

SANDMAN E A LITERATURA: ANÁLISE DAS REFERÊNCIAS CULTURAIS E LITERÁRIAS CONTIDAS NOS QUADRINHOS

Daniela dos Santos Domingues Marino

Orientadora: Ms. Danielle de Oliveira Costa Lhoret

RESUMO

Este trabalho procura demonstrar, através de pesquisas realizadas por meio da leitura de vários exemplares dos quadrinhos *Sandman*, como este tipo de veículo é capaz de fornecer muito mais que simples entretenimento, podendo assim, ser considerado uma excelente fonte de referências culturais e literárias.

Palavras-chave: Sandman, quadrinhos, literatura, entretenimento.

ABSTRACT

This paper aims to demonstrate through researches made by reading several stories of Sandman, how this type of mean is capable of providing much more than simple entertainment to its readers, thus, being able to be considered as an excellent source of general Culture and Literature.

Key-words: Sandman, comics, Literature, Entertainment.

1 INTRODUÇÃO

“O que é Literatura?” De acordo com o Professor Roberto Acízelo de Souza (Teoria da Literatura, 1949), esta pergunta poderia causar espanto ou embaraço ao seu destinatário devido à sua obviedade:

E o embaraço não será decorrência do pressentido caráter complexo da resposta a ser dada; ao contrário, a pessoa interrogada achará tão óbvia a resposta que não atinará com o motivo por que se faz uma pergunta tão... idiota. Provavelmente, nosso interrogado imaginário franzirá a testa, surpreso pelo inusitado da questão, e rebaterá com outra(s) pergunta(s): “Como?! Hein?! O quê?! O que é literatura?!”. Se insistirmos, a resposta será algo equivalente ao seguinte: “Bem, literatura é uma obra escrita, quero dizer, um romance, um livro de poesias, ou de contos”.

No entanto, o autor defende que tal resposta não responde à pergunta feita, pois não se trata de uma definição e sim exemplos alinhados gerados por uma noção difusa do que é Literatura.

Sobre a função da Literatura, Acízelo levanta que teorias acerca do assunto já eram notadas em obras clássicas como a *Ilíada de Homero*:

(...) o herói Ulisses dirige-se ao poeta Demódocos, elogiando-lhe a capacidade de narrar, através da poesia, o destino do povo aqueu, capacidade que lhe teria sido legada por divindades, a Musa ou Apoio, filhos de Zeus. Ulisses lhe pede também que conte/cante a história da fabricação do cavalo de madeira (o famoso cavalo de Tróia), afirmando que, se ele o fizer apropriadamente, há de declarar a todos que a generosidade de Zeus lhe havia inspirado o canto, isto é, sua capacidade de elaboração poética.

Apesar da tentativa antiga em busca da definição de Literatura, o autor não considera que explicação citada possa ser plena, uma vez que a mesma não empreende nenhuma análise nem articula conceito, apenas tece considerações de ordem mítica e poética acerca das representações sociais que ela suscita.

Sem dúvida alguma, a *Arte Poética* de Aristóteles é uma das maiores referências quando se trata de classificar textos literários, no entanto, algumas dezenas de correntes surgiram desde então, fazendo com que qualquer que

seja a definição que acharmos coerente contradiga grande parte de tantas outras existentes.

Se levarmos em consideração a visão de Aristóteles, pouquíssimas obras atuais teriam algum valor literário, visto que o filósofo classificava uma obra devido à sua métrica, ritmo, estética. Mais ainda, a afirmação a seguir deixa claro que obras de ficção como *Sandman* não se enquadrariam em nenhuma definição possível, visto que não cabe aos poetas (escritores de uma forma geral) discorrer sobre o absurdo: “... E os assuntos poéticos não devem ser constituídos de elementos irracionais, neles não deve entrar nada de contrário à razão...”

Sobre a crítica impressionista, pode-se dizer que um dos grandes responsáveis pela difusão do termo foi o poeta Francês Jules Lemaître, que em suas polêmicas discussões sobre o assunto, defendia que o essencial em uma leitura é o prazer que ela proporciona, baseado nas percepções subjetivas individuais. Lemaître se opunha a idéia da crítica normativa, inspirada nas observações de Darwin que se interessava em julgar, classificar e explicar. Este tipo de crítica é hoje conhecido como crítica jornalística e se destina a um público heterogêneo que em sua grande parte confia no gosto de quem faz uma resenha a fim de decidir sobre a compra de um livro, por exemplo.

