UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DE LITERATURA

ANA CAROLINA MOSCARDINI CUNHA

As chaves do Inferno:

As múltiplas linguagens em Sandman, de Neil Gaiman

Dissertação de Mestrado

São Carlos – S.P.
2018

ANA CAROLINA MOSCARDINI CUNHA

As chaves do Inferno: As múltiplas linguagens em Sandman, de Neil Gaiman

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos de Literatura (PPGLit) da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), referente à Linha de Pesquisa Literatura, linguagens e meios para a obtenção do título de mestre em Estudos de Literatura.

Orientador: Prof. Dr. Aparecido Donizete Rossi

Àqueles que ainda acreditam na beleza, na liberdade, na verdade e, acima de tudo, no amor.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Silvana e Luiz, por terem me proporcionado a oportunidade e a possibilidade de me dedicar à esse trabalho, por me apoiarem durante todo processo e estarem sempre ao meu lado.

Aos meus amigos: Isabela, Gabriela, Igor, Ian, Italo, Bryan, César, Matheus Joel, Aislan, Caio, Thiago, Rodrigo, Fernanda, Lucas, Ariane, Bruna, Raíza, Isadora e Ana Rita por fazerem parte de toda minha trajetória e me ajudarem sempre.

Ao meu namorado, Vitor Salmazo, que esteve do meu lado nos momentos bons e ruins, sempre me dando a força que eu precisava para continuar.

Ao meu orientador, Cido, por me guiar, com maestria, durante todo árduo processo do mestrado e por sempre acreditar em mim e no meu potencial.

E, se me é permitido, a mim mesma, por ter lutado e persistido mesmo durante os piores momentos.

“Construímos as histórias na nossa mente. Pegamos palavras e lhes conferimos poder, e nos colocamos atrás de outros olhos, enxergando e vivenciando o que os outros veem. Eu me pergunto: **A ficção é um lugar seguro**? E, em seguida: **Deveria ser**?”

Neil Gaiman (2016, p. 7, grifos do autor)

RESUMO

A presente pesquisa apresenta a maneira como as múltiplas linguagens que fazem parte de **Sandman**, de Neil Gaiman, constroem e reconstroem, simultaneamente, sua obra, mostrando como a reunião do visual com o textual estão intrinsicamente interligados. A partir do estudo de ideias e escritos de autores como Julia Kristeva, Mikhail Bakhtin, Grahaam Allem, Claus Clüver, Leo Hoek, Edgar Guimarães, Will Eisner, Scott McCloud, Giulio Argan e Heinrich Wöfflin, será possível traçar e analisar o movimento que as Artes apresentadas em **Sandman** se realiza. Essa dissertação foi dividida em três capítulos, sendo o conteúdo deles o seguinte: no primeiro capítulo é feita uma apresentação do enredo de **Sandman**, além de um levantamento das linguagens presentes na obra de Neil Gaiman; no segundo capítulo foi feito um estudo da fortuna crítica relacionada à intertextualidade e a interdiscursividade. O terceiro capítulo terá o objetivo de resgatar aquilo que fora apresentado nos dois primeiros e, a partir das discussões contidas nos capítulos anteriores, analisar de que forma a multiplicidade de linguagens é construída. Ao fim do terceiro capítulo, serão apresentadas as considerações finais da dissertação.

Palavras-chave: Sandman. Neil Gaiman. Linguagens. Multiplicidade. Intertextualidade. Interdiscursividade.

ABSTRACT

The present research presents how the multiple languages that are part of **Sandman**, by Neil Gaiman, simultaneously construct and reconstruct his work, showing how the gathering of visual and textual is intrinsically interconnected. From the study of ideas and writings by authors like Julia Kristeva, Mikhail Bakhtin, Graham Allem, Claus Clüver, Leo Hoek, Edgar Guimarães, Will Eisner, Scott McCloud, Giulio Argan and Heinrich Wöfflin it will be possible to trace and analyze the performance of the Arts presented in **Sandman**. This dissertation was divided in three chapters and the content of which one is as follows: in the first chapter there is a presentation of the plot of **Sandman**, in addition to a survey of the languages present in the work of Neil Gaiman; in the second chapter there is a study of critical fortune related to intertextuality and interdiscursivity. The third chapter will aim to recover what was presented in the first two and from the discussions contained in the previous chapters, to analyze how the multiplicity of languages is constructed. At the end of the third chapter, the final considerations of the dissertation will be presented.

Key-words: Sandman. Neil Gaiman. Languages. Multiplicity. Intertextuality. Interdiscursivity.

LISTA DE FIGURAS[1]

Figura 1	A rainha Nada e Kai'CKul (GAIMAN, 2010, p. 244)	21
Figura 2	O Perpétuo Destino caminha por seus jardins (GAIMAN, 2011, p. 13)	23
Figura 3	Os Perpétuos (GAIMAN, 2011, p. 26)	26
Figura 4	Descrição visual de uma das partes do Inferno (GAIMAN, 2011, p. 38)	28
Figura 5	Lúcifer cita Paraíso Perdido enquanto Caim está ajoelhado (GAIMAN, 2011, p. 57)	30
Figura 6	Sandman envolto em brumas (GAIMAN, 2011, p. 63)	31
Figura 7	Breschau acorrentado à rocha (GAIMAN, 2011, p. 73)	32
Figura 8	Lúcifer fecha a porta de uma câmara de tortura (GAIMAN, 2011, p. 78)	33
Figura 9	Lúcifer fecha a porta do seu "escritório" (GAIMAN, 2011, p. 80)	33
Figura 10	Lúcifer fecha a última porta do Inferno (GAIMAN, 2011, p. 81)	34
Figura 11	Lúcifer fecha uma "porta" que se assemelha a uma parte de um corpo (GAIMAN, 2011, p. 79)	34
Figura 12	Lúcifer fecha a porta de uma cerca (GAIMAN, 2011, p. 79)	34
Figura 13	Thor, Loki e Odin indo em direção ao Sonhar (GAIMAN, 2011, p. 95)	36
Figura 14	Ordem – a esquerda. Caos – a direita (GAIMAN, 2011, p. 98)	37
Figura 15	Sandman é atormentado pela decisão do que fazer com a chave do Inferno (GAIMAN, 2011, p. 97)	38
Figura 16	A Cidade Prateada (GAIMAN, 2011, p. 101)	39
Figura 17	Azazel fazendo seu pronunciamento – primeiro quadro. Merkel e Coronzon ouve – 2º a 4º quadros. A rainha Nada – último quadro. (GAIMAN, 2011, p. 104)	40
Figura 18	A oferta de Odin (GAIMAN, 2011, p. 151)	41
Figura 19	A menininha representante do Caos (GAIMAN, 2011, p. 153)	43
Figura 20	O representante da Ordem (GAIMAN, 2011, p. 154)	43
Figura 21	O anjo Remiel (GAIMAN, 2011, p. 171)	46

[1] Todas as figuras foram retiradas das Edições Definitivas de **Sandman**.

Figura 22	Destino caminha por seus jardins enquanto lê a profecia do início do arco ser completa (GAIMAN, 2011, p. 212)	50
Figura 23	O jovem e o ancião caminham pelo deserto (GAIMAN, 2010, p. 234)	52
Figura 24	Cabeça de um negro (GOMBRICH, 2015, p. 45)	53
Figura 25	Máscara utilizada em rituais de tribos africanas (GOMBRICH, 2015, p. 47)	54
Figura 26	Destino encontra as três bruxas (GAIMAN, 2011, p. 14)	56
Figura 27	"A golden thread", John Melhuish (1885)	57
Figura 28	Gigantomaquia situada no Grande Altar de Zeus em Pérgamo (GRECIA ANTIGA..., *online*)	58
Figura 29	Os Perpétuos conversando no salão de Destino (GAIMAN, 2011, p. 29)	59
Figura 30	Lúcifer enfurecido ao descobrir da volta de Sandman ao Inferno (GAIMAN, 2011, p. 58)	62
Figura 31	Inferno de Bosch – detalhe do tríptico Jardim das Delícias (GOMBRICH, 2015, p. 358)	64
Figura 32	"Satan calling up his Legions", William Bake (1804)	64
Figura 33	"Depiction of Satan in Paradise Lost", Gustave Doré (1866)	65
Figura 34	"M-Maybe", Roy Lichtenstein (1965)	65
Figura 35	A entrada do Inferno (GAIMAN, 2011, p. 64 e 65)	68
Figura 36	"La Porte de l'Enfer", Auguste Rodin (iniciada em 1880 e finalizada em 1917)	70
Figura 37	A chave (GAIMAN, 2011, p. 78)	71
Figura 38	A faca (GAIMAN, 2011, p. 83)	71
Figura 39	Gráfico de tipos de relações intersemióticas (HOEK, 2006, p. 185)	90
Figura 40	Classificação da História em Quadrinhos dentro da classificação geral das Artes (GUIMARÃES, 2010, p. 29)	91
Figura 41	A "definição" dos quadrinhos (MCCLOUD, 2005, p. 212)	93
Figura 42	A rainha e Sandman (GAIMAN, 2010, p. 239)	101
Figura 43	Arcano 16: "a Torre"	102
Figura 44	"Lago das Ninfeias", Claude Monet (1899)	103
Figura 45	Sandman e Nada (GAIMAN, 2010, p. 244)	104

Figura 46	Nada foge de Sandman (GAIMAN, 2010, p. 245)	106
Figura 47	Sandman mata a gazela (GAIMAN, 2010, p. 247)	107
Figura 48	Sandman agarra Nada (GAIMAN, 2010, p. 253)	107
Figura 49	Morte e Sandman conversam (GAIMAN, 2011, p. 34)	108
Figura 50	"Retrato de Hesire, numa porta de madeira, em seu túmulo, c. 2778-2723 a.C." (GOMBRICH, 2015, p. 61)	111
Figura 51	Bisão e Cavalo (GOMBRICH, 2015, p. 41)	112
Figura 52	"Os Girassóis", Vincent Van Gogh (1888)	114
Figura 53	A rainha e Sandman dormem – 1º quadro. O Sol destrói a tribo de Nada – 2º quadro. (GAIMAN, 2010, p. 249)	115
Figura 54	Nada presa no Inferno (GAIMAN, 2011, p. 42)	120
Figura 55	Sandman resgata Nada (GAIMAN, 2011, p. 180)	123
Figura 56	Nada e Sandman no Sonhar (GAIMAN, 2011, p. 192)	128
Figura 57	Ilustração de Gustave Doré para o poema "O Corvo" de Edgar Allan Poe (1883)	132
Figura 58	Matthew, o corvo de estimação de Sandman (GAIMAN, 2011, p. 39)	132
Figura 59	Nada deixa o Sonhar (GAIMAN, 2011, p. 203)	134
Figura 60	"Uma tarde de domingo na Ilha de Grande Jatte", Georges Seurat, 1886	135
Figura 61	Sandman se despede de Nada (GAIMAN, 2011, p. 205)	137
Figura 62	Fiddler's Green – Verde do Violinista (GAIMAN, 2010, p. 431)	142
Figura 63	Hades no filme "Hércules" da Disney (1997)	143
Figura 64	"O rapto de Proserpina", Gian Lorenzo Bernini (1622)	14
Figura 65	Xilogravura alemã mostrando Vlad, o Empalador, comendo ao lado de dezenas de corpos mutilados. Autoria desconhecida (1499)	147
Figura 66	Carta do *cardgame* "Magic: the Gathering": "Bucho de Obzedat"	150
Figura 67	Carta do *cardgame* "Magic: the Gathering": Doompage	150
Figura 68	"Christ's decent into hell", Hieronymus Bosch	151
Figura 69	"Cristo pregando", Rembrandt van Rijn (1652)	156
Figura 70	"Disparate de Miedo", Francisco de Goya y Lucientes (1864)	158
Figura 71	"O Gigante", Francisco de Goya y Lucientes (1888)	159
Figura 72	"O Ancião dos Dias", William Blake (1794)	161

Figura 73	O passeio pelo Inferno começa (GAIMAN, 2011, p. 72)	164
Figura 74	Quando Lúcifer ainda era anjo (GAIMAN, 2011, p. 77)	168
Figura 75	"The fall and expulsion from garden of Eve", Michelangelo (1512)	173
Figura 76	"An angel leading the crusaders to Jerusalem", Gustave Doré (séc. XIX – data indefinida)	175
Figura 77	"War in heaven", Gustave Doré (1873)	178

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 13

1. AS CHAVES 18

1.1. A chave e a encruzilhada 18

1.1.1 O início 18

1.1.2 As brumas 22

1.2. As multiplicidades 50

1.2.1. O ancião e o jovem 52

1.2.2. As três bruxas 56

1.2.3. Os balões de diálogo 59

1.2.4. Lúcifer e a Pop-Art 62

1.2.5. A entrada do Inferno 68

1.2.6. A chave e a faca 71

2. AS PORTAS 73

2.1. A intertextualidade e a interdiscursividade 73

2.2. O Intertexto 73

2.2.2 A concepção da palavra: Julia Kristeva 78

2.2.3 Antes de Julia Kristeva: Mikhail Bakhtin 83

2.2.5. A intertextualidade 86

2.3. O Interdiscurso 88

3. AS MAÇANETAS 100

3.1. O amor entre o Rei dos Sonhos e a rainha Nada 100

3.2. O reino do Inferno. E seu rei. 138

CONSIDERAÇÕES FINAIS 184

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 187

INTRODUÇÃO

> Brumas ou Nevoeiro: Símbolo do indeterminado, de uma fase de evolução: quando as formas antigas que estão desaparecendo ainda não foram substituídas por formas novas precisas. Símbolo igualmente de uma mescla de água e fogo, que precede toda consistência, como o caos das origens, antes da criação dos seis dias e da fixação das espécies (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2016, p. 634)

Sandman é uma obra extensa e ramificada, sua influência e importância tanto para os quadrinhos, como para as Artes em geral, é indiscutível, principalmente pelo fato da revolução gráfica que essa obra trouxe. Suas páginas confeccionadas de maneira primorosa são motivo para que qualquer um que entre em contato com sua materialidade fique encantado e surpreso. Devido a esses fatos, fez-se necessário um estudo aprofundando a respeito dessa obra, priorizando a maneira como as linguagens que a permeiam foram capazes de fazer com que essa composição fosse criada. No presente trabalho será empreendido o exame dessas linguagens e seus arranjos, com o intuito de valorizar o objeto de pesquisa e sua pluralidade.

O presente trabalho foi dividido em três capítulos, a fim de pormenorizar todos os elementos que compõe **Sandman**. O primeiro capítulo é dedicado a elucidar o enredo da obra, caracterizando as personagens, os locais e as histórias que fazem parte desse estudo. O segundo capítulo destinado ao estudo das teorias que abarcam o fazer artístico de **Sandman**, e que serão a base para o exame de recortes da obra. O terceiro e último capítulo é destinado a análise minuciosa da obra, fazendo o uso de temas escolhidos pela autora desse estudo.

Sandman[2] foi publicado no formato de revistas mensais entre janeiro de 1989 e março de 1996, contabilizando um total de setenta e cinco revistas. A série de *graphic novels* escrita por Neil Gaiman foi publicada pela Vertigo, selo da editora de histórias em quadrinhos DC Comics; essa editora opera com uma linha diferente da DC Comics, trazendo histórias mais voltadas para adultos com conteúdos mais violentos, maior uso de nudez, drogas e linguagem explícita. A Vertigo se consagrou como editora após publicações como **Monstro do Pântano**, de Lein Wein e Berni Wrightson, **Watchmen**, de Allan Moore e a obra que será o objeto de estudo deste trabalho, **Sandman**. A fim de encontrar uma nova linha editorial, a Vertigo foi em busca de autores britânicos, pelo fato de os mesmos já estarem mais familiarizados com essa

[2] O nome Sandman será utilizado diversas vezes, por isso foi necessário estabelecer uma diferenciação entre o nome da obra e a personagem. Quando o nome aparecer em negrito, estaremos falando da obra de Neil Gaiman; quando o nome aparecer grafado normalmente (sem negrito ou itálico), estaremos falando da personagem da história.

nova forma de quadrinhos[3], na qual as histórias de super-heróis já não tinham tanto espaço. Além de contar com Gaiman, a editora também contratou uma série de desenhistas[4], coloristas e editores para compor a equipe que construiu o todo de **Sandman**.

Após a publicação em formato de revistas e o sucesso da história, **Sandman** foi publicado em dez edições encadernadas com capa dura e brochura entre os anos de 2003 até 2013, contendo um arco completo ou compilados de contos. Também foi feita uma edição encadernada extra contendo a história da irmã de *Sandman*, a Morte, em outubro de 2013. Em 2006, a obra recebeu um novo tratamento editorial e foi transformada em séries chamadas "Edições Definitivas", na qual a qualidade do papel e dos desenhos foi melhorada, trazendo para a série uma melhor qualidade gráfica; essas edições trazem para o leitor/apreciador, ao final de um conjunto de arcos, uma miscelânea de materiais feitos por Neil Gaiman como roteiros e direções para a equipe de montagem da obra, informações sobre a equipe, histórias inéditas escritas por Gaiman, entre outros elementos que servem como um suporte para pesquisadores e para o público leitor/apreciador em geral.

Será adotado o termo "leitor/apreciador" ao invés de somente "leitor" devido ao fato de Sandman ser uma obra composta não somente de texto escrito, mas da junção entre imagem e texto, tornando aquele que está diante da obra um contemplador. A noção de texto, por mais que seja abrangente e abarque as Artes em geral, não sendo somente reservada para aquilo que está escrito, será empregada, nesse estudo, como "texto escrito" devido ao fato de que se faz necessária uma separação clara e objetiva daquilo que está redigido e daquilo que é imagético, que é a junção entre cores, traços e sombras. O termo leitor/apreciador foi apresentado para esse trabalho no intuito de enfatizar que aquele que se depara com **Sandman** está em frente a uma obra que é composta tanto por letras grafadas e narrativas escritas, como de imagens, de algo que ultrapassa os limites das letras e da gramática e vai para o campo da composição pictórica. Como aquele que se encontra diante dessa obra depara-se com um material que pode ser "apreciado" como um quadro exposto em uma mostra de Arte, como um "lido" como um livro, decidiu-se por abranger o conceito de leitor para leitor/apreciador.

O enredo de **Sandman** é dividido em treze arcos que são, por sua vez, divididos em capítulos. O arco narrativo trata-se de uma forma de contar histórias. As novelas televisivas, os

[3] "Tudo começou na Inglaterra. Para ser mais exato, na barba de Alan Moore, que ele coça e enrola antes de digitar os roteiros. Foi dessa barba inspiradora que saíram Monstro do Pântano e Watchmen, dois trabalhos para a DC Comics que incontestavelmente revolucionaram os quadrinhos nos anos 80. Foram obras tão fora dos padrões que a DC percebeu que não conseguiria nada parecido dos escritores americanos, com seu molde inquebrável para roteiros há pelo menos duas décadas. Para conseguir mais, era preciso falar com os compatriotas de Moore" (Texto retirado do site http://hotsitepanini.com.br/vertigo/vertigo/ visitado no dia 22/06/2017)

[4] Desenhistas de *Estação das Brumas*: Mike Dringenberg, Kelley Jones, Matt Wagnere Malcolm Jones III.

jogos narrativos e os quadrinhos utilizam esse conceito para construir suas histórias. O nome "arco" se dá pelo fato da narrativa ser construída no formato de um arco. Existe o início da história, o desenvolvimento, o clímax (que seria a parte mais arredondada do arco), a resolução do clímax e o desfecho final da história, formando, assim, a imagem de um arco. Essa estrutura narrativa é utilizada em **Sandman** a fim de contar diversas histórias, que podem ser lidas separadamente, como pequenos contos, mas é importante lembrar que muitos arcos estão interligados, o que faz com que o entendimento de diversos enredos possa ser prejudicado caso o leitor/apreciador deseje ler os arcos fora de sua ordem preestabelecida. Cada arco apresenta uma história diferente, que pode ou não estar ligada a outras histórias apresentadas durante a obra. Porém, todo enredo está ligado ao personagem principal que dá nome a série: Sandman, o senhor dos Sonhos, o Homem da Areia de E.T. Hoffman, também conhecido e referenciado como Morfeu – da mitologia grega: o deus dos sonhos –; Moldador dos Sonhos; Oneiros – da mitologia grega: Oneiros são os filhos de Nix (a Noite), irmãos de Hipnos (Sono), Tânato (Morte) e Geras (Velhice) –; Kai C'kul – nome ficcional dado por Neil Gaiman para apresentar Sandman como um forasteiro em uma antiga tribo africana –; Sonho, dentre diversas outras denominações para o Senhor do Mundo dos Sonhos. A história desenvolvida em **Sandman** é bastante extensa e complexa em suas ramificações, contando com várias alusões a personagens históricas (Shakespeare, Robespierre, dentre outros), míticas/religiosas/folclóricas (Odin, Bast, Susano, demônios, anjos, fadas etc.) e pertencentes ao imaginário coletivo ocidental (Morte, Desejo, Destino, dentre outras).

