção à uma terra inóspita e desconhecida com o objetivo de combater um inimigo comum. Senior (2012) refere-se a essas histórias como demanda (*quest fantasy*), enredos que começam com o personagem cuja estabilidade é abalada por um acontecimento provocado por um mundo externo ao seu. Como resultado dessa interrupção do rotineiro, o protagonista – costumeiramente uma pessoa comum, possuidora de poderes adormecidos – é chamado a agir dando início à sua jornada.

Em suma, o texto une diferentes aspectos de variados gêneros da fantasia para narrar as aventuras de Barbie e sua busca de um inimigo misterioso em uma terra desconhecida que acaba por assemelhar-se a um rito de passagem para, finalmente, tornar-se uma mulher madura.

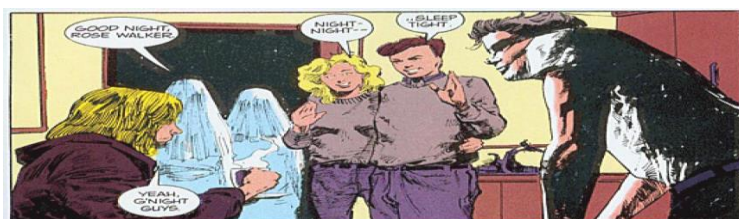
Apesar de Barbie ser um apelido comum para o nome Barbara na cultura americana, a personagem Barbie é, abertamente, inspirada na boneca criada pela empresa Mattel, no final dos anos 50. O sucesso da boneca é tamanho que não só seu nome tornou-se sinônimo para todas as bonecas desse tipo, mas também se tornou uma franquia que inclui outros tipos de brinquedos, filmes, roupas, vídeo games etc. Assim como a boneca, a Barbie em *The Sandman*, quando apresentada na série pela primeira vez, também tem um companheiro chamado Ken. A primeira aparição do casal dá-se no número 11 da série – que faz parte do arco narrativo *The Doll's House* – no qual Rose Walker muda-se para a Flórida. Ao longo deste arco, todas as aparições de Barbie são ao lado de Ken, como uma das metades do casal. Eles completam as frases um do outro, vestem-se com a mesma roupa (Figura 60) e até seus corpos parecem se fundir (Figura 61).

**Figura 60** – Barbie e Ken completam as frases um do outro, em *The Sandman* nº 15



Fonte: Gaiman (1997j, p. 2).

**Figura 61** – Barbie e Ken parecem ser um só, em *The Sandman* nº 15



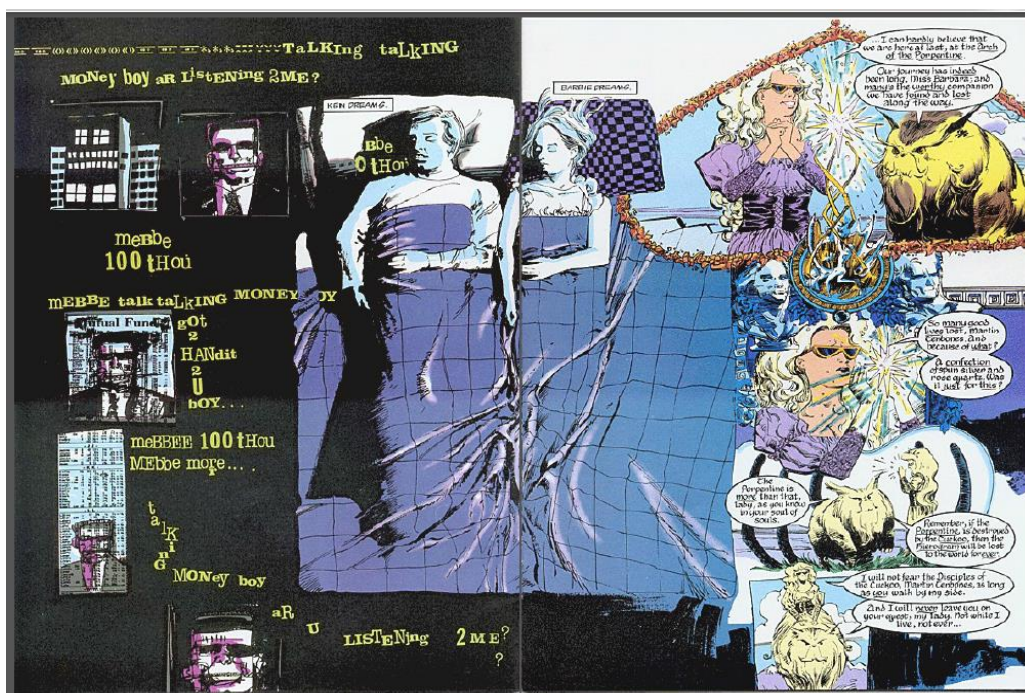
Fonte: Gaiman (1997j, p. 2).

Somente nos sonhos é que eles parecem se tornar indivíduos independentes, como é possível identificar na imagem (Figura 62) que toma duas páginas inteiras do número 15. Postema (2013) classifica como ‘imagem bagunçada’ os requadros que contêm uma grande quantidade de detalhes visuais em sua composição, e pontua que, em sua maioria, os requadros nos quadrinhos se apoiam em uma certa economia da imagem para ajudar a

transmitir sua mensagem o mais claramente possível. Por outro lado, isso significa que quando um artista opta por explorar uma dessas ‘imagens bagunçadas’ “todos os detalhes presentes são (potencialmente) significantes” (POSTEMA, 2013, p. 5).

De volta à série, as páginas abertas que compõe esta ‘imagem bagunçada’ funcionam como um grande requadro que abriga a cama do casal e os sonhos de Barbie e Ken. Apesar da aparente unidade, até então inerente ao casal, tanto a dobra do ‘livro’ quanto o contraste entre o preto – cor predominante na página da esquerda – e o branco – em destaque na página direita – funcionam como divisores e ajudam a especificar que ao lado esquerdo da cama está o sonho de Ken, enquanto o lado direito abriga o sonho de Barbie.

Figura 62 – Barbie e Ken sonham, em *The Sandman* nº 15



Fonte: Gaiman (1997j, p. 4-5).

A cama do casal, que aqui abriga sua materialidade, forma um segundo requadro, e é possível notar como, externamente, o casal parece estar em perfeita harmonia, dormindo na mesma posição. Entretanto as bordas entre a cama e os sonhos é bem mais definida no lado de Ken do que no de Barbie cujo lado da cama parece se estender até se mesclar com seu sonho. O contraste entre o preto e o branco, presente ainda na franja de Barbie, é explorado novamente em *A Game of You* e será analisado detalhadamente mais à frente.

De volta à imagem, é possível notar que Ken parece ser o típico homem ocidental que sonha com dinheiro, investimentos e listagens de ações, enquanto Barbie sonha que é princesa em uma terra encantada e que está em uma jornada ao lado de Martin Tenbones, uma criatura cachorro. Ao contrário da ‘visão geral’ das páginas, os requadros que emolduram os sonhos do casal se encaixam na ideia de feminino e masculino mais tradicional, sendo os sonhos de Ken representados por requadros angulosos e monocromáticos em contraste aos requadros rebuscados, arredondados e coloridos de Barbie. Bourdieu (2012) afirma que as diferenças entre o feminino e o masculino não são de ordem natural, como os sujeitos são levados a pensar, mas sim construtos sociais, propagados por uma ideologia masculina dominante. Nesse sentido, a dicotomia que normalmente se associa ao homem (forte, prático, solar) e a mulher (fraca, emotiva, lunar) ajudaram a fortalecer papéis que foram culturalmente, e não naturalmente, definidos.

Essas diferenças são representadas visualmente tanto em relação a Ken, em sua página escura que remetem à uma colagem pós-moderna, quanto a Barbie, em sua página colorida que lembra um diário pré-adolescente. Seu sonho tem características infantis – como o companheiro fiel humanizado e o vestido de princesa roxo – ao mesmo tempo em que ela usa óculos escuros para compor sua imagem *cool*. Aqui os contrastes na composição da imagem da personagem, parecem reforçar as ideias díspares que Barbie parece ter de si mesma: oras uma esposa devota e oras a heroína de sua própria história. Importante notar também que, esta é a última vez que Barbie sonha até a retomada da personagem no número 32, cujo enredo desenrola-se dois anos mais tarde.

É ainda nessa imagem que se identifica a primeira referência a *O Mágico de Oz* em um contexto envolvendo a personagem de Barbie, mais especificamente, a princesa Barbara, sua identidade em seus sonhos. Ao se referir ao seu amuleto – a Porpentina – a protagonista o descreve como “uma confecção de **prata** retorcida e quartzo rosa” (GAIMAN, 1997j, p. 5, grifo do autor). No livro *O Mágico de Oz* (1900), de L. Frank Braun, os sapatos da Bruxa Malvada do Leste – que funcionam como amuletos protegendo Dorothy ao longo de sua jornada – são descritos como “sapatos **prateados** de ponta fina” (BRAUM, 2008, p. 6, grifo do autor). Os sapatos de rubi foram uma adaptação para o cinema porque eram visualmente mais impactantes e também serão incorporados ao longo da história de Gaiman. A Porpentina é um amuleto que, se destruído pelo Cuckoo – inimigo da princesa Barbara – levaria à perda do hierograma, perda essa que levaria à destruição da terra dos sonhos, conhecida como *The Land*.

Independentemente da referência à cor, a função que a Porpentina exerce no enredo aproxima-se daquela dos sapatos, sejam eles prateados, sejam rubi, de Dorothy. Ambos são amuletos mágicos – novamente característicos das histórias de fantasia – que precisam, em primeiro lugar, serem mantidos a salvo, pois oferecem proteção contra o inimigo e, em segundo lugar, se revelarão essenciais para o desfecho da história. Durante sua jornada, Dorothy acredita que, enquanto estiver em posse de seus sapatos, estará a salvo de Bruxa Malvada do Leste, mas, no final, são eles que têm o poder de realizar seu desejo e mandá-la de volta pra casa. Em um movimento contrário, a Porpentina permite que Barbie volte a *The Land* e, ao final da história, a destruição do amuleto e, conseqüentemente, a destruição de seu mundo de sonhos, faz com que Barbie finalmente amadureça emocionalmente.

A *Game of You* começa com a retomada da personagem de Barbie alguns anos depois dos acontecimentos, em *The Doll's House*, agora divorciada de Ken<sup>54</sup> e vivendo sozinha, em Nova York. Aparentemente, a impossibilidade de continuar sonhando fez com que Barbie se esquecesse de sua identidade de Princesa Barbara e, desde então, ela se sente perdida e confusa, como se sua incapacidade de sonhar a impedisse também de viver plenamente. Ao contar os fatos, que a levaram ao seu atual predicamento para sua amiga Wanda, ela relata que, em uma noite qualquer, teve um sonho estranho – o sonho do Vortex (Rose Walker) – e ao acordar, de volta à realidade, sentiu-se incapaz de se comunicar com Ken. Seu silêncio acaba por levá-los à separação, um evento certamente traumático para Barbie, que não estava acostumada a nem terminar suas próprias frases sozinha. Nessa mesma conversa, Barbie também conta para Wanda que seu pai insistia em que não fizesse nada que não fosse apropriado para uma dama, como ler quadrinhos, por exemplo. Ela explica: “Eu era sua **pequena dama**, imagino o que ele diria se me visse **agora**” (GAIMAN, 1991a, p. 16, grifos do autor).

Barbie está perdida, ela mesma confessa à Wanda que está enfrentando uma crise existencial: “Às vezes eu olho no espelho e não me reconheço” (GAIMAN, 1991a, p. 16). Aparentemente, o distanciamento de seus sonhos e, conseqüentemente, de sua identidade onírica, somado à perda de sua identidade de esposa, justifica sua relutância atual. Teóricos, como Bauman (2005) e Hall (2006) atribuem este constante deslocamento da identidade pessoal às mudanças sociais das últimas décadas. Uma das conseqüências da nova ordem mundial e que

---

<sup>54</sup> Note-se que em Sandman Ken trocou Barbie por uma mulher chamada Sindie. Vale notar que na década de 60 a empresa britânica de brinquedos Pedigree Dolls & Toys lançou a boneca chamada Sindy para concorrer diretamente com a Barbie da Mattel.



[...] o ‘pertencimento’ e a ‘identidade’ não têm a solidez de uma rocha, não são garantidos para toda a vida, são bastante negociáveis e revogáveis, e de que as decisões que o próprio indivíduo toma, os caminhos que percorre, a maneira como age – e a determinação de se manter firme a tudo – são fatores cruciais tanto para o ‘pertencimento’ quanto para a ‘identidade’ (BAUMAN, 2005, p. 17).

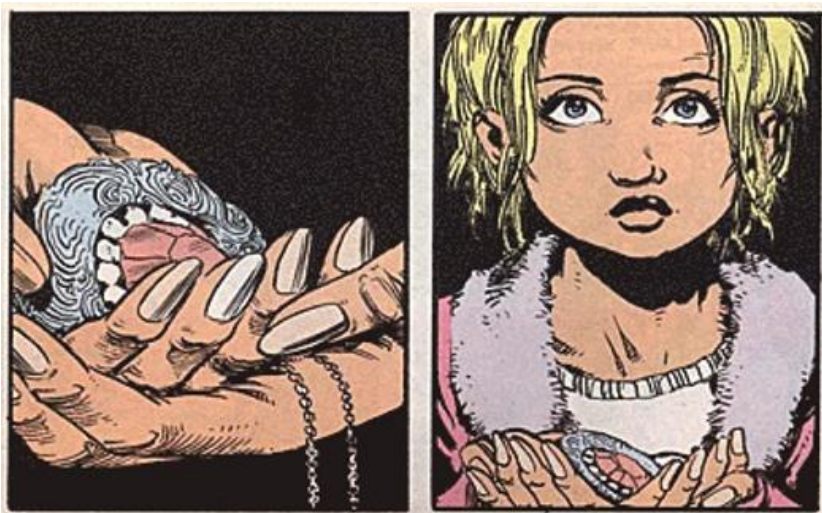
O sujeito que antigamente sabia qual era seu papel diante da sociedade, hoje desempenha diferentes papéis em diferentes situações, tornando a identidade em algo que Hall (2006) denomina “uma celebração móvel”. Barbie levará esta flexibilização das identidades ao extremo quando sua crise é o gatilho que a leva a criar o hábito de pintar o rosto, não para realçar seus traços com maquiagem, mas usando seu rosto como uma tela em branco para criar desenhos variados. A personagem refere-se a este ato como “*put my face on*” que, apesar de ser uma expressão em inglês para aplicação de maquiagem, parece, aqui, referir-se a algo bem mais literal. No passado, Barbie conviveu com Hal, uma drag queen, e, agora, novamente sua amiga mais próxima é Wanda, uma transexual. Tanto Hal quanto Wanda usam a maquiagem para montar suas identidades e se transformaram, exteriormente, nas pessoas que sentem ser internamente. Sem saber quem é, Barbie vai usar o mesmo subterfúgio, mas, em vez de usar a maquiagem como auxílio, ela usa como máscara.

No caso de Barbie, a pintura do rosto cria a identidade do momento, como uma criança que brinca com a maquiagem da mãe ou um guerreiro a se preparar para a luta, ela constrói identidades passageiras, camuflagens elaboradas que se apagam no final do dia e, aparentemente, lhe dão coragem para enfrentar a vida. Para Bauman (2005, p. 30, grifos do autor), “quando a identidade perde as âncoras **sociais** que a faziam parecer ‘natural’, predeterminada e inegociável, a ‘identificação’ se torna cada vez mais importante para os indivíduos que buscam desesperadamente um ‘nós’ quem possam pedir acesso”. A maquiagem também permite que ela decida o que ou quem quer ser, em um período em que ela parece não saber muito bem quem é e propicia, por outro lado, a libertação de sua antiga identidade de esposa e pequena dama. Em suas palavras: “Tenho feito muita pintura facial ultimamente. Originalmente eu ia fazer uma tatuagem, mas eu não quero nada **permanente** mais. É como se eu pudesse ser uma pessoa diferente todos os dias” (GAIMAN, 1992b, p. 6, grifo do autor).

Entretanto, ao se deparar com Martin Tenbones – seu fiel companheiro em *The Land* – em plena Quinta Avenida, ela vai se redescobrir como Princesa Barbara e, ao retomar a Porpentina, sua maquiagem começará a se apagar lentamente até que seu rosto esteja totalmente descoberto. Ao voltar para casa, agora em posse da Porpentina, ela já está com o rosto limpo (Figura 63), ela reencontrou uma de suas identidades e talvez aquela que lhe seja

mais cara, pois é só dela. A princesa Barbara é uma heroína, criadora de seu próprio mundo, protetora de seus amigos. Barbie nunca é tão feliz acordada como é em seus sonhos (Figura 64). É como se, inconscientemente, ela entendesse que tem o potencial para ser uma pessoa segura de si, mas ela ainda está adormecido.

**Figura 63** – Barbie adormece em posse da Porpentina, em *The Sandman* nº 33



Fonte: Gaiman (1991b, p. 1).

**Figura 64** – Barbie sonha que é uma princesa, em *The Sandman* nº 15



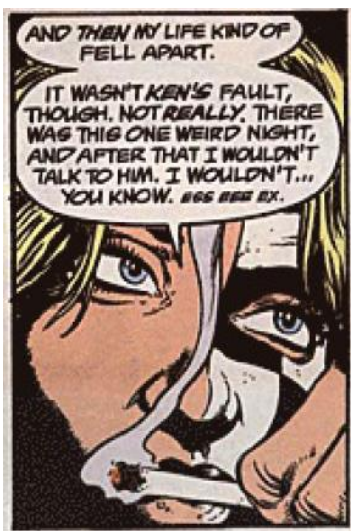
Fonte: Gaiman (1997j, p. 15).

É esta confiança em si mesma que Barbie encontrará ao final de sua jornada. Ela ainda pintará o rosto uma última vez, como um véu de luto para o enterro de Wanda, ao final do arco narrativo. Junto ao caixão de sua melhor amiga, ela lamenta sua perda, a perda de outros

amigos, de seu apartamento e de toda a vida que deixou para trás, em Nova Iorque. A caminho da rodoviária, ela limpa o rosto e, ao apagar o véu, parece, finalmente, entender que não precisa mais se esconder e que está pronta para continuar seu caminho um pouco mais confiante em si mesma.

A brincadeira de se maquiar também reforça a noção de que a protagonista é uma personagem infantilizada. Além da pintura facial, Barbie também esboça outras características incomuns para uma mulher adulta e independente, como sua reticência ao falar sobre sexo. Em uma conversa com Wanda e ao tentar explicar porque seu casamento com Ken terminou, ela diz que: “houve uma noite estranha e depois disso eu não falava mais com ele. Eu [...] você sabe [...] esse e xis o” (GAIMAN, 1991a, p. 17). Ela não somente soa infantil como parece estar tentando esconder o rosto com a mão (Figura 65), como se o movimento tornasse o assunto menos incômodo. Em outro momento, sua dificuldade em falar sobre o assunto parece diminuir quando ela está aconselhando Hazel sobre sua possível gravidez, mas, ainda assim, quando ela quer dizer algo, como “os homens pensam com seus pintos”, ela substitui a palavra ‘dicks’ por ‘dorks’, que, apesar de manter significado, é uma palavra bem menos agressiva.

**Figura 65** – Barbie pinta o rosto como um tabuleiro de xadrez, em *The Sandman* nº 32



Fonte: Gaiman (1991a, p. 17).