Quanto à crítica normativa, que se ocupa da classificação de normas contidas em um texto, a esta chamamos de crítica acadêmica e não é de se estranhar que exista certo desconforto entre críticos dos dois tipos, uma vez que os acadêmicos são considerados mais rígidos por não permitirem que elementos subjetivos de uma obra sejam levados em consideração em suas críticas.

A escritora Virgínia Woolf também defendia que uma obra deveria ser livre das amarras das normas e regras e fundou com seu marido, o também escritor Leonard Woolf, a Hogarth Press, cujo principal objetivo era o de divulgar grandes obras literárias através do jornal após a I Guerra Mundial. Em sua obra, *Common Reader* (2 vols., 1925-32) ela demonstra como estava convencida da necessidade de atualizar a arte do romance, decreta guerra à ficção tradicional e considera o enredo inteiramente dispensável. O que

prevalece é a análise psicológica, técnica impressionista marcante que utiliza nos seus romances é a mesma que traz para a crítica literária. Apresenta aspectos de cada personagem e da sua apreensão da realidade procurando documentar impressões.

Ainda assim, dentro da crítica considerada impressionista, obras de ficção, sejam elas quadrinhos ou não, deveriam ser analisadas do ponto de vista livre de compromisso com sistemas e teorias, levando em consideração apenas a subjetividade e sensibilidade do crítico, que deveria registrar exclusivamente as impressões e associações que tal obra lhe sugere, porém, temos que concordar que regras e sistemas talvez se façam necessários, uma vez que definir qualquer obra baseando-se nas reações que seus leitores manifestam, em sua popularidade ou limitando-a a opinião de alguns poucos críticos, seria subjetivo demais e com certeza passível de diversas interpretações confusas.

2 A HISTÓRIA DOS QUADRINHOS

Embora quase todo o mundo considere o personagem *Yellow Kid*, de Richard Felton Outcault, como o primeiro personagem de histórias em quadrinhos, há precursores e obras que discutem tal fato. O personagem de pijama amarelo apareceu na revista *Truth* entre 1884 e 1885 e foi a primeira tira a usar o artifício dos balões para mostrar as falas dos personagens.

Yellow Kid é considerado por especialistas o “embrião” do padrão de quadrinhos que conhecemos nos dias de hoje, uma vez que suas histórias foram as primeiras a registrar a integração entre personagem desenhado e texto em cenas seqüenciais. A criança dentuça conquistou o público norte-americano por suas críticas ao fazer alusão à imprensa amarela norte-americana, uma imprensa sensacionalista, aqui no Brasil é conhecida como “imprensa marrom”.

Em 1827, o desenhista suíço a Rodolphe Topffer publicou a *História de Mr. Vieux – Bois*. Em 1865, Wilhelm Busch, na Alemanha, desenhou a obra

Max e Moritz. Em 1889, na França, Christophe lançou *A Família Fenouillard*. No Brasil tivemos os trabalhos do desenhista Agostini, italiano de nascimento, mas radicado no nosso país, que desenhou obras como *As Cobranças* (1867), *As Aventuras de Nho-Quim* (1869), e *Zé Caipora* (1883).

O surgimento de segmentos e públicos específicos a partir da década de 20 merece um capítulo a parte, pela complexidade de fatos. O quadrinho se expandiu pelo mundo de maneira industrial e autoral, assumindo vários nomes como quadrinhos e gibi (Brasil); banda desenhada (Portugal); bande dessinée (França); fumetti (Itália); tebeos (Espanha); historietas (Argentina); mangá (Japão); encantando gerações e destacando grandes artistas.

