# *Sandman – mitologia para as novas gerações*[1]

*Rodrigo Corrêa Teixeira*



**Mitos em transformações**

> Os pais ensinam aos filhos como é a vida, relatando-lhes as experiências pelas quais passaram. Os mitos fazem a mesma coisa num sentido muito mais amplo, pois delineiam padrões para a caminhada existencial através da dimensão imaginária. Com o recurso da imagem e da fantasia, os mitos abrem para a Consciência o acesso direto ao Inconsciente Coletivo. Até mesmo os mitos hediondos e cruéis são da maior importância, pois nos ensinam através da tragédia os grandes perigos do processo existencial.[2]

Os antigos mitos continuam a inspirar a humanidade, mas o homem contemporâneo não é o mesmo de dois, três mil anos atrás. Seu conjunto de valores, sua ética, a sociedade em que vive, são outros, radicalmente diferentes, assim como são outros os meios que encontra para se relacionar com seus iguais e consigo mesmo, a ótica pela qual ele se enxerga e enxerga o meio em que está inserido. E como são outros também os meios pelos quais ele produz e re-processa sua cultura, faz-se necessário hoje uma nova linguagem para exprimir o conteúdo dos antigos mitos, para que estes atinjam a mente deste sujeito, anestesiada por excesso de estímulos vazios de significados mais

consistentes.

A voracidade com que recentes produtos da indústria do entretenimento ou da pseudo-literatura são consumidos hoje, nos mostra que o sujeito contemporâneo, superexcitado e polissêmico, pede urgentemente por uma linguagem que decodifique novamente à sua alma o inestimável patrimônio dos mitos antigos. Uma linguagem, enfim, mais compatível com seu *hardware* cerebral. Afinal de contas, o material do mito é o material da nossa vida, do nosso corpo, do nosso ambiente, e uma mitologia viva, vital, lida com tudo isso nos termos que se mostram mais adequados à natureza do conhecimento da época.[3]

Não se trata aqui de esquecer ou rebaixar o nível das representações tradicionais das tragédias de Sófocles e Homero, visto que seria loucura uma proposição deste tipo, mas sim da possibilidade de se encontrar novos paradigmas formais para seus conteúdos. Longe de afastar-nos das fontes clássicas, estas novas produções podem nos conduzir de volta a elas, deliciosamente. O relacionamento entre cultura de massa e mitologia não tem que ser necessariamente mera pilhagem predatória desta por aquela. Nomes como o do autor abordado neste estudo, bem como dos irmãos Wachowsky, responsáveis pela trilogia Matrix, atualizam com sucesso alguns dos temas mais caros à mitologia.

Prova desta necessidade é o fato da indústria cinematográfica de Hollywood ter-se apoderado de alguns dos conceitos propostos por Joseph Campbell em seu livro *O herói de mil faces*[4], tendo-os transformado num poderoso guia para escritores e roteiristas, escrito por Christopher Vogler[5]. Ou, de outra indústria de peso como a dos *comics*, utilizar, desde meados do século passado e com absoluto alcance, todo um repertório de personagens baseados em arquétipos facilmente encontráveis nas principais narrativas mitológicas.

A moderna cultura de massa se adapta em velocidades virais à nossa linguagem, chegando até nós aonde quer que estejamos, nos cercando por todos os lados. A mídia, sedenta por (velhas) novidades, se utiliza constantemente de imagens arquetípicas e símbolos, que há milênios pairam na órbita de nosso espaço psíquico coletivo, para embalar com sedutoras formas produtos que aparecem como a face do novo. Se assim funciona a máquina, não seria demais valorizar as boas produções deste sistema de operação. *Sandman*, a história em quadrinhos abordada neste ensaio, se apresenta neste cenário como obra exemplar ao aliar os dois lados desta tendência – o profundo dos mitos e o efêmero da cultura de massa. E Neil Gaiman, seu autor, como um tipo raro de artífice contemporâneo.