Nessa mesma conversa, descobrimos que Barbie já fez um aborto e mais uma vez ela trata o assunto de forma bastante ingênua, como quando Hazel pergunta se o aborto ‘dói’, ela usa o verbo no presente, dando a impressão de que sua pergunta se refere à maneira com que Barbie sente-se emocionalmente em relação à sua decisão. Barbie, no entanto, responde, sem titubear, que não, porque se toma anestesia, achando que Hazel referia-se, especificamente, a

uma dor física. Barbie é uma personagem em transição, que está em busca da estabilidade emocional, que até então ela recebia das figuras masculinas de sua vida. Sua jornada é de autoconhecimento, autoaceitação e amadurecimento. Cada provação que enfrenta em *The Land* aumenta sua confiança em si mesma e lhe dá a confiança de responder por si mesma.

A crise identitária que Barbie atravessa também a aproxima da protagonista de *O Mágico de Oz*. Dorothy é uma menina órfã que foi morar com os tios e se sente destituída de suas raízes. Este sentimento fica ainda mais evidente quando ela chega à Oz e, sendo órfã, não começa sua jornada em busca de uma figura paterna ou materna, mas sim de um *lar*. Vale lembrar que o significado da palavra *home*, na língua inglesa, carrega uma grande carga emocional. Uma casa (*a house*) é simplesmente uma construção, enquanto um lar (*a home*) evoca a noção de proteção e aceitação. Essa diferença fica explícita quando, após chegar em Oz e descobrir que deve seguir a estrada de tijolos amarelos, Dorothy deixa sua casa ‘física’ – que serviu para transportá-la até lá – para trás, sem pensar duas vezes.

Dorothy enfrenta uma crise de pertencimento, e, se considerarmos que toda questão de pertencimento é também uma questão de identidade, é possível estabelecer mais uma conexão entre as protagonistas. Apesar de Dorothy ter sido adotada por seus tios Henry e Emily, ela não se sente parte ‘integrante’ de seu universo – a fazenda. Os próprios empregados – Zeke Hunk e Hickory – são retratados como estando em plena sintonia com os proprietários – os tios de Dorothy – e o trabalho rural, enquanto Dorothy corre de uma pessoa a outra, seja tentando ajudar, mas sendo impedida, claramente, por ser só uma criança, seja buscando conselhos que são dados às pressas, pois o trabalho não espera. Ela circula entre as demais personagens sem nunca ser mal-tratada, mas também sem nunca receber a devida atenção de que necessita, sempre à margem de um mundo de adultos, no qual ela não encontra seu lugar. As duas protagonistas transformam suas jornadas em uma verdadeira busca pessoal, de si mesmas e de seu lugar no mundo.

*Sandman e O Mágico de Oz* são, respectivamente, as narrativas da jornada de Barbie e Dorothy. Em uma primeira análise, elas são personagens que acreditam estar em busca de algo específico que perderam ao longo da vida – o poder de sonhar de Barbie e o lar de Dorothy – mas, na realidade, ambas buscam algo mais subjetivo e complexo: uma compreensão maior do mundo, das pessoas que as cercam e que lugar elas ocupam, enquanto sujeitos, nesse mundo e em suas relações interpessoais. Esse conhecimento somente é conquistado por meio do amadurecimento emocional que, em ambas as histórias, será conquistado ao final da demanda.

Outro aspecto que as personagens têm em comum é a inabilidade dos adultos ao seu redor de as protegerem das ameaças do mundo. Quando Barbie desconecta-se de Ken, em vez de tentar se reaproximar dela, ele traz outra mulher para casa, e ela nem o culpa por isso. No caso de Dorothy, a ameaça paira sob seu cachorrinho Totó, já que a malvada Senhorita Gulch está determinada a dar um fim no animal. Seus tios não dão ouvidos a seus lamentos porque estão muito ocupados com os afazeres da fazenda e os trabalhadores rurais – Hunk, Hickory e Zeke – até se dispõem a ouvi-la, mas são interrompidos por Tia Em, que os manda de volta ao trabalho. Ambas são tratadas como se seus problemas não fossem importantes para aqueles ao seu redor e, conseqüentemente, como se elas não fossem importantes. Contrariamente, em seus sonhos, elas se transformam em heroínas que salvam a si mesmas, com o auxílio de seus fiéis companheiros antropomorfos, que parecem ser bem mais confiáveis que qualquer humano. Nikolajeva (2012, p. 55) pontua que “se um brinquedo ou animal é apresentado em simbiose com a criança, ela pode agir como um adulto sábio e protetor”.

Assim como as protagonistas, seus ambientes/cenários apresentaram similitudes fundamentais. Dorothy enfrenta a paisagem acinzentada e hostil do interior do Kansas – descrito no livro como um lugar cinza e adaptado para o cinema em preto e branco – e, sem a atenção dos poucos residentes da fazenda, o ambiente hostil potencializa seu sentimento de solidão. Já Barbie sofre de outro tipo de solidão, aquela que se encontra nas grandes metrópoles – e que foi retratada por tantos artistas desde a primeira metade do século XX – onde, mesmo cercado por multidões, o ser humano sente-se só. Hall (2006, p. 32) define esse sujeito como “a figura do indivíduo isolado, exilado e alienado, colocado contra o pano de fundo da multidão ou da metrópole anônima e impessoal”. Nova Iorque é a metrópole apresentada como um ambiente hostil, como “uma cidade de malucos, onde a arte está em não deixar as coisas te perturbarem” (GAIMAN, 1991a, p. 29). Wanda compara Nova Iorque com *The Twilight Zone*, um programa de televisão americano que apresentava histórias de fantasia, suspense e terror, sendo que muitas das histórias situavam-se em realidades paralelas. Então, enquanto Dorothy está à mercê do clima árido e dos tornados que assolam o centro dos Estados Unidos, Barbie enfrenta os perigos e o vazio emocional da cidade grande, e os seus arredores refletem seu isolamento e desamparo interior.

O oposto é verdade no mundo dos sonhos. Dorothy chega a uma terra colorida e muito exuberante – mostrada nas telas, na então recém-criada tecnologia em Technicolor – e faz de sua própria chegada um ato heroico, pois sua casa cai sobre a Bruxa Malvada do Leste, matando-a, involuntariamente, e, conseqüentemente, libertando os Munchkins de sua tirania. Apesar de *The Land* – o mundo dos sonhos de Barbie – ser um mundo tão mágico quanto o de

Dorothy, ele é mais ameaçador do que Oz. Quando Barbie reencontra seus companheiros, eles estão há dias sem comida e enfrentando as intempéries, enquanto aguardavam sua volta. Barbie chega até *The Land* após uma longa ausência, quando, finalmente, adormece em posse da Porpentina. Ela faz a passagem ao ‘abrir as cortinas’ (Figura 66), já vestida como uma princesa, e é recepcionada por Wilkinson, um dos seus companheiros antropomorfos<sup>55</sup>.

**Figura 66** – Barbie afasta as cortinas para chegar em *The Land*, em *The Sandman* nº 32



Fonte: Gaiman (1991a, p. 8).

Dorothy chega a Oz quando sua casa finalmente aterrissa, após ter sido levada por um tornado, e ela abre a porta (até então em preto e branco) para um mundo colorido e brilhante (Figura 67). A chegada de Barbie é mais inconspícua que a de Dorothy, provavelmente, por ser um retorno, e não uma descoberta. Ainda assim, tanto o ato de se abrir as cortinas quanto uma porta é indicativo do início de uma “nova narrativa”.

<sup>55</sup> Vale notar aqui uma aproximação com *As Crônicas de Nárnia* em que a personagem de Lucia faz a passagem até Nárnia, pela primeira vez, através dos casacos dentro do guarda-roupa.

**Figura 67** – Dorothy aterrissa em Oz e abre a porta para um mundo de cores, em *O Mágico de Oz*



Fonte: *O Mágico de Oz* (1939).

Apesar de serem mundo de sonhos distintos, *Oz* e *The Land* possuem uma topografia parecida. Segundo Senior (2012, p. 190), uma das características da demanda é perpassar “uma paisagem de florestas massivas e selvagens, rios, montanhas, vales e cidades ocasionais”. Um dos fatos que diferencia as jornadas de Dorothy e de Barbie é o destino de seus companheiros. Dorothy chega em Munchkin Town e parte de lá rumo à Cidade de Esmeralda. No caminho, ela atravessa plantações de grãos, plantações de maçãs e uma densa floresta que desemboca em uma plantação de papoulas, de onde já é possível avistar a Cidade de Esmeralda.

Ao longo do caminho, em cada uma das três primeiras regiões Dorothy é surpreendida pela aparição de um novo personagem que se tornará um de seus companheiros de viagem: Espantalho, Homem de Lata e Leão Covarde. A cada novo encontro, eles partem juntos, cantando e dançando rumo à Cidade de Esmeralda para falar com o Mágico de Oz. Contrariamente, Barbie chega à *Land* pelas planícies e, imediatamente, reencontra seus companheiros: Prinado, Luz e Wilkinson. Seu reencontro é agridoce, pois ela confirma suas suspeitas de que Martin Tenbones está realmente morto.

Na jornada da protagonista de *A Game of You*, cada nova região que atravessam – uma floresta densa, um vale e a Ilha do Hierograma – um dos companheiros de Barbie morre. Para Barbie, sua jornada é de perda e impotência diante de alguns acontecimentos, para Dorothy, é de companheirismo e pertencimento. Ainda assim, ambas as protagonistas enfrentam situações que as ajudam a amadurecer e a aprender a confiar em suas capacidades.

Senior (2012, p. 190, tradução nossa) postula que “a característica estrutural da demanda é a caminhada: uma série de aventuras enfrentadas pelo herói e seus companheiros, que começa com simples confrontos e perigos e se intensifica em encontros mais ameaçadores

e perigosos”. Infelizmente, para Barbie, quanto mais perigosa a jornada se torna, menos companheiros ela tem. Outro agravante, quando o enredo encaminha-se para seu desfecho, e Barbie é deixada na companhia apenas de Luz, essa se revela uma traidora que estava o tempo todo a serviço do Cuckoo. Além das perdas, a heroína improvável também aprende a difícil lição de que nem todos aqueles que se intitulam amigos, estão realmente colaborando para nosso sucesso.

Ao final de sua jornada, Dorothy faz novas amizades, convence o professor a conceder a cada um de seus amigos aquilo que mais deseja e, ao voltar para casa, tem certeza de ter encontrado aquilo que tanto buscava, seu lar. Ao acordar, está convencida de que voltou para o “seu lugar” e aprendeu sua lição: “Se alguma vez eu for atrás dos desejos do meu coração novamente, não vou olhar além do meu quintal. Porque se ele não estiver lá, significa que nunca o perdi”. O final de *O Mágico de Oz* oferece algumas possibilidades de interpretação. A mais “superficial” seria a de que as respostas que tanto procuramos estão dentro de nós mesmos, e que basta olharmos para nosso interior para encontrar as ferramentas necessárias para sermos pessoas felizes.

Em uma análise mais histórica, levando em consideração o fato de o filme ser de 1939, é possível interpretar a mensagem do filme de forma mais subliminar ao constatar que todas as tentativas que Dorothy fez de sair de casa e buscar sua independência a colocaram em alguma forma de perigo. O lugar de uma mulher seria, então, em casa, e garotas não devem se aventurar além de seus quintais.

Também Barbie consegue voltar para casa e salvar suas amigas, mas sua história tem um tom mais melancólico, pois, ao contrário de Dorothy, que volta para reencontrar todos sãos e salvos, Barbie perde sua melhor amiga, Wanda, nos escombros do furacão.

Como na maioria das demandas, Barbie é obrigada a fazer uma escolha que pode beneficiar somente a ela ou a suas amigas também e, como toda heroína, o bem comum prevalece à vontade individual. Senior postula que “a escolha é crucial na demanda, para que os protagonistas encarem dificuldades nas quais suas escolhas determinem o destino de muitos” (SENIOR, 2012, p. 190, tradução nossa). Assim como Dorothy sente-se preparada para ir para casa após cumprir sua promessa de realizar os desejos de seus companheiros, também Barbie toma uma decisão que beneficia a todos, e não somente a ela. O fato de ela tomar uma decisão altruísta mostra que sua jornada trouxe certo grau de amadurecimento para a personagem que, até então, tomava decisões bastante narcisistas, característica das crianças. A aproximação fica ainda mais clara quando Barbie explica que sua escolha é ‘a opção da Dorothy’ em uma clara referência à personagem de *O Mágico de Oz*.



Em *A poética do Espaço* (2008), Gaston Bachelard descreve a casa como o primeiro universo do ser humano, “um cosmos em toda a acepção do termo” (BACHELARD, 2008, p. 24), um lugar que oferece proteção das ameaças físicas e emocionais. A casa, ou lar no caso de Dorothy, também vai desempenhar um papel importante na demanda das protagonistas. A casa de Dorothy é, primeiramente, o veículo que a leva até a terra de Oz. Interessante notar que, durante a passagem do tornado, as demais personagens refugiam-se em um abrigo subterrâneo, junto com as raízes, com exceção de Dorothy. O homem do campo tem uma relação muito profunda com sua terra, que é onde planta suas raízes, e é quando o tornado atinge-a, fazendo do Kansas a terra que serve de abrigo para as personagens que plantaram nela suas raízes. Já Dorothy, por ser órfã, fica à mercê do tornado e acaba sendo levada junto com a casa.

Em segundo lugar, a casa aterrissa em Oz, matando a Bruxa Malvada do Leste, transformando Dorothy em uma verdadeira heroína. Ainda assim, ela abandona essa casa, destruída pela aterrissagem, sem pensar duas vezes, ou olhar para trás. O fato de Dorothy desertar a casa dos tios justamente para ir em busca de um lar, ajuda a esclarecer a diferença que existe entre os conceitos de *casa* e *lar*. Bachelard (2008) estabelece que se uma construção não oferece proteção e aconchego, ou abriga lembranças, a casa material, por si só, não tem nenhum valor especial, e o sujeito sem casa é um ser disperso. Dorothy que voltar para seu *lar*, ela quer voltar para um lugar seguro ao qual sinta pertencer, não para uma construção qualquer com quatro paredes e um telhado.

Também Barbie deixa para trás sua casa atual – o prédio, em Nova Iorque – e faz sua jornada até sua casa de infância. Lá, ela, finalmente, se encontra com o Cuckoo – seu inimigo que é também seu duplo – e a trama revela-se. Em sua busca por uma identidade, Barbie chega à casa intocada de sua infância, “é justamente porque as lembranças das antigas moradias são revividas como devaneios que as moradias do passado são em nós imperecíveis” (BACHELARD, 2008, p. 25-26). Barbie vai ter que resgatar quem era em seus anos formativos para conseguir se reconhecer na idade adulta. Assim como Dorothy, Barbie abandonará a casa de sua infância em busca de um desfecho para os questionamentos que tem sobre si mesma.

É válido questionar, ainda, que foi na casa da Flórida que Barbie sonhou com a vida que teria quando adulta e, como esses sonhos não se concretizaram, é para lá que ela volta todas as noites em busca de novos objetivos. Ela não precisa ser uma princesa para sempre, pode buscar outras realizações.

Dorothy parte em sua jornada ao deixar para trás a casa destruída de seus tios e, ao final da demanda, volta para essa mesma casa. Entretanto, quando Dorothy volta pra casa, a casa transformou-se no *lar*, justamente porque agora ela parece perceber que seus tios e os funcionários da fazenda realmente se importam com ela. Apesar da jornada de Barbie ser inspirada na de Dorothy, ela continua para além da casa até chegar no local de destruição do amuleto e, conseqüentemente, da *Land*.

As similaridades entre Martin Tenbones, em *Sandman*, e Toto, em *O Mágico de Oz*, vão além do fato de serem as criaturas da família dos caninos. Mais interessante é notar que, mais de uma vez, no decorrer da trama de *O Mágico de Oz*, a personagem Toto funciona como mola propulsora da narrativa. Ainda no início da história, a fuga do cãozinho, após ter sido capturado pela Srta. Gulch e seu reencontro com sua dona, levam Dorothy à decisão de fugir de casa na intenção de proteger Toto e, ao fugir, ela se encontra à mercê do tornado que a leva até Oz. Já em Oz, Toto e Dorothy são capturados pela Bruxa Malvada do Oeste e é Toto quem, novamente, consegue escapar e, dessa vez, buscar ajuda necessária para salvar Dorothy. E, talvez, ainda mais significativa seja sua participação no ato final quando, ao escapar do balão que finalmente os levaria de volta para casa, Toto obriga Dorothy a segui-lo, fazendo com que percam a carona que os levaria de volta para casa. Ainda presos em Oz, Dorothy lamenta o ocorrido, mas é consolada pela reaparição de Glinda – a Bruxa Boa do Sul – que revela a Dorothy que o poder de voltar para casa sempre esteve dentro dela, basta ela bater seus sapatinhos de rubi.

Assim como Toto, é Martin Tenbones quem se arrisca para buscar Barbie. Ele utiliza o poder da Porpentina para viajar até Nova Iorque e trazer Barbie de volta para *The Land*, onde ela deve retomar a luta contra o Cuckoo. Apesar de ser morto em sua busca por Barbie, Martin Tenbones cumpre sua função ao lembrá-la de sua identidade de princesa Barbara e lhe entregar a Porpentina, a qual possibilita que ela volte a sonhar e reencontre seus outros companheiros. Tal qual Toto, é a vinda de Martin ao mundo real que desencadeia os acontecimentos da narrativa.

Os demais companheiros de Dorothy: o Espantalho, o Homem de Lata e o Leão Covarde – os quais que ela acumula ao longo do caminho da estrada de tijolos amarelos – são versões antropomórficas dos trabalhadores da fazenda. Em seus sonhos, Dorothy atribui a cada personagem características que se relacionam com o mundo real. Um exemplo é o personagem Hickory, um dos funcionários da fazenda, que encoraja Dorothy a “pensar” para lidar com a situação criada pela Senhorita Gulsh, ao dizer: “Você não está usando a cabeça, quem vê, pensa que não tem cérebro [...] bom, sua cabeça não é feita de palha, sabia”.

Quando o mesmo ator que interpreta Hickory reaparece na trama, dessa vez na terra de Oz, ele está na pele do Espantalho, um personagem feito de palha e que não tem cérebro. Dorothy atribui ao Espantalho as características que Hickory (a versão do Kansas da personagem) diz faltar a ela.

Outro exemplo é Zeke – também funcionário da fazenda – que aconselha Dorothy a ter um pouco de coragem e não temer a senhorita Gulsh. Quando ela o encontra em Oz, dessa vez como o Leão Covarde, ele confessa que é muito medroso e tende a se esconder atrás da cauda. Novamente, a protagonista pega as qualidades que lhe dizem faltar como base da construção da personalidade de seus companheiros em Oz. É uma atitude bastante característica de uma criança transferir ao outro, as críticas direcionadas a ela. Nikolajeva afirma que “a criança que é desamparada e frequentemente humilhada em seu próprio mundo se torna onipotente no mundo de seus brinquedos, transferindo seus próprios defeitos para eles” (NIKOLAJEVA, 2012, p. 55, tradução nossa). E, finalmente, o terceiro funcionário, Hunk, que aparece “ajustando uma engenhoca”, reencontra-se com Dorothy, em Oz, fazendo as vezes do Homem de Lata, que, provavelmente por não ser um homem de carne e osso, não tem um coração.