Sandman é um dos Perpétuos, um grupo de sete seres, irmanados entre si, que estão acima do entendimento humano de divindade, pois não apenas pertencem ou formatam o imaginário de todos os seres, humanos e não-humanos, mas são, também e principalmente, materializações de abstrações metafísicas que definem a subjetividade de quaisquer formas de vida capazes de pensar. A condição existencial dos Perpétuos é a seguinte: enquanto os seres pensantes existirem, os Perpétuos também existirão, já que podem ser entendidos como manifestações mórficas de aspectos da vida comum de todos os seres vivos. No universo da **Sandman**, todos os seres são pensantes, como as pedras, as estrelas, por isso os Perpétuos assumem diferentes formas durante toda narrativa, para se adequar à condição existencial de cada ser. Na sequência de seu surgimento, de acordo com o universo concebido por Gaiman, são eles: Destino (*Destiny*), Morte (*Death*), Sonho (*Dream*), Destruição (*Destruction*), Desejo (*Desire*), Desespero (*Despair*) e Delírio/Deleite (*Delirium*/*Delight*), todos os nomes em inglês são iniciados com a letra "D".

> Delta é a quarta letra do alfabeto grego, cuja forma maiúscula se assemelha a um triângulo que, para os gregos antigos simboliza os quatro elementos. Assim, é uma referência de soma, de totalidade, de integralidade. [...] O triângulo faz parte de uma série de crenças e, portanto, carrega vários sentidos, alguns dos quais: início, meio e fim ou corpo, alma e espírito" (DICIONÁRIO DE SÍMBOLOS..., *online*)

Assim como a simbologia mostra, a letra "D" não foi escolhida por acaso, já que os Perpétuos são personagens que representam a soma das condições existenciais dos seres e, também, o conceito de início, meio e fim.

Na condição de Perpétuo, Sandman é senhor de todo um aspecto da existência, materializado na série em forma de uma dimensão: o Sonhar, que é descrito por Neil Gaiman da seguinte forma:

> Quanto à sua localização: bom, ele possui a mesma relação espacial com o mundo que, digamos, O Verde. O Verde é a soma das consciências da flora e, além disso, é contíguo ao mundo (de forma que alguém pode entrar n'O Verde por um lugar e sair por outro). Bom, o Mundo dos Sonhos é assim. É a soma total da parte da psique humana que se expressa por meio de sonhos; e é um lugar; e é os sonhos das pessoas que estão sonhando ao mesmo tempo; e é um estado de espírito. Algumas de suas áreas solidificaram-se em um estado quase que permanente (há, por exemplo, os portões de chifre e marfim pelo qual sonhos verdadeiros e falsos são enviados), enquanto outros estão em fluxo constante (GAIMAN, 2010, p. 552)

O Sonhar é, ao mesmo tempo, o local onde ocorrem os sonhos, onde eles são feitos e a morada do próprio Sandman. Enquanto Senhor dos Sonhos, é Sandman quem permite a existência dos sonhos e do ato de sonhar, de modo que, na sua ausência, os sonhos não existiriam e, consequentemente, faltaria um elemento à condição existencial de todos os seres. As funções de Sandman são:

> Governar o mundo dos sonhos. Proteger suas fronteiras, já que coisas-sonho podem fugir – para o nosso mundo, por exemplo, ou para outros lugares e dimensões. Localizar criaturas-sonho e trazê-las de volta ao Mundo dos Sonhos ou destruí-las. Garantir que sonhos sejam sonhados, que as pessoas certas recebam os sonhos certos, que os pesadelos aconteçam dentro do planejado e assim por diante (Na verdade, 99% desse processo seria automático e aconteceria de qualquer forma. Mas sua presença é necessária por conta daquele ponto percentual) (GAIMAN, 2010, p. 549).

Sandman já era uma personagem recorrente em outros quadrinhos da DC Comics.

> Ao criar a criatura etérea do Senhor dos Sonhos na linha Vertigo, Neil Gaiman estava aproveitando um personagem clássico da DC; Sandman foi um super-herói da Era de Ouro que trabalhava como detetive usando

> uma máscara de gás e uma arma que sedava criminosos. Ao longo das décadas, outras versões foram criadas com a mesma premissa, como a encarnação dos anos 1970 criada por Joe Simon e Jack Kirby. Eventualmente, Gaiman acabou usando elementos dessas fases anteriores ao estabelecer a mitologia de seu Sandman (HESSEL, 2000).

Essa personagem é misteriosa e simboliza um conceito abstrato da condição existencial de todos os seres, ela simboliza aquilo que está obscuro, aquilo que está escondido no inconsciente, por isso Neil Gaiman resolveu criar uma série especial para essa personagem, para trazer a superfície toda metafísica desse ser. O presente estudo foi idealizado principalmente pelo fato de Sandman ser essa personagem tão complexa e misteriosa, que oscila entre o divino, o humano, o racional e o emocional, fazendo com que a obra de Gaiman se torne uma experiência intensa e labiríntica, demonstrando que seu mecanismo de composição artística funciona como uma espécie de relógio suíço. A magnitude e beleza dessa obra não podem ser esquecidas ou esvaziadas, e, por esse motivo, faz-se urgente esse estudo, para que, cada vez mais, a comunidade acadêmica tenha conhecimento dessa obra.

1. AS CHAVES

> O simbolismo da chave está, evidentemente, relacionado com o seu duplo papel de *abertura e fechamento*. É, ao mesmo tempo, um papel de iniciação e de discriminação [...]. A chave é, aqui, o símbolo do mistério a penetrar, do enigma a resolver, da ação dificultosa a empreender, em suma, das etapas que conduzem à iluminação e a descoberta (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2016, p. 232 – 233, grifos dos autores)

1.1. A chave e a encruzilhada

1.1.1 O início

Não é possível resumir ou parafrasear o todo do universo criado por Gaiman na *graphic novel* em questão, uma vez que, como já mencionado, as histórias dos arcos se desenvolvem em torno da personagem Sandman, porém cada arco tem seu próprio enredo, o qual não necessariamente se conecta com o enredo dos outros arcos. Na verdade, **Sandman** é um conjunto de diversas histórias sobre as ações do Senhor dos Sonhos em seu próprio mundo, nas dimensões paralelas a esse mundo e na Terra, o mundo humano. É por essa razão que, para se trabalhar com esse objeto de pesquisa, é necessário um recorte do que se pretende, uma vez que não é possível analisar todos os arcos de **Sandman** como volumes de uma mesma história, ainda que sejam volumes de um mesmo enredo — as ações do Senhor dos Sonhos nos diversos planos da existência. O quarto arco da série **Sandman** é intitulado *Estação das Brumas* e será o objeto de análise neste estudo; ele compreende as edições 21 até 28 da série original e foi publicado durante os anos de 1990 e 1991. Na Edição Definitiva, esse arco encontra-se no volume 2. O enredo é dividido em três partes: um Prólogo, seis capítulos e um Epílogo. O conjunto de histórias desenvolvido nessa parte da obra descreve a viagem que o Senhor do Sonhos deve fazer ao Inferno para recuperar sua amante do passado. Essa amante se chama Nada e foi, outrora, a rainha de uma tribo africana.

A escolha desse arco para ser o objeto de estudo na presente pesquisa não foi por acaso. *Estação das Brumas* é considerado o melhor arco da série, já que traz um enredo incomum e que "[...] é para muitos a história predileta de Sandman justamente por colocar em primeiro plano um dos heróis malditos mais populares da cultura contemporânea: o próprio demônio" (TAVARES, 2016). Os elementos provindos de referências múltiplas fazem de *Estação das Brumas* uma história envolvente e inusitada. Neil Gaiman utiliza diversos componentes de mitologia, religião, literatura e artes visuais para conceber um "novo Inferno" que "[...] aponta

para uma revisão não apenas da cultura como a conhecemos como também para uma reflexão sobre nossas angústias modernas" (TAVARES, 2016).

Antes de adentrar o enredo de *Estação das Brumas*, é preciso revisitar o segundo arco da série, intitulado *Casa de Bonecas*, que corresponde às edições nove a dezesseis e foi originalmente publicado durante os anos de 1989 e 1990. A necessidade de retroceder a esse arco se dá pelo fato de ele conter o enredo que conta sobre a relação entre Sandman e Nada. *Casa de Bonecas* é um arco subdividido em oito capítulos que foram divididos igualmente entre suas edições. A história do Senhor dos Sonhos e de sua amante é apresentada ao leitor/apreciador através do diálogo entre um velho e um jovem que pertencem à tribo da rainha Nada; o ancião narra a história para o jovem enquanto eles caminham pelo deserto.

A trama apresentada em *Contos na Areia*, enredo que inicia o arco *Casa de Bonecas*, é desenvolvida utilizando a forma como as narrativas e tradições de culturas antigas é transmitida para os mais jovens: a tradição oral. No início do enredo, é apresentado ao leitor/apreciador um velho e um jovem que caminham pelo deserto, avô e neto, respectivamente, e o ancião irá contar a História da tribo em que vivem para que o ritual de passagem para a vida adulta do jovem seja completado. Após o rapaz ser circuncisado, é preciso que ele saiba as origens de sua tribo. Esse fato é contado somente uma vez para todos aqueles que passam pelo ritual de passagem para a vida adulta. "O jovem ainda sente a dor da circuncisão, mas contempla-a orgulhoso de sua recém-adquirida masculinidade. Quando retornar à tribo, ele será verdadeiramente um homem: terá ouvido a história. [...]" (GAIMAN, 2010, p. 233).

O idoso, então, começa a conta o que aconteceu durante o passado da tribo:

> Escute. Naquela época, este lugar não era um deserto, era uma terra fértil, com muitas árvores frutíferas e animais gordos e lentos por toda parte. A caça era muito fácil. Bastava fechar os olhos, arremessar a lança e haveria alguma coisa boa para comer na ponta dela. E neste lugar, onde estamos sentados agora, havia uma cidade. Era uma cidade feita de vidro [...] (GAIMAN, 2010, p. 237).

Esta cidade é, de acordo com o avô do jovem, "o primeiro povo", ou seja, a primeira civilização humana na Terra, e isso não poderia ser dito "aos estrangeiros porque eles nos matariam se soubessem " (GAIMAN, 2010, p. 237). A cidade era, outrora, cheia de vida, com animais em abundância, tornando a caça a principal fonte de sustento da tribo; era uma bela cidade governada por uma bela rainha chamada Nada. O nome da rainha, no original, também é Nada; Neil Gaiman empresta o nome do espanhol e cria um jogo de palavras recorrentes ao longo da série. Nada significa "coisa nenhuma", remete à ausência de tudo, o que é antagônico com o poder da rainha; durante todo o enredo seu nome é utilizado com uma função ambígua,

a única amante de Sandman durante a série é “algo inexistente”, o que torna a rainha uma personagem enigmática e misteriosa.

Nada era uma rainha muito querida por todos da tribo, porém, nunca havia se casado ou conhecido um homem que desejasse. Muitos habitantes da cidade perguntavam-lhe quando ela iria se casar, mas “a rainha lhes dava as costas e respondia: ‘e então, onde está o homem para mim?’” (GAIMAN, 2010, p. 238). Certo dia, entretanto, chegou à cidade um forasteiro, com vestes inteiras pretas, sem dizer nada a ninguém. Durante a noite, o forasteiro olhou para a rainha enquanto estava na parte de baixo de sua torre; a rainha, então, sentiu seu coração pulsar mais forte, sentiu como se uma verdadeira paixão houvesse invadido seu corpo. Nenhuma palavra foi dita. “Naquela noite, a rainha não dormiu” (GAIMAN, 2010, p. 239). A configuração dessa cena, em que a rainha se encontra no alto de sua torre, olhando para baixo de sua sacada, remete à famosa cena do balcão de **Romeu e Julieta**, na qual Julieta pede para que Romeu jure seu amor. Apesar dessa similaridade na construção da imagem de ambos amantes, em **Sandman** (diferentemente da obra de Shakespeare) a rainha e o forasteiro não trocam nenhuma palavra, é o silêncio da noite que fala nesse momento e instala o desejo e o amor nas personagens.

No dia seguinte, o forasteiro havia desaparecido da cidade. A rainha logo ordenou que seus homens o procurassem por todos os arredores da tribo, nas montanhas, nas florestas e no deserto, mas ninguém conseguia encontrar o misterioso estrangeiro. Nada decidiu procurar o deus dos pássaros para contar sua história na esperança de que ele poderia ajudá-la a encontrar seu amado. O deus perguntou, então, para todas as aves se elas haviam visto o ser misterioso, porém, novamente, ninguém tinha pistas de onde ele poderia estar. Até que um pequeno tecelão branco confirmou que havia estado com ele; “[...] ele sorrira para ele e lhe dera grãos para comer. Depois desaparecera” (GAIMAN, 2010, p. 241). Ao ouvir o que o tecelão disse, o rei das aves advertiu a rainha: “Então não se trata de um homem nem de um deus, mas de algo mais. Esqueça-o, Nada. Encontre um homem cheio de vida, feito de carne, osso, sangue e pele” (GAIMAN, 2010, p. 241).

Nada ficou aborrecida e foi embora, porém, o pequeno tecelão a seguiu e disse que poderia ajudá-la a encontrar seu grande amor. Ele falou de uma árvore em que cresciam bagas de fogo e que o humano que comesse essa baga seria levado ao encontro de seu verdadeiro amor. O tecelão, então, a pedido da rainha, buscou uma baga de fogo da árvore e levou para Nada. Ao comer o fruto em chamas, a rainha caiu em um sono profundo e teve sua alma transportada para uma dimensão estranha e desconhecida. “Pareceu-lhe que estava num mundo de sombras” (GAIMAN, 2010, p. 243). Ao adentrar no insólito plano, Nada presenciou a briga

de dois irmãos que discutiam acerca de um sacrifício, no qual um havia levado carne e o outro, fruta. Após a discussão, um irmão matou o outro e foi embora numa clara referência às personagens bíblicas Caim e Abel. Caim foi o irmão que ofereceu a Deus uma fruta, e Abel ofereceu uma ovelha que havia matado. Depois que Deus rejeitou a oferta de Caim, ele ficou furioso e decidiu matar o irmão; Deus, então, decidiu castigar Caim fazendo com que ele se tornasse um "peregrino errante sobre a terra" (Gn: 4, 12) e que, o homem que tentasse matá-lo seria punido sete vezes e colocou um sinal em Caim. Quando Nada perguntou ao irmão morto onde ela estava, ele lhe disse que estavam no Reino dos Sonhos, comandado por Kai'Ckul, o Senhor dos Sonhos.

Nada se dirigiu à morada do Senhor dos Sonhos e o encontrou sentado em um trono com uma máscara em sua cabeça. Quando Kai'Ckul perguntou à rainha o que ela desejava, ela disse que havia conhecido um forasteiro em sua cidade e que ela havia se apaixonado por ele. O Senhor dos Sonhos, então, revelou sua identidade para a rainha e ela ficou aterrorizada, já que mortais e Perpétuos não podem se relacionar devido ao fato de que isso traria desgraças inimagináveis para ambos. Kai'Ckul ofereceu à Nada seu amor e a pediu em casamento, fazendo-a, assim, a rainha do Mundo dos Sonhos. Ele implorou para a rainha aceitar seu pedido, porém ela recusou, amedrontada pelas consequências que um relacionamento desse tipo poderia trazer, "porque o amor não faz parte do mundo dos sonhos. O amor cabe ao desejo, e o desejo é sempre cruel" (GAIMAN, 2010, p. 246).

Figura 1 - A rainha Nada e Kai'CKul (Sandman)

Após rejeitar o pedido do Senhor dos Sonhos, Nada resolveu fugir e assumiu uma forma de gazela para correr o mais longe possível. Kai'Ckul foi atrás dela como um caçador e a matou; a rainha tomou novamente sua forma humana e correu o máximo que pôde. Para fazer com que o Rei dos Sonhos não a desejasse mais, ela apanhou uma pedra e tirou sua virgindade; no entanto, isso não importava para ele, já que não era mortal e não tinha interesse na virgindade

de Nada. O Senhor dos Sonhos, então, curou o ferimento da rainha e os dois tiveram relações sexuais durante a noite. “Durante toda a noite, o casal permaneceu junto. E todo ser vivo que sonhou naquela noite sonhou com o rosto dela, e com o calor e o gosto salgado de seu suor e sua pele... E todo ser vivo que podia sonhar sonhou com o amor” (GAIMAN, 2010, p. 248).

Quando o dia amanheceu, uma enorme bola de fogo caiu sob a cidade de Nada, transformando-a em um deserto seco e sem vida. A rainha sentiu-se culpada e aterrorizada: “‘Isso aconteceu por causa do que fizemos’, disse-lhe ela, ‘e coisa pior há de vir se eu ficar ao seu lado’” (GAIMAN, 2010, p. 249). Com medo, a rainha se jogou de uma enorme pedra e morreu. Após a sua morte, o espírito de Nada despertou e ela viu que o Senhor dos Sonhos estava novamente com ela. Dessa vez, ele a ameaçou e disse que, caso ela não aceitasse seu pedido de reinar no Mundo dos Sonhos com ele, ele condenaria sua alma ao sofrimento eterno. Novamente, a rainha recusou o pedido e exigiu que Kai’Ckul a deixasse em paz. A história dos dois amantes é finalizada. O ancião diz: “Essa é a história. Não há mais nada a ser narrado” (GAIMAN, 2010, p. 254). O rapaz indagou novamente seu avô em busca de respostas, mas ele disse que esse é o fim da história, e que agora ele é um homem, e que, no futuro, deverá contar a história para seus filhos e netos. Então, o idoso terminou dizendo:

> Há uma outra versão da história. É a narrativa que as mulheres contam umas às outras em sua linguagem particular, a qual não é ensinada aos meninos e os homens mais velhos são sábios demais para aprender. Nessa versão, talvez as coisas tenham acontecido de maneira diferente. Mas, até aí, trata-se de uma história de mulheres e jamais será contada aos homens (GAIMAN, 2010, p. 256)

1.1.2 As brumas

O início do arco *Estação das Brumas* apresenta ao leitor/apreciador duas citações antes do início do prólogo. Todos os arcos trazem citações de outras obras como narrativas, poemas ou mesmo trechos de conversas; essas citações podem ser consideradas breves introduções acerca do conteúdo que será tratado durante o desenvolvimento do enredo. No início de *Estação das Brumas*, são feitas as seguintes citações: “‘Pois há o Inferno do terror/ Da dor que não tem fim; /Em que dividem, demônio e pecador, /As trevas, as chamas, o confim’” e “‘A gente não tem que ficar em lugar nenhum pra sempre’”[5]

[5] Trecho de um poema de Isaac Watts em seu livro Divine and Moral Songs for Children, de 1720. Isaac Watts foi um poeta, pregador, teólogo e pedagogo inglês que viveu durante o fim do século XVII e começo do século XIII. É considerado como o “Pai do Hino Inglês”, tendo composto quase 750 hinos populares. Seu livro de poemas