## Mitologia e histórias em quadrinhos

Junito Brandão apontou em sua obra como os mitos se utilizam dos recursos da linguagem e da fantasia. Estes mesmos recursos são também elementos constitutivos das histórias em quadrinhos. Como os mitos de várias culturas e idades, as histórias em quadrinhos também criam incessantemente seus deuses e heróis, guerreiros, demônios, mundos e galáxias e, diversos personagens, como o mundialmente conhecido Super-homem, guardam a seu modo semelhanças com os heróis mitológicos.

Os mitos, aliás, têm sido uma fonte inesgotável de material e inspiração para os escritores dos *comics*. Ao entrarmos no mundo dos personagens de quadrinhos, estamos entrando num mundo de fértil manancial mítico, onde o que não faltam são fascinantes seres arquetípicos à disposição dos artistas e dos leitores. Um cosmo onde ainda existem deuses antigos e dimensões povoadas por criaturas extraordinárias. O universo dos *comic books* se irmana então com o mesmo espaço fértil onde habitam os personagens das narrativas mitológicas clássicas.

## Quadrinhos adultos

Há anos imerso no mundo dos quadrinhos, como leitor e produtor de conteúdo para este meio, não pude deixar de perceber a enorme quantidade de personagens, temas e caminhos narrativos que foram parcial ou completamente tomados de empréstimo das narrativas mitológicas.

Dentre diversas publicações, uma série em quadrinhos em especial chama a atenção neste sentido – *Sandman, o mestre dos sonhos*, escrita por Neil Gaiman, com a colaboração de desenhistas diversos, publicada pela editora norte-americana *DC Comics*, sob o selo Vertigo, e no Brasil pela Editora Globo, de novembro de 1989 a outubro de 1998, totalizando setenta e cinco edições, mais uma edição especial e duas mini-séries.

Neil Gaiman nos mostrou como um meio de comunicação de massa até então sub-valorizado, a história em quadrinhos, pôde atualizar o conteúdo universal dos mitos antigos para a linguagem do homem contemporâneo. Com seu *Sandman*, os quadrinhos não somente deram um passo para a maturidade, recebendo o rótulo de "quadrinhos adultos", como inspiraram dezenas de outros produtos no gênero da ficção que começaram a surgir em seu rastro,

usando e abusando de temas caros à mitologia (vide *Matrix* e *Harry Potter*).

Os tais quadrinhos adultos se constituíram a partir de então como um gênero de quadrinhos que começou a tomar forma na indústria cultural norte-americana, a partir da década de 80, inicialmente encabeçado por escritores ingleses, como o próprio Gaiman, Alan Moore e Grant Morrison. Muitas vezes se utilizando de personagens com super-poderes, mas nem sempre, este gênero de histórias se apropriou de todo um referencial baseado no universo dos *comics* de super-heróis, mesclado com espertíssimas pitadas de cultura pop, *pop art*, contra-cultura, influências midiáticas, política, sexo e subversão, ampliando consideravelmente o universo de seus leitores e estabelecendo um novo paradigma para a apreciação desta singular forma de arte.

**Sandman e a mitologia**

Durante os nove anos de publicação de *Sandman* no Brasil, os leitores foram apresentados à um universo povoado por fantásticas criaturas saídas dos antigos contos de fadas e por deuses mitológicos travando suas eternas batalhas, vez ou outra pegando algum mortal desavisado e suficientemente azarado no fogo cruzado. Um universo onírico com cidades feitas de sonho, mas habitado igualmente por gente como nós, e por nossos piores pesadelos, bem como por *rock stars*, filmes de Buñuel, a mídia canibal, as drogas, os *serial killers*, entre outros mitos contemporâneos.

Como autor inglês, Gaiman é herdeiro direto da tradição européia que traz nas costas o acervo cultural das mitologias grega, romana, celta e germânica. Os temas dessas mitologias permeiam todas as suas obras ditas "adultas", e o que é fascinante no trabalho deste autor é sua capacidade em fazer com que os leitores se envolvam de forma inteligente com esses mitos, que respirem seus mistérios novamente e com eles se identifiquem.