Também os demais companheiros de Barbie são projeções da realidade, nesse caso, eles são versões humanizadas de seus bichos de pelúcia de quando eram criança. Quando o Cuckoo leva Barbie para seu antigo quarto de infância e lhe mostra seus bichos de pelúcia, ela se refere à sua cama como o ‘altar’ (Figura 68) para reforçar a importância que aqueles objetos têm para ela. Os companheiros de aventuras de Barbie são ‘encarnações’ de seus bichos de pelúcia. O uso de personagens antropomorfos é característico das histórias de fantasia pois

[...] o limite entre brinquedos e animais é fluido [...] um bebe dragão falante aparecendo diariamente exerce uma função nada diferente de um cachorro falante. O motivo retoma os contos de fadas **literários**, mais notavelmente os de Hans Christian Andersen. O uso desses personagens empodera o leitor já que uma criança é geralmente maior e mais forte que um brinquedo, um anão ou um rato (NIKOLAJEVA, 2012, p. 55, grifo do autor).

**Figura 68** – O duplo de Barbie e seu altar, em *The Sandman* nº 36



Fonte: Gaiman (1992c, p. 5).

Dorothy transforma seus ‘amigos’ – na verdade, as únicas pessoas com quem convive além de seus tios – em criaturas indefesas e perdidas, a quem ela oferece companhia, proteção e um propósito. Já Barbie e seus companheiros tem um propósito comum, seus sonhos tornam-se uma versão, em escala humana, de suas brincadeiras de criança. A cama, seu santuário, é transferida para *The Land*, enquanto suas pelúcias tornam-se reais e ela se transforma em uma verdadeira princesa. Quando criança, aguentava as restrições de seu pai e só podia ser livre em suas brincadeiras. Já adulta, sob a tutela de Ken, ela continua só podendo ser livre em seus sonhos. E quando, finalmente, ela se encontra sozinha e dona de si mesma, não sabe quem deve ser.

Em seus sonhos, apesar de fisicamente adulta, Barbie continua a mesma criança que sonhava com terras distantes e encontrou, em *The Land*, um lugar para criar seus sonhos. Note-se que *The Land* não é uma criação de Barbie, mas de Morpheus, ela é uma terra nos sonhos que já havia sido habitada por outras pessoas, assim como outros antes dela.

Um dos temas que acompanha a questão identitária em *A Game of You* é a existência do duplo, tema esse que também é parte constituinte da história de *O Mágico de Oz*:

O tema literário do duplo aparece com uma insistência particular no século XIX (Hoffmann, Chamisso, Poe, Maupassant e Dostoiévski são os seus ilustradores mais célebres); mas sua origem é evidentemente muito antiga, pois os personagens de *Sósia* ou de irmão-gêmeo ocupam um lugar importante no teatro antigo ou em *Os Menecmas*, de Plauto (ROSSET, 2008, p. 85).

O uso de duplos é imperativo para a construção da narrativa de Dorothy, uma vez que a maioria das personagens apresentadas – com exceção de seus tios – enquanto ela ainda está no Kansas, adquiriram uma nova existência em Oz. Entretanto, Dorothy e Toto mantêm suas identidades quando o mundo real e o mundo dos sonhos se entrelaçam. Em dado momento em que Dorothy olha pela janela, enquanto sua casa está sendo levada pelo tornado, ela vê a

Senhorita Gulch transformar-se na Bruxa Malvada do Oeste (Figura 69 e 70), funcionando como uma confirmação visual de que a personagem está se transformando em outra (Figuras 71 e 72), seu duplo.

**Figura 69** – Durante o furacão, Dorothy olha por sua janela e vê a Senhorita Gulch em sua bicicleta



Fonte: O Mágico de Oz (1939).

**Figura 70** – Logo em seguida, a Senhorita Gulch começa sua transformação



Fonte: O Mágico de Oz (1939).

**Figura 71** – Dorothy testemunha a transformação da Senhorita Gulch



Fonte: O Mágico de Oz (1939).

**Figura 72** – A Senhorita Gulch se transforma na Bruxa Malvada do Oeste



Fonte: O Mágico de Oz (1939).

Em *O Mágico de Oz*, Dorothy atribui diferentes papéis para as pessoas do seu dia a dia, mas que, ainda assim, mantém um traço, algum tipo de relação com a realidade. A senhorita Gulch, uma mulher má que persegue seu cachorrinho, é reimaginada como a Bruxa Malvada do Oeste. Os funcionários da fazenda: Hunk, Zeke e Hichory tornam-se o Homem de Lata, o Leão Covarde e o Espantalho, enquanto o grande mágico de Oz é o duplo do Professor Marvel, um artista que lê a bola de cristal e viaja o mundo como um mágico poderoso.

As ações que se desenrolam em cada mundo são bem demarcadas. O filme começa e termina no Kansas, onde as personagens carregam sua identidade “original” e, a partir do momento que Dorothy chega em Oz, somente as projeções das personagens da vida real entram em cena. Nenhuma das personagens interage com seu duplo, fazendo com que cada

faceta da mesma personagem habite seu mundo sem nunca se cruzar.

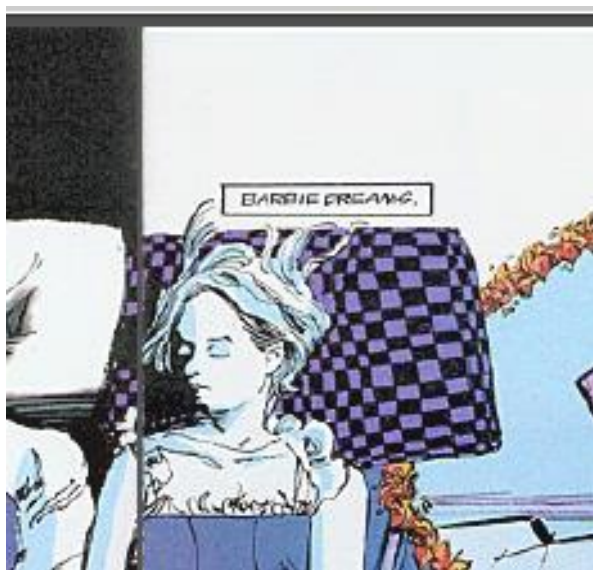
Diferentemente, em *A Game of You*, somente Barbie possui um duplo, enquanto as demais personagens, mesmo quando viajam de um mundo a outro, mantêm a mesma identidade. O duplo de Barbie é uma versão dela quando criança que se autointitula o Cucko. Na terra dos sonhos, Barbie é seu próprio inimigo. A questão do duplo foi extensamente analisada em obras, como *O Duplo* (1971), de Otto Rank, e *O Real e seu Duplo* (2008), de Clément Rosset, estudos de verve psicanalítica e filosófica, respectivamente. Para Rank (1971), o duplo é uma busca pela imortalidade, uma maneira de continuar vivendo no outro. Já Rosset (2008) descreve o duplo como outra possibilidade do ser. No jogo do eu e do outro, que também sou eu, o duplo surge como um retorno ao jogo do espelho lacaniano, em que a criança aprende a desambiguação do eu e do outro. Rosset acaba também por se voltar à psicologia ao constatar que a presença do duplo é resultado de um desdobramento da personalidade. Entretanto, na presente análise, a presença do duplo parece se referir a própria questão identitária anteriormente mencionada.

Enquanto Barbie perdeu o contato com seus sonhos, quem se apossou de seu mundo de fantasia foi uma versão infantil de si mesma. Levando-se em consideração que na infância “todas” as possibilidades de realização ainda existem para aquela criança, é compreensível porque Barbie se interessaria a voltar a ser criança, como se ganhasse uma segunda chance de fazer suas escolhas. Ou, talvez, a infância tenha sido a última vez em que Barbie sentiu-se “dona de si mesma”, importante e segura.

Em diálogo direto com o tema do duplo, apresentado pelo arco narrativo de *A Game of You*, está o motivo visual do xadrez preto e branco que vai se repetir ao longo da história de Barbie, rodeando a personagem de luz e sombra, yin e yang, positivo e negativo etc. A primeira vez que o xadrez foi usado em relação à personagem de Barbie foi ainda no arco narrativo de *The Doll's House*, quando ela aparece deitada na cama ao lado de Ken e sua fronha tem um motivo xadrez.

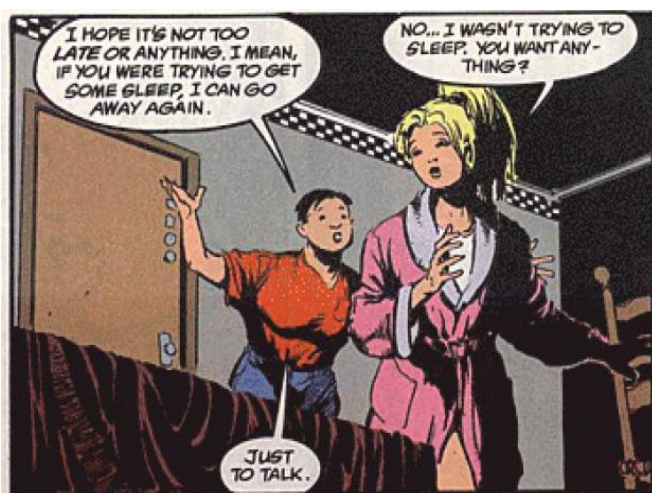
Em *A Game of You*, o xadrez está constantemente presente na vida de Barbie, seja decorando sua fronha (Figura 73), seja no detalhe de seu papel de parede (Figura 74) e, talvez, de forma ainda mais relevante em uma de suas maquiagens (Figura 75), já que é a própria Barbie que escolhe o tema para pintar seu rosto. Esse jogo de preto e branco vai extrapolar os requadros e aparecer também nas sarjetas/calhas, ao longo da história. Quando a história está retratando a realidade nos dois primeiros números da série (nº 32 e nº 33), as sarjetas aparecem em branco, enquanto no Sonhar – o mundo de Sandman – as sarjetas são pretas. Já a partir do nº 35, as cores se invertem, e a realidade passa a ser representada pelas sarjetas pretas, e o Sonhar pelas sarjetas brancas.

**Figura 73** – A fronha xadrez de Barbie, em *The Sandman* nº 15



Fonte: Gaiman (1997j, p. 5).

**Figura 74** – As bordas xadrez das paredes do apartamento, em *The Sandman* nº 33



Fonte: Gaiman (1991b, p. 2).

**Figura 75** – O tema xadrez aparece também na maquiagem da personagem, em *The Sandman* nº 32



Fonte: Gaiman (1991a, p. 10).

Um momento bastante representativo desse jogo entre o preto e o branco é o momento

em que os pássaros, emissários do Cuckoo, invadem o apartamento de Barbie, como que em anúncio de que os dois, finalmente, se enfrentariam, e o mesmo quadro é reproduzido com os pássaros em preto e com os pássaros em branco (Figura 76). Essa dicotomia das cores é bem ilustrativa do momento pelo qual Barbie passa, sendo uma pessoa diferente a cada dia e questionando as decisões que fez até então. Ilustra, ainda, como os acontecimentos que, às vezes, parecem positivos podem acabar tendo consequências negativas e vice-versa, como o próprio ataque do Cuckoo. Em um primeiro momento, o encontro com o Cuckoo pode parecer assustador, mas ele é, também, essencial para que Barbie chegue ao final de sua jornada.

**Figura 76** – Os pássaros pretos e brancos invadem o quarto de Barbie, em *The Sandman* nº 32



Fonte: Gaiman (1991a, p. 24).

Ainda outra representação do duplo dá-se pela menção e consequente presença dos Weirdzos, os heróis dos quadrinhos que Wanda lia na infância e que vão assombrar seus sonhos. Os Wierdzos<sup>56</sup> são uma criação de Gaiman – restrita ao universo de Sandman – mas que também são uma referência aos Bizarros, personagens do universo DC. Bizarro é um clone defeituoso do Super-Homem e seu oposto em quase tudo, principalmente em suas habilidades. Enquanto o Super-Homem tem visão de raio X que permite que enxergue através de qualquer material, menos o chumbo, a visão de raio X de Bizarro enxerga somente através do chumbo; se a visão microscópica do Super-Homem lhe permite enxergar coisas ínfimas, a de Bizarro funciona como uma lente de aumento etc. Wanda também menciona a Weirdzo Lila Lake (Figura 77), uma variante de Lois Bizarro, que, por sua vez, é um clone de Lois Lane.

**Figura 77** – Weirdzo Lila Lake, em *The Sandman* nº 32

<sup>56</sup> A palavra “Weirdzo” parece ser uma variação da palavra “weirdo”, que, em si, é uma derivação da palavra “weird” (estranho). A palavra “weirdo” é usada como gíria para se referir a pessoas “esquisitas” tanto em aparência como em comportamento.





Fonte: Gaiman (1991a, p. 24).

Os Weirdzos são os duplos dos duplos, o que os tornaria originais. A presença dessas personagens é, em si, paradoxal, pois, ao mesmo tempo que sugere a aproximação de outras personagens dos quadrinhos, também é um afastamento do universo da DC Comics. Ao contrário do arco narrativo de *The Doll's House*, que nasce de uma história já existente nos quadrinhos e vai incorporando personagens desse mesmo universo, em *A Game of You*, há um afastamento do universo DC e uma aproximação com um texto de outra esfera artística.

Esse afastamento vai se concretizando ao longo da série. Ainda há momentos em que referências aos quadrinhos aparecem na trama mas, cada vez mais, *The Sandman* passa a se apoiar na narrativa e nas personagens desenvolvidas dentro de seu próprio universo, ao longo dos números publicados. Se no início da trama, o texto tentava se inscrever na cronologia da DC ao retconizar a personagem de John Dee (Doutro Destino) e ao usar o enredo de Jed – trazido das encarnações prévias do herói – como a base da história de Rose Walker, no arco de *A Game of You* já há um afastamento mais evidente do mundo quadrinístico e uma aproximação de outras obras estrangeiras às HQs.

Na próxima seção, será analisada de que maneira o texto gaimaniano se afasta não só das referências quadrinística mas também de outras referências externas para se voltar para si mesmo em busca de inspiração.

## 5 SANDMAN E SANDMAN

Na seção anterior, foram exploradas as similaridades existentes entre o enredo do arco narrativo de *A Game of You* e a história – tanto do livro quanto do filme – de *O Mágico de Oz*. Esta seção propõe-se a pontuar e analisar as instâncias em que o texto de *The Sandman* continua a se distanciar do universo dos quadrinhos e, posteriormente, dos diálogos com outras obras e linguagens para se tornar uma obra cada vez mais autorreferencial. Para tanto, serão exploradas as personagens de Puck (Robin Goodfellow), o ser mitológico popularizado através das peças de Shakespeare, e Loki, o deus da mitologia nórdica.

### 5.1 ROBIN GOODFELLOW

A personagem de Robin Goodfellow, ou Puck, como prefere ser chamada, aparece pela primeira vez na trama acompanhando Titânia e Oberon – rainha e rei da Faerie – à dimensão dos mortais, a convite de Morpheus, para assistir uma apresentação teatral. Morpheus e o bardo fizeram um pacto em que o escritor criaria duas peças para o rei dos sonhos, de acordo com suas instruções, em troca da imortalização de seu nome. A primeira peça produzida e apresentada é *Sonhos de uma noite de verão*, que retrata justamente o mundo das fadas presentes na plateia. Quando questionado sobre suas intenções, Morpheus explica a Titânia e Oberon que, enquanto as fadas habitavam a Terra, elas ofereciam diversão e entretenimento, mas, agora que partiram para seu mundo, elas não podem ser esquecidas pelos humanos.

Ao longo da apresentação, Morpheus conversa com Titânia sobre o pacto que fez com Shakespeare e questiona se Will realmente compreende o preço a se pagar por ter seus desejos mais profundos realizados. Entretanto ele insiste em que Shakespeare é um instrumento para as grandes histórias cheguem ao público e que “através dele elas perdurarão por uma era, e suas palavras ecoaram através do tempo. Era o que ele queria” (GAIMAN, 1998a, p. 11, tradução nossa). Ao humanizar a figura de Shakespeare, o texto o alça a um posto ainda mais elevado daquele que geralmente ocupa. Ao insistir na genialidade do bardo, os críticos nada mais fazem do que lhe diminuir o valor, pois o que se esperar de um gênio senão obras geniais? Agora, quando se enxerga o autor como um homem, de carne e osso, que tinha família e empregados, que viajava em carroças e escrevia em tabernas e, ainda assim, foi

capaz de produzir alguns dos textos mais incríveis da História, esse sim é um homem admirável.

Talvez a grande heresia de Morpheus tenha sido atribuir a genialidade de Shakespeare a um pacto travado entre o bardo e sua própria criação, colocando-o, de alguma maneira, na gênese da criação shakespeariana. Uma heresia desculpável, afinal, não é o próprio Shakespeare que diz, por meio de Próspero, que “somos a matéria da qual os sonhos são feitos?” (SHAKESPEARE, 1996, p. 1154). De qualquer maneira, a apresentação da peça serve de pano de fundo para as travessuras de Puck, que acaba estendendo sua visita à dimensão humana e se torna uma das personagens que provoca o conflito final e subsequente queda de Morpheus.

De acordo com Asimov, Robin Goodfellow é uma personagem inspirada em uma criatura mitológica, o rei dos elfos da mitologia escocesa (ASIMOV, 2003). Já Briggs classifica-o como um dos mais conhecidos duendes da cultura inglesa, cujos principais poderes eram conseguir aquilo que desejava e a mudança de forma. A autora comenta, ainda, que o termo *Puck*, antigamente, era usado como sinônimo de demônio (BRIGGS, 1976), e é essa essência maligna que a série de Morpheus vai resgatar ao incluí-lo nos acontecimentos finais da trama. Ainda assim, Boyce (1996) atribui a Shakespeare a criação de um novo Puck, uma mistura de fada e *goblin*, um personagem humorístico como bobo da corte, ainda que indiferentes ao penar dos humanos. A associação de Puck com o bobo da corte é mencionada em *The Sandman* quando Morpheus perdoa Puck por suas indiscrições ao dizer que “é inerente a um tolo pronunciar verdades que ninguém mais ousa falar” (GAIMAN, 1998a, p. 6, tradução nossa).

Puck é introduzido na narrativa gaimaniana junto com as demais criaturas de Faerie, quando o portal entre os dois mundos é aberto para que as fadas possam assistir à apresentação de teatro, nas colinas do interior da Inglaterra. A travessia das fadas de um plano a outro é representada de maneira a tomar toda a página da HQ (Figura 78), que é utilizada, aqui, como um metaquadrinho. Puck está exatamente no centro da página com as demais criaturas mágicas à sua esquerda – incluindo Titânia e Oberon, os reis da dimensão das fadas – e Morpheus, recepcionando-os, à sua direita. Interessante notar que nenhuma das outras criaturas, a não ser o rei e a rainha de Faerie, está desenhada em detalhes como Puck, o que reforça visualmente sua relevância para a história. Eisner (2010, p. 64) corrobora que a página de apresentação exerce diferentes funções: “ela é um trampolim para a narrativa [...] prende a atenção do leitor e prepara sua atitude para com os eventos que se seguem”, além de estabelecer um clima” (EISNER, 2010, p. 64).

**Figura 78** – Robin chega à dimensão humana ao lado de seu rei e rainha, em *The Sandman* nº 19



Fonte: Gaiman (1998a, p. 5).