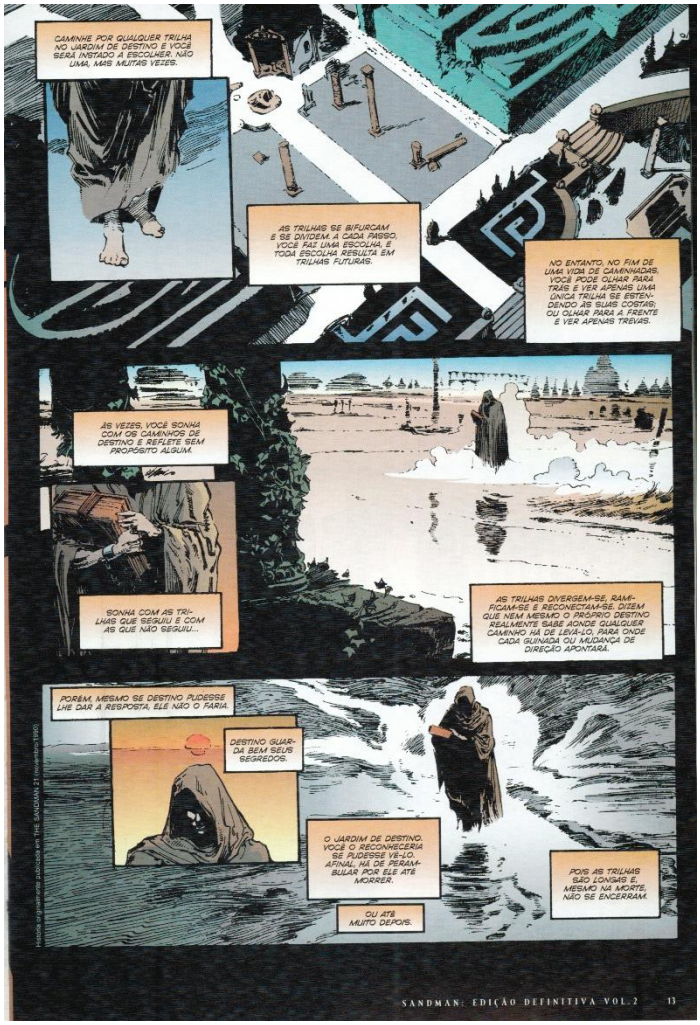


Figura 2 - O Perpétuo Destino caminha por seus jardins

Depois dessas citações, tem início o prólogo do arco. Neil Gaiman começa apresentando sua história trazendo, pela primeira vez na série, um dos irmãos de Sandman, Destino (em inglês, *Destiny*). Destino caminha pelos jardins de seu reino e "ele não toma decisão alguma, não escolhe caminhos ramificados; sua rota é traçada, estabelecida e definida desde o início dos tempos até o fim de tudo" (GAIMAN, 2011, p. 14). Ele carrega em suas mãos um grande livro, que é "tanto um guia para o jardim quanto o é para as minúcias do futuro/passado" (GAIMAN, 2011, p. 14) e está acorrentado ao seu pulso. Durante sua caminhada, Destino encontra três

Divine and Moral Songs for Children (Canções divinas e morais para crianças – em tradução livre), publicado primeiramente em 1715, é uma espécie de "guia" feito com o intuito de instruir e educar as crianças no catolicismo. O trecho apresentado em Sandman foi retirado do poema "Heaven and Hell" (Céu e Inferno – em tradução livre) e tem o intuito de mostrar às crianças o que acontecerá a elas caso não obedeçam aos ensinamentos da bíblia, que seria o envio para a danação eterna, o Inferno. O poema no original em inglês: 11. Heaven and Hell./1 THERE is beyond the sky/A heav'n of joy and love;/And holy children, when they die,/Go to that world above./2 There is a dreadful Hell,/And everlasting pains:/There sinners must with devils dwell/In darkness, fire, and chains./3 Can such a wretch as I/Escape this cursed end?/And may I hope, whenever I die,/I shall to Heaven ascend?/4 Then will I read and pray,/While I have life and breath;/Lest I should be cut off to-day,/And sent to eternal death (WATTS, p. 19 – 20, 1715)

velhas vestidas com capas pretas, que seguram um fio e o movem constantemente. São as "mulheres acinzentadas" (GAIMAN, 2011, p. 15)[6]. As anciãs se aproximaram de Destino trazendo notícias acerca de um evento misterioso que estava por ocorrer. "Um *rei* renunciará a seu reino. *Vida* e *Morte* hão de colidir e digladiar. A *mais antiga das batalhas* inicia-se uma vez mais" (GAIMAN, 2011, p. 15, grifos do autor). Após proferir essas palavras, as velhas vão embora rindo.

Depois de receber a estranha visita das velhas misteriosas e pressentir a iminência de um evento poderoso, Destino resolve fazer uma reunião com os Perpétuos, invocando-os a partir de quadros pendurados nas paredes de seu reino. Primeiro, ele convoca Morte, depois Sonho, as irmãs gêmeas Desejo e Desespero são chamadas em seguida e, por último, a mais jovem dos Perpétuos, Delírio. O único irmão que não é convocado por Destino é Destruição, que, aparentemente, decidiu deixar de se relacionar com os outros Perpétuos. Seu nome não é sequer mencionado, e todos se referem a ele como "o outro". A narrativa sofre uma pausa nesse momento e os irmãos são descritos e mostrados para o leitor/apreciador (Fig. 3)

> Desejo é de estatura mediana. É improvável que qualquer retrato lhe faça justiça, uma vez que olhar pra ela (ou ele) significa amá-lo (ou amá-la) dolorosa e apaixonadamente, a ponto de nada mais importar. Desejo tem o aroma quase subliminar de pêssegos no verão, e lança duas sombras: uma negra e de contornos bem definidos, a outra translúcida e eternamente bruxuleante, como ondas de calor. Desejo sorri em lampejos breves, como raios de sol refletindo no afiado gume de uma lâmina. E há muito mais que é afiado em Desejo. Nunca uma posse, sempre quem possui; com a pele tão pálida quanto a fumaça, e olhos fulvos e aguçados como vinho dourado. Desejo é tudo que você sempre quis. Seja lá quem foi. Ou o que for. Tudo.
>
> Desespero, a irmã gêmea de Desejo, é a rainha de seus próprios limites desolados. Dizem que, espalhada pelos domínios de Desespero, há uma infinidade de janelas que pendem no vazio. Cada uma contempla uma cena diferente, sendo, em nosso mundo, um espelho. Às vezes, ao fitar um espelho, você notará os olhos de Desespero sobre si e sentirá cravar em seu coração o anzol que ela arremessa. Sua pele é fria e pegajosa; seus olhos são da cor do céu nos dias úmidos e cinzentos que privam o mundo de cor e significado; sua voz é um pouco mais do que um sussurro e, embora ela não tenha odor, sua sombra tem um cheiro almiscarado e pungente, como a pele de uma cobra. Muitos anos atrás, uma seita no que agora é o Afeganistão declarou-a uma deusa, e

[6] Essas mulheres são claras referências às Moiras da Mitologia Grega. Elas são filhas da noite, divindades que determinavam o destino dos mortais e dos deuses. Elas fabricam, tecem e cortam o fio das vidas de todos os indivíduos. Nenhum deus, nem mesmo Zeus, pode interferir nas atividades das Moiras. "Em épocas tardias eram comparadas a três "fiandeiras" que controlavam, de forma impessoal e fria, o destino do homem desde o nascimento até a morte. Clotó (gr. Κλωθώ), a "fiandeira", tecia o fio da vida; Láquesis (gr. Λάχεσις), a "distribuidora", determinava o comprimento do fio; Átropo (gr. Ἄτροπος), a "implacável", cortava impiedosa e inflexivelmente o fio, no momento exato e predeterminado. As funções de cada Moira, no entanto, variaram um pouco a partir do Período Helenístico" (RIBEIRO JR., 2007)

proclamou que todos os cômodos vazios seriam lugares sagrados. A seita, cujos membros se chamavam os Imperdoáveis, persistiu por dois anos até que seu último adepto finalmente se matou, tendo sobrevivido aos outros por quase sete meses. Desespero fala pouco, e é paciente.

Destino é o mais velho dos Perpétuos; no Início, era o Verbo, que foi traçado a mão na primeira página de seu livro, antes mesmo de ser proferido em voz alta. Destino também é, aos olhos mortais, o mais alto dos Perpétuos. Há muito que creem que ele seja cego; enquanto outros, talvez com mais razão, afirmem que ele transitou para muito além da cegueira, e que, na verdade, nada pode fazer senão enxergar; que vê o refinado ornato que as galáxias traçam enquanto movem-se em espiral pelo vazio, e observa os intricados padrões que as coisas vivas desenham em sua jornada pelo tempo. Destino cheira a pó e a bibliotecas noturnas. Não deixa pegadas. Não lança sombras.

Delirium é a mais jovem dos Perpétuos. Ela cheira a suor, a vinhos azedos, à tarde da noite e a couro velho. Seu reino é muito próximo, e está aberto a visitações; no entanto, as mentes humanas não foram talhadas para compreender seu domínio, e os poucos que realizaram a jornada foram incapazes de, ao voltar, relatar mais do que minúsculos fragmentos. O poeta Coleridge afirmava conhece-la intimamente, mas o homem foi um mentiroso inveterado, e, neste caso, como em tantos outros, devemos duvidar de sua palavra. Seu aspecto é o mais variável entre todos os Perpétuos, que, na melhor nas hipóteses, são ideia feitas à imagem da carne. A forma e o contorno de sua sombra não têm relação alguma com os de qualquer corpo que ela use, e é tangível, como veludo envelhecido. Alguns dizem que a tragédia de Delirium é seu conhecimento de que, apesar de ser mais idosa do que sóis, mais antiga do que os deuses, ela é eternamente a mais jovem dos Perpétuos, seres que não mensuram o tempo como nós, ou enxergam o mundo por olhos mortais. Outros negam esse fato, e dizem que Delirium não vive tragédia alguma; mas, quanto a isso, falam sem refletir. Pois Delirium outrora foi Deleite. E, embora tenha sido muito tempo atrás, ainda hoje seus olhos não se equiparam: um é uma vívida esmeralda verdade, salpicada de corpúsculos prateador que se movem; o outro, por sua vez, é azul como as veias. Quem há de dizer o que Delirium vê por seus olhos equiparados?

Sonhos dos Perpétuos: ah, eis aí um enigma. Quando à sua aparência (e aparência é tudo que percebemos dos Perpétuos, como quando se vê a luz brilhando sobre uma pequena faceta de alguma pedra preciosa enorme e impecavelmente cortada), ele mesmo é magro feito um rastelo, com a pele cor da neve que cai. Sonho acumula tantos nomes quanto outros fazem amigos; mas amigos, ele se permite poucos. Se é mais próximo de alguém, seria de sua irmã mais velha, a quem raramente vê. Muito tempo atrás, ele ouviu num sonho que, num dia em cada século, a Morte assume um corpo mortal, para melhor compreender como são as vidas que ela toma, para sentir o gosto amargo da mortalidade: este é o preço que ela deve pagar por ser a divisora entre os vivos e tudo que já houve antes e tudo que há de vir. Ele medita a respeito dessa história, mas jamais questionou a irmã sobre sua veracidade. Talvez ele receie que ela lhe responda. De todos os Perpétuos, exceto talvez Destino, é o mais consciente de suas responsabilidades, o mais meticuloso em sua execução. Sonho emite uma sombra humana, quando lhe ocorre fazê-lo.

E, por fim, há a Morte (GAIMAN, 2011, p. 21 – 23).

Morte é a única irmã apresentada nesta parte que não possui uma longa descrição como os outros Perpétuos. Ela é uma jovem de 16 anos, com cabelos pretos e maquiagem preta. Muitas considerações poderiam ser tecidas em torno do fato dessa personagem ser referida, simplesmente, como “E, por fim, há a Morte”. No entanto, talvez Gaiman economize palavras descritivas porque a ideia de Morte seja a única que se baste, que dispense qualquer comentário: é o fim da existência física, o mistério absoluto.

Figura 3 - Os Perpétuos. Da esquerda para direita: Destino, Morte, Sonho, Desespero, Delírio

Destruição, o irmão renegado, deve ser apresentado à parte. Ele aparece brevemente no arco *Casa de Bonecas* e é apresentado em uma armadura de ferro poderosa e imponente. O segundo momento em que esse Perpétuo aparece é no arco *Vidas Breves*, dois arcos após *Estação das Brumas*. Ele havia deixado de lado suas funções como Perpétuo e estava mais focado no conceito de construção do que de destruição, o que fez com que sua existência e de todos os Perpétuos fosse posta em cheque, já que os irmãos acreditam que suas funções devem ser seguidas para que o mundo esteja em equilíbrio. Ao tomar essa decisão, Destruição gerou uma briga entre os irmãos, que acabaram cortando os laços com ele durante centenas de anos.

Após a apresentação dos Perpétuos, Destino inicia sua reunião com seus irmãos em torno de uma mesa redonda. Ele fala de seu encontro com as velhas misteriosas e avisa sobre um grande evento que irá desencadear consequências perigosas e apocalípticas. Morte pergunta ao irmão do que se trata e quando terá início o acontecimento; Destino responde que tudo começará a partir desse encontro dos irmãos.

Durante a reunião dos Perpétuos no reino de Destino, uma briga entre Desejo e Sonho acaba se tornando o centro das atenções. Desejo incita Sonho ao mencionar a rainha Nada.

> Que criatura mais *encantadora*, ela *amava* mesmo você... Eu sei. Eu podia *saborear* seu *coraçãozinho*. E o que *você* fez? Porque Nada não *continuaria* ao seu lado até se *cansar* dela, você a sentenciou aos domínios *de Lúcifer*. Porque a menina *feriu* seu *orgulho* mesquinho, você cuidou para que ela fosse *ferida* e *torturada* durante *dez mil anos*... (GAIMAN, 2011, p. 30, grifos do autor)

Ao instigar o irmão trazendo à tona um dos episódios mais controversos de sua existência, Desejo acaba atraindo para si a irritação de Sonho, que se retira da sala onde a conversa se desenvolvia. Tanto no momento em que Sonho decide sentenciar sua amada a viver no reino Lúcifer, quanto quando ele se irrita com sua irmã Desejo, o lado "humano" de Sonho é realçado. Ele é um Perpétuo, um ser que está além do entendimento de deuses/imortais e humanos/mortais, mas demonstra, em diversos momentos, que sua natureza não é perfeita, sem falhas ou brechas para atitudes individualistas.

> Sandman [...] é uma personificação antropomórfica como Destino e Morte. Ele não está vivo da forma como entendemos a vida, nem poderia morrer da forma como entendemos a morte. Ele existe porque, desde o primeiro ser humano no universo, existem sonhos e, por algum motivo estranho, alguém era necessário para representá-los, personificá-los e controlá-los [...] (GAIMAN, 2010, p. 548)

Ao atribuir a Sandman essas características mais "humanas" e por ele ser o representante de um aspecto essencial da vida de todos os seres, Neil Gaiman acentua o fato de que o Senhor dos Sonhos – assim como grande parte dos seres mitológicos e religiosos – apresenta reações que se assemelham àquelas dos humanos. O fato dos humanos não saberem exatamente como cada ser "não-humano" se comporta, faz com que as representações desses seres remetam a características humanas.

Após sair de perto de Desejo, Sonho e Morte conversam a respeito dos comentários acerca da rainha Nada. Durante a conversa, Morte aconselha Sonho a corrigir seu erro e ir ao Inferno buscar aquela que um dia ele amou; Sonho fica estarrecido com as observações da irmã. Porém, pelo fato dos irmãos possuírem um vínculo particular[7], Sonho decide ouvir o conselho da irmã e parte em direção a seu reino para organizar sua ida ao Inferno. No final desse Prólogo, Destino encerra a reunião proferindo: "Conversar mais, irmã? Não há necessidade. Ele está voltando ao *Inferno*. Teve *Início*" (GAIMAN, 2011, p. 36, grifos do autor).

[7] Durante toda obra, a relação dos irmãos é destacada como um sendo conselheiro do outro; no caso, Morte aparece diversas vezes conversando e aconselhando Sonho diante dos obstáculos que ele tem que enfrentar. Essa relação de forte amizade entre eles remete à mitologia grega. De acordo com as lendas gregas, Tânato e Hypnos são irmãos gêmeos, filhos de Nix (noite). Tânato é a divindade que representa a morte "não-violenta" e Hypnos representa o sono.

Figura 4 - Descrição visual de uma das partes do Inferno

No início do primeiro capítulo de *Estação das Brumas*, Neil Gaiman traz a primeira descrição e as primeiras imagens do reino de Lúcifer. “Era uma vez um lugar que não era um lugar. Ele tinha muitos nomes: Avernus, Ghenna, Tártato, Hades, Abaddon, Sheol... Era um fosso de dor, chamas e gelo, onde cada pesadelo tornara-se realidade desde tempos muito remotos. Nós o chamaremos de Inferno” (GAIMAN, 2011, p. 38). Aqui, a citação do poema de Isaac Watts no início do arco é retomada. Após a apresentação do Inferno, há uma mudança de quadro para mostrar o reino dos Sonhos, onde Sandman se prepara para sua ida ao Inferno. Ele precisa avisar os habitantes de seu reino do perigo de sua viagem e alertá-los sobre o que aconteceria caso a viagem acabasse culminando em uma tragédia.

Sandman já havia estado no Inferno no arco *Prelúdios e Noturnos* para retomar seu elmo que havia sido roubado por um demônio. O duelo com a besta chamada Coronzon resultou na

retomada de seu elmo, porém, Sandman humilhou Lúcifer diante de todos os habitantes de seu reino, fazendo com que o Senhor do Inferno jurasse vingança. Com o intuito de tentar tornar sua ida ao reino de Lúcifer menos afrontosa, Sandman decide convocar um dos habitantes do Sonhar, Caim, para que fosse ao encontro de Lúcifer avisar de sua visita ao Inferno. Quando o fratricida fala para Lúcifer que Sandman estava se preparando para ir a seu reino, o anjo caído diz: "Ora, ora, *ora*... Ele está voltando. Não é *maravilhoso*?" (GAIMAN, 2011, p. 48, grifos do autor).

Antes de sua viagem até o Inferno, Sandman fez algumas visitas, já que temia pelo que podia acontecer durante sua estada no reino de Lúcifer Estrela da Manhã. Primeiramente, ele visitou Hyppolita Hall[8], personagem que apareceu durante o arco *Casa de Bonecas*[9]. Depois, Sandman visitou o sonho de diversos seres, conversou e interagiu com eles, entendendo o que acontece em suas mentes durante o momento em que se encontram dormindo. Parece que Sandman está se despedindo desses momentos, passeando em seu "jardim" de angústias, felicidades, amores, desesperos, desejos, medos e delírios. É como uma despedida de Sonho e de suas funções como Perpétuo.

[8] Hippolyta Hall (Hippolyta "Lyta" Trevor) é, também, uma personagem de outros quadrinhos famosos da DC Comics. Ela apareceu, primeiramente, durante uma edição de "Mulher Maravilha" como filha da heroína. Seu codinome era "Fúria", que estava relacionado com as "erínias" que, na mitologia grega, eram personificações da vingança. Hippolyta foi uma das fundadoras do Infinity, Inc. - um time de super-heróis da DC Comics que eram filhos dos fundadores da Sociedade de Justiça da América.

[9] Neste arco é apresentada a história do casal Hippolyta e Hector Hall. Hippolyta conhece o super-herói Hector quando ambos estão na mesma classe na faculdade UCLA. Hector também é filho de super-heróis da era dourada da DC Comics. Com a ajuda de dois habitantes do Sonhar - Bruto e Glob - o casal invade o reino de Sandman durante o aprisionamento de Sonho (é no primeiro arco da série que a história do aprisionamento de Sandman é narrada. Membros de uma organização secreta o capturam pensando que haviam capturado a Morte, mas, durante o ritual, acabam prendendo Sonho, fazendo com que o Sonhar perca seu rei, de modo que o local fica à mercê do controle de seus habitantes). Eles moram no reino dos Sonhos enquanto Sandman estava aprisionado, porém, quando Morfeus retorna, ele duela com Hector que acaba perdendo sua vida. Lyta estava grávida de Hector e a concepção aconteceu dentro do reino dos Sonhos, o que é algo incomum. No final do arco *Casa de Bonecas*, Sandman avisa Lyta que irá voltar para ver a criança e é o primeiro lugar que o Senhor dos Sonhos visita antes de partir para o Inferno.