Hermes, Apolo, Eros e Tânatos, as Musas, e vários outros personagens de mitos gregos estão todos nas páginas de *Sandman*, uma obra tão cheia de referências que desafia qualquer análise simplista, seja por suas influências assumidas, seja pelo papel que desempenhou na história dos quadrinhos como meio de comunicação e expressão artística.

Tomemos como exemplo o personagem central da saga – o próprio *Sandman*, que toma emprestadas características dos antigos contos de Andersen, e de pelo menos duas figuras da mitologia grega: Apolo e Morpheus. Gaiman incorporou magistralmente a característica da areia onírica, do Velho-do-Sono

de Andersen, no seu personagem: um dos instrumentos mais poderosos do *Sandman* dos quadrinhos é uma algibeira, de onde ele retira seus grãos de areia oníricos, para soprá-los nos olhos dos mortais. Com esta mesma areia, de grãos infinitos, *Sandman* também cria e desfaz mundos, coisas, sonhos e pesadelos, e molda o Sonhar, seu reino, da forma que lhe apraz.

O personagem de Gaiman é chamado nos quadrinhos pelo nome de Morpheus, e guarda algumas semelhanças com o Morpheus da mitologia grega, um dos muitos filhos do deus do sono, Hipnos, e irmão gêmeo de Tânatos, a Morte. Os pontos em comum que o Morpheus da mitologia grega parece ter com o Morpheus de Gaiman, além do óbvio parentesco com a Morte, que nos quadrinhos também é sua irmã, são a capacidade de assumir formas humanas, e a de provocar sonhos nas pessoas adormecidas, mostrando-se aos mortais durante os sonhos.

Nietzsche, em seu primeiro livro, *O nascimento da tragédia*, traça a imagem de um Apolo que tem muito em comum com a imagem do *Sandman* de Neil Gaiman, mestre dos sonhos e das histórias: "ele, segundo a raiz do nome, o 'resplendente', a divindade da luz, reina também sobre a bela aparência do mundo interior da fantasia".[6] Apolo é o deus da configuração das formas. *Sandman*, na qualidade de rei dos sonhos, é também chamado de Moldador, ou seja, aquele que cria, que molda as paisagens oníricas que visitamos em nossos sonhos.

Antes da evolução do mito de Apolo, hoje sabidamente uma divindade solar, ele tinha o epíteto de Febo Apolo. Este "Febo" designa "brilhante", o que brilha como a luz da Lua. Nesta versão primitiva do mito, portanto, Apolo estava ligado ao mundo noturno[7], tal qual *Sandman*. Outro detalhe interessante na associação de *Sandman* com Apolo é que este, em decorrência da formação sincrética de seu mito, possui numerosos epítetos. Nos quadrinhos, *Sandman* também coleciona nomes, dentre os quais "Morpheus", "Oneiros", "Oneiromante", "Príncipe das Histórias", "Rei dos Sonhos", entre muitos outros.

Ainda tirando exemplos da figura apolínea clássica, Apolo era descrito como alto, bonito e majestoso, um deus da música e da poesia que se fazia notar por suas mechas negras, com reflexos azulados, como as pétalas do pensamento[8]. Esta descrição é muito semelhante à forma com que *Sandman* ganha vida, nos traços dos vários desenhistas que ilustraram a série. O Apolo das lendas gregas teve inúmeras ligações com ninfas e simples mortais, mas jamais conseguiu encontrar-se ou encontrar segurança em suas múltiplas relações amorosas[9]. O *Sandman* de Neil Gaiman, por sua vez, também esteve envolvido com re-

lacionamentos tempestuosos e problemáticos, com mortais, ninfas ou musas. A história de *Sandman* e sua amante mortal, a princesa Nada, lembra muito a lenda de Apolo e Dafne na mitologia grega.