A figura do Puck, em *The Sandman*, é representada como um ser animalesco de orelhas pontudas, olhos vermelhos e dentes afiados, em referências diretas à imagem de demônios e seres malignos consagrados pela cultura popular. Ele é representando sempre de perfil, olhando-nos de soslaio e permanecendo agachado, como que pronto para atacar. Robin também causa calafrios nas demais criaturas de Faerie, pois quando o ator que está representando a personagem de Puck, na peça de Shakespeare, entrega sua primeira fala: “Sou o alegre andarilho da noite” (GAIMAN, 1998a, p. 10, tradução nossa), Peaseblossom – um dos outros duendes – prontamente reage, dizendo àqueles sentados a seu lado: “A ameaça gargalhante e um louco – totalmente perigoso à vida e integridade física, seria mais adequado” (GAIMAN, 1998a, p. 10, tradução nossa). Seu comentário é, imediatamente, repreendido por um de seus companheiros a temer que o próprio Robin os escute. É a essência demoníaca do Puck original que será trabalhada ao longo da obra.

A plateia logo percebe que algumas das personagens da peça são representações de fadas e duendes reais e esses se encantam com o jogo de se verem refletidos na história que o espetáculo proporciona. O recurso de “uma peça dentro de outra peça”, estabelecido por Schmeling (apud PASCOLATI, 2008) está presente em diversas das peças shakespearianas e é uma técnica utilizada porque “provocam reflexões estéticas acerca do fenômeno teatral, promovem a ruptura da ilusão dramática, discutem as relações da representação artística com o real e geram o efeito de distanciamento crítico” (PASCOLATI, 2008, p. 514). Enquanto os humanos – os integrantes da companhia teatral de Shakespeare – encenam *Sonho de uma noite de verão* para a plateia de fadas e elfos, esses se reconhecem nas personagens. A peça funciona como um jogo de espelhos disformes onde algumas criaturas têm dificuldade em se reconhecerem. “Peaseblossom, aquilo sou eu? Não se parece nem um pouco comigo, não mesmo” (GAIMAN, 1998a, p. 14, tradução nossa), enquanto outras parecem entender melhor o espírito da “brincadeira” teatral. Mas é Puck, em sua natureza narcisista, que se encanta ao se ver representado na história. “Isso é magnífico, e é verdade, jamais aconteceu, mas mesmo assim é verdade. Que arte mágica é essa?” (GAIMAN, 1998a, p. 13, tradução nossa).

Sua curiosidade leva-o até o palco, e sua natureza travessa sobrepõe-se à ordem de Oberon para que ele se comporte, e, assim, enquanto a peça continua, o *goblin* desaparece. Então, durante o intervalo, é possível ver Puck, sorrateiramente instalado sobre o ator que o representa (Figura 79). O ator não parece notar sua presença até que o duende anuncia: “e Puck encontra Puck” (GAIMAN, 1998a, p. 15), no final da página o ator encontra-se desacordado (Figura 80), e o verdadeiro Robin Goddfellow tem sua máscara em suas mãos. Pelo resto da apresentação, Puck representa a si mesmo usando a máscara do Puck.

**Figura 79** – Puck se depara com o ator que interpreta Puck, em *The Sandman* nº 19



Fonte: Gaiman (1998a, p. 15).

**Figura 80** – Puck ataca o ator e rouba sua máscara, em *The Sandman* nº 19



Fonte: Gaiman (1998a, p. 15).

Puck, entretanto, não é o único a trapacear os humanos, pois, quando um dos atores pede a Oberon que os remunere pela peça, o rei o faz, para a alegria do mortal, com uma bolsa cheia de moedas de ouro. Enquanto Puck roubava sua máscara para entrar em cena como ele mesmo, seu rei pagava os humanos com uma bolsa cheia de moedas ouro e, no final da história, quando a companhia teatral acorda de seu “sonho”, as moedas transformam-se em nada além de pétalas amarelas.

Acabada a peça dos humanos, as criaturas despedem-se de Morpheus, pois é hora de voltar para o seu mundo. Puck, que estava se divertindo, interpretando a si mesmo detém-se: “Ora [...] Partir, milorde? Quando há mortais para confundir e importunar? Vocês vão. Seu Puck ficará [...] O último duende num mundo árido” (GAIMAN, 1998a, p. 22, tradução nossa). Então, já findada a peça, o duende entrega seu monólogo final diretamente para o leitor. O monólogo ocupa uma página (Figura 81) que está dividida em seis quadros de

tamanhos proporcionais e a perspectiva faz com que o leitor se aproxime de Puck a cada requadro. Essa página, em particular, nos permite analisar os diferentes modos de mostrar já que “nem todas as formas de mostrar são iguais” (HUTCHEON, 2011, p. 82).

Os quadrinhos podem utilizar a familiaridade do público com os ângulos cinematográficos para compor um requadro, mas ainda assim, os quadrinhos oferecem uma vantagem sobre as demais formas de mostrar – mais comumente associada às artes não performáticas, – pois permite ao leitor retornar na história e “saborear” as imagens pelo tempo que desejar, afinal, ele tem tempo de observar os detalhes e explorar os diferentes significados da composição. É esse “tempo de leitura” que permite ao leitor absorver a despedida de Robin em toda a sua simbologia.

No primeiro requadro, ele fala para a máscara em uma clara referência à figura de Hamlet, consagrada pelo teatro e pelo cinema. Mas, ao contrário de Hamlet, ele não questiona, apenas confirma que tudo não passou de um sonho: “Se nós sombras ofendemos / Acertar tudo podemos: / É só pensar que dormiam / Se visões apareciam” (GAIMAN, 1998a, p. 21, tradução nossa). Em seguida, Robin corre em direção ao fundo do requadro que está absolutamente negro, dando a impressão de que ele corre em direção à noite. Ele abandona a máscara pelo caminho, deixando claro que qualquer interpretação chegou ao fim, e ele voltou a ser seu verdadeiro “eu”.

O terceiro requadro surpreende-nos ao mostrar um Puck, que até então corria de costas para o leitor, mais próximo, parado e com seus olhos vermelhos como fogo, mas, ao mesmo tempo, suas mãos unidas na altura dos ombros remetem a um movimento quase infantil, como de uma criança contando uma história. São seus braços e sua cabeça, levemente inclinada, que nos fazem duvidar de suas palavras: “e, como sou um Puck **honesto**, se tivermos a *sorte* de escapar da língua da serpente, nós melhoraremos em breve” (GAIMAN, 1998a, p. 21, grifo do autor, tradução nossa). Se a linguagem corporal do duende torna questionável suas intenções, as palavras grifadas parecem reforçar a ideia de que ele não é confiável. No entanto, qualquer dúvida sobre as intenções de Puck somem no requadro que se segue. Seu rosto é retratado em *close-up*, seus olhos estão vermelhos e levemente fechados, como os de uma cobra, seus dentes estão à mostra e suas garras, que parecem a ponto de sair do requadro, não deixam mais dúvida acerca de sua essência demoníaca. Ele remete a um predador e ainda desafia: “do contrário podem chamar o Puck de mentiroso” (GAIMAN, 1998a, p. 21, tradução nossa).

O quinto requadro é o mais significativo deste bloco, pois não só Robin conclui seu monólogo, como é representado sobre um fundo negro que deixa entrever somente seus olhos e dentes, como se eles flutuassem no vazio. Esse requadro é uma referência direta ao demônio

Azazel (Figura 82), outro personagem da obra *The Sandman*, que é sempre representado como uma massa disforme de olhos e dentes. Junto com Lúcifer e Belzebu, Azazel forma o triunvirato que governou o Inferno do universo de Sandman, e sua representação visual é sempre feita por uma combinação de olhos e dentes disformes. O texto, nesse momento, torna-se autorreferencial à medida que, para criar uma imagem demoníaca de Puck, a referência foi trazida da própria obra.

Em tempo, essa predisposição demoníaca de Puck já existia na cultura popular – como mencionada previamente – entretanto, neste momento do texto sua imagem faz uma rima visual com a de outro demônio do universo de *The Sandman*, caracterizando Puck não somente como um ser demoníaco, mas como um demônio com as características do universo de Morpheus.

O último requadro é completamente preto e abre a possibilidade de diversas interpretações, como da continuidade do movimento de aproximação que começou no requadro, que, agora, torna impossível delinear as feições da criatura, ou ainda, que o requadro esteja vazio por completo e Puck tenha sumido entre as sarjetas. Qualquer que seja a interpretação, o texto final confirma o fato de que a localização de Robin Goodfellow é desconhecida.

Interessante notar que antes de se revelar, Robin estava interpretando a si mesmo, usando a própria máscara. Ele era um personagem dentro da personagem, e, assim como uma peça dentro da peça permite que se faça uma análise crítica e distanciada do teatro, talvez, Puck, ao vestir uma “fantasia” de si mesmo, tenha se permitido recuperar sua verdadeira natureza e optado por se entregar a ela. Desde o início da história, a única coisa que impedia Robin de fazer suas travessuras era a autoridade de Oberon sobre ele em Faerie, mas, quando fica para trás na dimensão humana, Puck liberta-se da autoridade do rei das fadas.



Figura 81 – O monólogo final de Puck, em *The Sandman* n° 19



Fonte: Gaiman (1998a, p. 21).

**Figura 82** – Os olhos e dentes que representam Azazel, em *The Sandman* nº 27



Fonte: Gaiman (1998i, p. 19).

Puck só volta à trama no arco narrativo *The Kindly Ones*, ao lado de Loki quando sequestram Daniel Hall da casa de sua mãe, despertando a fúria do senhor dos sonhos.

## 5.2 LOKI

Loki é um deus da mitologia nórdica, conhecido como o deus da trapaça e, assim como Puck, tem o poder de mudar de forma. Ele é a personificação de ambos os aspectos do fogo: “o alegre, mas potencialmente perigoso fogo da lareira e o fogo destrutivo da floresta e do vulcão” (DALY, 2010, p. 63). Em algumas versões, Loki é visto como irmão de Odin e, apesar de ele ser contado entre os Aesir, não é um deles, pois nasceu junto aos gigantes (Jotun), que são inimigos dos deuses. Não raramente, quando algo dá errado, automaticamente, se assume que Loki é o culpado, ainda que, em muitas lendas, ele seja responsável por resolver conflitos, como na lenda da construção do muro de Asgard (LINDOW, 2001).

Loki é introduzido na série no arco narrativo *Season of Mist* – ao contrário de Puck cuja primeira aparição dá-se em um dos contos autônomos da trama – por meio de uma de

suas lendas, a da punição de Loki<sup>57</sup>. Após ser capturado pelos deuses, Loki é levado à caverna escura e é amarrado às pedras com o intestino de seu filho Narfi – Narfi foi assassinado pelo irmão Vali, quando os deuses o transformaram em lobo. Então, a deusa Skade (a deusa do inverno) amarrou uma cobra em uma pedra sobre a cabeça de Loki para que o veneno pingasse em seu rosto, causando-lhe dor. No entanto Sigyn, a fiel esposa de Loki, resignou-se a segurar uma tigela sobre a cabeça do marido para poupá-lo do veneno, ainda assim, sempre que ela se virava para esvaziar a tigela, a Terra tremia. De acordo com a mitologia nórdica, Loki deveria ficar aprisionado até o Ragnarok.

De volta à série, Odin é informado por seus corvos Hugin (pensamento) e Munin (memória) que Morpheus está em posse da chave do inferno, e ele decide pedir ajuda a Loki para conquistá-la. A primeira vez que o rosto de Loki (Figura 83) é representado em detalhes, nota-se que seus olhos têm um formato reptiliano, como se os anos confinados na presença da cobra o levassem a incorporar traços do animal. Loki concorda em ajudar Odin, para desgosto de Thor, que não confia nas motivações do *trickster*. Os três partem em direção ao Sonhar para se reunirem com os demais que também têm interesse em possuir a chave do inferno. Uma vez no castelo do rei dos sonhos, Loki não é de muita ajuda, pois sua especialidade, que é enganar e ludibriar, não funciona com Morpheus em seu próprio reino. Thor e Odin, então, acreditam estar levando Loki de volta à sua caverna, mas é a vez deles, serão vítimas do deus enganador.

---

<sup>57</sup> A punição de Loki é o resultado dos acontecimentos ocorridos ao longo de um banquete oferecido por Aegir aos outros deuses após a morte de Balder, deus da justiça e da sabedoria. Parte do poema *Lokasenna* da *Edda Poética* reconta um dos piores feitos de Loki que entediado com o clima abatido do banquete resolve animar a festa esfaqueando um dos serventes de Aegir, e insultando os outros deuses presentes um a um. Thor, que até então estava ausente chega e, ao perceber a situação, ameaça matar Loki, que foge. Ele se refugia nas montanhas e passava os dias se transformando em salmão e nadando corrente acima perto as quedas de Franang, e as noites tecendo uma rede de pesca. Quando Loki vê os deuses finalmente se aproximando de seu esconderijo ele joga a rede no fogo e foge rio acima. Entretanto, Kvasir vê a rede no fogo e com ela conseguem capturar Loki que então sofre sua punição (DALY, 2010).

**Figura 83** – Os olhos reptilianos de Loki que lembram os olhos de Puck, em *The Sandman* n° 24



Fonte: Gaiman (1998f, p. 4).

Pouco tempo após a partida de Loki, Morpheus percebe que o trapaceiro trocou de forma com o deus Susano-O-No-Mikoto, e é a entidade japonesa e não Loki, quem agora está preso à caverna. Morpheus não permite que Loki mantenha Susano em seu lugar, entretanto lhe oferece um acordo: criar uma imagem onírica dele para que ele possa permanecer livre sem ninguém nunca saber. Da troca, Loki torna-se seu devedor. Loki, por sua vez, aceita a troca e é visto pela última vez enquanto acordava os termos de sua libertação com o rei dos sonhos. Assim, como Puck, seu paradeiro permanecerá desconhecido até que os dois reaparecem juntos ao final da trama.

Entre todos os deuses presentes no Sonhar, Loki escolheu para ocupar seu lugar, o japonês, Susano-O, uma entidade “ambígua e evasiva” que está “associada à água e às tempestades, esse deus é de índole, ao mesmo tempo, construtiva e destrutiva” (ELLWOOD, 1993, p. 142, tradução nossa). Assim como Loki e Odin, o deus nipônico possui uma relação conflituosa com sua irmã Amaterasu e sua personalidade também é dúbia: divina e, ao mesmo tempo, suscetível às mais simples paixões humanas. Tanto Susano-O quanto Loki tem características que os aproximam da figura do *trickster*, entre elas o poder de mudar de forma, o que esclarece o momento da despedida de Loki – que já era, na verdade, Susano-O – e sua tentativa de revelar sua verdadeira identidade.

Quando Morpheus pergunta se Loki não vai se despedir (Figura 84), Odin acredita que ele está apenas sendo difícil, mas, ao começar a falar: “Não! Vocês não entendem que isso está errado” (GAIMAN, 1998i, p. 22, tradução nossa), é interrompido pelo punho de Thor. A trama não explica como Susano-O acabou transmutado na figura de Loki, mas, provavelmente, foi mais uma das vítimas do deus da trapaça.

**Figura 84** – Susano-O assume a forma de Loki, em *The Sandman* nº 27



Fonte: Gaiman (1998i, p. 22).

Como já foi mencionado, tanto Loki quanto Puck são personagens que remetem à figura do *trickster*. O *trickster* é uma figura presente em diferentes culturas e que habitam há séculos o imaginário humano. Geralmente, associadas ao riso, elas podem ser representadas como seres sagrados em certas culturas, e em outras não (BIERHORST apud HYNES; DOTY, 1993) e se tornaram uma constante em diferentes tipos de manifestações culturais contemporâneas. Parte da dificuldade em se definir essa figura vem das diferentes formas como ela pode ser representada e ainda manter um conjunto de características que a identificam como um *trickster*. Roger Abrahams (apud HYNES; DOTY, 1993) afirma que o *trickster* pode ser o palhaço ou o bobo, talvez, o herói ou, ainda, um ogro, enquanto Hynes (1993) estabelece algumas características que parecem ser recorrentes na descrição da figura do *trickster* por meio de diferentes culturas, apesar de não serem as únicas. São elas:

(1) a personalidade fundamentalmente ambígua e anômala do *trickster*. [...] (2) enganador, prega-peças, (3) metamorfo, (4) capaz de inverter uma situação, (5) mensageiro ou imitador dos deuses, e (6) um *bricoleur* sagrado e profano. Nem todo *trickster* tem necessariamente todas essas características. Ainda assim, frequentemente, um *trickster* específico apresenta várias dessas características (HYNES, 1993, p. 34, tradução nossa).

A primeira e mais relevante característica, de acordo com Hynes (1993), é a ambiguidade do *trickster* e Loki é uma personagem que representa esse aspecto. Ele é, ao mesmo tempo, um dos Aesir – por relações de sangue – mas é filho de gigantes e líder dos Jotun, destinado a liderá-los no Ragnarok. Ele está sempre pronto para criar intriga e

confusão, porém se dispõe a ajudar os deuses. Ele também é andrógeno e é capaz de mudar não só de forma, mas de sexo, como na lenda do construtor do muro. O fato mais intrigante sobre essa figura é que vive entre o Bem e o Mal, entre a lealdade e a traição, sem que isso lhe cause mal-estar ou arrependimento, colocando-o acima de qualquer moral.

Assim como Loki, Puck diverte-se pregando peças nos humanos desavisados. Auburn vê, no duende, características do *trickster* comuns na cultura africana, aquele que combina tolice com “astúcia, inteligência e conhecimento” (EVANS, 2010, p. 111, tradução nossa). Outros atributos da personagem que o aproxima da figura do *trickster* são sua agilidade, velocidade e capacidade de transitar entre as fronteiras com impunidade, chegando sempre como um convidado, especialmente em lugares considerados proibidos. Mas nem sempre ele sai ileso de suas armadilhas, não é raro que a travessura acabe se voltando contra o embusteiro e ele “caia na própria armadilha” (MAKARIUS, 1993, p. 88, tradução nossa),

Os dois *trickster*, Puck e Loki, reaparecem juntos na trama de Morpheus, transmutados em humanos. Daniel Hall foi sequestrado de sua casa, e sua mãe, Lyta, pede auxílio à polícia. Os policiais, Luke Pinkerton e Gordy Fellowes, aparecem no apartamento para investigar o desaparecimento de Daniel, mas eles não parecem muito competentes. Pouco depois, Loki e Puck aparecem juntos em posse de Daniel e, enquanto trocam histórias, decidem o que fazer com o pequeno garoto. Note-se que as feições das duas personagens (Figura 85) estão representadas de maneira semelhante, com os olhos amendoados, o queixo pontudo, e as orelhas compridas. Loki, em especial, perdeu suas aparências humanas e está mais próximo do próprio Puck. A semelhança é ainda maior quando se vê os comparsas de perfil, e todos os traços angulosos ficam ainda mais aparente (Figura 86).

**Figura 85** – Loki e Puck lado a lado e suas feições semelhantes, em *The Sandman* nº 59



Fonte: Gaiman (1994c, p. 4).

**Figura 86** – Os malfeitores de perfil, em *The Sandman* n° 59



Fonte: Gaiman (1994c, p. 4).

Quando o detetive Pinkerton reaparece à procura de Lyta – que a essa altura já está à beira da loucura perambulando pelas ruas – Carla percebe que há algo errado com ele. Ao ver o policial de perfil (Figura 87), já é possível identificar que o formato do queixo é familiar, mas é no quadro seguinte que a associação entre policial e os *tricksters* se revela. Ainda assim, Puck e Loki estão tão semelhantes visualmente nesse arco narrativo, que só quando Loki se assume como um deus é que é possível confirmar a identidade do falso policial (Figura 88).