Figura 5 - Lúcifer cita Paraíso Perdido enquanto Caim está ajoelhado

Depois de realizar suas visitas, o quadro muda para o reino de Lúcifer. Ele puxa Caim pelos cabelos e voa com ele pelo Inferno, falando como outros demônios haviam tentado retirá-lo de seu posto. No entanto, Lúcifer é calmo e poderoso. Ninguém pode depô-lo de seu trono, ele é seu "por direito", ele é o anjo caído, aquele que renegou o Pai e criou para si um reino próprio de dor e angústia. Nesse momento, Lúcifer profere as famosas palavras escritas por John Milton no **Paraíso Perdido**: "Ainda assim, 'melhor reinar no *Inferno* do que *servir* no *paraíso'*, não é verdade, pequeno fratricida?" (GAIMAN, 2011, p. 57, grifos do autor). Após enviar Caim de volta ao reino dos Sonhos, Lúcifer convoca todos os habitantes de sua terra devastada para comunicar a notícia de que Sandman está retornando aos seus domínios e, em um tom de extrema ameaça, braveja para todos: "MAS O DIA DE HOJE NO INFERNO... O DIA DE

HOJE SERÁ LEMBRADO PARA *SEMPRE* POR *TODOS* VOCÊS. E POR *ELE* TAMBÉM" (GAIMAN, 2011, p. 58, grifos do autor). É o início de uma longa e incerta viagem.

Caim retorna de sua traumatizante ida ao Inferno e, com a ajuda de Lucien – outro habitante do Sonhar –, tenta dissuadir Sandman de continuar sua viagem. No entanto, a súplica é em vão. Sandman veste seu traje de guerra, com o elmo recuperado após sua batalha com Coronzon, e parte em direção ao reino de Lúcifer Estrela da Manhã. Sua viagem o amedronta, Sandman é envolto por brumas geladas e disformes. Ele chegou ao Inferno.

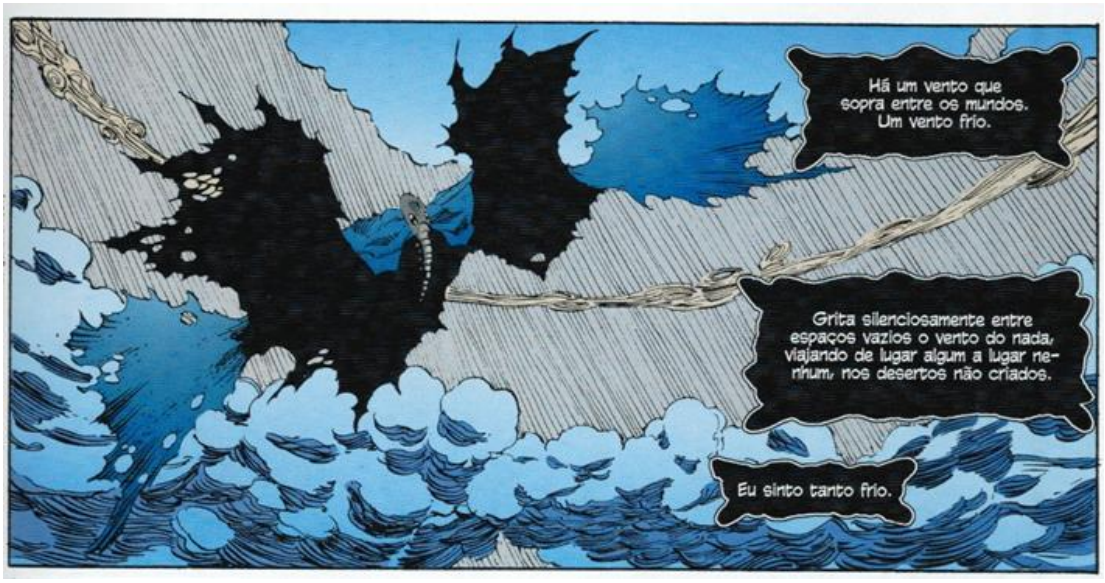


Figura 6 - Sandman envolto em brumas

O Senhor dos Sonhos se aproxima dos portões do Inferno[10]. É uma estrutura gigantesca, disforme, feita de esqueletos e areia. Sandman é simplesmente uma sombra perante a magnitude dessa estrutura, mas ele não tem medo.

> As portas do Inferno são uma legião. Há entradas menos bem guardadas do que esta, portões menos defendidos. Mas estou aqui como Sonho dos Perpétuos. Uso meu elmo hierárquico. Estou paramentado formalmente. Não há alternativa senão usar o Portão Principal. Se necessário, estou preparado para investir contra a passagem, forçar minha entrada. Eu tenho poder para tanto. Não é uma tarefa prodigiosa. Eu posso abrir portas. Mesmo as Portas do Inferno. [...] Os portões do Inferno estão abertos. Sem oposição, eu adentro o Inferno (GAIMAN, 2011, p. 64 – 65)

Não existem guardas ou demônios vigiando as portas do reino de Lúcifer, tudo parece calmo. Sandman adentra o Inferno. Ele está esvaziado. Nenhuma alma, nenhum demônio. *Nada*.

[10] Vide página 47

Alucinado com o desaparecimento da rainha e de todos os habitantes daquele território de horrores, Sandman brada em um eco infernal por Lúcifer. Ele está sozinho, cercado pelo nada. Ele grita em vão, até que o anjo caído vem ao seu encontro. Sandman, então, começa a questionar Lúcifer acerca da rainha Nada e de todos aqueles que habitavam o reino antes. O rei do Inferno então lhe diz: "Eu me *demiti*" (GAIMAN, 2011, p. 70, grifo do autor). Sandman fica perplexo com a notícia, não consegue entender como um rei pode abdicar de seu trono após tantos anos: "Eu não compreendo. Deve haver algum engodo aqui, algum estratagema, algum ardil" (GAIMAN, 2011, p. 71). Contudo, Lúcifer Estrela da Manhã é enfático: "*Não*. Eu *parei*. Eu *renunciei*. Estou indo *embora*. Será que há como ser mais *claro*?" (GAIMAN, 2011, p. 71, grifos do autor).

Após revelar seu plano de deixar o Inferno, Lúcifer convida Sandman a acompanhá-lo enquanto finaliza algumas tarefas antes de partir. Durante o passeio, o anjo caído vai ao encontro de algumas almas que se recusam a ir embora. Primeiro, ambos reis se deparam com Breschau, que não considerava justa sua saída do Inferno. "Eu sou *Breschau* da *Livônia*. Arranquei a língua daqueles que falavam contra mim e estripei bebês não nascidos do ventre das mulheres de meus inimigos [...]" (GAIMAN, 2011, p. 73, grifos do autor). Breschau continua falando de suas conquistas e torturas, justificando o fato dele não poder ser livre, não poder deixar o Inferno devido ao fato de que deveria ser castigado pelas atrocidades que cometeu durante sua vida. Lúcifer não se importa com seus tenebrosos feitos, ele ordena que ele parta e o demônio desaparece diante dos olhos de Sandman e do leitor/apreciador.

Figura 7 - Breschau acorrentado à rocha

Lúcifer e Sandman continuam caminhando pelo Inferno, enviando para fora as almas e demônios que se recusam a partir. O rei do Inferno esclarece para Sandman o porquê de estar indo embora, deixando para trás todo seu reino. Lúcifer narra como foi expulso do Paraíso após se rebelar contra Ele: "Eu *achava* que estava me *rebelando*. Achava que estava *desafiando* seu mando. *Não*... Eu estava *apenas* concretizando outra pequena parte de *seu* grande e poderoso

plano. Se *eu* não tivesse me rebelado, *outro* teria feito o mesmo em meu lugar" (GAIMAN, 2011, p. 77, grifos do autor)[11].

Figura 8 - Lúcifer fecha a porta de uma câmara de tortura

12

Figura 9 - Lúcifer fecha a porta de seu "escritório"

[11] Essa citação traz uma informação que será retomada no final do arco, quando outro anjo se rebela.
[12] No original: "They live their own tiny lives. I do not live their lives for them". A tradução dessa passage difere de seu original em sentido, já que, em inglês, Lúcifer diz que ele "não vive a vida deles por eles", o que apresenta uma ideia diferente da apresentada na tradução.

Figura 10 - Lúcifer fecha a última porta do Inferno

Figura 11 - Lúcifer fecha uma "porta" que se assemelha a uma parte de um corpo

Figura 12 - Lúcifer fecha a porta de uma cerca

Após trancar todas as portas do Inferno, Lúcifer diz para Sandman:

> E os *mortais*! Eu lhe pergunto... *Por quê*? Me explique por favor... *Por quê*? Por que eles me culpam por todas as suas fraquezas? Eles usam *meu nome* como se eu passasse *o dia inteiro* empoleirado em seus *ombros*, forçando-os a cometerem *atos* que, em outra situação, julgariam *repulsivos*. "O demônio me obrigou a fazer isso." Eu nunca *obriguei* nenhum deles a fazer *coisa alguma*. *Nunca*. Cada um leva sua própria vida. Eu não levo suas vidas por eles. Então, essa cambada *morre*, vem pra cá (tendo *transgredido* o que julgavam ser correto) e espera que *nós* realizemos seu desejo de *dor* e castigo. Eu não *obriguei* nenhum deles a vir para estes cantos. Falam que ando por aí *comprando almas* aos berros como um feirante em dia de feira. Jamais se perguntam *por quê*. Eu não preciso de *almas*. E como alguém pode *possuir* uma alma? *Não*. Eles são seus *próprios senhores*... Apenas *detestam* ter de admitir isso (GAIMAN, 2011, p. 80, grifos do autor)

Gaiman transgride aqui a premissa cristã do que é o Inferno. Nos escritos da Bíblia, não são os mortais que escolhem ir para o Inferno, eles são enviados para lá como forma de punição, não cabendo a eles a escolha, mas a um ser superior que julga seus atos terrenos. A questão da escolha é, aqui, importante, pelo fato de demonstrar como Neil Gaiman criou seu próprio Inferno desviando de um dos princípios mais importantes no que se refere a tradição cristã: o livre-arbítrio. Nesta fala de Lúcifer, é possível perceber que o Inferno de Gaiman não funciona exatamente como o cristão.

Em seguida, Lúcifer entrega uma faca para Sandman e pede que ele corte suas asas.

> Na tradição cristã, as asas significam o movimento aéreo, leve, e simbolizam o *pneuma*, o espírito. Na Bíblia, são símbolos constantes da espiritualidade, ou da espiritualização, dos seres que as possuem, quer sejam representados por figuras humanas, quer tenham forma animal. Dizem respeito à divindidade e a tudo o que dela pode se aproximar, após uma transfiguração; por exemplo, os anjos e a alma humana. [...] Assim como a roda, a asa é símbolo habitual de deslocamento, *de liberação das condições de lugar, e de ingresso no estado espiritual que lhe é correlato* (CHEVALIER, GHEERBRANT, 2016, p. 90 – 91)

Lúcifer era o anjo-caído, por isso ele ainda possuía suas asas, elas davam a ele a sua condição de divindade e, ao pedir que Sandman as corte, Lúcifer está abdicando dessa sua condição e se libertando de seu vínculo com o Pai. "A mutilação, portanto, se reveste de um valor simbólico de iniciação, bem como de contra-iniciação" (CHEVALIER, GHEERBRANT, 2016, p. 628). Retomando a cena da circuncisão do jovem pertencente a uma tribo africana descrita anteriormente, é possível perceber como a mutilação de um órgão simboliza diversos referentes ligados a maioridade e a independência. O jovem, ao ser mutilado, se torna um homem, deixa de ser visto como um adolescente; Lúcifer corta suas asas num movimento de

independência de suas funções como anjo rebelado, representa a liberdade que ele busca desde o momento em que se virou contra o Pai.

Enquanto o Senhor dos Sonhos mutila Lúcifer, ele pergunta onde está Nada, a rainha que ele havia condenado, mas o anjo caído não sabe onde ela se encontra, ele se livrou de todas as almas e agora cada uma delas vaga em diferentes dimensões. Ao final de sua conversa com Sandman, Lúcifer lhe entrega a chave do Inferno, fazendo com que essa seja sua última vingança, sua forma de cumprir sua promessa de destruir o Senhor dos Sonhos. Sandman é agora o rei de um "*Inferno vazio e trancado*" (GAIMAN, 2011, p. 86, grifos do autor). Lúcifer entrega a chave como forma de vingança já que ele sabia das consequências que ela traria para Sandman, além do fato de Morfeu não desejar ser rei daquele domínio; mais adiante, será possível notar como essa vingança é concretizada quando os visitantes que desejam a chave do Inferno ameaçam o Senhor dos Sonhos e transformam a situação da decisão em algo extremamente tenso e perigoso.

Figura 13 - Thor, Loki e Odin indo em direção ao Sonhar

O terceiro capítulo mostra a volta de Sandman ao Sonhar. Nesse capítulo, há uma intercalação de quadros expondo habitantes de diversos reinos partindo para o território de Sandman assim que descobrem que ele agora possui a chave do Inferno e que o mesmo se encontra esvaziado. O primeiro reino a ser introduzido é Asgard, onde habitam os deuses da mitologia nórdica. Thor, Loki e seu pai, Odin, partem em direção ao reino dos Sonhos com o

intuito de coletar a chave do reino de Lúcifer. Novamente, o quadro muda e é possível ver Sandman atormentado com a escolha de Lúcifer de lhe dar a chave de seu reino.

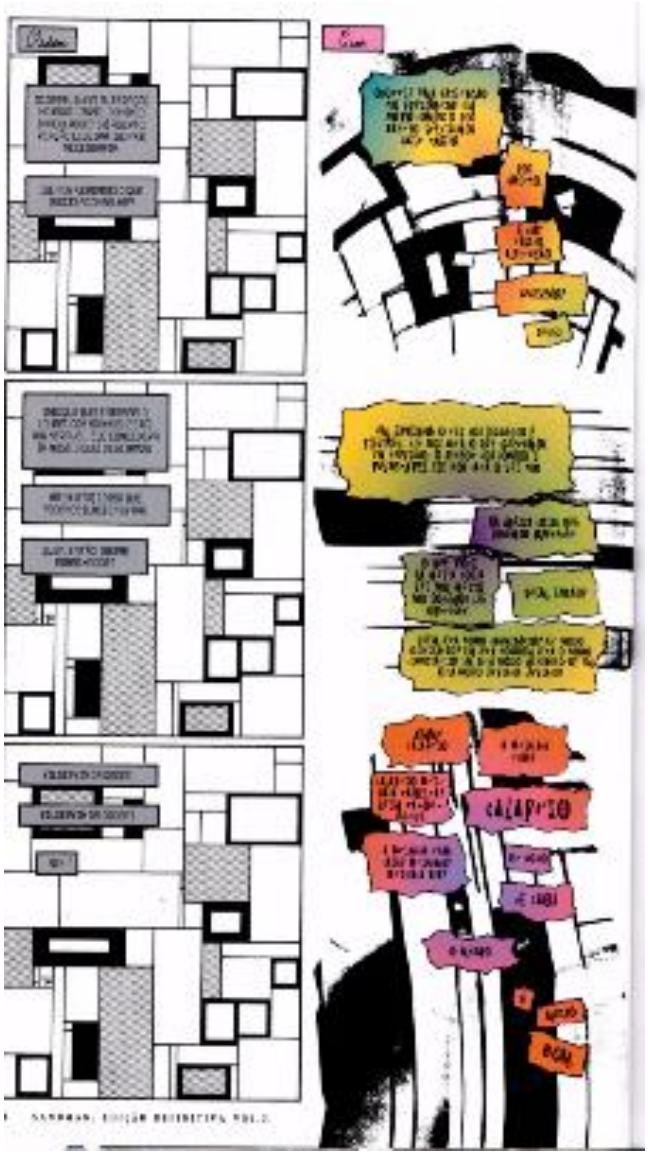


Figura 14 - Ordem – a esquerda. Caos – a direita

Outro quadro: Ordem "Ocorreu [uma] alteração no equilíbrio. Domínio imaculado [foi] aberto. Reação ligeira [se faz] necessária" (GAIMAN, 2011, p. 98, grifos do autor), Caos: "Ocorreu uma alteração no equilíbrio. Um novo domínio foi aberto. Precisamos agir rápido" (GAIMAN, 2011, p. 98). Os pressupostos de Newton, Galileu e Laplace entendem a urgência da definição do que será feito com o Inferno, a decisão de Sandman pode alterar para sempre todo o equilíbrio cósmico. Outro quadro: no Sonhar, Sandman busca ajuda de sua irmã, Morte, já que ambos temem o fato de que os mortos estão voltando; a falta de um território para essas criaturas é preocupante.

Figura 15 - Sandman é atormentado pela decisão do que fazer com a chave do Inferno

Outro quadro: a Cidade Prateada:

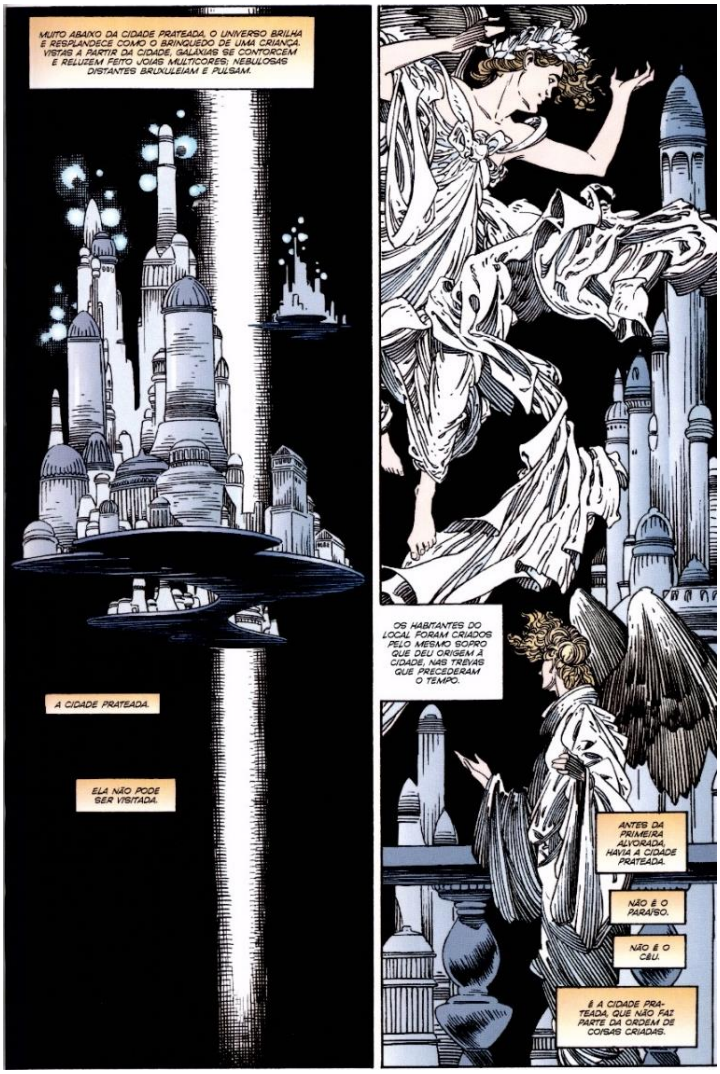


Figura 16 - A cidade prateada

> Muito abaixo da Cidade Prateada, o universo brilha e resplandece como o brinquedo de uma criança. Vistas a partir da cidade, galáxias se contorcem e reluzem feito joias multicores; nebulosas distantes bruxuleiam e pulsam. A Cidade Prateada. Ela não pode ser visitada. Os habitantes do local foram criados pelo mesmo sopro que deu origem à cidade, nas trevas que precedem o tempo. Antes da primeira alvorada, havia a Cidade Prateada. Não é o Paraíso. Não é o céu. É a Cidade Prateada, que não faz parte da ordem de coisas criadas (GAIMAN, 2011, p. 101)

Dois anjos que habitam a Cidade Prateada voam em direção ao reino dos Sonhos eles desejam saber o que Sonho fará em relação à chave do Inferno. Outro quadro: o Limbo. Demônios e criaturas grotescas se empoleiram ao redor de Azazel – que já fora príncipe do Inferno. Eles desejam o que é deles “por direito”, e eles possuem algo que Sandman deseja: Nada.

Figura 17 - Azazel fazendo seu pronunciamento – primeiro quadro. Merkel e Coronzon ouve – 2º a 4º quadros. A rainha Nada – último quadro

O quadro muda novamente e os visitantes do Sonhar começam a chegar para reclamar a posse da chave do Inferno. Primeiro, entram Odin e seus filhos; Anubis, o "mestre dos mortos do delta do Nilo" (GAIMAN, 2011, p. 109) chega acompanhado da Senhora dos Gatos e de Bast, que, em **Sandman**, é apresentada como uma divindade doméstica (no entanto, ela é a deusa da fertilidade da mitologia egípcia); depois, Susano-O-No-Mikoto, deus do mar e das tormentas da mitologia japonesa, chega sozinho; os demônios Azazel, Merkin e Coronzon – o que havia roubado o elmo de Sandman – chegam ao Sonhar também; os representantes da Ordem e do Caos também adentram a morada do rei dos Sonhos – representados, respectivamente, por um oriental corpulento e uma menininha com o rosto pintado como um palhaço segurando um balão; os anjos Remiel e Duma chegam ao Sonhar, mas não expressam seu desejo pela chave, "Nós estamos aqui como observadores" (GAIMAN, 2011, p. 110).