De qualquer forma, por mais semelhanças que a figura de *Sandman* tenha com a de Apolo, na edição 30, na história *Augustus*, o Imperador de Roma tem um breve encontro com *Sandman*, no qual crê que este seja Apolo. O próprio Gaiman esclarece a questão, no seguinte diálogo:

> -Augustus: Então você é Apollo? Imploro-te, não seja Apollo das tormentas, mas Apollo de aspecto mais gentil.
> -Sandman: Não sou Apollo. Não sou nenhum deus solar. Mas poetas e sonhadores são meu povo, e não é sem precedentes sermos confundidos.[10]

Além disso, *Sandman* faz parte de uma família – os chamados "perpétuos", família esta composta de sete entes conceituais, descritos como idéias envoltas em algo semelhante à carne. Os perpétuos são: Destino, Desejo, Desespero, Destruição, Delírio, Sonho e Morte.[11]

Há uma relação de cada um dos Perpétuos com figuras da mitologia grega, e Neil Gaiman conseguiu, se aproveitando de resíduos arcaicos de Mitos e de arquétipos de nosso grande continente psíquico coletivo, criar um dos panteões de personagens mais fantásticos e cativantes da 9ª Arte, atualizando mitos de uma cultura tão antiga para os dias de hoje, para nossa linguagem, de uma forma inteligente e cativante.

Gaiman apresenta seus Perpétuos, sob nomes gregos, como Potmos (Destino), Epithumia (Desejo), Aponoia (Desespero), Olethros (Destruição), Mania (Delírio), Oneiros (Sonho) e Teleute (Morte). Estes epítetos não representam, necessariamente, divindades ou figuras da mitologia grega, podendo ser entendidos como alegorias que remetem a pulsões e funções de nossa psique. Segundo Gaiman, os nomes dos Perpétuos em grego são nomes que os descrevem. Estes personagens incríveis criados por Gaiman personificam vários aspectos de nossas vidas psíquicas. Talvez por isso a identificação do leitor com eles seja tão imediata, tão cabal.

A Morte, dos Perpétuos, por exemplo, é a irmã mais velha de Sonho, e também a mais bem-humorada da família. Aparece sempre como uma mulher jovem, vestindo as roupas da última estação, para conduzir a alma dos mortos por seus jardins. Esta Morte dos quadrinhos remete diretamente à figura de Tânatos, divindade

grega que introduz as almas nos mundos desconhecidos das trevas, ou nas luzes do Paraíso. Os gregos não dispunham de uma palavra para a morte, entendida como uma passagem irreversível para uma outra vida, como aparece em nossa cultura. Para eles, morrer era cobrir-se de trevas[12]. E é justamente com este aspecto da Morte, encarada não como um inimigo físico, que Gaiman trabalha sua mais carismática personagem feminina.

Como Tânatos, a Morte de *Sandman* chega docemente, para ajudar o agonizante, fechando-lhe os olhos e destendendo-lhe os membros, como se fora um ato de amor[13].

Já Destino, outro membro da família dos Perpétuos, foi dotado de algumas



Sonho. Ilustração de Kelley Jones para a resvista *Sandman, o mestre dos sonhos*.



Morte. Ilustração de Jill Thompson para a resvista *Sandman, o mestre dos sonhos*.



Destino. Ilustração de Frank Quitelly para a resvista *Sandman, o mestre dos sonhos*.



Desejo. Ilustração de Mike Dringenberg para a resvista *Sandman, o mestre dos sonhos*.

qualidades do deus grego Hermes. Dentre os deuses do panteão grego, Hermes era um dos mais afeitos à humanidade. Talvez seja por isso que Destino não tenha a pele tão pálida quanto a Lua, como a maioria dos Perpétuos, mas mais próxima do tom de pele humano. Na lenda grega, Hermes recebe de seu irmão Apolo lições de adivinhação. Destino, dentre os Perpétuos, é aquele que tudo sabe, aquele que sabe onde vão dar todos os caminhos, que conhece o que é velado a todos nós: o futuro. Destino vive em seu Jardim, caminhando pelas trilhas que se perdem no infinito. Hermes também conhecia todos os caminhos. Era tido como protetor dos viajantes e deus das estradas, pois conhecia perfeitamente seus roteiros, conhecedor dos caminhos e de suas encruzilhadas[14].