**Figura 87** – Loki disfarçado de policial, em *The Sandman* n° 61



Fonte: Gaiman (1994e, p. 22).

**Figura 88** – Loki confessa sua verdadeira identidade, em *The Sandman* n° 61



Fonte: Gaiman (1994e, p. 23).

Loki acaba matando Carla queimada, por puro prazer, já que o fato de ela ter descoberto sua verdadeira identidade não acarreta nenhum risco para ele. Ele volta para seu esconderijo, mas é descoberto pelo Corinthian, que Morpheus tinha mandando em busca de Daniel. Novamente, ele se vale de sua esperteza para tentar se safar, transmutando-se na figura do próprio Morpheus (Figura 89) para tentar despistar o pesadelo. Quando sua tática não surte efeito, ele ainda tenta mudar de aparência várias vezes, sem sucesso. Loki acaba como todas as vítimas do Corinthian, sem olhos (Figura 90).

**Figura 89** – Loki finge ser Morpheus, em *The Sandman* n° 65



Fonte: Gaiman (1994i, p. 12).

**Figura 90** – O Coríntio extrai os olhos de Loki, em *The Sandman* n° 65



Fonte: Gaiman (1994i, p. 24).



No fim, Loki termina onde começou, amarrado a uma rocha, embaixo da Terra, preso com os intestinos de seu filho, com a serpente, a mulher e a tigela. Entretanto sua situação é pior do que antes do acordo que fez com Morpheus, pois, além do veneno que pinga, ele está cego e ferido. Hynes alerta que é comum as traquinagens do embusteiro “exceder ao controle de seu originador e talvez até se virar contra o próprio *trickster*, de maneira que o enganador acabe sendo o enganado” (HYNES, 1993, p. 35, tradução nossa). Provavelmente, ao firmar seu acordo com Morpheus, Loki achou que sua astúcia o livraria de qualquer consequência, mas, no fim, o deus da trapaça foi trapaceado pelo rei dos sonhos.

Nesse ínterim, Puck estava o tempo todo escondido e em momento algum tentou impedir o ataque a Loki. Quando questionado pelo Coríntio para quem estava trabalhando, ele diz apenas lhe faltar “o tempo e a inclinação” e se despede anunciando seu retorno a Faerie e conclui: “a criação é meu *playground*, afinal” (GAIMAN, 1995a, p. 2, tradução nossa). Ao contrário de Loki, Puck sai incólume de toda a situação, talvez por não ter feito nenhum acordo com Morpheus. No entanto, ele informa Nuala – o que depois se percebe ser só mais uma parte do plano final – que ele e seu ‘associado’ colocaram as Fúrias no encalço de Morpheus, e o requadro em que fala com Nuala (Figura 91) evoca o requadro do final do *Sonho de uma noite de verão* (Figura 92).

**Figura 91** – A representação de Puck com feições demoníacas, em *The Sandman* nº 66



Fonte: Gaiman (1995a, p. 13).

**Figura 92** – A representação de Puck remete ao demônio Azazel, em *The Sandman* nº 19



Fonte: Gaiman (1998a, p. 23).

Se, na primeira vez que Puck apareceu nesta composição, a imagem remetia ao demônio Azazel, a referência, agora, é ao próprio Puck. Koch, Bentes e Cavalcante (2007, p. 122) chamam de ‘intertexto próprio’ quando as “co-incidências, ou interseções são elaboradas pela retomada de segmentos de textos do próprio autor, numa espécie de autotextualidade” (KOCH; BENTES; CAVALCANTE, 2007, p. 122). Essa autotextualidade aparece, novamente, em um dos requadros em que Lúcifer (Figura 93) é representado de perfil e a representação remete, automaticamente, aos perfis que Loki e Puck vinham apresentando ao longo dos últimos arcos narrativos. É como se, no decorrer da narrativa, as figuras, que podem ser reconhecidas como *trickster* fossem todas adquirindo as mesmas características.

**Figura 93** – Lúifer representado com feições que remetem à Puck e Loki, em *The Sandman* nº 69



Fonte: Gaiman (1995d, p. 16).

### 5.3 A DEUSA TRÍPLICE

A Deusa Tríplice, em suas inúmeras e variadas manifestações, tem um papel significativo em *The Sandman*. Ela aparecerá em momentos decisivos da trama e atenderá a diferentes personagens, até os minutos finais da existência de Morpheus. A existência de uma entidade feminina, a qual apresenta em três aspectos, faz parte de diferentes mitologias mundiais, de acordo com McLean (1989, p. 14) “se remontarmos aos mitos primevos da humanidade, encontraremos a deusa na sua forma mais pura, normalmente tríplice”. Um exemplo é o antigo Egito onde, antes da intensificação do culto à Ámon-Rá, a deusa Nut – que mais tarde seria rebatizada de Ísis – era o grande foco de adoração. Já na Irlanda, a devoção à deusa Brigitte era tão profunda que, em vez de proibir a veneração à deusa, a Igreja transformou-a em uma santa católica que recebeu seu batismo das mãos do próprio São Patrício.

Segundo McLean (1989, p. 17), a tríplice face da deusa não é apenas a multiplicação de uma mesma deusa e sim

uma manifestação sob três aspectos; a deusa se revela em três níveis, nos três domínios do mundo e da humanidade. Assim é que o ser humano é tríplice, tendo corpo, alma e espírito; as três facetas da deusa costumam ser vistas como correspondentes a esses planos do microcosmo do ser humano. O macrocosmo também é tríplice: consiste no céu (o reino urânico), na superfície da Terra (e, por

vezes, do Mar) e nas profundezas da Terra (o Mundo Inferior ctônico) [...] Do mesmo modo, o reino do tempo tem três dimensões – Passado, Presente e Futuro (MCLEAN, 1989, p. 17).

Por ser uma entidade feminina, a deusa é feita de polos que se complementam, que são independentes, mas que se fundem. Ela tem um lado voltado, positivamente, para os humanos, um lado voltado, negativamente, para os deuses, e o terceiro que media as divergências e tomava as decisões. O aspecto mais importante da deusa é o de Virgem, Mãe e Anciã, que correspondem às três fases da vida da mulher. Ele remete ainda ao ciclo menstrual e ao ciclo das fases lunares: nova, cheia e minguante. A imagem cósmica do feminino é a Lua, que permite que as deusas se movam em ciclos e mudem de forma a cada volta, ao contrário das entidades masculinas, identificadas com o Sol, que só podem ser boas ou más.

Na série, as ‘três’ aparecem em várias de suas diferentes manifestações, sendo a primeira delas as Três Bruxas dos quadrinhos da DC (Figura 94), que surgiram como as anfitriãs da série *The Witching Hour*, em 1970. Como já foi mencionado anteriormente, os primeiros arcos narrativos da série ainda se apoiam firmemente em outras obras dos quadrinhos. Na enciclopédia *Who's Who* da DC, elas são descritas como oráculos, catalisadores e contadoras de histórias, juntando-se à Cain, Abel, Lucien e Eve como personagens que não são protagonistas das próprias HQs, mas narradoras de histórias alheias. Elas apareceram ainda em *House of Mystery* e *House of Secrets* como convidadas e são, individualmente, chamadas de Cynthia (virgem), Mildred (mãe) e Mordred (velha). As três bruxas são inspiradas na deusa grega Hécate. McLean acredita que essa deusa lunar é uma das figuras mais incompreendidas da mitologia grega. Ela está associada ao aspecto sombrio da Lua e com as trevas, o que acabou por identificá-la como uma figura do mal e seus adoradores – com o avanço da Igreja – acabaram sendo tachados de adoradores de bruxas.

**Figura 94** – As deusas como representadas nos quadrinhos, em *The Sandman* nº 2



Fonte: Gaiman (1996c, p. 19).

As três bruxas, provavelmente, são inspiradas em Hécate, que era, costumeiramente, vinculada às deusas Ártemis (a Lua cheia) e à Selene (a Lua em várias fases), formando junto com Hécate (o lado negro da Lua nova) a deusa lunar tríplice. No entanto, no período clássico<sup>58</sup>, passou a ser associada a fantasmas e demônios, seus devotos eram considerados pagãos e, conseqüentemente, associados às práticas de magia. Hécate era, então, conhecida como a deusa grega da magia, das encruzilhadas e da noite por conta da sua associação com os fantasmas e demônios: “sendo ela vista como protetora dos lugares remotos, guardiã das estradas e dos caminhos; seu aspecto tríplice tornava-a especialmente presente nos pontos de convergência de três caminhos” (MCLEAN, 1989, p. 83).

A primeira coisa que Morpheus fez antes de invocar a Hécate foi conjurar uma encruzilhada para que possa se encontrar com a deusa. Também Rose Walker (Figura 95) encontra-se com a Hécate, em um momento crucial de sua vida, quando reencontra sua avó que, mais tarde, morrerá em seu lugar. São elas, também, que respondem o chamado de Calíope (Figura 96) para ajudá-la a escapar de seu captor e se apresentam a Lyta Hall, logo após o desaparecimento de Daniel e, no caso de Lyta, a Hécate assume o aspecto das Fúrias quando ela se desespera ao saber da morte de seu filho.

<sup>58</sup> Entre o século V a.C. e a 1ª metade do século IV a.C.

**Figura 95** – As deusas aparecem para Rose em uma versão mais moderna, em *The Sandman* nº 10



Fonte: Gaiman (1997e, p. 21).

**Figura 96** – As deusas com vestes gregas se revelam para Calíope, em *The Sandman* nº 17



Fonte: Gaiman (1997l, p. 9).

Outro aspecto da deusa tríplice que se apresenta pontualmente, ao longo da trama, são as Moiras – também conhecidas como as Parcas na mitologia romana –, divindades responsáveis pela sorte dos homens. A história do nascimento dessas três irmãs é obscura e sua paternidade era, por vezes, atribuída à Noite, ou Ébero, ou Júpiter e Têmis, ou, ainda, de acordo com alguns poetas, à Necessidade e ao Destino. Mas, independentemente de seus genitores, sua existência é tão antiga quanto a da Noite, da Terra e do Céu. Chamadas de Cloto, Láquesis e Átropos, habitam as regiões olímpicas de onde velam pela sorte dos mortais, o movimento das esferas celestes e a harmonia do mundo. “Imutáveis em seus

desígnios, têm nas mãos o fio misterioso que simboliza o decorrer da vida, nada podendo dobrá-las e impedi-las de cortar a trama” (COMMELIN, 2000, p. 82).

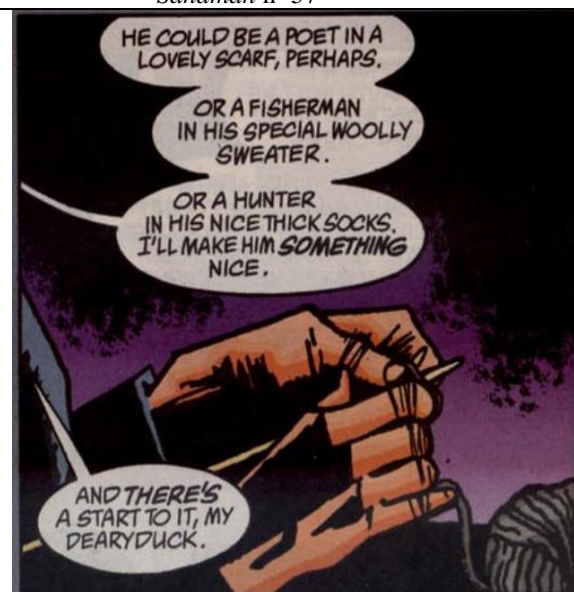
Nem mesmo Zeus tem o poder de ir contra os desígnios das Fiandeiras do Destino, e cabe a elas decidirem o comprimento do fio de cada humano. McLean (1989, p. 36) assevera que a *fiandeira* é Cloto que “porta a roca e tece a trama da vida”, já a *distribuidora* é Láquesis, “para quem o fio passa a sair da roca para ser medido” e é Átropos a *inevitável*, “que corta o fio com sua tesoura”. Na série, as Moiras aparecem em um dos momentos mais importantes da trama, no início do arco narrativo *The Kindly Ones*, que termina com a queda e morte de Morpheus. Elas anunciam, ainda no primeiro número do arco – repetindo as palavras que as Gréias haviam dito no Jardim do Destino: “um rei irá deixar seu reino; vida e morte irão se chocar e lutar; a mais antiga das lutas começa novamente” (GAIMAN, 1994a, p. 3, tradução nossa). Em seguida, a virgem pega o fio (Figura 97) para que a mãe (Figura 98) comece a tecer até que a velha (Figura 99) decida a hora de cortar o fio.

**Figura 97** – As Fiandeiras do Destino – Cloto, em *The Sandman* nº 57



Fonte: Gaiman (1994a, p. 1).

**Figura 98** – Láquesis é a distribuidora, em *The Sandman* nº 57



Fonte: Gaiman (1994a, p. 1).

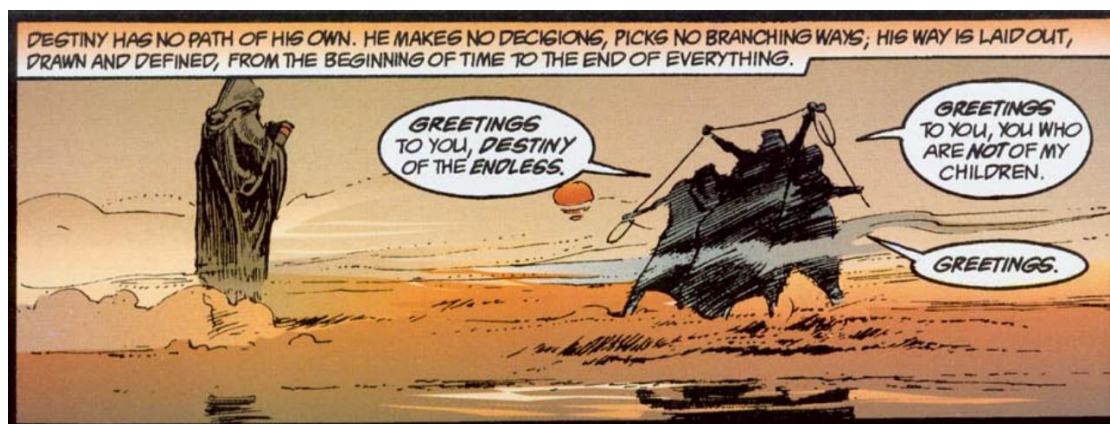
**Figura 99** – Átropos é quem decide quando cortar o fio, em *The Sandman* nº 57



Fonte: Gaiman (1994a, p. 3).

As Moiras têm correspondentes na mitologia nórdica, as Nornas – Urd, Verdandi e Skuld – que são mencionadas, brevemente, por Lucien. Elas fazem parte do nível mais primitivo da mitologia e eram definidas como “as mulheres que moldam o que deve ser” (LINDOW, 2001, p. 243, tradução nossa). Também eram comparadas às tecelãs e se sentavam no Poço de Urd, que ficava em uma das raízes da Árvore do Mundo (Yggdrasil) e eram responsáveis pelos destinos dos deuses e dos homens (MCLEAN, 1989). Essa indefinição de qual aspecto da deusa está sendo representado é trabalhado de forma interessante na passagem da deusa pelo jardim do destino (Figura 100). As três carregam o fio das Moiras, mas, quando Destino menciona sua presença em seu domínio, ela se refere a elas como as *Grey Ladies*, em referência às Gréias.

**Figura 100** – As Gréias atravessam o jardim do Destino, em *The Sandman* nº 21



Fonte: Gaiman (1998c, p. 2).



As Gréias são três irmãs nascidas com os cabelos grisalhos, que compartilham entre si um único dente e um único olho. Elas são as guardiãs do caminho que leva até suas irmãs, as Górgonas. Sua presença nesse momento da trama justifica-se, pois elas anunciam, pela primeira vez, aquilo que as Moiras repetirão mais à frente: “Um rei irá deixar seu reino; vida e morte irão se chocar e lutar; a mais antiga das lutas começa novamente” (GAIMAN, 1998a, p. 2, tradução nossa). Assim como as Moiras, as Gréias falam da queda de Morpheus, e a sua presença é um presságio do papel que as Górgonas desempenham na transformação de Lyta Hall. Assim como as Gréias mostraram a Perseu o caminho até o reino de suas irmãs, elas, mais uma vez, abrem caminho para que um mortal chegue até elas.

Lyta Hall teve só um encontro prévio com o senhor dos sonhos quando, ao destruir o mundo que Glob e Brute tinham construído para si na mente do garoto Jed, ele libertou a alma de Hector Hall. Para Lyta, Morpheus tornou-se o responsável pela morte de seu marido e sua desgraça. Como se não bastasse, ele ainda a alerta de que voltará para buscar Daniel, o menino que foi gestado no Sonhar (Figura 101). Futuramente, quando ela fica sabendo que Daniel está morto, automaticamente, culpa Morpheus, ao se lembrar da ameaça passada (Figura 102). Lyta decide se vingar e sai em busca das Fúrias para convocá-las para enfrentar Morpheus. Em seu texto *Intertexto e autotexto* (1979) Dällenbach resgata a distinção que Ricardou<sup>59</sup> faz entre “**intertextualidade externa**, entendida como relação dum texto *com outro texto*, e uma **intertextualidade interna**, compreendida como relação dum texto **consigo mesmo**” (DÄLLENBACH, 1979, p. 52, grifo do autor). A trama, aqui, restaura não somente os pensamentos de Lyta, mas toda a representação da cena, como se ela se voltasse para aquele momento de vulnerabilidade, sozinha e desamparada e dirigindo a culpa para Morpheus.

---

<sup>59</sup> *Pour une théorie du nouveau roman* (1971), Jean Ricardou.

**Figura 101** – Lyta volta a realidade, em *The Sandman* nº 12



Fonte: Gaiman (1997g, p. 9).

**Figura 102** – Lyta relembra a ameaça de Morpheus, em *The Sandman* nº 59



Fonte: Gaiman (1994c, p. 24).

Lyta protagonizará mais um momento autorreferencial da trama ao se encontrar com as Górgonas. As Górgonas também eram três: Estenó, Euríale e Medusa e eram, por vezes, representadas visualmente como suas irmãs mais velhas (Gréias) e por outras como possuidoras de uma beleza estranha e atrativos fascinantes. Enquanto Estenó e Euríale não envelheciam, ou morriam, Medusa era mortal. Ela possuía lindos cabelos e, ao se apaixonar por ela, Poseidon transformou-se em um pássaro e a levou até um templo de Minerva, onde os dois tiveram relações sexuais. Ofendida, a deusa Minerva transformou seus belos cabelos em horríveis serpentes e fez com que seus olhos transformassem em pedra todos que neles olhassem. (COMMELIN, 2000). Ao perceber o perigo que ela havia se tornado, os deuses mandaram Perseu para eliminá-la e, com a ajuda de Minerva, ele cortou a cabeça de Medusa e a consagrou-a à deusa.

Quando Lyta parte em busca das Fúrias, ela chega primeiro à casa das Górgonas e é recebida por Estenó e Euríale (Figura 103), que são representadas vestindo longos vestidos brancos, com véus cobrindo seus rostos em uma releitura de Chantal e Zelda (Figura 104), as moradoras da pensão para qual Rosie Walker se muda em *The Doll's House*. A autotextualidade aqui se dá em dois níveis diferentes: primeiro, no nível da representação visual da deusa, em que um quadro remete diretamente a um quadro anterior. O segundo nível é mais amplo e se apoia em uma ideia que perpassa toda a narrativa; a ideia de que todas as representações da deusa são apenas diferentes aspectos da mesma entidade: “cada nome não é mais que um aspecto do todo” (GAIMAN, 1997j, p. 18, tradução nossa).