Sandman convida todos a entrar e diz que a questão da posse da chave será discutida posteriormente.

Os últimos visitantes que chegam ao reino dos Sonhos são Cluracan e Nuala, representantes da Arcádia, o mundo das fadas. Eles são os primeiros a transmitir sua vontade em relação a o que deve ser feito do Inferno: eles pedem que Sandman mantenha-o vazio. O Senhor dos Sonhos os ouve, mas diz que só tomará sua decisão após ouvir o que cada visitante deseja. Os representantes das fadas ficam irritados com a recusa de Sandman de acatar seu pedido. Após a chegada de Cluracan e Nuala e como forma de cumprir as convenções da hospitalidade, o Senhor dos Sonhos oferece um banquete para seus visitantes e um show de mágica apresentado por Caim. Depois do show, Sandman pede que seus visitantes se recolham a seus aposentos, pois ele chamará e ouvirá o que cada um deseja no decorrer da visita. Em um outro quadro, Merkin – um demônio conhecido como "a mãe das aranhas" – e Coronzon têm relações sexuais e, durante o ato, Merkin envolve Coronzon em suas teias e diz: "Você perguntou qual seria a outra *oferta*, não? O que *mais* mestre Azazel ofereceria ao rei dos sonhos em troca do Inferno. Ora, a esta altura, deve ser óbvio, querido. Ofereceria *você*" (GAIMAN, 2011, p. 148, grifos do autor).

Figura 18 - A oferta de Odin

Sandman começa, então, a chamar seus visitantes individualmente para ouvir suas ofertas e desejos. O primeiro a ser chamado é Odin. O Senhor dos Sonhos pede que ele lhe diga sua oferta e Odin responde:

> Eu sou um Deus *corajoso*. Sabe que esta é a mais pura verdade. Há apenas *uma* coisa que me atemoriza. [...] O *Ragnarok*[13]. Atualmente, muitos dos meus dias são dedicados a engendrar planos para evitar as trevas que se acercam de mim e dos meus. [...] Eu criei um *mundo*... uma *dimensão quimérica*... e, nela, produzi um diminuto Ragnarok. Em meu mundo, a última batalha é travada todos os dias, para *sempre*. Aprendi *muito* com ela. Mas fiquei bastante surpreso quando meu pequeno mundo angariou mais guerreiros... campeões que eu não havia criado. Mas *observe*... lutam ao lado de meus minúsculos aesires[14] na batalha infinda. E... *isto* há de lhe interessar, tecelão dos sonhos... *um* deles tem parte de sua essência. É um receptáculo para uma *fração* de sua *alma*. Caso permita que o inferno de Lúcifer seja meu domínio, eu lhe darei esse guerreiro. *Aí está* (GAIMAN, 2011, p. 151-152, grifos do autor)

O fato de Odin possuir um receptáculo para a alma de Sandman pode ajudar muito o Senhor dos Sonhos, já que ele já havia distribuído porções de sua essência em outros objetos no arco *Prelúdios e Noturnos* a fim de que, caso se seu "corpo" seja destruído, possa retornar por meio desses pequenos fragmentos. Porém, Sandman agradece sua oferta e diz que irá responder depois.

A segunda visitante é chamada: a garotinha representante do Caos. Quando Sonho lhe pergunta o que ela está oferecendo, sua resposta é curta e enfática: "Eu não estou oferecendo *coisa alguma***.** O que eu estou fazendo... o que estou fazendo é te *ameaçando*" (GAIMAN, 2011, p. 153, grifos do autor). A garotinha rapidamente se transforma em um monstro horrendo e gigantesco; sua promessa é que se Sandman decidir não entregar o domínio antes governado por Lúcifer para os representantes do Caos, eles irão perseguir Sandman até o fim dos tempos. Eles não estão interessados em negociar, sua demanda é simples. O terceiro visitante é o representante da Ordem; ele entrega um papel para Sandman com o seguinte texto:

> Meu Caro Sonho, desde há muitos anos, eu e alguns de meus colegas senhores da Ordem colecionamos as essências oníricas dos recém-mortos, por razões que nos dizem respeito. Estamos preparados para devolvê-las a você em troca do inferno de Lúcifer, que há de se tornar um novo domínio de perfeita ordem sob nosso comando (GAIMAN, 2011, p. 154)

[13] O apocalipse nórdico.
[14] Clãs de deuses que residem em Asgard.

Figura 19 - A menininha representante do Caos

Figura 20 - O representante da Ordem

O Senhor dos Sonhos não fica impressionado com o pedido da Ordem e simplesmente o descarta respondendo irritado:

> E isto deveria me impressionar? Sinto muito, mas es mas escapa-me a razão por que eu deveria me interessar em material onírico de mortais falecidos. Não sou colecionador, compilando e tabulando eternamente aquilo que não tem mais valia para mim. Algo que eu teria coletado sozinho, caso tivesse necessidade (GAIMAN, 2011, p. 154)

Os próximos visitantes são Susano e Madame Bast. Susano deseja o Inferno para expandir seus territórios e, para que Sonho lhe dê a chave do Inferno, o deus simplesmente diz: "Dê seu preço. Seja qual for, nós pagaremos" (GAIMAN, 2011, p. 155). Sandman fica intrigado e diz que considerará sua proposta. Já Madame Bast oferece uma informação para Sonho: "Eu sei onde se encontra seu irmão" (GAIMAN, 2011, p. 156), numa clara referência ao Perpétuo renegado, Destruição. Sandman também lhe diz que considerará a oferta feita.

Azazel, um dos demônios expulsos de seu território – o Inferno – chega para seu encontro com o Senhor dos Sonhos. O demônio inicia seu diálogo com Sandman clamando pela devolução de um domínio que é, de acordo com a sua perspectiva, um direito que lhe foi retirado; ele era um habitante do Inferno, suas funções como demônio eram exercidas dentro dos domínios de Lúcifer e agora ele se encontra desabrigado e privado de seus ofícios. Azazel demanda que o Inferno seja devolvido àqueles que, desde os primórdios, habitam essas terras. Porém, para Sandman, isso pouco importa. O discurso enfurecido da besta não significa nada para ele e Sandman diz: "Custo a crer que veio aqui contando com a minha boa vontade e com meu senso de justiça. O que tem a me oferecer, Azazel? " (GAIMAN, 2011, p. 158).

Azazel é uma figura disforme, representado apenas por fragmentos de olhos e bocas, um vulto de sombras negras e brancas que se assemelham a uma galáxia. Impiedoso e sádico, o demônio oferece ao Senhor dos Sonhos não somente uma recompensa pela chave do Inferno, mas duas. A primeira é a besta que havia roubado o elmo de Sandman, que está aprisionada dentro de seu corpo disforme. Assim como descrito anteriormente, Coronzon foi envolto pelas teias de Merkin e está totalmente indefeso. Azazel promete entregá-lo a Sandman para que ele faça o que desejar com ele.

Quando Sandman questiona a respeito da segunda oferta, sua resposta é:

> Ah... não se trata de muito. Apenas uma *mulher humana* condenada ao Inferno dez mil anos atrás por um namorado ressentido. Mas ela não é um *pitéu* doce e apetitoso? Se me der a chave do Inferno, eu a incluo no acordo. Apenas para *adoçar* seu paladar, pode-se dizer. Mas, se *não* chegarmos a um acordo... por mais improvável que seja... eu terei

> enorme prazer em consumir a alma dela. Eu a tragarei e a farei descer goela abaixo para que se torne parte de mim eternamente... e a pequena fagulha de sua consciência que restar depois disso será *minha*. Está me entendendo? Então... creio que temos um *acordo*, Senhor dos Sonhos. Amanhã você anunciará sua decisão, e eu deixarei este lugar levando comigo a *chave do Inferno* enquanto você se contentará com *Coronzon* e *Nada* (GAIMAN, 2011, p. 159, grifos do autor)

Após ouvir as considerações de Azazel, Sandman promete que pensará em suas ofertas e lhe dirá sua resposta no outro dia. O demônio fica furioso, pois acredita que sua oferta é irrecusável, mas Sandman mantém sua palavra e pede que o demônio se retire.

Este capítulo é finalizado com o Senhor dos Sonhos repensando todas as coisas que lhe foram oferecidas, todas considerações e pedidos. Ele nunca desejou a chave dos domínios de Lúcifer, todavia, a intenção do rei do Inferno era exatamente essa, que a chave fosse sua vingança contra Sandman ao trazer-lhe o perigo da discórdia e da guerra iminente para dentro do próprio Sonhar. O capítulo finaliza com o Senhor dos Sonhos pensando: "Se ao menos fosse mais fácil. Se ao menos eu pudesse jogá-la fora..." (GAIMAN, 2011, p. 161).

O último capítulo do arco *Estação das Brumas* é aberto com um breve resumo do que será ali tratado: "No qual a aflitiva questão da soberania do Inferno é finalmente resolvida, para satisfação de alguns; minúcias da hospitalidade são esclarecidas; e no qual fica demonstrado que, enquanto alguns podem cair, outros são empurrados" (GAIMAN, 2011, p. 167). Assim que começa o novo dia, os visitantes do reino do Sonho aguardam ansiosos pela resolução do que será feito do Inferno. Sandman se encontra em seus aposentos, ainda sem uma resposta concreta para o dilema da chave, quando os anjos Remiel e Duma vão ao seu encontro e Remiel traz uma mensagem de seu Criador:

> Deve haver um Inferno. Deve haver um lugar para os demônios; um lugar para os condenados. O Inferno é o reflexo do Paraíso. É a sombra do Paraíso. Ambos se definem. Recompensa e castigo, esperança e desespero. Deve haver um Inferno, pois, sem Inferno, o Paraíso não tem sentido. E, assim sendo, o Inferno deve ser (GAIMAN, 2011, p. 170)

Antes que o anjo consiga terminar de transmitir sua mensagem, uma forte onda de dor toma conta dele. Seu criador lhe disse algo que o angustiou. Sandman fica sem compreender o que está acontecendo. Então, o anjo Remiel finaliza sua mensagem:

> Eu estou dizendo... eu fui **incumbido** de dizer... que o **Inferno** não pode ser confiado a outro que não àqueles que **servem** o Verbo **diretamente**. É importante demais. Que eu... e Duma devemos tomar posse do Inferno. Que ele estará sob nosso comando como representantes do

> Verbo. E... que *jamais* poderemos retornar à Cidade Prateada. Jamais poderemos, nem uma vez mais, entrar em contato com a *Presença*. *Mas*... isso não é *justo* nem *correto*. Nós não fizemos nada para sermos exilados. Jamais nos rebelamos... lutamos com bravura, lado a lado, conta os *exércitos* de Lúcifer. Nós somos da *Legião*. Será que Ele não compreende o que isso *significa*? Sermos *exilados* para as *trevas*? Sermos *banidos* da luz de nosso Criador, de sua graça? *Nós* somos *puros* demais até mesmo para que nossos *pés* toquem a *lama* vil... por que, então, devemos ser forçados a mergulhar nas *Fossas Abissais*? Isso é... isso é *errado*. Nós não podemos... Nós não devemos... O Inferno é para o *Mal*. O Inferno é para aqueles que *ofenderam* o amor Dele. O Inferno é para... Eu... eu me *rebelarei*. Como Lúcifer. Eu protestarei. Isso é *errado*... (GAIMAN, 2011, p. 171, grifos do autor)

Figura 21 - O anjo Remiel

Após os anjos perceberem que essa era a vontade de seu Criador e não poderem resistir ao Seu pedido, a posse da chave do Inferno lhes é concedida por Sandman. Lúcifer havia se rebelado contra seu Criador e fora enviado para as trevas, onde construiu seu reino de dor e desespero; agora, os anjos Remiel e Duma são "empurrados" pelo seu Criador para as trevas, forçados a aceitarem um comando superior que, outrora, fora tratado como rebelião, oposição e contestação: devem tomar posse do Inferno e governá-lo, assim como aconteceu com Lúcifer. O reino antes governado por Lúcifer é o reflexo do Paraíso, ele está lá para cumprir o desejo de castigo dos seres que acreditaram ter errado durante o percurso de suas vidas. Esse é o plano do Criador. A existência do Inferno é o que move a humanidade na dualidade eterna entre recompensa e punição.

Assim que Sandman e os anjos terminam sua conversa, o Senhor dos Sonhos vai ao encontro de seus visitantes para informar sua decisão de não entregar a chave a nenhum daqueles que lhe ofertaram ou ameaçaram. Os anjos Remiel e Duma aparecem e informam a decisão de seu Criador de recuperar a chave do Inferno. Os anjos também anunciam que todos os condenados serão devolvidos, todos os demônios deverão voltar para sua morada e cumprir suas funções de dor e castigo. "A Guerra entre o Paraíso e o Inferno chegou ao fim" (GAIMAN, 2011, p. 175), proclama Remiel. Assim como no início do arco, quando as três bruxas anunciam "a mais antiga das batalhas inicia-se mais uma vez" (GAIMAN, 2011, p. 14), "assim como tudo que foi criado tem um fim" (GAIMAN, 2011, p. 15), a profecia iniciada nos jardins de Destino se concretiza. Depois do anúncio dos anjos, Susano diz para Sonho que ele não é obrigado a aceitar o que o Criador disse, porém, Sandman lhe responde: "Eu não criei o Inferno de Lúcifer, nobre Susano-o-no-Mikoto, nem o reino do qual ele se faz sombra. Se seu criador deseja retomá-lo, a prerrogativa é dele, não minha" (GAIMAN, 2011, p. 175).

Logo que os anjos anunciam a decisão de que o Inferno seria devolvido para seu Criador, Azazel, o demônio que havia encarcerado Nada em seu interior, fala para Sandman que irá devorar a alma da rainha. O Senhor dos Sonhos decide, então, adentrar o corpo disforme de Azazel para recuperar sua amada e também o demônio Coronzon. Assim que Sandman adentra Azazel, o demônio lhe diz: "Eu não... Acreditava... que você estivesse disposto a nos adentrar... Sonhador. [...] Muito bem. Encontre-os, liberte-os, e ambos serão seus. Só assim poderá partir livremente. Fracasse e eu me banquetearei com a alma deles... e a sua" (GAIMAN, 2011, p. 178). Primeiro, Sandman encontra Coronzon e o liberta do cárcere de Azazel, depois o Senhor dos Sonhos encontra a rainha Nada e a liberta também. Após libertar ambos, Sandman pede que Azazel o deixe partir, mas ele é um demônio vingativo e decide que Sonho não poderá sair. Sandman, então, lhe diz:

> Foi insensato de sua parte tentar me ferir. Em outro lugar, talvez não fosse, mas aqui foi. Este é meu lar, Azazel, meu reduto de poder. Este é o coração do Sonhar. A realidade aqui se molda à minha vontade. É o que desejo que seja... nem mais, nem menos. Você me desagradou, Azazel. E, à luz de seus atos, foi extremamente insensato repudiar minha hospitalidade (GAIMAN, 2011, p. 181)

O Senhor dos Sonhos, então, prende Azazel em um recipiente de vidro e o coloca em seu baú que está repleto de objetos disformes e misteriosos. Seu objetivo está completo. Nada está livre.

Assim que a questão da chave é resolvida, os visitantes se encontram com Sandman para se despedirem. O representante da Ordem lhe envia uma mensagem dizendo que concorda com a decisão de Sandman e que ela foi "justa e ordenada" (GAIMAN, 2011, p. 183). A garotinha representante do Caos diz que sua ameaça era uma simples brincadeira, que "*a gente* não queríamos o Inferno. *A gente só* não queria que mais alguém pegasse" (GAIMAN, 2011, p. 183, grifos do autor). Os demônios Coronzon e Merkin retornam ao Inferno. Sandman diz à deusa egípcia que lhe ofereceu a informação acerca do Perpétuo Destruição: "Meu irmão deseja privacidade, madame Bast, e eu estou disposto a respeitar esse desejo" (GAIMAN, 2011, p. 184). Odin, Thor e Loki também se despedem de Sonho. Os representantes das fadas e Susano decidem ficar por mais um dia para conversar um pouco mais com Sonho.

O Epílogo se inicia com as hordas de demônios retornando ao Inferno, onde Remiel e Duma observam a caminhada. No Sonhar, Sandman recebe a rainha Nada em seus aposentos. Kai'CKul – a forma que Sandman se transformou quando a encontrou pela primeira vez – diz para a rainha: "Nada. Dez mil anos atrás, eu... eu a condenei ao Inferno. Agora penso... penso que posso ter agido de maneira equivocada. Acho que talvez eu deva lhe pedir desculpas. Eu deveria lhe dizer que lamento" (GAIMAN, 2011, p. 193).

Após ouvir as palavras do Senhor dos Sonhos, Nada se irrita e acaba estapeando Sandman. Ele se irrita e tenta ameaçá-la novamente, mas percebe que não pode castigá-la mais. Sonho oferece mais uma vez que Nada fique no Sonhar, mas ela recusa novamente. O quadro muda e Susano está indo embora do reino dos Sonhos, porém Sandman percebe que este não é Susano e sim Loki, que havia trocado de corpo com Susano, fazendo com que o nobre fosse enviado para Asgard para sofrer as torturas que Loki sofria. Sandman decide, então, libertar Susano de Asgard e criar uma imagem onírica de Loki para que ele não tenha que voltar para sua punição. Novamente, o quadro muda e Cluracan e Nuala, do mundo das fadas, estão à espera de Sonho. Cluracan se despede e diz que Nuala é um presente de sua rainha para Sandman e

que ela deverá morar no Sonhar. Após se despedir do restante dos visitantes, Sonho vai ao encontro de Nada e o futuro da rainha é decidido. Sandman, a pedido da rainha, implanta a alma de Nada em um recém-nascido, para que ela possa, finalmente, viver o restante de sua vida.

O Epílogo é finalizado mostrando quais foram os destinos de Lúcifer e dos anjos Remiel e Duma. Primeiro, um quadro mostra um homem sentado em uma cadeira de praia olhando para o mar enquanto um outro homem velho vem em sua direção. O velho se senta ao lado do homem na cadeira e ambos começam a conversar. É neste momento que é possível perceber que o homem na cadeira é, na verdade, Lúcifer, por conta dos balões de diálogo que possuem a grafia das falas do antigo rei do Inferno. Os homens conversam por um tempo e o velho depois vai embora. Lúcifer fica sozinho na praia, apreciando a vista, descansando dos milhares de anos em que reinou o Inferno. No outro quadro, os anjos Remiel e Duma contemplam seu novo reino; eles escutam os gritos de dor e desespero, observam os demônios torturarem os condenados e decidem mudar a configuração do Inferno. Ao avistarem um demônio chicoteando um condenado, Remiel lhe diz:

> Não. Assim era o *antigo* Inferno. Um lugar de tortura sem sentido e dor sem propósito. Não haverá mais violência devassa; chega de sofrimento infligido sem razão ou explicação. Nós maltrataremos você. E *não* nos lamentaremos. Mas não faremos isso para puni-lo. Nós faremos isso para *redimi-lo*. Porque, depois de tal feito, você será uma pessoa melhor. E porque nós o amamos. Um dia, você nos *agradecerá* (GAIMAN, 2011, p. 210, grifos do autor)

Ao ouvir os gritos de angústia dos condenados, Remiel se sente feliz, sente que começou uma mudança real no Inferno e este é seu fim, até o fim dos tempos. Esse é o plano de seu Criador.

O arco se fecha com Destino caminhando por seus jardins e lendo a profecia escrita em seu livro, o que significa que fora concretizada. É o fim de mais uma das aventuras da existência do Senhor dos Sonhos.