Outro membro interessante da singular família de *Sandman* é Desejo, que ostenta uma aparência andrógina, sendo homem e mulher ao mesmo tempo, de acordo com o desejo de cada um de nós. Desejo, dos Perpétuos, seria a representação de Afrodite (a deusa do amor) e Eros (o deus do amor), combinados numa mesma personagem, o que explica também sua androgenia. Desejo personifica as pulsões humanas, nossa corrida desenfreada atrás de nossos obscuros objetos de desejo. O "amor" a que estamos nos referindo aqui não é o "amor" como sentimento, do jeito empregado pelo senso comum, mas o amor entendido, principalmente, como a pulsão fundamental do ser, a libido, que impele toda existência para a ação[15]. A Afrodite da mitologia grega era famosa por suas explosões de ódio e vingança. Desejo, de Gaiman, é o membro mais ardiloso da família dos Perpétuos, e não poupa esforços de envolver seus irmãos em seus jogos e intrigas, se assemelhando em comportamento passional à deusa grega. Outra referência para Desejo é Eros, deus grego do amor. A palavra Eros, em grego, remete a um "desejo incoercível dos sentidos". Eros é famoso por transtornar o juízo de deuses e mortais, e é dotado de uma natureza inconstante[16]. Igualmente, estas são as qualidades mais marcantes em Desejo, de Gaiman.

Os exemplos são muitos: Além dos Perpétuos, temos espalhados por todas as edições figuras mitológicas como a musa Calliope, Orpheus, Daphne, as Górgonas, entre tantas outras, e tão difícil quanto listar as referências da mitologia na obra de Gaiman, é a tentativa de defini-la. Pode-se dizer de *Sandman* que se trata de uma fantasia extraordinária, de um conto de fadas para a criança que existe dentro de cada adulto e para o adulto que existe dentro de cada criança, um curioso tratado de mitologia moderna, entre outras tantas possíveis definições. Ficaríamos horas deslizando entre significantes, pois

provavelmente *Sandman* é tudo isso junto, e mais alguma coisa.

## Mitologias para as novas gerações

Não importa o quão longe o homem avance em sua jornada, sua necessidade de ouvir e de ler histórias é sempre uma constante. Somos uma espécie que precisa de histórias tanto quanto de alimento, de roupas, ou de relacionamentos afetivos. Não importa se estas histórias nos chegam em forma de novela das oito, história em quadrinhos, ou contadas por nossos avós na hora de dormir. Elas nos ajudam a aprender mais sobre nós mesmos, sobre nossa natureza. Assim como com os mitos, também nos voltamos (geralmente inconscientemente) para as histórias, em busca de respostas.

Na ordem das estruturas narrativas das histórias (mesmo das mais simples), com seus começos, meios e finais bem delineados, procuramos algum sentido para a desordem de nosso cotidiano, para o caos e tumulto dos sentimentos que vivemos, à flor da pele. Queremos que a vida seja simples como as histórias, queremos que, no final, o quebra-cabeça esteja completo, inteligível.

Alguns mil anos antes de Cristo, a humanidade se deixava envolver pelas tramas de deuses e façanhas insuperáveis de heróis. Hoje, vamos ao cinema, ou compramos uma revista em quadrinhos, e nossa mente se deixa deslizar para histórias repletas de seres fantásticos, com poderes de deuses, por vezes chamados de super-heróis. As histórias são basicamente as mesmas. Só mudam os cenários. Mesmo porque até as histórias mais antigas são novas para alguém, em algum momento. E talvez seja esta a sua magia.

Mas a questão central, e no fundo a que este breve ensaio procurou explicitar, é que é possível criar mitologias para as novas gerações, ou mesmo transformá-las, adaptá-las, através dos produtos da indústria cultural contemporânea, como as histórias em quadrinhos.