3 QUADRINHOS E LITERATURA

Um dos maiores nomes dos HQs, Will Eisner (1989), menciona em seu livro *Quadrinhos e a Arte Sequencial*:

Historicamente, os quadrinhos têm se restringido a narrações breves ou a episódios de curta duração, mas movimentados. Na verdade, supunha-se que o leitor buscava nas histórias em quadrinhos informações de transmissão visual instantânea, como nos quadrinhos fantásticos. Entre 1940 e início da década de 1960, a indústria aceitava, comumente, o perfil do leitor de quadrinhos como o de uma “criança de 10 anos, do interior”. Um adulto ler histórias em quadrinhos era considerado sinal de pouca inteligência. As editoras não estimulavam nem apoiavam nada além disso.

No entanto, o autor reconhece que para a interpretação eficaz das histórias em quadrinhos, é necessário que o leitor exerça suas capacidades interpretativas visuais e verbais, fazendo com que o ato da leitura seja um ato de percepção estética e de esforço intelectual e que a história em quadrinhos pode ser chamada de “leitura” num sentido mais amplo do que o comumente aplicado ao termo.

Sandman é um exemplo do quanto a imagem citada por Eisner não é mais atual, uma vez que para conseguir assimilar o contexto deste tipo de HQ é exigido do leitor muito mais que habilidade de leitura. O leitor de *Sandman* precisa ter boas noções de História, Geografia, Cultura geral e conhecimento

literário a fim de extrair da trama todas as informações que lhe são apresentadas, sejam elas de forma direta ou indireta como é o caso das referências sutis, uso de cores, fontes diferenciadas.

Graças à mistura de histórias inéditas vividas por personagens fictícios e a interação destes personagens com figuras históricas, sejam elas reais ou mitológicas, *Sandman* foi a primeira revista do gênero a ser premiada com o *World Fantasy Awards*, um dos prêmios literários mais importantes do mundo, fato que serviu para acirrar ainda mais a discussão sobre os quadrinhos poderem ou não ser considerados obras de Literatura

4 SANDMAN

Sandman de Neil Gaiman foi lançado em 1988. Esta série extremamente popular foi dividida em 10 coleções que explora o universo mágico de Sonho, um dos Perpétuos, também conhecido como Morpheus, Oneiros e muitos outros nomes, através de histórias que mesclam terror e beleza.

Sonho tem outros seis irmãos e irmãs que estão aqui desde o início dos tempos e são eles: Destino, Morte, Desejo, Desespero, Delírio e Destruição. Seus nomes descrevem suas funções e seus domínios. Há muitos anos atrás, alguns feiticeiros tentaram acabar com a Morte capturando-a, mas acabaram capturando Sonho em seu lugar. Quando finalmente conseguiu escapar, Sonho teve que encarar as mudanças que haviam ocorrido em seu reino e as mudanças pelas quais ele mesmo havia passado.

Prelúdios e Noturnos é o início da série, quando Sonho escapa de sua prisão e sai em busca de suas ferramentas perdidas: sua bolsa, máscara e um rubi. Esta jornada o leva até os portões do Inferno e o ensina uma importante lição sobre contar com ferramentas e nos apresenta a outra personagem da série, sua irmã Morte.

A Casa de Bonecas nos mostra que Sonho ainda não conseguiu resolver todos os problemas causados em sua ausência. Três sonhos escaparam do Sonhar: os terríveis Brute e Glob e o brincalhão Fiddler's Green. Esta história é intercalada com outra sobre uma jovem chamada Rose Walker e sua busca pelo irmão mais novo. No decorrer da trama, uma força que poderia

destruir todos os sonhadores, e, portanto, o mundo todo também, é descoberta: o Vortéx.

Terra dos Sonhos é o primeiro arco de histórias inteiramente formado por contos diferentes. O leitor é apresentado filho à mãe do filho de Morfeu e descobre sobre o que os gatos costumam sonhar. Também nos é apresentada a origem de *Sonhos de uma noite de verão* de Shakespeare (conto que recebeu o prêmio Literário de melhor conto no World Fantasy Award de 1991). A Morte tem sua própria história que conta sobre sua tentativa de ajudar um ex-super-herói que sofre de agorafobia.

Em *Estação das Brumas* Gaiman retorna à série. Nela, Lúcifer se cansa de ser o senhor do Inferno, coloca todos para fora e o tranca. A chave é entregue à Sandman que tem que decidir qual dos candidatos irá recebê-la. Com certeza é umas das histórias mais populares dos arcos, recheada de seres mitológicos diversos em busca deste instrumento poderoso.