**Figura 103** – Zelda e Chantal, em *The Sandman* nº 15



Fonte: Gaiman (1997j, p. 2).

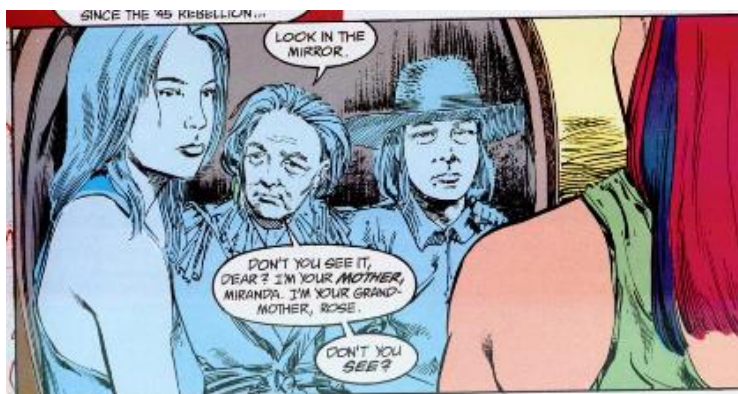
**Figura 104** – As Górgonas recebem Lyta, em *The Sandman* nº 60



Fonte: Gaiman (1994d, p. 16).

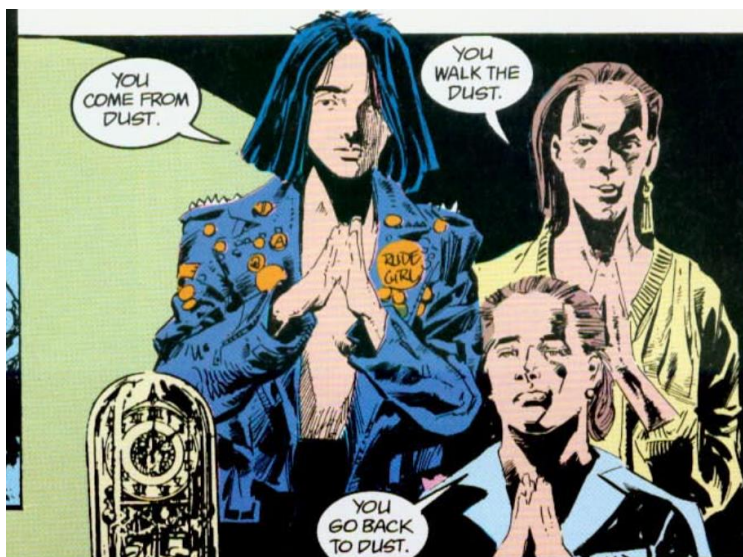
Além da noção de uma deusa tríplice, a série também apregoa a ideia de que todas as mulheres estão diretamente ligadas a deusa e a todos os aspectos dela. Ao longo de toda a série, as mulheres são apresentadas em tríades nas mais diversas situações. Quando Rose Walker e sua mãe são apresentadas a sua avó pela primeira vez, elas formam uma tríade (Figura 105). Assim como Bette, Judy e Kate quando se encontram presas na lanchonete com John Dee, enquanto aguardam o fim do mundo (Figura 106). E, talvez, a tríade mais atuante de toda a trama, Thessaly, Foxglove e Hazel que, ao se unirem, convocam a própria Lua para abrir seus caminhos até o Sonhar, para que possam salvar Barbie (Figura 107).

**Figura 105** – Rose Walker, Miranda e Unity, em *The Sandman* nº 10



Fonte: Gaiman (1997e, p. 19).

**Figura 106** – Bette, Judy e Kate, em *The Sandman* nº 6



Fonte: Gaiman (1997a, p. 16).

**Figura 107** – Thessaly, Foxglove e Hazel seguem o caminho da Lua, em *The Sandman* nº 36



Fonte: Gaiman (1992c, p. 9).

Todas essas mulheres abrem caminho para a transformação de Lyta. De volta à casa das Górgonas, as irmãs Estenó e Euríale convidam Lyta a ficar com elas e se tornar a irmã de quem sentem falta, Medusa. Enquanto Lyta admira as estátuas de pedra que as irmãs guardam em casa, elas sugerem que ela vá até o jardim comer maçãs e a alertam que o jardim pertence à Hesperetusa, Egle e Erítia. As três são mais uma face da deusa tríplice, conhecidas como Hespérides, que guardam a Árvore das Maçãs Douradas da Imortalidade. Junto a elas vive a serpente Ladão, que também é tricéfala e, ao oferecer uma maçã à Lyta questiona-a sobre seu nome. Primeiro, quer saber se ela é a Hippolyta, rainha das amazonas e, segundo, se seu sobrenome quer dizer ‘corredor’ (*hall*), que descreve como um espaço entre espaços. Lyta desconversa, mas, considerando o passado errante da personagem, a descrição parece pertinente.

Lyta come a maçã e volta para a casa das irmãs, aonde a transformação logo começa. Com o tempo, as serpentes começam a surgir em seus cabelos, e ela parte novamente. No caminho, encontra-se com duas outras versões de si mesma e, ao questionar quem elas são, é aconselhada a refletir sobre os acontecimentos que a trouxeram até ali (Figura 108). Lyta, então, responde que ela era uma pessoa que nunca tomava decisões, “quero dizer, nunca fiz nada em toda a minha vida que não fosse ideia de outra pessoa” (GAIMAN, 1994e, p. 21, tradução nossa). A partir do momento que Lyta é obrigada a tomar uma decisão ela entra em contato com uma força interna que não sabia possuir e, em uma interpretação mais mítica, um poder maior que se conecta com o feminino universal. A deusa tríplice deixa de ser somente aspectos da deusa para se tornar aspectos existentes em todas as mulheres.

**Figura 108** – Lyta se encontra com os aspectos da deusa, em *The Sandman* nº 61



Fonte: Gaiman (1994e, p. 21).

Lyta continua sua caminhada e se depara com a penteadeira em que costumava se sentar enquanto estava presa no Sonhar. Enquanto ela se olha no espelho, enxerga-se em diferentes fases da vida – criança, como a Fúria e grávida – que lhe dizem que não precisa prosseguir com sua vingança, que há outra escolha. Mas, por fim, ela decide que a única escolha é a vingança, quebra o espelho e segue até seu encontro com quem ela acredita serem as Moiras, mas são também as Fúrias. Novamente não fica claro qual aspecto é dominante no momento, apenas que é uma face da deusa tríplice. Lyta e a deusa conversam em charadas, mas, ao final, elas explicam que só podem interferir em casos em que sangue foi derramado entre familiares e sorriem, ao contar que Morpheus é um desses casos. Agora, dominada pelo poder das Fúrias, Lyta Hall parte para confrontar o senhor dos sonhos.

Quando Lyta transforma-se nas Fúrias, ou, talvez, entra em contato com esse lado de sua psique, ela, de certa maneira, retoma um antigo codinome: Fúria. Antes de se casar com Hector Hal, Lyta Trevor era membro do time de super-heróis *Infinity Inc.* que foi criado após ela e seus amigos – o Escaravelho de Prata, Nuklon, Jade, Bóreas e Manto Negro – serem rejeitados pela Sociedade da Justiça da América. Lyta era filha da primeira Fúria, Helena Kosmatos, mas foi criada por pais adotivos, quando o paradeiro de sua mãe tornou-se desconhecido. Como já mencionado, sua personalidade cordata a levou a viver de acordo com as escolhas alheias. Primeiro, sofreu o abandono de sua mãe, depois seus pais adotivos insistiram em que ela fizesse faculdade, mesmo ela querendo somente ser uma heroína, na sequência, ela se contenta a ir para o Sonhar atrás de Hector Hall e, por último, tem sua maternidade ameaçada por Morpheus. Ela, então, decide reagir.

As Fúrias, que inspiram Lyta, são, talvez, a versão mais sinistra da trindade da deusa. Também chamadas de Eumênides, do grego Benevolentes, ou, ainda, Erínias – que teria sido o nome da primeira das Fúrias e que acabou por se tornar um termo generalizante – são divindades infernais cuja função é executar a sentença dos juízes sobre os culpados. Seu nome reflete o terror que inspiram e seu poder é exercido no Inferno, na Terra e no Céu. Acredita-se que existam desde a origem do mundo, sendo assim, “são velhas como o crime que elas perseguem e como a inocência, que se esforçam por vingar” (COMMELIN, 2000, p. 196). Os poetas deixaram-nas conhecidas como Tisífone, que, vestida em sua túnica ensanguentada, executa as sentenças com sua chibata vingadora; Megera cuja missão é disseminar desavenças e querelas entre os homens, e Alecto, aquela que não dá descanso aos criminosos, assumindo qualquer forma para trair e satisfazer sua raiva.

Quando Lyta assume as características das Fúrias, ela se torna forte o suficiente para realmente ameaçar a integridade de Morpheus. Já na sua chegada ao Sonhar, quando um dos guardiões da entrada do castelo tenta impedir sua entrada, ela o mata e ameaça aos demais. Uma vez dentro do castelo, ela se dirige à sala do trono e encara Morpheus, que parece confuso com sua presença, quando ela anuncia que diante dele estão as Fúrias. Aqui, novamente se estabelece o conceito de que todas as mulheres trazem, dentro de si, as três facetas da deusa, e esta ideia é trabalhada visualmente de uma forma bastante interessante. Quando o foco volta-se para Lyta, ela aparece sempre sozinha (Figura 109), mas, quando o foco volta-se para outros objetos ou pessoas, a sombra que Lyta projeta é tríplice (Figura 110).

**Figura 109** – Lyta enfrenta Morpheus no Sonhar, *The Sandman* n° 67



Fonte: Gaiman (1995b, p. 2).

**Figura 110** – A sombra de Lyta reflete a deusa tríplice, *The Sandman* n° 64



Fonte: Gaiman (1994h, p. 18).

Um fato interessante ocorre quando Lyta se dá conta de que Daniel está vivo e que sua vingança contra Morpheus não se justifica. Ela tenta argumentar o fato com as Fúrias, mas elas não aceitam seu argumento, e lembram-na que ele pode não ter matado Daniel, mas matou o próprio filho e sendo assim, elas devem vingá-lo. A essa altura, fica claro que Lyta já não age mais por conta própria – ou talvez nunca o tenha feito realmente – mas que é somente o conduto para a deusa exercer seu papel, uma vez que, como explica uma das Moiras: “existe um andar de baixo em todos nós. É lá que moramos” (GAIMAN, 1994a, p. 15, tradução nossa). Ao final, Morpheus se vai de mãos dadas com sua irmã e Lyta acorda aos cuidados de Thessaly. Em seguida, as três aparecem novamente tecendo seu fio (Figura 111): “Pronto, para o bem ou para o mal, está feito” (GAIMAN, 1995a, p. 24, tradução nossa).



**Figura 111** – As deusas cortam o fio de Morpheus, em *The Sandman* nº 69



Fonte: Gaiman (1995d, p. 24).

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho surgiu da indagação sobre o fato de *The Sandman* ser uma obra intertextual ou não e, no caso de uma resposta positiva, quais seriam os textos citados possíveis de serem identificados ao longo da trama, e ainda, de que modo esses textos seriam incorporados na composição da narrativa gaimaniana e como colaboravam na criação da narrativa final.

A primeira pergunta foi de fácil resposta. *The Sandman* é uma obra intertextual e essa intertextualidade se dá em diferentes níveis, desde a simples citações de livros e poemas, até o resgate de enredos inteiros, o texto da obra se enovela em inúmeros outros textos, no entanto, há sempre a intenção de que esses textos citados não estejam ali ao acaso, mas sejam incorporados, moldados e ampliados para auxiliarem na construção do texto central.

A primeira seção, se propõe a explorar as diferentes representações da figura do Sandman e em quais extratos culturais ela se encaixa, ou ainda, identificar algumas das características dessas representações, usadas na composição do protagonista, Morpheus. Da figura folclórica, o aspecto mais expressivo incorporado pela trama da série é a relação da criatura com a areia e a relevância desse elemento para o Sandman folclórico. A areia, para essa criatura, é parte de sua ‘mágica’ ao permitir que ela exerça sua função, colocar as crianças para dormir. Pode ser notado ainda, que o elemento não é apenas absorvido pela narrativa gaimaniana, mas ganha, ainda, um significado ampliado, ao ser apresentado como um componente da própria essência da personagem, dando a ele (a areia) o poder de criar e também de destruir.

O mesmo acontece com a figura do deus grego do sonho, Morfeu, de quem a personagem principal herdou sua alcunha. Não obstante, o Morpheus em, *The Sandman*, não era uma simples reprodução do deus grego, representado na mitologia grega como apenas mais um de milhares. Na contramão, Morpheus, um dos Perpétuos, é uma entidade maior dos que os deuses – pois os deuses podem ser esquecidos e os Perpétuos não – ele possui seu próprio panteão, entre seus irmãos, e talvez mais importante, não é uma criação humana, pois já existia antes deles chegarem. O Morfeu da mitologia é apenas uma das representações do Rei dos Sonhos existente na mente humana.

Ao buscar as representações do Sandman na Literatura, optou-se pela análise dos contos Ole Lukøje, de Andersen e *Der Sandmann*, de Hoffman por mostrarem, em um primeiro momento as diferentes versões, boa e má, existentes do elfo/duende no folclore escandinavo e de língua inglesa – culturas essas que são as principais referências na obra. Em

uma análise mais atenta, foi possível encontrar no conto de Andersen seu próprio intertexto, em que ecos da relação entre Sonho e Morte, que na mitologia grega aparecem no texto, integrando no conto duas instâncias da criatura, também, relevantes pra narrativa central. O pequeno duende, que era na verdade um aspecto do antigo deus grego, dialoga diretamente com o protagonista da série *The Sandman* e ainda, a fama que Ole Lukøje tem de ser um grande contador de histórias, casa perfeitamente com um dos temas que atravessa toda a obra gaimaniana.

Já o conto de Hoffmann – *O homem de areia* (2012), baseia-se na versão maligna do Sandman folclórico, estabelece conexões mais pontuais com a trama da série, em especial o tema dos olhos. Em retrospecto, existe uma crise identitária, tanto de Natanael, no conto, quanto do Coríntio, em *The Sandman* que pode ser melhor explorada em um trabalho futuro. Ainda assim, foi possível estabelecer intertextualidades de gênero – fantástico, temática – olhos, explícita – nas imagens dos olhos caídos ao chão – e implícita – quando um autômato que remete a Olímpia, aparece no decorrer da trama quadrinística, confirmando a conexão existente entre os dois textos.

Por fim, a primeira seção analisou as encarnações prévias da personagem Sandman e como elas aparecem no fio do texto de Morpheus. Identificou-se que existe ao menos uma referência à todas as versões anteriores do herói, sendo a mais discreta delas a menção à Garrett Sanford, apenas citado como antecessor de Hall. O primeiro Sandman, Wesley Dodds, é apresentado de forma muito semelhante à sua verdadeira ‘persona’, um homem cansado das injustiças que decide agir como um vigilante. O detalhe na trama de Morpheus é que a ideia de se tornar um herói veio para Dodds em um sonho, dando a entender que na verdade ele está apenas cumprindo os desígnios de Morpheus. Como já mencionado, Sanford não aparece no texto central, mas, o enredo que foi desenvolvido para sua personagem, nos anos 70, é recuperado e reescrito no arco narrativo *The Doll’s House*. Nessa reescritura, Hector Hall aparece como o Sandman atual do *Dream Stream* – dando continuidade a cronologia da personagem que em *Infinity Inc.* onde foi anunciada a morte de Sanford e Hall o sucedeu como Sandman – em companhia de sua esposa, Lyta Hall.

Foi possível concluir então, que a trama de Morpheus foi elaborada em cima da ideia de que o protagonista é uma amálgama de todos esses Sandmen: folclórico, mitológico, literário e quadrinístico, mas, ao mesmo tempo, a narrativa se desenvolve de forma que em certo ponto o protagonista deixa de ser simplesmente um conjunto dessas diferentes instâncias e a situação se inverte. Ao longo da trama, é trabalhada, cada vez com maior intensidade, a ideia de que todas essas manifestações da personagem são construtos humanos, de uma

mesma entidade, maior que os deuses e anterior ao tempo, o próprio Senhor dos Sonhos. Sendo assim, todas as manifestações do Sandman, nos diferentes extratos culturais, seriam, na verdade, apenas diferentes representações de Morpheus.

Todo o texto central é trabalhado de forma que os textos, citados de maior relevância, sejam absorvidos pelo texto central e reescritos, moldados, ou ampliados, de forma que, ao final de seu desenvolvimento, o central não seja somente o receptor desse texto citado, mas de alguma forma seu próprio criador. Independentemente da aproximação que acontece entre os textos, seja a menção ou inclusão de uma personagem, a incorporação de uma ideia ou enredo, ao final de seu desenvolvimento na narrativa de Morpheus, a ideia final é de que essas personagens e enredos voltaram para seu local de nascimento, que de alguma maneira um ciclo se fechou. O exemplo mais ousado dessa manobra, provavelmente, é a personagem de Shakespeare que na trama em *The Sandman* não conseguia sucesso com suas peças até que travou um acordo com Morpheus.

Na segunda seção, uma análise mais detalhada dos primeiros arcos narrativos mostrou como a trama ainda estava, em grande parte, embasada em personagens e enredos advindos do universo dos quadrinhos. Ainda no início, a trama no primeiro arco narrativo, *Preludes & Nocturnes*, se desenvolve cuidadosamente e, ao mesmo tempo que, trabalha na construção do protagonista da série, ainda o cerca de personagens, pertencentes ao mundo dos quadrinhos – em especial, o vilão Doutor Destino. Interessante notar que, mesmo que a trama pareça ainda caminhar por um terreno familiar, partes da narrativa não se acanham em reescrever fatos e versões pré-existentes sobre esses personagens, utilizando uma das técnicas narrativas mais comuns aos quadrinhos, o *retcon*. É através dessa técnica que, o enredo é elaborado de forma a conferir à Morpheus, e não à John Dee, a criação do rubi. Essa reversão faz com que toda a vida de crimes e tentativas do Doutor Destino só tenham sido possíveis porque o rubi de Morpheus existia, de certa maneira, Morpheus se coloca como o criador do gênio criminoso de John Dee.

O mesmo acontece em *The Doll's Hose*. Entretanto, nesse arco narrativo, a trama se entrelaça mais intensamente com personagens pré-existentes, ao emprestar todo o enredo das encarnações anteriores da personagem Sandman para fundamentar sua própria narrativa. Em nenhum momento, a história de Morpheus tentar apagar a existência dessas versões anteriores da personagem protagonista, ao contrário, todas elas estão presentes, ainda que somente em um requadro – como é o caso de Garrett Sandford. Em um primeiro momento, os enredos anteriores são simplesmente apresentados na nova trama, como se a história continuasse de onde parou. A última vez que Sandman havia aparecido nos quadrinhos havia sido em seu

casamento com Lyta Hall, em *Infinity Inc.* nº 51, e a trama de Morpheus se propôs, inicialmente, a reintroduzir estas personagens e seus mundos à trama – o *Dream Stream* no caso do Sandman e Lyta Hall e a casa dos tios e o mundo dos sonhos de Jed.