Através de suas histórias, *Sandman* explora aquilo que está no centro da Arte – o homem e sua busca eterna de conhecimento. *Sandman* representa uma obra que coloca a indústria cultural mais perto de uma reflexão sobre a dimensão sensível e psíquica do ser-humano diante de desafios constantes.

## Notas

1. Este ensaio é uma adaptação de parte da monografia "Desconstruindo *Sandman* – a mitologia

invade os quadrinhos", apresentada para obtenção do grau de bacharelado em Publicidade e Propaganda, nas Faculdades Integradas Hélio Alonso, em novembro de 2003.
2. Byington, Carlos. Apud: Brandão, 2000, p.9.
3. Campbell, 1993, p.7.
4. Campbell, Joseph. *O herói de mil faces*. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Editora Pensamento, 2000, 414p. Título original: *The hero with a thousand faces*.
5. Vogler, Christopher. *A jornada do escritor - estruturas míticas para contadores de histórias e roteiristas*. Tradução de Ana Maria Machado. Rio de Janeiro: Ampersand Editora, 1997, 360p. Título original: *The writer´s journey*.
6. Nietzsche, 1992, p.29.
7. Brandão, 1991, vol. I, p.89.
8. Brandão, 1991, vol. I, p.89.
9. Brandão, 1991, vol. I, p.89.
10. *Sandman, o mestre dos sonhos*. Edição número 30, 1992, p. 19.
11. No original em Inglês, o nome de todos os Perpétuos começam com a letra "d": *Destiny, Desire, Despair, Destruction, Delirium, Dream and Death.*
12. Brandão, 1991, vol. II, p.399.
13. Brandão, 1991, vol. II, p.399.
14. Brandão, 1991, vol. I, p.549.
15. Brandão, 1991, vol. I, p. 357.
16. Brandão, 1991, vol. I, p.356.

## Referências bibliográficas


BRANDÃO, Junito de Souza. *Dicionário mítico-etimológico da mitologia grega, vol. I. 4 ed.* Petrópolis: Editora Vozes, 1991,701p.

_____. *Dicionário mítico-etimológico da mitologia grega, vol. II. 3 ed.* Petrópolis: Editora Vozes, 1991, 559p.

_____. *Mitologia grega, vol. I*. 14 ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2000, 404p.

CAMPBELL, Joseph. *As transformações do mito através do tempo*. Tradução de Heloysa de Lima Dantas. São Paulo: Editora Cultrix, 1993, 246p. Título original: *Transformations of myth through time – thirteen brilliant final lectures from the renowned master of mythology*.

_____. *O herói de mil faces*. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Editora Pensamento, 2000, 414p. Título original: *The hero with a thousand faces*.

GAIMAN, Neil. *Sandman, o mestre dos sonhos*. Rio de Janeiro: Editora Globo. Série mensal em 75 edições. Novembro de 1989 a outubro de 1998.

NIETZSCHE, Friedrich. *O nascimento da tragédia ou helenismo e pessimismo*. Tradução de J. Guinsburg. São Paulo: Companhia das Letras, 1992, 177p. Título original: *Die geburt der tragöedie oder griechentum und pessimismus*.

VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor – estruturas míticas para contadores de histórias e roteiristas*. Tradução de Ana Maria Machado. Rio de Janeiro: Ampersand Editora, 1997, 360p. Título original: *The writer´s journey*.

**Resumo**

Este ensaio traça um paralelo entre a mitologia grega e a série em quadrinhos *Sandman*, do escritor inglês Neil Gaiman, mostrando como os antigos mitos continuam a influenciar a produção cultural contemporânea.

**Palavras-chave**

*Sandman*, Gaiman, Quadrinhos, Mitologia, Morpheus, Morte, Perpétuos.

**Resumé**

Cette essai établit un parallèle entre la mythologie grecque et la série de bandes dessinées *Sandman*, de l'écrivain anglais Neil Gaiman, en montrant comment les anciens mythes continuent a influencer la production culturelle contemporaine.

**Mots-clés**

*Sandman,* Gaiman, Bandes dessinées, Mythologie, Morpheus, Mort, Imorteles.