Em *Um jogo de você*, bruxaria antiga e fantasia se misturam para criar uma aventura apresentando Barbie, de *A Casa de Bonecas*. Ela descobre que devaneios são na verdade portões para outro mundo, onde ela é uma princesa que salva seus súditos das garras do Cuco.

Fábulas e Reflexões é outra coleção de histórias. Somos apresentados ao “Imperador da América”, um diretor que deve escolher se voa ou cai, um lobisomem em busca de seus sonhos, Joanna Constantine em busca do filho de Morfeu, Marco Pólo, César Augusto e muitos outros.

Em *Vidas Breves*, a irmã mais nova de Sonho, Delírio, convence seu irmão a ir à procura de Destruição, o irmão desaparecido, mas o preço para encontrar o irmão pródigo pode ser mais alto do que Sandman esteja disposto a pagar.

Em *O Fim do Mundo*, os personagens são reunidos por uma tempestade, causadas por mudanças drásticas acontecidas no mundo real. Eles encontram abrigo em uma taverna, onde passam o tempo com suas histórias, tão maravilhosas quanto misteriosas. Somos transportados a diversos lugares: nos sonhos de uma cidade, descobrindo os segredos de Necrópolis, onde funerais são um estilo de vida, nos juntamos a Cluracan em uma aventura, fugindo para o mar. Os contos nunca focam em Sandman

propriamente dito, mas nos contam sobre a natureza de fábulas e sonhos tão fielmente como quando ele é o centro da trama.

Em *Entes Queridos*, Sonho é pego pelas repercussões de suas ações em *Vidas Breves* e em *A Casa de Bonecas*. O filho de Lyta Hall é seqüestrado e talvez assassinado e ela culpa Morfeu por isso. Ela fica louca, chamando os Entes Queridos, também conhecidos como as Fúrias, para se vingar. Eles invadem o Sonhar e forçam Morfeu a fazer um sacrifício que irá transformar o Sonhar para sempre.

Despertar é o final da série e amarra algumas arestas soltas ao longo da série com a mensagem de que os sonhos nunca morrem.

Nas palavras de seu autor, Neil Gaiman, ler a série não é simplesmente se aventurar com uma história em quadrinhos comum, mas sair em uma jornada, além dos limites da realidade rumo à um mundo que só visitamos enquanto dormimos.

Na primeira edição de *Sandman*, Gaiman conta como surgiu a idéia de fazer a série, explicando que o personagem já aparecia em outras histórias de super-heróis que costumava ler na adolescência, mas sempre de forma tímida e discreta e que o fato dele viver nos Sonhos lhe chamava muita atenção.

Em 1975 a DC Comics ofereceu a ele a chance de escrever *Sandman*, dizendo que queriam um novo *Sandman*. Gaiman deveria manter o nome do personagem, mas o restante ficaria por sua conta. Pensou em uma revista cujas fronteiras estivessem tão distantes quanto as de um sonho e assim, o novo *Sandman* nasceu.

5 REFERÊNCIAS LITRÁRIAS E MITOLÓGICAS ENCONTRADAS EM SANDMAN

Sobre as referências literárias e Mitológicas encontradas nos 10 arcos principais das histórias de *Sandman*, a primeira e mais importante seria a do próprio protagonista. Embora não seja um Deus, como afirma seu autor, *Sandman* é conhecido na Mitologia Grega como Morfeu, um dos mil filhos de Hipno, Deus do sono. O nome é derivado da palavra “forma” em grego, que se refere ao fato de que na crença antiga Morfeu pudesse se transformar e adquirir a forma humana para aparecer nos sonhos dos que dormem.

Entre as referências importantes que podemos encontrar em *Prelúdios e Noturnos*, é importante citar a contextualização histórica do enredo que narra acontecimentos ocorridos no século 20, que vão desde a I Guerra Mundial, (1914-1918) aos anos 20 e ao ano de 1968, cujos acontecimentos o fizeram um ano único na história mundial: O início do movimento Hippie, a Primavera de Praga, maio de 68 de Paris, o assassinato do candidato a presidente Robert F. Kennedy e a estréia de *2001: Uma odisséia no Espaço*.