Figura 22 - Destino caminha por seus jardins enquanto lê a profecia do início do arco ser completa

1.2. As multiplicidades

A paráfrase do arco *Estação das Brumas*, apresentada acima, foi feita com o intuito de demonstrar como Neil Gaiman utiliza uma diversidade de fazeres artísticos – literatura, pintura, desenho, arquitetura, artes plásticas, etc. – para construir um universo ficcional completamente novo e, até o momento, único. **Sandman** se mostrava uma obra artisticamente heterogênea que, em conjunto com a nova perspectiva de fazer artístico dos quadrinhos desenvolvida pela DC

Comics a partir do início dos anos 1990, vinha apresentar um enredo e uma construção imagética singulares. Intenta-se, nas considerações que seguem, apresentar e detalhar algumas páginas de **Sandman** expondo e enfatizando sua diversidade artísticas, intertextual e interdiscursiva. As imagens apresentadas serão decompostas com o intuito de esmiuçar e melhor compreender algumas linguagens que estão nelas contidas, de modo a captar como essas nuances artísticas são partes integrantes que se complementam de modo a conceber um fazer artístico inovador.

Grande parte da revolução dos quadrinhos implantada pela DC Comics com o selo Vertigo a partir do início dos anos 1990 foi o que moveu Neil Gaiman e sua equipe a criarem **Sandman** com algo único e singular.

> Esses títulos centrais [**Homem Animal**, de Dave Woods e **Monstro do Pântano** de Allan Moore] foram revistos na década de 1980 não somente como um super-heróico 'mais realista', mas sim como interpretações mitológicas, surreais, religiosas e metaficcionais acerca do meio e da indústria dos quadrinhos. Ao invés de continuar a tendência de vigilantes corajosos e a política dos super-heróis, o conteúdo e estilo da Vertigo giravam em torno da fantasia sombria e do suspense sofisticado. A Vertigo foi concebida como uma casa para quadrinhos 'liderada pelas ideias, pelos escritores realmente querendo fazer algo diferente nos quadrinhos', ressalta a editora executiva Karen Berger. (ROUND, 2010, p. 16, tradução nossa)[15]

Dessa forma, partindo da premissa do novo fazer artístico proposto pela Vertigo e, levando em consideração o que foi exposto durante a paráfrase do arco *Estação das Brumas*, as próximas considerações serão trabalhadas com a intenção de demonstrar como **Sandman** seguiu a premissa dessa nova linha editorial explicitada por Bergen e qual foi a maneira que Neil Gaiman encontrou para criar seu mundo ficcional.

[15] No original: “These core titles were reconceived in the 1980s, not simply as ‘more realistic’ superheroics, but instead as mythological, surreal, religious, and metafictional commentaries upon the comics medium and industry. Rather than continuing the trend for gritty vigilantes and superhero politics, Vertigo’s content and style revolved around dark fantasy and sophisticated suspense. Vertigo was conceived as a home for comics ‘led by the ideas, by the writers really wanting to do something different in comic books,’ stresses Executive Editor Karen Berger”.

1.2.1. O ancião e o jovem

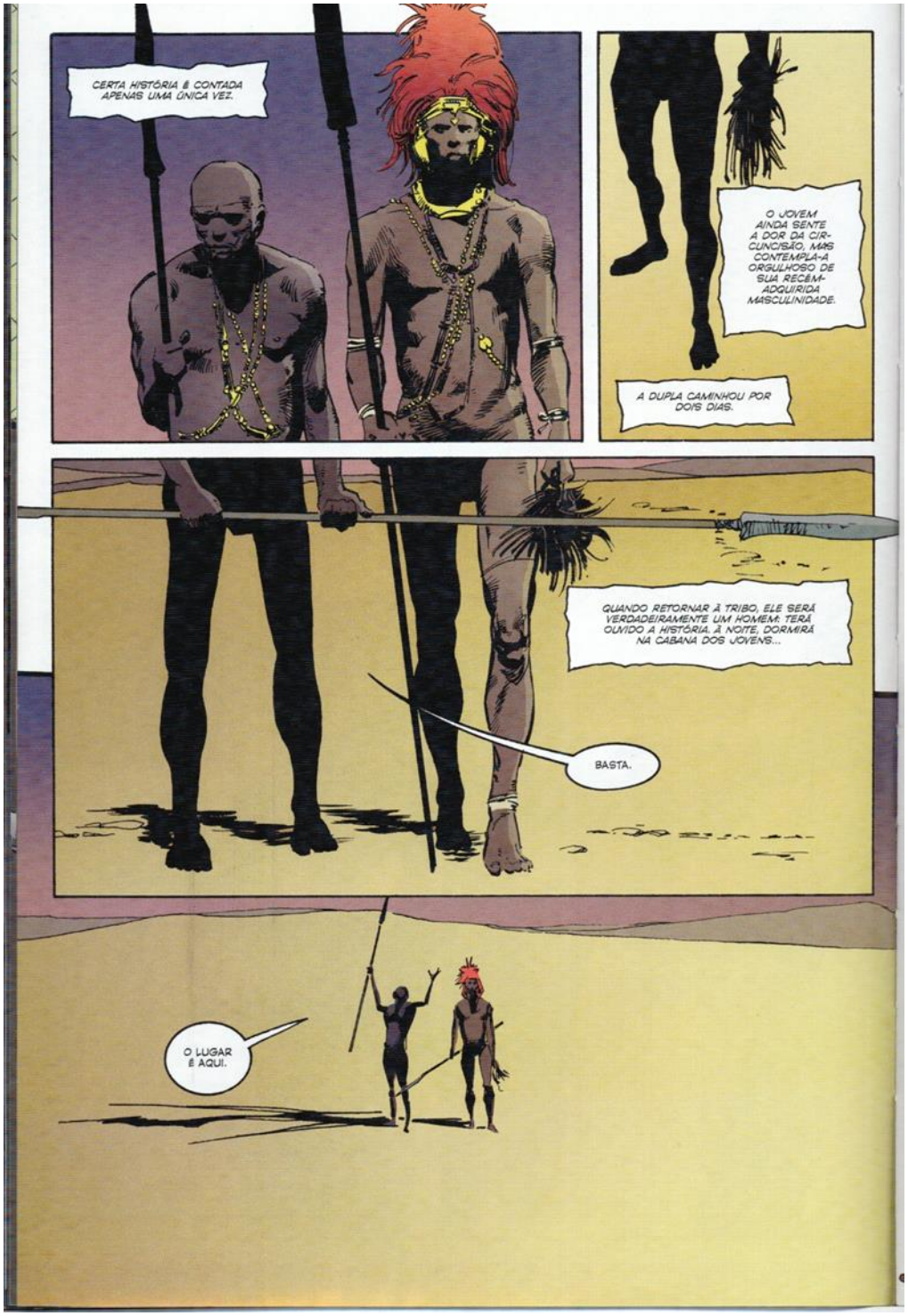


Figura 23 - O ancião e o jovem caminham pelo deserto

A primeira imagem selecionada encontra-se antes do início do arco *Casa de Bonecas*, no capítulo *Contos na Areia*. O roteiro é de Neil Gaiman e a arte é de Mike Dringenberg e Malcolm Jones III, sendo este último o responsável por toda a arte do arco *Estação das Brumas*. É importante ressaltar que, em diversos arcos, os responsáveis pela arte são diferentes, o que traz para a obra grande diversidade de traços e referências que se modificam de acordo com o

artista, já que cada um deles possui seu próprio estilo pessoal de desenho e pintura. Esse é um ponto significativo dentro da construção de **Sandman**, pois a elaboração da imagem em conjunto com o texto é o elemento principal do quadrinho ou da *graphic novel* enquanto gêneros artísticos.

Neil Gaiman não deixa claro que o jovem e o ancião presentes nesse conto pertencem a uma tribo de origem africana, porém, por meio do uso de referências artísticas, é possível chegar a essa conclusão. Primeiramente, o jovem e o ancião são negros e carregam consigo artefatos ligados à cultura africana. O adereço na cabeça do jovem e o objeto que ele carrega remontam à utensílios utilizados em rituais de passagem, como fica claro nas imagens abaixo. Outro ponto que faz com que seja possível perceber que as duas personagens apresentadas por Gaiman possam pertencer a uma tribo provinda da África é uma escultura (imagem abaixo) representando uma cabeça de um negro que apresenta detalhes que também podem ser observados nesta página de **Sandman**.

Figura 24 - Cabeça de um negro

Figura 25 - Máscara utilizada em rituais de tribos africanas

O último quadro também apresenta uma referência a pinturas rupestres, que podem ser encontradas em diversas partes da África: ao retratar o jovem e o ancião, o artista utilizou referências de como esse momento do ritual pode ser descrito em pinturas nas paredes de cavernas, por exemplo.

O ritual de passagem do jovem para a vida adulta se constitui de sua circuncisão e do conhecimento de suas origens através da narrativa de uma história ancestral. Esse ritual remonta à mais antiga manifestação do ato de narrar: a tradição oral. Na pré-história, os povos se comunicavam somente através da fala, transmitindo seus conhecimentos e tradições por meio de diálogos com os mais jovens, de forma a perpetuar sua História e seus costumes. Ainda hoje a fala é parte integrante da forma como os seres humanos se comunicam e a narração de histórias por meio da oralidade ainda é encontrada em tribos africanas, australianas e indígenas de várias partes do mundo com o intuito de perpetuar seus costumes, assim como faziam seus ancestrais. Gaiman retoma a narrativa oral utilizando a narrativa escrita e visual, em uma espécie de *jogo* com as diversas formas de narrar: pela oralidade, pela escrita e pela imagem, sendo a imagem um modo de narrar pré-histórico, mais antigo que a própria escrita, encontrado em sítios arqueológicos em formas tão distintas quanto as pinturas rupestres de cavernas no mundo inteiro. Ciente desses aspectos, Gaiman e o desenhista utilizam essas diferentes formas narrativas a fim de arquitetar e construir o enredo, fazendo com que o leitor/apreciador não

absorva o conteúdo somente a partir do texto, mas que esteja observando uma obra que acione múltiplos sentidos no momento em que contempla cada página.

A disposição dos quadros nesta página representa um elemento de importante construção de sentido dentro da obra, principalmente no que tange o entendimento do leitor/apreciados ao se deparar com essa imagem. O primeiro quadro apresenta o jovem e seu avô mostrados pela metade, somente seus troncos e cabeças estão aparentes, de modo que "Espera-se que o leitor complete o resto da imagem, dada uma alusão generosa a respeito de sua anatomia" (EISNER, 2010, p. 43). O segundo quadro apresenta somente as pernas do jovem carregando um objeto de difícil identificação, e o texto que acompanha esse quadro demonstra uma forma de utilizar o recorte das cenas como recurso emocional por meio da focalização na parte inferior do corpo, em uma composição que demonstra a dor e o cansaço que afligem o jovem que caminha pelo deserto após sua circuncisão: "A intenção é despertar a própria reação do leitor à ação, criando assim um envolvimento emocional com a narrativa" (EISNER, 2010, p. 61).

Além de gerar no leitor/apreciador um envolvimento emocional com as personagens e também com o enredo, é relevante destacar a forma como o desenhista utilizou o "espaço em branco" que divide os corpos dos dois homens. Essa "separação de corpos" que ocorre nessa página mostra, de forma sutil, que o jovem e o ancião estão nus, utilizando somente os adereços típicos de sua tribo, porém, o quadro que desnuda as personagens é composto de um jogo de sombras, tornando a percepção das genitálias dos homens algo que deve ser apreendido por quem lê/vê a imagem. Essa é uma sutileza que remete às técnicas renascentistas do *chiaroscuro*: o jogo com/de sombras não expõe completamente a nudez do jovem e do ancião, mas deixa claro que o leitor/apreciador está diante de personagens nuas.

"Na narração visual, a tarefa do escritor/artista é registrar um fluxo contínuo de experiências e mostra-lo tal como pode ser visto pelos olhos do leitor. Isso é feito arbitrariamente, dividindo-se o fluxo ininterrupto em segmentos de cenas 'congeladas', encerrados num quadrinho" (EISNER, 2010, p. 40). O terceiro quadro ocupa um espaço maior que os dois primeiros que estão acima, e pode ser visto como uma continuação do primeiro inicialmente, porém, após um olhar mais atento, é possível perceber que a arma que o ancião carrega mudou de posição, ela está em frente ao jovem, em gesto para que ele pare. Já o quarto quadro demonstra uma forma de aumentar o espaço real que o quadro está representando, o uso de um quadro aberto – sem delimitações de linhas –, demonstrando a dimensão do espaço, que é um extenso deserto.

1.2.2. As três bruxas

Figura 26 - Destino encontra as três bruxas

A segunda imagem escolhida mostra a visita das três bruxas ao jardim do Perpétuo Destino. Ela ocorre antes do início do Prólogo do arco *Estação das Brumas*. O roteiro é de Neil Gaiman e o desenhista é Malcolm Jones III, que também participou da arte da primeira página selecionada que pertencia ao capítulo *Contos na Areia*. Seu estilo de desenho remete à técnica "bico-de-pena" em grande parte de suas imagens. Esta técnica era utilizada pelo pintor francês pertencente ao neoclassicismo, Jacques-Louis David: "David frequentemente visitava os condenados que eram levados a guilhotina e retratava-os com poucos traços de extrema intensidade [...]" (ARGAN, 1992, p. 44). A técnica utiliza uma caneta feita de pena para criar

traços finos e contínuos, fazendo com que as imagens pareçam mais “turvas” e com contornos mais obscuros – como é notável nas imagens de Destino e das Bruxas.

O desenho feito utilizando a técnica bico-de-pena (Fig. 26), assim como explicitado na citação acima, concedem à obra de arte uma intensidade maior, o que remete a um efeito de lâmina de faca. O uso dessa técnica faz com o desenho possua um tom de frieza e perigo, fazendo com que as linhas traçadas com extremo vigor formem figuras que passam a sensação que uma ameaça está próxima. Note-se a construção das Bruxas quando se aproximam de Destino: ao serem retratadas ao longe, as figuras se assemelham a um cavaleiro segurando e rodando um laço, remetendo à um vulto que pode ser relacionado com os Cavaleiros do Apocalipse da Bíblia, os responsáveis por anunciar o fim do mundo. Assim como as três Bruxas chegam para transmitir sua mensagem de uma batalha que pode ser o fim de Sandman. O traço bico-de-pena também faz com que as Bruxas presentes na obra possuam características sombrias, cínicas e sarcásticas.

Elas representam o destino de todos os seres, por isso a aparição delas se dá nos jardins do Perpétuo Destino e, assim como os outros irmãos, a sua condição de existência também depende da existência de todos os seres, já que elas também são controladoras do destino.

Figura 27 - “A golden thread”, John Melhuish (1885)

Um quadro que representa as Moiras foi pintado pelo artista inglês John Melhuish Strudwick, que se inspirava nos estilos da Renascença e da Idade Média. Seu quadro das Moiras apresenta uma imagem semelhante àquela que aparece em Sandman: três velhas que manuseiam eternamente o fio da vida. Outra aparição das Moiras na Arte é em uma gigantomaquia situada no Grande Altar de Zeus em Pérgamo, na Turquia, segunnndo Ribeiro Jr.; os autores são

Orestes, Dionisíades, Menécrate e outros. “A gigantomaquia foi um dos temas mais utilizados em quase todos os períodos artísticos, com representações da luta em geral ou de combates particulares entre um deus e um gigante” (RIBEIRO JR., 2013, dig.).

Figura 278 - Gigantomaquia situada no Grande Altar de Zeus em Pérgamo

A relação desse quadro com a imagem presente na obra de Gaiman mostra como o autor buscou, em diferentes espaços, a construção de sua narrativa, procurando em representações clássicas e antigas uma nova concepção acerca dessas personagens. As “velhas fiadeiras” são uma acepção de “destino” provinda de mitologias como a grega e a romana, colocá-las lado a lado de um Perpétuo, uma personagem da ficção de Neil Gaiman, é modificar e ressignificar essas figuras.

1.2.3. Os balões de diálogo

Figura 28 - Os Perpétuos conversando no salão de Destino

A terceira imagem selecionada mostra ao leitor/apreciador a importância e as diferenças entre os balões de diálogo dos Perpétuos. Esse recurso gráfico possui certa relevância para a criação da narrativa, já que os balões não expressam somente os sentimentos e falas das personagens, mas também fazem parte da construção de suas características mais particulares. É possível captar, a partir da forma como os balões de diálogo foram construídos, diferenças e

peculiaridades dos Perpétuos. Os balões foram customizados para cada um deles, de forma a despertar no leitor as nuances desses seres tão enigmáticos e misteriosos.

Os dois primeiros balões de diálogo a serem destacados são os dos Perpétuos Morte e Destino. Dentre os seis irmãos apresentados neste arco – Destruição aparece em arcos posteriores –, somente Morte e Destino possuem balões de diálogo iguais aos dos mortais, ou seja, a caracterização clássica dos quadrinhos: redondos, traçados em preto, com o fundo branco e letras grafadas com fonte típica, maiúsculas, escritas com a cor preta. Destino e Morte são representantes de aspectos da vida dos mortais que estão totalmente ligados, já que a única constante no destino de todos esses seres é a morte, logo, seus balões são grafados da mesma forma que os dos seres mortais.

As irmãs gêmeas Desejo e Desespero possuem balões de diálogo opostos. Enquanto os balões de Desejo possuem o formato clássico dos quadrinhos no que tange o seu contorno – balões redondos, traçados em preto, com o fundo branco –, as letras são grafadas de forma diferente: a fonte utilizada não é a mesma do padrão utilizado nos quadrinhos, mas uma fonte mais "flexível", mais redonda e fina, o que remete a um tipo de "serenidade velada", uma letra que passa para o leitor/apreciador uma ideia de como essa personagem fala: de forma calma e tranquila, mas que possui um tom sarcástico e prepotente, assim como o desejo se instaura nos seres, conquistando seu espaço lentamente. Já o balão de Desespero é o oposto, as letras são grafadas no modo clássico, mas é o contorno de seu balão que exprime sua característica principal: é um balão com contornos grossos e tortos, que saem da boca da personagem de forma confusa e só se revela como um balão no momento em que o texto escrito é nele inserido. Essa forma de apresentar o balão de Desespero também exprime como ele toma conta dos seres mortais: de modo confuso e abrupto.

Os balões de Sonho e Delírio são os que mais diferem dos balões clássicos: toda a sua construção é diferente dos outros, desde sua cor até a fonte das letras e o contorno. O balão de Delírio exprime a caracterização de sua personagem: seu balão possui contorno preto em algumas falas, enquanto, em outras, não possui nenhum contorno; as cores dentro do balão mudam constantemente, sempre mesclando pelo menos dois tons da mesma cor, sendo que o mais escuro fica em volta da fala e o mais claro, no meio do balão; as letras são grafadas com uma fonte totalmente flexível, mesclando letras maiúsculas e minúsculas, inclinadas e confusas. A grafia do balão de Delírio condiz com o que sua personagem representa: o desatino, o desvario, o delirar. Por último, o balão de Sonho: seu contorno é retorcido e branco com um fundo preto, o que remete à noite, ao misterioso e ao perigo, um balão que se dispersa no quadrinho como se fosse um líquido ou uma fumaça negra – como um sonho. No que diz

respeito às letras, são apresentadas na cor branca e somente seu balão não está grafado totalmente em letras maiúsculas, como é costumeiro. As letras e as pontuações de frase são grafadas de acordo com a gramática padrão, diferentemente da maioria das personagens apresentadas por Neil Gaiman. O uso de letras brancas em um fundo preto remete ao sonho em si; no momento em que as pessoas sonham, não é possível perceber perfeitamente uma distinção de cores, os sonhos são turvos e, muitas vezes, monocromáticos, assim como o balão de Sandman, o branco também remete ao dia, ao momento em que o sono e o sonho acabam, diferentemente do fundo preto de lembra dos perigos noturnos, a letra branca relaciona-se com a claridade, a ordem e a razão.

Todos os balões de diálogo apresentados neste ponto demonstram uma preocupação da equipe de criação em construir, por meio de diversos recursos, tanto visuais como textuais, uma descrição e apresentação das personagens da forma mais abrangente possível. Caracterizações subjetivas podem ser encontradas na forma como os balões foram feitos e, também, auxiliam o leitor/apreciador a identificar qual personagem está falando, já que, em diversos momentos da obra, os Perpétuos – por serem seres metamórficos – são apresentados em corpos e formas diferentes do antropomórfico.