No entanto, no decorrer do arco narrativo ao mesmo tempo em a trama de Jed vai sendo recontada e a história de Hector e Lyta Hall continuada, não demora para que, novamente, o enredo de Morpheus não somente se sobreponha aos demais, mas, ao moldá-los para compor sua trama, acabe por também reescrever parte deles e ampliá-los. Quando Morpheus, finalmente, encontra o garoto Jed, preso na Sonhar, ele se dá conta que Brute e Glob isolaram a mente do garoto do verdadeiro Sonhar, criando um Sonhar particular (*Dream Stream*). Neste novo território, criaram seu próprio Sandman, Hector Hall, que todo o tempo acreditava estava combatendo o bom combate, mas que não passava de um peão nas mãos dos pesadelos. Lyta se encontra em uma situação ainda mais complexa, porquê o isolamento neste mundo dos sonhos não só impede o progresso de sua gravidez, mas também a coloca em um estado de suspensão, onde ela questiona quem realmente é.

Quando Morpheus finalmente descobre e põe um fim a trapaça de Brute e Glob, novamente, a trama coloca Morpheus como o verdadeiro centro de toda a situação ao atribuir à Brute e Glob a criação dos sonhos de Jed, do Sandman de Hall e do seu Sonhar, o *Dream Stream*. Anteriormente, em conversa com Lucien, Morpheus havia falado que Brute e Glob, assim com o Coríntio, eram criações suas e, conseqüentemente, qualquer coisa que eles criaram é uma consequência de uma ação prévia de Morpheus. Sanford e Hall passam a ser então apenas homens que sonharam ser heróis quando na verdade eram apenas uma distração para as criaturas do rei dos sonhos. Morpheus se estabelece como o verdadeiro Sandman, acima de todos os demais.

Na terceira seção, a trama começa a se afastar das referências quadrinística e a ampliar o escopo de representações. O arco narrativo *A Game of You* dialoga diretamente com a obra *O Mágico de Oz* e é possível encontrar diversas aproximações entre as duas obras, ainda que de uma forma mais implícita que com a trama de Jed. Enquanto a história de Jed foi retomada pela narrativa, em *The Sandman*, de maneira bastante explícita, o enredo de Barbie se desenvolve paralelamente aos acontecimentos da história de Dorothy de uma forma mais referencial, como um eco realmente. Ainda assim, as duas protagonistas têm muito em comum, ambas são surpreendidas por um desastre natural, que funciona como o estopim e as manda em uma jornada, em busca um lar, que no fim é uma busca por suas próprias identidades. Elas ainda compartilham a companhia de seus amigos antropomórficos e a ameaça de um inimigo que se esconde nas sombras.

No fim, ambas estavam em busca de uma identidade adulta e suas jornadas funcionam como um rito de passagem para uma melhor compreensão de si mesmas e dos mundos que as cercam. Entretanto, Barbie recebe uma ajuda especial de suas vizinhas Hazel, Foxglove e Thessaly, que representam a deusa tríplice nesse momento da trama. Ao final deste arco narrativo, é possível perceber um afastamento do universo dos quadrinhos e uma maior aproximação de outros textos citados. Ainda assim, os textos de Dorothy ecoam continuamente no texto de Barbie, funcionando como um farol para a trama gaimaniana.

Na seção final, buscou-se investigar alguns personagens que, ao longo da narrativa, são integrados e amplificados de modo que suas representações, a partir de certo ponto da trama, não mais remetem a outros textos, mas passam a ressoar o próprio texto central. Essa autorreferência se dá, especialmente, com as personagens de Loki e Puck, que tem em comum algumas das características do *trickster* e ao agirem em conjunto, acabam sendo o gatilho para a derrocada de Morpheus.

Robin Goodfellow, o Puck, é introduzido na trama por um resgate do texto mais famoso a incorporar essa personagem, a peça *Sonho de uma Noite de Verão*, de Shakespeare. Desde o começo, Puck já demonstrava toda a sua travessura, tomando o lugar de um ator na peça e decidindo ficar na Terra, mesmo quando todos voltam pra Faerie. Entretanto, a figura do Puck que fica pra trás, explora menos o seu lado travesso e mais seu lado maligno e já mostra o traço que a trama de Morpheus pretende explorar. O Puck em *The Sandman* é mais maldoso do que travesso. Suas intenções nunca ficam muito claras e quando suas tramoias são descobertas, ele abandona Loki e retorna a Faerie, onde continua a criar confusão, contando a Nuala que Morpheus está em apuros, e, novamente, as consequências de suas ações levam a morte do rei dos sonhos.

Puck não está sozinho, ele faz dupla com outro *trickster*, o rei das trapaças, o deus nórdico Loki. Uma das explicações para o envolvimento de Loki no sequestro de Daniel – e todos os subsequentes acontecimentos – seria o acordo travado entre ele e Morpheus anteriormente. Independente dos motivos que levaram Loki a agir, ele acaba sendo enganado e, no final, o rei da trapaça acaba sendo trapaceado. Uma das leituras possíveis é de que Morpheus vinha planejando sua morte a muito tempo e envolveu Puck e Loki em seu plano, sem que os dois percebessem que estavam sendo enganados. Nesse caso, novamente Morpheus sai como a entidade que trapaceou os grandes trapaceiros da cultura ocidental.

Por último, mas não menos importante, foram exploradas as representações da deusa tríplice ao longo da trama. Novamente, em retrospecto, este é um dos temas da trama que merece um trabalho aprofundado no futuro. Como tornou-se característico da série, a primeira

aparição da deusa tríplice se deu sob a representação quadrinística das anfitriãs da *The Witching Hour*. Após essa primeira aparição, as diferentes representações da deusa tríplice incluíram diferentes aspectos comuns às mitologias, como: as Moiras, as Gréias, as Fúrias, etc. Mas, talvez, mais interessante, seja a maneira com que esse aspecto tríplice da deusa foi incorporado nas personagens da própria série.

Em *The Doll's House*, Rose Walker e sua mãe, Miranda, acabam por descobrir que a mãe biológica de Miranda, Unity, está viva e elas se reencontram a tempo de Unity salvar a vida de Rose no final. Rose não só é guiada pela deusa – que aparece para ela em diferentes momentos – mas também é um aspecto dessa deusa, em comunhão com sua mãe e avó. Rose, está em uma fase de transição e a interferências das ‘três’ é essencial para que ela percorra sua jornada. O mesmo acontece com Barbie, que é salva por um triunvirato de mulheres que invocam a Lua – a encarnação maior da deusa – para guiá-las até sua amiga. Rose e Barbie tem em comum o fato de estarem em momentos de suas vidas em que questionavam muitas coisas, em especial, sua própria identidade. Ao entrarem em contato com o aspecto tríplice da deusa, elas conseguem, de diferentes maneiras aceitar a aleatoriedade da vida.

O exemplo mais emblemático da presença das deusas na obra é a personagem de Lyta, assim como Rose e Barbie, foi representada como uma mulher sem muita certeza de quem era. No entanto, o nascimento de Daniel lhe deu o foco que precisava e ela parecia bem em seu papel de mãe. Mas, a perda de Daniel parece ter despertado não só sua fúria de mãe, mas também lhe tirado a frágil identidade que havia conquistado. Lyta se sente perdida e, na busca por Daniel, encontra-se com diferentes aspectos da deusa, mas é somente quando ela percebe a deusa dentro de si, quando ela é finalmente forçada a tomar uma decisão sozinha, que ela se torna uma delas. Ao mesmo tempo, ela retoma sua personagem dos quadrinhos, a Fúria, reproduzindo o ciclo que a narrativa instituiu de incorporar um texto e modificá-lo de maneira que explique sua gênese no próprio universo de Gaiman.

Concluindo, a obra *The Sandman* não é somente intertextual no sentido de incorporar outros textos, em seu texto principal, mas na maneira como, ao absorver esses textos, ora os reescreve, ora os amplia. A presença de outros textos se justifica na maneira com que sua reconstrução acarreta a composição da trama central.

## REFERÊNCIAS

ADVENTURE COMICS. n. 66. EUA; DC Comics, 1941a. Disponível em: <<https://readcomiconline.to/Comic/Adventure-Comics-1938/Issue-66?id=41247>>. Acesso em: 18 fev. 2018.

\_\_\_\_\_. n. 69. EUA; DC Comics, 1941b. Disponível em: <<https://readcomiconline.to/Comic/Adventure-Comics-1938/Issue-69?id=41255&readType=0#1>>. Acesso em: 18 fev. 2018.

ALL STAR COMICS. n. 3. DC Comics, Edição de Inverno, 1941. Disponível em: <<https://readcomiconline.to/Comic/All-Star-Comics/Issue-3?id=6841>>. Acesso: 18 fev. 2018.

ALLEN, Graham. *Intertextuality*. Londres: Routledge, 2000.

\_\_\_\_\_. *Roland Barthes*. Londres: Routledge, 2003.

ANDERSEN, Hans Christian. *Os contos de Hans Christian Andersen*. Portugal, 2012. Disponível em: <<http://arquivos.dglab.gov.pt/wp-content/uploads/sites/16/2013/12/Os-Contos-H-C-Andersen.pdf>>. Acesso em: 31 març. 2018.

ASIMOV, Isaac. *Asimov's guide to Shakesoeare*. New York: Random House, 2003.

BACHELARD, Gaston. *A poética do espaço*. Tradução de Antonio de Pádua Danesi. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

\_\_\_\_\_. *Marxismo e a filosofia da linguagem*. Tradução de Michel Lahud e Yara Frateschi Vieira. São Paulo: Hucitec, 2009.

\_\_\_\_\_. *Questões de literatura e de estética: a teoria do romance*. Tradução de Aurora Fornoni Bernadini, José Pereira Júnior, Augusto Góes Júnior, Helena Spryndis Nazário e Homero Freitas de Andrade. São Paulo: Editora da Unesp, 2011.

\_\_\_\_\_. *Problemas da poética de Dostoiévski*. Tradução de Paulo Bezerra. 5. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2015.



BARALDI, Marcio. Entrevista: Luiz Antônio Cagnin. *Bigorna: Quadrinho brasileiro em 1º lugar*, 3 nov. 2010. Disponível em: <<http://www.bigorna.net/index.php?secao=entrevistas&id=1288784033>>. Acesso em: 3 jun. 2016.

BARTHES, Roland. *O rumor da língua*. Tradução de Mario Laranjeira. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

BAUMAN, Zigmund. *Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi*. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

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?seq=1#page\\_scan\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/539729?seq=1#page_scan_tab_contents)>. Acesso em: 30 maio 2017.

BERTODANO, Helena de. The magazine interview: the American Gods and Coraline author Neil Gaiman on his outsider status and open marriage. *The Times*. 25 Feb. 2018. Disponível em: <<https://www.thetimes.co.uk/article/interview-neil-gaiman-author-of-american-gods-and-coraline-zd90tr22b>>. Acesso: 3 mar. 2018.

BLOOM, Harold (Ed.). *Hans Christian Andersen*. Philadelphia: Chelsea House Publishers, 2005.

BOGDAN, Henrik. Envisioning the birth of a neon aeon: Dispensationalism and millenarianism in the Thelemic tradition. In: BOGDAN, Henrik; STARR, Martin (Ed.). *Aleister Crowley and western exotericism*. New York: Oxford University Press, 2012. p. 89-106.

BOGDAN, Henrik; STARR, Martin. Introduction. In: \_\_\_\_\_ (Ed.). *Aleister Crowley and western exotericism*. New York: Oxford University Press, 2012. p. 3-13.

BOURDIEU, Pierre. *A dominação masculina*. Tradução de Maria Helena Kühner. 11. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2012.

BOYCE, Charles. *The Wordsworth Dictionary of Shakespeare*. Hertfordshire: Wordsworth Editions Ltda, 1996.

BRAIT, Beth; MELO, Rosineide de. Enunciado/enunciado concreto/enunciação. In: BRAIT, Beth (Org.). *Bakhtin: conceitos-chave*. São Paulo: Contexto, 2007. p. 61-78

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. *O que é folclore*. São Paulo: Brasiliense, 2010.

BRAUN, L. Frank. *The Wizard of Oz*. The Project Gutenberg ebook, 2008.

BREDSORFF, Elias. *Hans Christian Andersen: The story of his life and work*. New York: H. Reitzel, 1994.

BRIGGS, Katherine. *An encyclopedia of fairies: hobgoblins, brownies, bogies and other supernatural creatures*. New York: Pantheon Books, 1976.

BUKATMAN, Scott. *The poetics of Slemberland: animated spirits and the animating spirit*. Berkeley: University of California Press, 2012.

CAMPBELL, Harvey. *The art of Neil Gaiman*. EUA: Harper Design, 2014.

CAMPOS, Rogério de. *Imageria: o nascimento das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Veneta, 2015.

CHAUÍ, Marilena. Janela da alma, espelho do mundo. In: NOVAES, Adauto (Org.). *O Olhar*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995. p. 31-64.

CHEVALIER; Jean; GHEERBRANT, Alain. *Les dictionnaire es symbols*. Paris: Éditions Robert Laffont S.A., 1982.

CIRNE, Moacy. *Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1972.

CLÜVER, Claus. Inter textus/inter arte/inter media. *Aletria: Revista de Estudos de Literatura*, Rio de Janeiro, v. 14, p. 11- 41, jul./dez. 2006. Disponível em: <<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/aletria/article/view/1357>>. Acesso em: 26 mar. 2018.

COMMELIN, P. *Mitologia grega e romana*. Tradução de Eduardo Brandão. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

CONWAY, Gerry. *Liga da Justiça da América nº 154*. New York; DC Comics, 1978. Disponível em: <<https://readcomiconline.to/Comic/Justice-League-of-America-1960/Issue-154?id=27580>>. Acesso em: 26 mar. 2018.

COOGAN, Peter. The definition of the superhero. In: HERR, Jeet; WORCESTER, Kent. *A comics studies reader*. Jackson: University Press Mississippi, 2009. p. 77-93.

COUCH, Chris. The publication and formats of comics, graphic novels, and Tankobon. *Online Magazine of the Visual Narrative*, Dec. 2000. Disponível em: <<http://www.imageandnarrative.be/inarchive/narratology/chris Couch.htm>>. Acesso em: 26 maio 2018.

CRAIG, Amanda. Neil Gaiman: the most famous writer you've never heard of. *The Times*, 30 Oct. 2008. Disponível em: <<https://www.thetimes.co.uk/article/neil-gaiman-the-most-famous-writer-youve-never-heard-of-b2sc6m7pnzn>>. Acesso em: 31 mar. 2017.

DALY, Kathleen N. *Norse mythology A to Z*. 3. ed. New York: Chelsea House Publishers, 2010.

DÄLLENBACH, Lucien. Intertexto e autotexto. In: \_\_\_\_\_. *Intertextualidades*. Coimbra: Almedina, 1979. p. 51-76

DEAN, Larry. *The Sandman. New York world's Fair Comics*, 1939. Disponível em: <<https://readcomiconline.to/Comic/The-New-York-World-s-Fair-Comics/Issue-1?id=87993>>. Acesso: 18 fev. 2018.

EISNER, Will. *Graphic storytelling and visual narrative: principles and practices from the legendary cartoonist*. Nova Iorque: W. W. Norton & Company, 2008.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. Tradução de Luís Carlos Borges e Alexandre Boide. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

ELLWOOD, Robert S. A Japanese mythic trickster figure: Susa-no-o. In: HYNES, William J.; DOTY, William G. (Ed.). *Mythical trickster figures*. Tuscaloosa e Londres: The University of Alabama Press, 1993. p. 141-158.

EVANS, Robert C. This sport well carried shall be chronicled: puck as trickster in Shakespeare's *Midsummer night's dream*. In: BLOOM, Harold (Ed.). *The trickster*. New York: Infobase Publishing, 2010. p. 109-120.

FADIMAN, James; FRAGER, Robert. *Teorias da personalidade*. Tradução de Odette de Godoy Pinheiro (Coordenação), Camila Pedral Sampaio e Sybil Safdié. São Paulo: Harbra, 1986.

FARACO, Carlos Alberto. *Linguagem & diálogo: as ideias linguísticas do Círculo de Bakhtin*. São Paulo: Parábola, 2009.

FIORIN, José Luiz. Interdiscursividade/intertextualidade. In: BRAIT, Beth (Org.). *Bakhtin: outros conceitos-chave*. São Paulo: Contexto, 2006a. p. 161-193.

FIORIN, José Luiz. *Introdução ao pensamento de Bakhtin*. São Paulo: Ática, 2006b.

FLEISHER, Michael. *The Sandman n° 2: The night of the spider*. Nova Iorque: National Periodical Publications, 1975a.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 3: The brain that blacked-out the Bronx*. Nova Iorque: National Periodical Publications, 1975b.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 4: Panic in the dream stream*. Nova Iorque: National Periodical Publications, 1975c.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 5: The invasion of the frog man*. Nova Iorque: National Periodical Publications, 1975d.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 6: The plot to destroy Washington D.C.* Nova Iorque: National Periodical Publications, 1975e.

FREUD, Sigmund. O inquietante. In: \_\_\_\_\_. *Obras completas*. Tradução de Paulo César de Sousa. São Paulo: Companhia das Letras, 2010. v. 4. p. 247-283.

FRIEDENTHAL, Andrew J. *Retcon game: retroactive continuity and the hyperlinking of America*. Jackson: University Press of Mississippi, 2017.

GAIMAN, Neil. *The Sandman n° 1: Preludes & Nocturnes: The sleep of the just*. Canadá: DC Comics Inc, 1989.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 18: Dream country: A dream of a thousand cats*. Canadá: DC Comics Inc, 1990.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 32: A game of you: Slaughter on fifth avenue*. Canadá: DC Comics Inc, 1991a.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 33: A game of you: Lullabies of Broadway*. Canadá: DC Comics Inc, 1991b.

\_\_\_\_\_. *The Sandman Special n° 1: The song of Orpheus*. Canadá: DC Comics Inc, 1991c.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 34: A game of you: Bad moon rising*. Canadá: DC Comics Inc, 1992a.

GAIMAN, Neil. *The Sandman n° 35: A game of you: Beginning to see the light*. Canadá: DC Comics Inc, 199b.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 36: A game of you: Over the see to sky*. Canadá: DC Comics Inc, 1992c.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 37: A game of you: I woke up and one of us was crying*. Canadá: DC Comics Inc, 1992d.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 38: Convergence: The hunt*. Canadá: DC Comics Inc, 1992e.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 39: Convergence: Soft places*. Canadá: DC Comics Inc, 1992f.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 40: Convergence: The parliament of rooks*. Canadá: DC Comics Inc, 1992g.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 41: Brief lives: one*. Canadá: DC Comics Inc, 1992h.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 42: Brief lives: two*. Canadá: DC Comics Inc, 1992i.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 43: Brief lives: three*. Canadá: DC Comics Inc, 1992j.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 44: Brief lives: four*. Canadá: DC Comics Inc, 1992k.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 45: Brief lives: five*. Canadá: DC Comics Inc, 1993a.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 46: Brief lives: six*. Canadá: DC Comics Inc, 1993b.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 47: Brief lives: seven*. Canadá: DC Comics Inc, 1993c.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 48: Brief lives: eight*. Canadá: DC Comics Inc, 1993d.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 49: Brief lives: nine*. Canadá: DC Comics Inc, 1993e.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 50: Distant mirrors: Ramadan*. Canadá: DC Comics Inc, 1993f.