Outro elemento histórico real é a encefalite letárgica ou doença do sono que se espalhou pela Europa e parte da América do Norte entre 1915 e 1926 e que teria sido atribuída à captura de Sandman pelos feiticeiros citados previamente.

Embora não tenha sido reconhecido propriamente como um escritor, Aleister Crowley é uma figura que também aparece no primeiro episódio da série. O controverso ocultista e fundador da Sociedade Alternativa, que nos anos 70 ficou conhecida através das letras do rockeiro Raul Seixas em parceria com o Mago Paulo Coelho, é referenciado em uma camiseta de um dos personagens onde se lê: “Do what thou wilt”, início da frase que ficou imortalizada como “Faça o que quiseres, pois é tudo da Lei”.

Através do Espelho é a segunda parte das aventuras de *Alice nos países das Maravilhas* escrito por Lewis Carrol em 1871 é citada no primeiro episódio juntamente com “It” de Stephen King, no entanto, posteriormente, o autor se utiliza deste artifício com mais frequência, como poderemos notar.

Ainda em *Prelúdios e Noturnos*, em sua primeira visita ao inferno (*Uma esperança no Inferno*), Sandman passa pelo “Bosque dos Suicidas”, território que aparece em uma das três partes da famosa obra de Dante Alighieri (*A Divina Comédia*), intitulada *O Inferno*.

Em *A casa de Bonecas*, encontramos o episódio *Homens de boa Fortuna* que talvez seja o conto com maior incidência de personagens históricos. A trama se passa em uma taberna ao longo de 600 anos, de 1389 à 1989 e ao longo as páginas, nos deparamos com personagens ilustres como Geoffrey Chaucer (1340 – 1400) autor de dos famosos *Contos da Cantuária* e

com uma alusão literária ao poema de William Langland, 1360 *Piers Plowman* uma ode medieval inglesa. No entanto, a grande surpresa fica pela primeira aparição de William Shakespeare (1564 – 1616) e o curto diálogo ocorrido entre ele e Sandman, levando a crer que seu sucesso subsequente teria sido resultado desta conversa.

Em *Terra dos Sonhos* Gaiman cria uma nova versão para a clássica história de Shakespeare *Sonhos de uma noite de verão*, onde fica claro que o acordo firmado entre o dramaturgo e Sandman teria lhe rendido muita fama e por isso, a peça seria encenada em homenagem ao senhor dos Sonhos.

Thermidor é um episódio dentro de *Espelhos Distantes* inteiramente dedicado à Revolução Francesa, por isso, encontramos personagens ilustres como Maximilien Robespierre (1758 – 1794) que foi um dos protagonistas da Revolução durante o período conhecido como Reinado do Terror e Thomas Paine (1737 – 1809), político liberal e escritor americano que viajou à França naquela época. Outro político que aparece é William Pitt (1759- 1806), Primeiro Ministro da Grã Bretanha de 1783 à 1801 e de 1804 à 1806.

Ainda em *Espelhos Distantes*, temos *Augusto*, episódio dedicado a história Romana e ao então imperador César Augusto (63. A.C. – 14 d. C) e de seus parentes tão ilustres quanto ele, suas batalhas e claro, seus sonhos. Além de Calígola, Lúcio e tantos outros personagens daquela época, podemos citar como referência literária o ator Pílades e seu exílio, bem como sua obra *Menaechmi* (216 a.C.) de Plauto. O capítulo também faz alusões a vários Deuses que mencionaremos a seguir.

Ao longo dos demais capítulos, nos deparamos com inúmeras referências literárias e mitológicas, mas tentaremos nos focar nas mais célebres como em *Um jogo de você* onde *O Senhor dos Anéis* de J.R.R. Tolkien, 1954, *O mágico de Oz* de Lyman Frank Baum, 1900 e *As crônicas de Nárnia* de C. S. Lewis, 1949 – 1954 , fazem parte da coleção de livros de Bárbara.