1.2.4. Lúcifer e a Pop-Art

Figura 29 - Lúcifer enfurecido ao descobrir da volta de Sandman ao Inferno

A quarta imagem selecionada apresenta ao leitor uma progressão da ira de Lúcifer Estrela da Manhã ao saber que Sandman retornará ao seu reino. Esta página é repleta de referências a obras de arte, movimentos estéticos e recursos que remetem a construção de sentido nos quadrinhos. O que primeiro se nota nessa página é a divisão dos quadros: dos sete quadros totais, quatro são dominados pela figura de Lúcifer em perspectivas diferentes, dois

apresentam a fala de Lúcifer indiretamente e mostram o que está acontecendo no Inferno no momento de seu pronunciamento e um quadro mostra a rainha Nada aprisionada. O quadro que mostra a rainha está em sobreposição aos demais quadros da página, enfatizando a importância dessa personagem além de marcar, por meio desse recorte de cenas, um ponto de envolvimento emocional com a personagem e com o enredo por parte do leitor/apreciador.

O primeiro quadro apresenta Lúcifer com suas asas abertas, bravejando seu discurso acerca do retorno de Sonho. Esse primeiro quadro remete a duas ilustrações do **Paraíso Perdido**, de John Milton: a anatomia do rei do Inferno remonta à ilustração que Gustave Doré fez de Satã após ser expulso do paraíso, e o conjunto da cena remete à ilustração de William Blake chamada **Satan calling up his Legions**[16], na qual Satã convoca os demônios à revolta. A pintura *Inferno*, que faz parte do painel esquerdo do tríptico **Jardim das Delícias** de Jerônimo Bosch, é outra referência às artes plásticas que é possível encontrar nessa página: no quadro seguinte um demônio aparece comendo as tripas de um mortal e as palavras de Lúcifer ecoam pelo Inferno:

> Amontoam-se horrores sobre horrores, labaredas e tormentos de toda espécie, e todos os tipos de demônios pavorosos, meio animais, meio humanos ou meio máquinas, que flagelam e castigam por toda a eternidade as pobres almas pecadoras (GOMBRICH, 2015, p. 356 – 359)

[16] "Satã convocando suas Legiões" – tradução nossa.

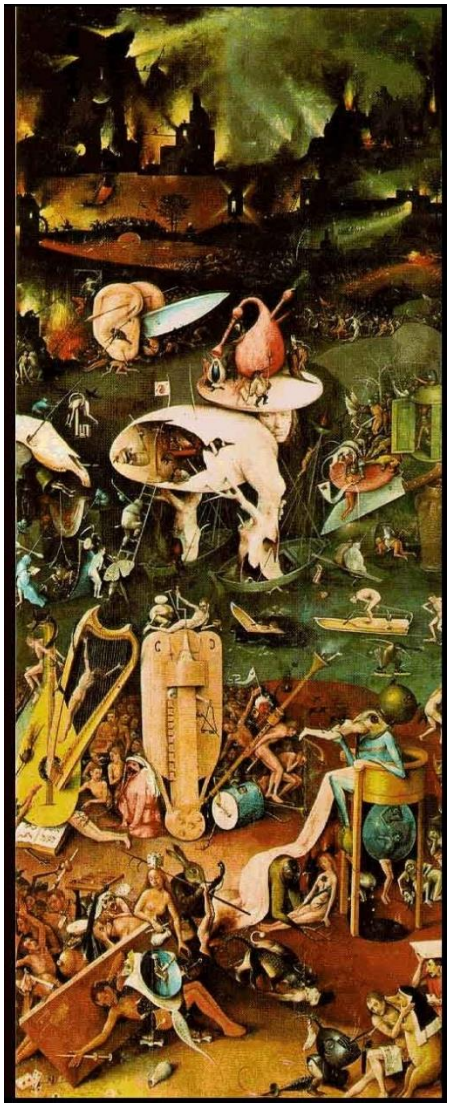


Figura 30 - Inferno de Bosch – detalhe do tríptico Jardim das Delícias

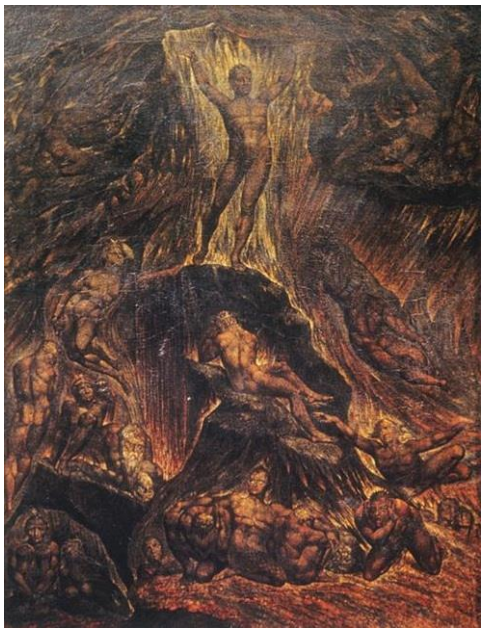


Figura 31 - "Satan calling up his Legions", William Bake (1804)

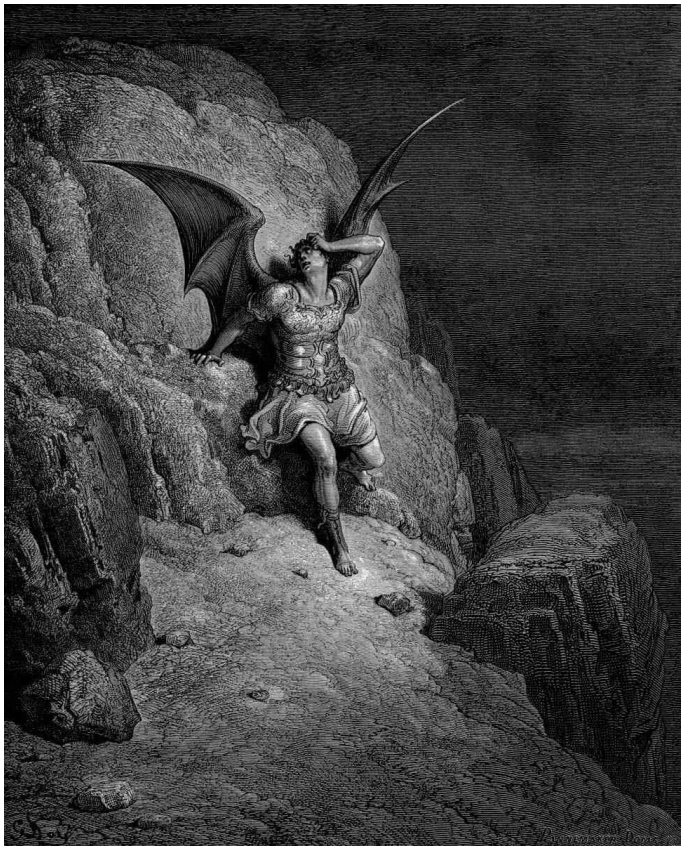


Figura 32 - "Depiction of Satan in Paradise Lost", Gustave Doré (1866)

Figura 33 - "M-Maybe", Roy Lichtenstein (1965)

O próximo quadro traz novamente a figura de Lúcifer, sorrindo, com uma forte luz atrás de si; somente seu tronco está aparente e ele é apresentado como uma figura nas sombras. Em seguida, uma pilha de corpos disformes se levanta para escutar seu rei. O quinto quadro aproxima-se do olho de Lúcifer enquanto ele braveja suas palavras de vingança, o balão de diálogo não sai de sua boca, mas de seu olho colérico, demonstrando claramente que as palavras do demônio vingativo não são somente expressas e ditas com a sua boca, mas com todo conjunto de sua expressão. Os olhos, muitas vezes, falam mais que as palavras que saem da boca. O penúltimo quadro mostra Nada, a rainha condenada por Sandman a passar dez mil anos

no Inferno, enquanto Lúcifer grita: “Muitos dizem que *um dia* no Inferno é semelhante a todos os demais, que neste local de fluxo eterno *NADA*[17] muda.” (GAIMAN, 2011, p. 58, grifos do autor). O sétimo e último quadro foca no rosto enfurecido de Lúcifer, sua expressão de raiva é intensificada e seu rosto se transforma em uma imagem pontilhada que pode ser relacionada a pop-art, movimento que nasce a partir dos quadrinhos na década de 1950. Um de seus maiores expoentes é Roy Lichtenstein[18], um artista que quebrou a barreira entre a “alta cultura” e a “baixa cultura”. Esse movimento estético sempre foi motivo de desacordo entre os críticos:

> Todas as formas de antiarte tornaram-se agora assunto para intelectuais. Eles compartilhavam com a ideia detestada de Arte, seu exclusivismo e suas pretensões místicas. Por que isso não acontecia com a música? Um novo gênero de música tinha conquistado as massas e monopolizado seu interesse ao ponto de devoção histérica: a Pop Music. Não poderíamos ter igualmente uma Pop Art, realizada mediante o simples uso de imagens que eram familiares a todos, desde as histórias em quadrinhos até a publicidade? (GOMBRICH, 2015, p. 610)

A pop-art se iniciou entre as décadas de 1950 e 1960 e fazia uso de imagens corriqueiras como latas de sopa, celebridades etc.; o uso de cores vivas como amarelo, vermelho e azul também fazia parte das obras da pop-art.

> Para os críticos da pop art, os quadrinhos eram descomplicados, simples, padronizados e sem relevância especial para a concepção geral do trabalho. Essas observações derivam claramente de um viés contra formas culturais populares e que não reconhecem nenhum mérito na cultura comercializada produzida além dos parâmetros do sistema de galeria (BEATY, 2012, p. 60, tradução nossa)[19].

A progressão dos quadros nesta página é significativa já que apresenta ao leitor toda ira e poder de Lúcifer, principalmente pelas modificações das suas apresentações anatômicas. Primeiro, ele é onipotente, sobrevoando seu reino; depois é assustador e disforme; a aproximação para seu olho tem a intenção de acentuar que cada parte de seu corpo está irado;

---

[17] O jogo com a palavra “nada” é novamente retomado.

[18] “Roy Lichtenstein played a critical role in subverting the skeptical view of commercial styles and subjects established by the Abstract Expressionists. By embracing "low" art such as comic books and popular illustration, Lichtenstein became one of the most important figures in the Pop art movement. While his paintings of cartoons and comics are his most recognizable work, he had a prolific and somewhat eclectic career that drew from Cubism, Surrealism, and Expressionism. But it is his re-imagining of popular culture through the lens of traditional art history that has remained a considerable influence to later generations of artists, as Pop art went on to significantly inform Postmodernism. (GERSHMAN, 2007)

[19] No original: For the critics of pop art, comic books were uncomplicated, simple, standardized, and of no particular relevance to the general conception of the work. These observations clearly derived from a bias against popular cultural forms that would recognize no merit in commercialized culture produced beyond the parameters of the gallery system.

e, por fim, ao utilizar a pop-art, demonstrou-se a cólera vingativa de Lúcifer em seu rosto de olhos brancos e um semblante que ressalta sua força. O uso de referências provindas das artes plásticas também reforça o esforço da equipe criativa de **Sandman** para construir, no imaginário do leitor/apreciador, o poder de Lúcifer, de modo que o polivalência artístico-discursiva da obra gere o efeito de pluralidade de sentidos.

1.2.5. A entrada do Inferno

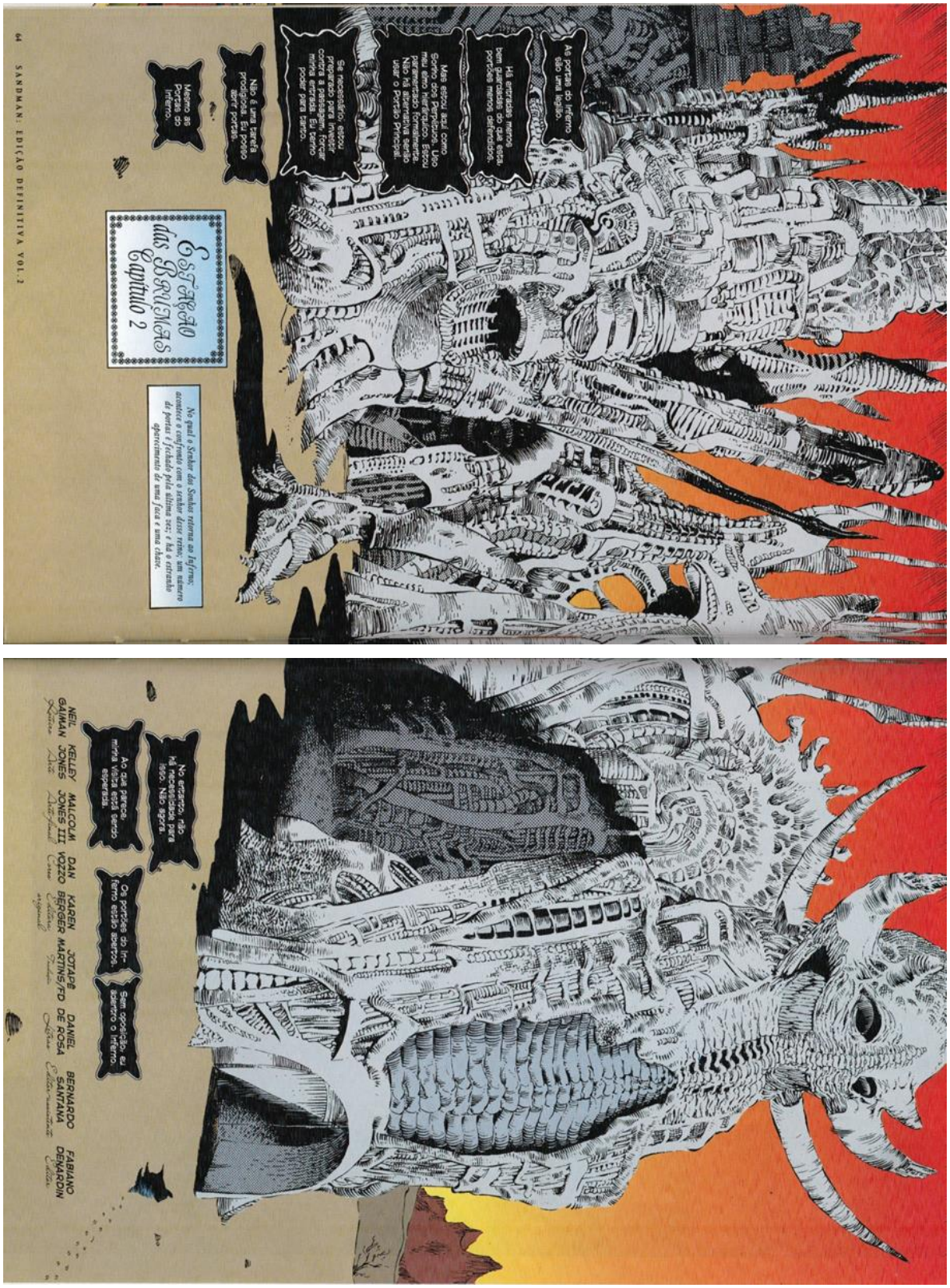


Figura 34 - A entrada do Inferno

A quinta imagem escolhida não é dividida em quadros e não está fixada em somente uma página. Ela compreende as duas primeiras páginas do segundo capítulo do arco *Estação*

das Brumas e apresenta a chegada de Sandman aos portões principais do Inferno: a composição da entrada do Inferno é construída como uma gigantesca estrutura feita de ossos enormes que, agrupados, formam uma espécie de criatura que aparenta estar viva.

> O simbolismo do osso desenvolve-se segundo duas linhas principais: o osso é o esqueleto do corpo, seu elemento essencial e relativamente permanente; por outro lado, o osso contém o tutano, assim como o caroço, a amêndoa.[...] Se o *luz* – que é uma *amêndoa* – se apresenta como um osso, é que a revivificação das *ossadas dessecadas* evoca a ressureição gloriosa, e também porque ele contém o germe dessa restauração, assim como o osso contém o tutano. [...] Para os bambaras, os ossos, constituindo a parte *mais durável, senão imperecível, do corpo humano, o interior, o suporte do visível, simbolizam o essencial, a Essência da criação*. [...] Para certos povos. A *alma* mais importante reside nos ossos (CHEVALIER, GHEERBRANT, 2016, p. 666).

A figura de Sandman próxima a essa estrutura é reduzida a um pequeno ponto no canto inferior direito, e o uso da perspectiva pretende demonstrar ao leitor/apreciador a grandeza do Inferno.

A primeira referência suscitada nessa construção dos portões do Inferno provém da escultura feita por Auguste Rodin para a ilustrar o Inferno de Dante Alighieri, primeira parte de sua **Divina Comédia**. No canto III do Inferno dantesco pode-se ler a seguinte inscrição sobre a porta que dá entrada àquele local de sofrimento:

> 'POR mim se vai das dores à morada,
> Por mim se vai ao padecer eterno,
> Por mim se vai à gente condenada.
>
> Moveu Justiça o Autor meu sempiterno,
> Formado fui por divinal possança,
> Sabedoria suma e amor supremo.
>
> No existir, sem nenhum a mim se avança,
> Não sendo eterno, e eu eternal perduro:
> Deixai, ó vós que entrais, toda esperança!' (ALIGHIERI, 2003, p. 31)

A escultura, feita entre os anos de 1880 e 1917, é uma das mais importantes peças de Rodin:

> Rodin ultrapassa o equilíbrio clássico com uma monumentalidade exaltada, pindárica. Faz explodir a estatura em ondas de massas liquefeitas, sustentadas por tensões lineares súbitas, às vezes espasmódicas; o núcleo plástico ocupa o espaço circundante com efeitos de esbatimentos e dissolvências de luz ao longo dos planos íngremes e irregulares (ARGAN, 1992, p. 145).

Figura 35 - “La Porte de l'Enfer”, Auguste Rodin (iniciada em 1880 e finalizada em 1917)

Como descrito por Argan, a representação de Rodin extrapolou os limites da regularidade em sua obra, ou seja, por meio do uso de relevos acentuados, “empurrou” para fora as figuras, trazendo uma sensação de movimento para uma figura estática, da mesma forma que na imagem extraída da obra de Gaiman e sua equipe de artistas. A representação da porta do Inferno em **Sandman** utiliza o conceito que motivou Rodin para apresentar sua versão do que seria a entrada do Inferno: o movimento que faz a imagem saltar da página.

Outra referência importante diz respeito à obra de John Milton, **Paraíso Perdido**, onde o Inferno possui nove portões. Na obra literária de Milton, a entrada do Inferno é constituída por três portões de bronze – guardados pelo pecado; três de ferro – guardados pela morte; e três de rocha – guardados pelos cães do Inferno. Quando Sandman está parado diante da entrada do Inferno, ele diz: “As portas do Inferno são uma legião. Há entradas menos bem guardadas do que esta, portões menos defendidos” (GAIMAN, 2011, p. 64). Assim como na descrição feita por Milton e na narração de Sandman acerca dos portões do Inferno é possível perceber que Gaiman utiliza a construção desse espaço em **Paraíso Perdido** para compor sua obra, adaptando a noção de que o Inferno não possui somente uma entrada.

1.2.6. A chave e a faca

Figura 36 - A chave

Figura 37 - A faca

As duas últimas imagens serão apresentadas em conjunto. Cada uma é um recorte de uma página.

> Da mesma forma que os estereótipos empregam imagens de pessoas que podem ser facilmente identificadas nos quadrinhos e nos filmes, os objetos têm um vocabulário próprio na linguagem visual dos quadrinhos. Existem alguns objetos que têm significado instantâneo numa narrativa gráfica. Quando não empregados como adjetivos ou advérbios modificadores, eles fornecem um artifício de narrativa econômico para o contador de histórias (EISNER, 2013, p. 25).

Eisner discute sobre como os objetos possuem um simbolismo essencial na criação do sentido dentro de uma narrativa gráfica. No início do segundo capítulo do arco em estudo, o narrador adverte "[...] e há o estranho aparecimento de uma faca e uma chave" (GAIMAN, 2011, p. 64). Enquanto Lúcifer e Sandman caminham pelo Inferno, o anjo caído usa uma chave para fechar diversas portas e esta chave, assim como assinalado por Eisner, não é símbolo de um objeto benigno: sua representação visual remete a algo ruim e assustador. A chave, assim como já assinalado anteriormente, constituirá a vingança de Lúcifer, já que o Rei dos Sonhos terá a difícil tarefa de decidir o que fará com ela, tornando sua função simbólica a de ser algo maligno.