GAIMAN, Neil. *The Sandman n° 51: World's end: A tale of two cities*. Canadá: DC Comics Inc, 1993g.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 52: World's end: The Necropolis litharge*. Canadá: DC Comics Inc, 1993h.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 53: World's end: Hob's leviathan*. Canadá: DC Comics Inc, 1993i.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 54: World's end: The golden boy*. Canadá: DC Comics Inc, 1993j.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 55: World's end: Cerements*. Canadá: DC Comics Inc, 1993k.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 56: World's end: World's end*. Canadá: DC Comics Inc, 1993l.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 57: The kindly ones 1*. Canadá: DC Comics Inc, 1994a.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 58: The kindly ones 2*. Canadá: DC Comics Inc, 1994b.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 59: The kindly ones 3*. Canadá: DC Comics Inc, 1994c.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 60: The kindly ones 4*. Canadá: DC Comics Inc, 1994d.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 61: The kindly ones 5*. Canadá: DC Comics Inc, 1994e.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 62: The kindly ones 6*. Canadá: DC Comics Inc, 1994f.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 63: The kindly ones 7*. Canadá: DC Comics Inc, 1994g.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 64: The kindly ones 8*. Canadá: DC Comics Inc, 1994h.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 65: The kindly ones 9*. Canadá: DC Comics Inc, 1994i.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 66: The kindly ones 10*. Canadá: DC Comics Inc, 1995a.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 67: The kindly ones 11*. Canadá: DC Comics Inc, 1995b.

GAIMAN, Neil. *The Sandman n° 68: The kindly ones 12*. Canadá: DC Comics Inc, 1995c.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 69: The kindly ones*. Canadá: DC Comics Inc, 1995d.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 70: The wake: Chapter one: which occurs in the wake of what has gone before*. Canadá: DC Comics Inc, 1995e.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 71: The wake: Chapter two: in which a wake is held*. Canadá: DC Comics Inc, 1995f.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 72: The wake: Chapter three: in which we wake*. Canadá: DC Comics Inc, 1995g.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 73: The wake: An epilogue: Sunday morning*. Canadá: DC Comics Inc, 1995h.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 74: Exiles*. Canadá: DC Comics Inc, 1996a.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 75: The tempest*. Canadá: DC Comics Inc, 1996b.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 2: Preludes & Nocturnes: Imperfect Hosts*. Canadá: DC Comics Inc, 1996c.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 3: Preludes & Nocturnes: Dream a little dream of me*. Canadá: DC Comics Inc, 1996d.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 4: Preludes & Nocturnes: A hope in Hell*. Canadá: DC Comics Inc, 1996e.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 5: Preludes & Nocturnes: Passengers*. Canadá: DC Comics Inc, 1996f.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 6: Preludes & Nocturnes: 24 hours*. Canadá: DC Comics Inc, 1997a.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 7: Preludes & Nocturnes: Sound and fury*. Canadá: DC Comics Inc, 1997b.

GAIMAN, Neil. *The Sandman n° 8: The sound of her wings*. Canadá: DC Comics Inc, 1997c.

\_\_\_\_\_ . *The Sandman n° 9: The Doll's house: prelude*. Canadá: DC Comics Inc, 1997d.

\_\_\_\_\_ . *The Sandman n° 10: The Doll's house: part one*. Canadá: DC Comics Inc, 1997e.

\_\_\_\_\_ . *The Sandman n° 11: The Doll's house: part two*. Canadá: DC Comics Inc, 1997f.

\_\_\_\_\_ . *The Sandman n° 12: The Doll's house: part three*. Canadá: DC Comics Inc, 1997g.

\_\_\_\_\_ . *The Sandman n° 13: The Doll's house: part four*. Canadá: DC Comics Inc, 1997h.

\_\_\_\_\_ . *The Sandman n° 14: The Doll's house: part five*. Canadá: DC Comics Inc, 1997i.

\_\_\_\_\_ . *The Sandman n° 15: The Doll's house: part six*. Canadá: DC Comics Inc, 1997j.

\_\_\_\_\_ . *The Sandman n° 16: The Doll's house: part seven*. Canadá: DC Comics Inc, 1997k.

\_\_\_\_\_ . *The Sandman n° 17: Dream country: Calliope*. Canadá: DC Comics Inc, 1997l.

\_\_\_\_\_ . *The Sandman n° 19: Dream country: A midsummer night's dream*. Canadá: DC Comics Inc, 1998a.

\_\_\_\_\_ . *The Sandman n° 20: Dream country: Façade*. Canadá: DC Comics Inc, 1998b.

\_\_\_\_\_ . *The Sandman n° 21: Season of mist 0*. Canadá: DC Comics Inc, 1998c.

\_\_\_\_\_ . *The Sandman n° 22: Season of mist 1*. Canadá: DC Comics Inc, 1998d.

\_\_\_\_\_ . *The Sandman n° 23: Season of mist 2*. Canadá: DC Comics Inc, 1998e.

\_\_\_\_\_ . *The Sandman n° 24: Season of mist 3*. Canadá: DC Comics Inc, 1998f.

\_\_\_\_\_ . *The Sandman n° 25: Season of mist 4*. Canadá: DC Comics Inc, 1998g.



GAIMAN, Neil. *The Sandman n° 26: Season of mist 5*. Canadá: DC Comics Inc, 1998h.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 27: Season of mist 6*. Canadá: DC Comics Inc, 1998i.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 28: Season of mist 7*. Canadá: DC Comics Inc, 1998j.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 29: Distant mirrors: Thermidor*. Canadá: DC Comics Inc, 1998k.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 30: Distant mirrors: August*. Canadá: DC Comics Inc, 1999a.

\_\_\_\_\_. *The Sandman n° 31: Distant mirrors: Three Septembers and a January*. Canadá: DC Comics Inc, 1999b.

\_\_\_\_\_. An interview with Neil Gaiman, the internet's favorite fantasy writer. *The New Republic*, New York. 21 Nov. 2013. Disponível em: <<https://newrepublic.com/article/115682/neil-gaiman-interview>>. Acesso em: 15 fev. 2018.

\_\_\_\_\_. O autor que resgatou o sonho nos quadrinhos. In: GUSMAN, Sidney (Org.). *Universo HQ entrevista: grandes nomes dos quadrinhos entrevistados por quem entende do assunto*. 1 ed. São Paulo: Nemo, 2015. p. 76-95.

GAIMAN, Neil; MCKEAN, Dave. Neil Gaiman and David McKean: how we made *The Sandman*. *The Guardian*. 22 Oct. 2013. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/culture/2013/oct/22/how-we-made-sandman-gaiman>>. Acesso em: 7 nov. 2017.

GENETTE, Gérard. *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*. Belo Horizonte: Viva Voz, 2010.

\_\_\_\_\_. Structuralism and the literary criticism. In: NEWTON, K. M. (Ed.). *Twentieth century literary criticism: a reader*. 2 ed. Nova Iorque: Macmillan Education, 2007. p. 89-93.

GOIDANIGH, Hiron; KLEINERT, André. *Enciclopédia dos quadrinhos*. Porto Alegre: L&PM, 2014.

GRAVES, Robert. *New Larrouse encyclopedia of mythology*. New York: Crescent Books, 1987.

GRIMAL, Pierre. *Dicionário de mitologia grega e romana*. Tradução de Victor Jabouille. 5. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.

GUSMAN, Sidney (Org.). *Universo HQ entrevista: grandes nomes dos quadrinhos entrevistados por quem entende do assunto*. São Paulo: Nemo, 2015.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva e Guaracira Lopes Louro. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HARTMANN, Ernest. *The nature and functions of dreaming*. New York: Oxford University Press, 2011.

HOFFMANN, E. T. A. *O homem de areia: organização e apresentação Fernando Sabino*. Tradução de Ary Quintella. Rio de Janeiro: Rocco Digital, 2012. Disponível em: <<https://dozero.com.br/doc/ns5vv>>. Acesso em: 10 abr. 2018.

HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Tradução de André Cechinel. Florianópolis: Editora da UFSC, 2011.

HYNES, William J.; DOTY, William G. Introducing the fascinating and perplexing trickster figure. In: \_\_\_\_\_. (Ed.). *Mythical trickster figures*. Tuscaloosa e London: The University of Alabama Press, 1993. p. 1-12.

\_\_\_\_\_. Historical overview of theoretical issues: the problem of the trickster. In: \_\_\_\_\_. (Ed.). *Mythical trickster figures*. Tuscaloosa e London: The University of Alabama Press, 1993. p. 13-32.

JAMES, Edward; MENDELSON, Farah. Introduction. In: \_\_\_\_\_. (Eds.). *The Cambridge companion of fantasy literature*. Cambridge: Cambridge University Press, 2012. p. 1-4.

JENKINS, Henry. *A cultura da convergência: a colisão entre os velhos e os novos meios de comunicação*. Tradução de Susana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JENNINGS, Dana. Media; at house of comics, a writer's champion. *The New York Times*, 15 Sept. 2003. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2003/09/15/business/media-at-house-of-comics-a-writer-s-champion.html>> Acesso em: 27 ago. 2017.

JENNY, Laurent. A estratégia da forma. In: \_\_\_\_\_. *Intertextualidades*. Coimbra: Livraria Almedina Coimbra, 1979. p. 5-49.

JUSTICE League of America Annual. n. 1. EUA; DC Comics, 1983.

KACZYNSKI, Richard. *Perdurabo: the life of Aleister Crowley*. Berkeley: North Atlantic Books, 2012.

KORFMANN, Michael E. T. A. Hoffmann e a questão óptica. *Revista Contingentia*, v. 1, p. 1-10, nov. 2006. Disponível em: <[http://www.ufrgs.br/setordealemao/revista/revista.anterior/res/vol1\\_11.2006/1\\_korfmann.pdf](http://www.ufrgs.br/setordealemao/revista/revista.anterior/res/vol1_11.2006/1_korfmann.pdf)>. Acesso em: 24 fev. 2017.

KRISTEVA, Julia. *The Bounded Text: a semiotic approach to Literature and Art*. Tradução de Thomas Gora, Alice Jardine e Leon S. Roudiez. New Yorke: Columbia University Press, 1980.

\_\_\_\_\_. *Introdução à Semanálise*. Tradução de Lúcia Helena França Ferraz. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

KOCH, Ingedore G. Vilhaça. *O texto e a construção dos sentidos*. São Paulo: Contexto, 2005.

KOCH, Ingedore G. Villaça; BENTES, Anna Christina; CAVALCANTE, Mônica Magalhães. *Intertextualidade: diálogos possíveis*. São Paulo: Cortez, 2007.

LINDOW, John. *Norse mythology: a guide to the gods, heroes, rituals, and beliefs*. Santa Barbara: Oxford University Press, 2001.

MAKARIUS, Laura. The myth of the trickster: the necessary breaker of taboos. In: HYNES, William J.; DOTY, William G. (Ed.). *Mythical trickster figures*. Tuscaloosa e London: The University of Alabama Press, 1993. p. 66-86.

MARCH, Jenny. *Cassel's dictionary of classical mythology*. London: Cassell & Co, 2001.

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. *Quadrinhos: história moderna de uma arte global de 1968 até os dias de hoje*. Tradução de Marilena Moraes. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

MÉLEGA, M. P. Os olhos da literatura: mitos, figuras, gêneros. *IDE*, São Paulo, v. 34, n. 51, p. 177-191, dez. 2010. Capítulo extraído e adaptado do original de Giusi Baldissoni sob o título: Gli occhi della letteratura, miti, figure, generi.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando Quadrinhos*. Tradução de Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Book, 2005.

\_\_\_\_\_. *Desenhando Quadrinhos*. Tradução de Roger Maioli dos Santos. São Paulo: M. Books do Brasil, 2008.

MCLEAN, Adam. *A deusa tríplice*. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix, 1989.

MOYA, Álvaro. *Shazam*. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.

NIKOLAJEVA, M. The development of children's fantasy. In: JAMES, E.; MENDELSON, F. (Eds). *The Cambridge companion of fantasy literature*. Cambridge: Cambridge University Press, 2012. p. 46-75.

PALAHNIUK, Chuck. *Fight Club*. London: Vintage, 2003.

PASCOLATI, Sonia Aparecida Vido. Metateatro: inserção do discurso crítico no texto dramático. In: JORNADA INTERNACIONAL DE ESTUDOS DO DISCURSO, 1., 2008. Maringá. *Anais....* Maringá: JIED/UEM, 2008. p. 512-522. Disponível em: <<http://www.dle.uem.br/jied/pdf/METATEATRO%20pascolati.pdf>>. Acesso: 29 jul. 2018.

PENNY, Laurie. An interview with Neil Gaiman, the internet's favorite fantasy writer. *The New Republic*. New York. 21 Nov. 2013. Disponível em: <<https://newrepublic.com/article/115682/neil-gaiman-interview>>. Acesso em: 15 fev. 2018.

POSTEMA, Barbara. *Narrative Structure in Comics: making sense of fragments*. New York: RIT Press, 2013.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2016.

RAMOS, Paulo; VERGUEIRO, Waldomiro; FIGUEIRA, Diego. *Quadrinhos e literatura: diálogos possíveis*. São Paulo: Criativo, 2014.

RANK, Otto. *The Double: a psychoanalytic study*. Chapel Hill: The University of North Carolina Press, 1971.

ROBERTS, Ian F. Olympia's daughters: E. T. A. Hoffmann and Philip K. Dick. *Science Fiction Studies*, v. 37, n 1, p. 150-153, Mar. 2010. Disponível em: <[https://www.jstor.org/stable/40649606?seq=1#page\\_scan\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/40649606?seq=1#page_scan_tab_contents)>. Acesso: 1 abr. 2017.

ROBERTS, Tyah-Amoy. What Childish Gambino gets right – and wrong – about youth culture in “This is America”. *The Washington Post*, Washington, 18 May 2018. Disponível em: <[https://www.washingtonpost.com/news/post-nation/wp/2018/05/18/what-childish-gambino-gets-right-and-wrong-about-youth-culture-in-this-is-america/?utm\\_term=.39aaee1e9d2](https://www.washingtonpost.com/news/post-nation/wp/2018/05/18/what-childish-gambino-gets-right-and-wrong-about-youth-culture-in-this-is-america/?utm_term=.39aaee1e9d2)>. Acesso em: 20 maio 2018.

ROEDER, Katherine. *Wide awake in Slumberland: fantasy, mass culture, and modernism in the art*. Jackson: University Press of Mississippi, 2014.

ROSE, Carol. *Giants, monsters and dragons: an encyclopedoa of folclore, legend, and myth*. London: W. W. Norton & Company Ltd, 2000.

ROSSET, Clement. *O real e seu duplo: ensaio sobre a ilusão*. Tradução de José Thomaz Brum. 2. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2008.

ROUND, Julia. Is this a book? DC Vertigo and the redefinition of comics in the 1990s. In: WILLIAMS, Paul; LYONS, James (Ed.). *The rise of the American comic book writer: creators and contexts*. Jackson: University of Mississippi Press, 2010. p. 14-30.

SANDERSON, Peter. The Endless. *Who's who in the DC universe*, v. 15, p. 45-46, 1992.

SAUSSURE, Ferdinand. *Curso de linguística geral*. Tradução de Antônio Chelini, José Paulo Paes e Izidoro Blikstein. São Paulo: Cultrix, 2006.

SCULLION, Val. Kinaesthetic, spastic and spatial motifs as expressions of romantic irony in E. T. A. Hoffmann's *The Sandman* and other writings. *Journal of Literature and Science*, v. 2, n. 1, p. 1-26, 2009. Disponível em: <<http://www.literatureandscience.org/volume-2-issue-1/>>. Acesso em: 8 out. 2017.

SEDAK, Maurice. Foreword. In: CANEMAKER, John. *Windsor McCay: his life and art*. New York: Harry N. Abrams, 2005. p. 10-12.

SENIOR, W. A. Quest Fantasies. In: JAMES, E.; MENDELSON, F. (Eds). *The Cambridge companion of fantasy literature*. Cambridge: Cambridge University Press, 2012. p. 190-199.

SHAKESPEARE, William. *Hamlet e Macbeth*. Tradução de Anna Amélia Carneiro de Mendonça e Barbara Heliadora. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.

SIMPSON, Jaqueline; ROUD, Steve. *A Dictionary of English Foklore*. New York: Oxford University Press, 2000.

STAM, Robert. *Bakhtin: da teoria literária a cultura de massa*. São Paulo: Ática, 1992.

SIMON, Joe. *The Sandman nº 1: Universal dream monitor*. New York: National Periodical Publications, 1974.

TATAR, Maria M. E. T. A. Hoffmann “Der Sandmann”: reflection and romantic irony. *MLN*, German issue, v. 95, n. 3, p. 585-608, Abr. 1980. Disponível em: <[https://www.jstor.org/stable/2906690?seq=1#page\\_scan\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/2906690?seq=1#page_scan_tab_contents)>. Acesso: 31 mar. 2018.

THOMAS, Roy. *Last days of the Justice Society*, 1986a. Disponível em: <<https://readcomiconline.to/Comic/Last-Days-of-the-Justice-Society-Special/Full?id=105445>> Acesso em: 10 fev. 2018.

\_\_\_\_\_. The secret origin of the golden age Sandman. *Secret origins*. n. 7 EUA: DC Comics, 1986b.

THOMAS; Roy; THOMAS; Danette. *Wonder Woman n° 300*. EUA; DC Comics, 1983. Disponível em: <<https://readcomiconline.to/Comic/Wonder-Woman-1942/Issue-300?id=15791>>. Acesso em 10 fev. 2018.

THOMAS, Roy; THOMAS, Dann. *Infinity Inc. n° 49*. Canadá: DC Comics, 1987a. Disponível em: <<https://readcomiconline.to/Comic/Infinity-Inc-1984/Issue-49?id=58997>>. Acesso em: 10 fev. 2018.

\_\_\_\_\_. *Infinity Inc. n° 50*. Canada: DC Comics, 1987b. Disponível em: <<https://readcomiconline.to/Comic/Infinity-Inc-1984/Issue-51?id=59002>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

VERGUEIRO, Waldomiro. Os Quadrinhos: a valorização (e desvendamento) da linguagem das histórias em quadrinhos. In: CAGNIN, Antonio Luiz. *Os quadrinhos: um estudo abrangente da arte sequencial: linguagem e semiótica*. São Paulo: Criativo, 2014. p. 16-19.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. *Muito além dos quadrinhos: análise e reflexões sobre a 9ª arte*. São Paulo: Devir, 2009.

WALLACE, Dan. The three Witches. In: BEATTY, Scott et al. *The DC Comics encyclopedia*. New York: DK Publishing, 2008. p. 351.

WALSH, William Shepard. *Handy-book of literary curiosities*. Londres: University of California Library, 1894.

WHITROW, G. *O que é tempo: uma visão clássica sobre a natureza do tempo*. Tradução de Maria Ignez Duque Estrada. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

WHO’S WHO: The Definite Directory of the DC Universe, EUA: DC Comics, v. 20, out. 1986.

WOODARD, Roger. *The Cambridge Companion to Greek Mythology*. Cambridge: Cambridge, 2009.

WRIGHT, Elizaneth Mary. *Rustic Speech and Folk-lore*. Oxford: Oxford University Press, 1913. Disponível em: <<https://archive.org/details/rusticspeechfolk00wriguoft>>. Acesso: 29 abr. 2017.

ZIPES, J. *The Oxford companion to fairy tales*. Nova Iorque: Oxford University Press, 2000.