Entre as citações mais famosas, temos em *Convergência* referência à Gautama Buddha (566 – 478 a. C.), fundador do budismo e a San José de

Cupertino (S. XV). Em *Vidas Breves* passamos pelo polêmico Marquês de Sade, 1740-1814 à Sigmund Freud , 1856-1939 , pai da psicanálise. No conto *Ramadam*, o personagem principal é Harún al-Rashid (766 – 809) cuja notoriedade se deve ao fato de seus feitos terem sido imortalizados nas lendas das *Mil e uma Noites*(séc. IX).

Sem dúvida alguma, uma das histórias mais recheadas de personagens mitológicos é *Uma canção para Orfeu*, onde além de sermos apresentados ao filho de Morfeu, conhecemos também Eurídice, cuja lenda é mundialmente famosa por seu amante não ter conseguido resgatá-la do Inferno.

Referências à Mitologia Grega encontradas em Sandman:

- **Cloto, Láquesis e Átropos**, também conhecidas como Moiras, ou Euménides. As portadoras da Vingança
 - **Calíope**, musa da poesia.
 - **Hippolyta**, rainha da Amazonas
 - **Medusas**, monstros mitológicos caracterizados com serpentes no lugar de cabelos. De acordo com o mito de Perseu, qualquer um que as encarava, era transformado em pedra.
 - **Orfeu**, filho do Deus Apólo com a musa Calíope.
 - **Eurídice**, esposa de Orfeu
 - **Himeneo**: eus Grego das celebrações e matrimônio.
 - **Sátiro**: criatura metade homem , metade cabra, adoradora de Dionísio, Deus da Luxúria.
 - **Hades**: Deus Grego dos Mortos e das riquezas.
 - **Perséfone**: Rainha do submundo grego
 - **Heracles**: Herói mitológico
 - **Caronte**: Barqueiro do Rio Hades, que transporta os mortos.
 - **Tântalo**: Rei de Frigia condenado por Zeus ao mais profundo dos submundos.
 - **As Bacantes**: adoradoras do Deus **Baco** (Dioniso).

Os 7 Perpétuos para os Gregos, de acordo com “ Uma canção para Orfeu”:

- **Potmos** :Destino
- **Teleute** : Morte
- **Oneiros**: Sonho
- **Olethros** : Destruição
- **Aponoia** : Desespero
- **Epithumia** : Desejo
- **Mania** : Delírio

6 CONCLUSÃO

Ao longo da viagem em busca de uma pista que pudesse nos confirmar o que buscávamos no início do trabalho, o que pudemos concluir é que independentemente do tipo de abordagem usada para analisar uma obra como *Sandman*, seja ela Acadêmica ou não, é inegável a riqueza de referências culturais, históricas, literárias, entre outras, que se não instigam seu leitor a querer saber mais sobre tantos assuntos, no mínimo entretêm muito bem.

Se analisarmos a série sob a perspectiva da crítica Impressionista, podemos dizer que *Sandman* não deve nada a grandes obras clássicas quanto à impressão que causa em seus leitores, não só pelas belíssimas ilustrações, mas principalmente por nos proporcionar uma viagem pela História que poderia ter sido escrita.

REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES. **A Arte Poética**. 1 ed. São Paulo: Martin Claret, 2003

CAMARGO, Mônica Hermíni de. **Dissertação de Mestrado: Versões do feminino: Virginia Woolf e a estética feminista**. 1 ed. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2001

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. 4 ed. São Paulo : Martins Fontes, 2010

GAIMAN, Neil. **Sandman**. 5 ed. São Paulo: Conrad, 1989-1995

KURY, Mário da Gama. **Dicionário de Mitologia Grega e Romana**. 3 ed. São Paulo: Zahar, 2003

PINA, Patrícia Kátia da Costa. **Artigo Literatura em HQ: Interações entre textos e Leitores na Contemporaneidade**. Vol 1. Rio de Janeiro: Revista Semioses, fevereiro de 2010.

SOUZA, Roberto Acízelo Quelha de. **Teoria da literatura**. 10 ed. São Paulo: Ática, 2007

SOUZA, Roberto Acízelo de. **Crítica literária. Iniciação aos estudos literários**. 1 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006