A faca também não é representada como símbolo de um objeto que trará qualquer bem. Ela é disforme e sempre é ostentada pelas personagens de maneira a simbolizar que sua função na narrativa é a de estar envolvida em um ato sórdido. "Na iconografia hindu, a faca só é atribuída a divindades terríveis, entre as mãos das quais aparece sobretudo como arma cruel" (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2016, p. 414), o que reafirma seu poder, já que ela é entregue a Sandman por Lúcifer, um ser cruel e terrível. A faca, em **Sandman**, será utilizada por Sonho para arrancar as asas de Lúcifer, retirando dele a sua condição divina.

Com as considerações tecidas até aqui, é possível perceber que Neil Gaiman utiliza recursos artísticos variados para criar no seu leitor/apreciador – mesmo que somente em uma página – a multiplicidade de sentido, que se mostra como a técnica geral sob a qual se assenta a construção temático-estrutural de **Sandman**. A maneira de usar referências a múltiplas linguagens é o que articula a pluralidade e os jogos de significação dessa obra, demonstrado o conjunto de recursos artísticos a que Neil Gaiman lança mão visando a construção de sentido de sua narrativa gráfica, apresentando um objeto que revela, a partir da recorrência a intertextos e discursos plurais, sua complexidade de composição. Tal complexidade, edificada sobre essa multiplicidade de linguagens, parece ser a particularidade determinante da obra em questão.

2. AS PORTAS

2.1. A intertextualidade e a interdiscursividade

> O leitor hermeneuta: não se contenta em localizar referências, mas ele trabalha o sentido, construindo-o no entremeio dos textos presentes. Propõe assim uma dupla interpretação: a do sentido contextual das citações ou outros intertextos na sua nova vizinhança; a do sentido da *démarche* convocando a biblioteca, especialmente quando a prática se generaliza e tende a apresentar como uma reflexão sobre a totalidade da literatura, sobre a despossessão da voz, sobre o apagamento da ideia de propriedade literária... Esse leitor admite a polissemia – que repousa literalmente na plurivocidade – do intertexto e trata-se de fazer aparecer tudo ao mesmo tempo, o sentido do texto emprestado, o sentido do texto que empresta e o sentido que circula entre os dois. Essa polifonia é frequentemente lida como uma operação marcada de uma extrema literariedade, não fosse pela consciência que manifesta um tal texto de sua pertença ao campo da literatura (SAMOYAULT, 2008, p. 94 – 95).

Neste capítulo será discutida a forma como Neil Gaiman mobiliza as relações intertextuais e interdiscursivas no arco *Estação das Brumas*. Será adotada uma divisão entre texto escrito e texto visual, com o intuito de melhor compreender e articular a relação entre ambos na obra. O objetivo deste capítulo reside na discussão acerca da interação e produtividade de sentidos infinitos que circundam a narrativa de Gaiman e como ele transita entre diferentes manifestações artísticas como Artes Visuais, Literatura e Quadrinhos. Assim como levantado no capítulo anterior, é preciso olhar para **Sandman** como uma composição multidiscursiva e tentar apreender suas potencialidades de geração de sentidos.

2.2. O Intertexto

"A intertextualidade deve ser compreendida antes de tudo como uma prática do sistema e da multiplicidade de textos" (SAMOYAULT, 2008, p. 43). Essa citação de Tiphaine Samoyault é um bom ponto de partida para a discussão e o estudo que serão feitos nesse momento. **Sandman** é uma obra que abarca diferentes referenciais no que tange ao texto escrito. Ao retomar obras canônicas e estruturas narrativas diversas – como o conto, a poesia e a narrativa oral –, Neil Gaiman apresenta para seu leitor/apreciador uma gama extensa de "planos de fundo" para sua obra, tornando-a complexa em sua significação.

Em *Estação das Brumas*, assim que os visitantes chegam ao Sonhar, existe uma "quebra" da narrativa. O capítulo quatro conta a história de Charles Rowland e Edwin Paine, dois garotos que retornam dos mortos para o mundo dos vivos. Em um primeiro momento, a

história parece desconexa com os eventos que estavam sendo narrados anteriormente, mas é possível perceber, primeiro, uma retomada de uma das epígrafes do início do arco: "A gente não tem que ficar em lugar nenhum pra sempre" (GAIMAN, 2011, p. 12), que é assinada por Edwin Paine e também diz respeito ao que será desenvolvido durante o arco – o fato de Lúcifer não "querer ficar no mesmo lugar para sempre", deixando o Inferno para Sandman; e, segundo, apresenta para o leitor/apreciador o que está acontecendo com o mundo dos mortos agora que o Inferno está fechado e as almas penadas dele foram expulsas.

A história contada nessa breve quebra da narrativa principal é a seguinte: Charles Rowland acorda desorientado em um quarto no sótão e seu amigo Edwin Paine está com ele. Rowland começa, então, a descrever um sonho demasiado estranho que tivera e, enquanto narra seu devaneio noturno para Paine, Sandman aparece no fundo como observador onírico. Rowland estudava em um colégio interno e, enquanto todos estavam com suas famílias devido às férias, o rapaz teve que permanecer na instituição devido ao fato de que seus pais não poderiam buscá-lo.

Logo depois de um jantar nada amigável com membros do corpo docente, eventos insólitos se instauram por toda escola. A mãe do atual diretor aparece do mundo dos mortos; depois, ao chegar na enfermaria, Rowland é recebido pela enfermeira que está carregando bebês mortos e deformados; durante a noite, Charles é recepcionado por três rapazes que praticam abusos físicos e psicológicos com o garoto. Os eventos vão ficando cada vez mais grotescos e violentos. Charles Rowland é colocado em um auditório repleto de adolescentes mortos, que são assediados por um professor sádico e psicopata. Os garotos "valentões" começam a torturar o menino até chegar no ponto em que ele morre devido aos ferimentos. Seu amigo Edwin Paine tenta ajudá-lo, mas acaba falhando. Quando Rowland morre, Morte aparece para levá-lo, mas ele se recusa. A irmã mais velha de Sandman decide, então, deixá-lo, prometendo que irá retornar, porém os dois amigos fogem do colégio e vão viver aventuras no mundo dos vivos. Rowland finaliza o enredo dizendo: "Tanto faz. Das **duas** [vida e morte]. Afinal, a gente aprendeu tudo que tinha pra aprender na escola. Agora vamos ver o que a **vida** tem a oferecer" (GAIMAN, 2011, p. 136, grifos do autor).

Essa pequena narrativa lembra a estrutura de um conto: narrativa muito menos longa que um romance, com começo, desenvolvimento, clímax e fim, podendo ser sintetizada nas seguintes palavras de Julio Cortázar:

> Mas se não tivermos uma ideia viva do que é o conto, teremos perdido tempo, porque um conto, em última análise, se move nesse plano do

> homem onde a vida e a expressão escrita dessa vida travam uma batalha fraternal, se me for permitido o termo; e o resultado dessa batalha é o próprio conto, uma síntese viva ao mesmo tempo que uma vida sintetizada, algo assim como um tremor de água dentro de um cristal, uma fugacidade numa permanência (CORTÁZAR, 1993, p. 150).

Apesar da história de Paine e Rowland estar ligada aos acontecimentos do enredo principal, ela também pode ser lida em separado, como um texto em si mesmo.

A poesia também é parte integrante de **Sandman**, sendo retomada diversas vezes em momentos distintos. Logo no início do arco *Estação das Brumas* o leitor/apreciador é apresentado a um trecho do poema de Isaac Watts **Heaven and Hell**: "'Pois há o Inferno do terror/ Da dor que não tem fim; /Em que dividem, demônio e pecador, /As trevas, as chamas, o confim'" (GAIMAN, 2011, p. 12). O fragmento citado por Neil Gaiman não foi selecionado por acaso, pois preconiza toda a temática que será trabalhado pelo autor durante o desenvolvimento do enredo (o Inferno) e, ao mesmo tempo, contrasta com a frase dita por Edwin Paine que atesta que ninguém é obrigado a "ficar em lugar nenhum pra sempre" (GAIMAN, 2011, p. 12).

Isaac Watts foi um poeta inglês do século XVIII que escreveu o livro **Heaven and Hell** com o intuito de utilizar a poesia como meio didático e moralizante. O livro de poemas de Isaac Watts possui ensinamentos acerca da religião católica, assim como desenhos demonstrando como os pais deveriam ensinar e ler os escritos tanto da Bíblia quanto dos poemas contidos na obra. É importante ressaltar a forma como a religião era tratada nessa época na Inglaterra. O ensino do catolicismo, empregado por Watts, baseia-se na Bíblia, porém, possui um modo único que pretende chamar a atenção das crianças para esses ensinamentos, de forma a serem educadas desde seus primeiros anos de vida – trata-se, portanto, de poesia utilizada para catequizar. A imagem do Inferno que o autor traz para essas crianças é construída com o intuito de assustá-las, para que se comportem bem e possam ir para o céu. O Inferno de Watts é cheio de dor e sofrimento, onde todos aqueles que não obedecerem aos ensinamentos da Bíblia e não possuírem um comportamento julgado como "correto" serão enviados para esse lugar de trevas e desventura, devendo ali permanecer eternamente. Assim como destacado outrora, Neil Gaiman "quebra" essa noção que Watts e o cristianismo em geral tem do que seria o Inferno, utilizando esse jogo de referências para construir seu próprio universo.

A poesia britânica no século XVIII tinha o caráter de filosofia, de ciência, ou seja, de Verdade. Watts, então, apresenta o Inferno em uma concepção catequizante e moralizante, isto é, dogmático; Neil Gaiman apresenta essa citação para representar exatamente aquilo que ele pretende subverter: os dogmas. O poema de Isaac Watts se aproxima da concepção de Inferno

apresentava por Dante Alighieri em **A Divina Comédia**, porém, sua obra não possui o caráter ficcional representado na obra do escritor italiano. Watts está interessado somente na função "educativa" de seu poema, ele o apresenta como uma manifestação da Palavra de Deus, ou seja, a Verdade da Inglaterra daquela época.

Outro momento em que Neil Gaiman utiliza um fragmento de poema para a construção de sua obra é quando ele coloca a personagem Lúcifer citando o **Paraíso Perdido** de John Milton. O anjo caído cita a si mesmo, enquanto conversa com Caim, ao retomar a passagem mais conhecida de seus discursos no primeiro canto do poema miltônico: "Ainda assim, 'melhor reinar no *inferno* do que *servir* no *paraíso'*, não é verdade, pequeno fratricida? [...] Não fomos nós que dissemos. Foi *Milton*. E *ele* era *cego*" (GAIMAN, 2011, p. 57, grifos do autor). Lúcifer empresta essa famosa citação de Milton para dizer a Caim o que ele pensava acerca de seu reino e de sua "traição" para com seu Pai; e enfatiza o fato de John Milton ter perdido totalmente sua visão, o que, para ele, o tornou mais sábio.

> A "escuridão visível" guia a direção das ambivalências nas metáforas visuais de **Paradise Lost**, porque implica a experiência da perda de um paraíso externo e fisicamente visível e implica a aquisição de uma visão através da escuridão, re-velada no "paradise within". [...] O "paraíso interior" é um oximoro e é na combinação de elementos (in)congruentes que o externo é trazido para o interno. Em outras palavras, visibilidade através da escuridão é a suprema experiência da cegueira (FERREIRA SÁ; MANSUR, 2009, p. 4, grifos dos autores).

Assim como destacado na citação acima, Lúcifer entende que Milton podia "ver mais" por ser cego: "[...] o cego é aquele que ignora as aparências enganadoras do mundo e, graças a isso, tem o privilégio de conhecer sua realidade secreta, profunda, proibida ao comum dos mortais. O cego participa do divino, é o inspirado, o poeta, o taumaturgo, o *Vidente*" (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2016, p. 217, grifo do autor).

No que diz respeito a formas e tradições literárias, também é possível destacar o fato de Neil Gaiman utilizar a narrativa oral como parte da construção de sua obra: "Da mesma maneira, quanto se tem sido exposto a divagações por falta de distinguir *tradição oral* e *transmissão oral*: a primeira se situa na duração; a segunda, no presente da performance" (ZUMTHOR, 1993, p. 17, grifos do autor). É importante salientar que, em grande parte da produção de quadrinhos, um recurso que é tradicionalmente utilizado é o "balão de diálogo", e é possível remeter tal recurso à tradição oral. Apesar de ser possível encontrar diálogos na maioria das obras literárias (romance, conto, poesia etc.), somente nos quadrinhos é possível *ver* esses diálogos ocorrendo, *acontecendo*, e interpretá-los de acordo com o que o autor deseja

ao compor os balões de diálogo. Por meio da utilização desse recurso, o leitor/apreciador tem a chance de *ver* as palavras saindo da boca da personagem e, também, de ser capaz de *olhar* as expressões nas faces das personagens. Tradição oral, narrativa oral e sabedoria popular são alicerces para as narrativas, todas elas inteiramente dependentes da *presença* dos falantes e ouvintes. Transpor essa modalidade para o texto escrito é retornar à cena tida como original, a cena da Origem, performática em sua essência, independente da própria ideia de originalidade:

> Desde a origem, a literatura está duplamente ligada à memória. Oral, ela é recitada, seus ritmos e suas sonoridades são organizados da maneira que se inscrevem por muito tempo na memória. Seus próprios conteúdos procedem de uma obrigação de memória: coletivamente, é preciso recolher a gesta fundadora, coletar e registrar os altos feitos, as ações resplandecentes, uma estória constitutiva e constituinte (SAMOYAULT, 2008, p. 75).

Uma outra maneira com que Gaiman utiliza a tradição oral já foi mencionada anteriormente, quando tratado da história apresentada no arco *Casa de Bonecas*, mais especificamente em *Contos na Areia*. A transmissão oral é utilizada, naquele momento, para mostrar ao leitor/apreciador a forma como as narrativas e tradições da antiguidade eram transmitidas para os habitantes das tribos – e para relembrá-lo, por certo, da cena da Origem: "É por isso que à palavra *oralidade* prefiro *vocalidade*. Vocalidade é a historicidade de uma voz: seu uso" (ZUMTHOR, 1993, p. 21, grifos do autor). Paul Zumthor ainda complementa a ideia do uso da transmissão oral na seguinte passagem:

> A idéia do poder real da palavra, idéia profundamente ancorada nas mentalidades de então, gera um quadro moral do universo. Todo discurso é ação, física e psiquicamente efetiva. Donde a riqueza das tradições orais, contrárias ao que quebra o ritmo da voz viva. O Verbo[20] se expande no mundo, que por seu meio foi criado e ao qual dá vida (ZUMTHOR, 1993, p. 75).

Neil Gaiman, além de utilizar mecanismos diversos de como narrar seu enredo, vai além e constrói **Sandman** utilizando referenciais provindos de obras canônicas, mitológicas e relacionadas ao imaginário universal. É possível compreender seu trabalho composicional a partir de teóricos ligados a intertextualidade e, para isso, é necessário traçar o percurso investigativo acerca dessas teorias.

[20] Referência à passagem bíblica "No princípio era o Verbo, e o Verbo estava junto de Deus e o Verbo era Deus" (Jo: 1, 1).

O Dicionário de Língua Portuguesa da Porto Editora apresenta a seguinte definição para intertextualidade:

> Influência de um texto literário sobre outro, que o toma como ponto de partida; utilização de uma multiplicidade de textos ou de partes de textos anteriores, de que resulta a elaboração de um novo texto literário; referência, na obra de determinado autor, a outras obras ou partes de obras do mesmo autor. (INTERTEXTUALIDADE. Dicionário Online Porto Editora)

A intertextualidade é definida de forma simples pelo dicionário, mas pode-se dizer que abarca o todo do que constitui um intertexto. Porém, é preciso compreender como essa palavra, tão utilizada na academia, se transformou em conceito teórico.

2.2.2 A concepção da palavra: Julia Kristeva

> A literatura se escreve certamente numa relação com o mundo, mas também apresenta-se numa relação consigo mesma, com sua história, a história de suas produções, a longa caminhada de suas origens. Se cada texto constrói sua própria origem (*sua originalidade*), inscreve-se ao mesmo tempo numa genealogia que ele pode mais ou menos explicitar (SAMOYAULT, 2008, p. 9, grifos da autora).

A intertextualidade pode ser apresentada ao universo teórico literário em 1966 com a filósofa e crítica literária búlgaro-francesa Julia Kristeva, em um artigo intitulado "A palavra, o diálogo, o romance", publicado na revista **Tel Quel**. O artigo de Kristeva foi escrito após as considerações feitas por Mikhail Bakhtin em seu livro **Problemas da Poética de Dostoiévski**, obra essa que será discutida mais adiante. Kristeva inicia sua argumentação[21] da seguinte forma:

> Face a esta concepção espacial do funcionamento poético da linguagem, é necessário definir, primeiramente, as três dimensões do espaço textual, onde vão se realizar as diferentes operações dos conjuntos sêmicos e das sequências poéticas. Essas três dimensões são: o sujeito da escritura, o destinatário e os textos exteriores (três elementos em diálogo) (KRISTEVA, 1974, p. 63).

Logo no começo do seu artigo, a autora apresenta para o leitor os pilares mais importantes e significativos da construção do conceito de intertextualidade. É necessário que um texto seja lido de forma com que aquilo que está escrito esteja conectado com elementos relacionados ao

[21] Para esse estudo, o texto foi retirado do livro *Introdução à Semánalise* de Julia Kristeva publicado no Brasil em 1974.

diálogo intertextual. Ao apresentar três elementos essenciais para o funcionamento de uma obra, Kristeva inicia a discussão que culminará no entendimento do conceito de intertextualidade.

A autora segue: "[...] a palavra (o texto) é um cruzamento de palavras (de textos) onde se lê, pelo menos, uma outra palavra (texto)" (KRISTEVA, 1974, p. 64). É possível depreender dessa passagem uma breve introdução à intertextualidade. Um texto (ou obra literária) não está contido somente em si mesmo, mas invoca diversas perspectivas relacionadas a uma rede de intertextos que se conectam e se expandem. Para que um texto possa ser lido como parte integrante de outro(s) texto(s) é preciso que os três elementos apontados anteriormente por Kristeva estejam entrelaçados em si.

Kristeva prossegue sua discussão apontando questões referentes ao dialogismo e a polifonia de Bakhtin, empregando os conceitos discutidos pelo filósofo russo para distinguir certas construções relacionadas à intertextualidade e à forma como a obra de Mikhail Bakhtin impactou na composição da ideia de intertextualidade da própria Kristeva. A autora esclarece como o valor e o significado de uma palavra podem ser modificados e reintegrados nas obras intertextuais: "Mas o autor pode se servir da palavra de outrem, para nela inserir um sentido novo, conservando sempre o sentido que a palavra já possui. Resulta daí, que a palavra adquire duas significações, que ela se torna *ambivalente*" (KRISTEVA, 1974, p. 72, grifo da autora). Tal passagem logo pode ser remetida à icônica frase proferida por Lúcifer em **Sandman** na qual o anjo caído retoma as palavras de John Milton: "'Ainda assim, melhor reinar no **Inferno** do que servir no *Paraíso'*, não é verdade, pequeno fraticida?" (GAIMAN, 2011, p. 57, grifos do autor). Essa citação do **Paraíso Perdido** adquire, assim como explana Kristeva, uma nova significação, que dialoga com o contexto e as personagens que estão sendo descritas e mostradas por Neil Gaiman, de modo que acrescenta e altera seus próprios sentidos e as possibilidades de sentido do poema miltônico.

A discussão avança construindo sua argumentação baseada em conceitos provindos de Saussure e Bakhtin. Kristeva utiliza a ideia de significante e significado em uma tentativa de criar sua própria conceptualização sobre a relação entre intertextos. Para a autora, a cadeia de significados contidos em uma obra é ilimitada e depende daquele que lê, do destinatário (o leitor/apreciador). Kristeva foge das construções trazidas pela semiótica a partir das ideias de Saussure para criar uma nova forma de entender a Arte (em especial, a Literatura) e constrói a ideia da **Semanálise**, "Termo de Kristeva para caracterizar sua abordagem semiótica. Ela a

define como ‘uma crítica de significado, de seus elementos e suas leis (Kristeva, 1980: 4)”[22] (ALLEN, 2000, p. 218, tradução nossa).

No livro **Intertextuality**, Grahaam Allen explana a forma como Kristeva utiliza os conceitos trazidos por Saussure na construção da sua ideia de intertextualidade:

> Apesar dos pontos acima, é verdadeiro o suficiente dizer que a base sobre a qual diversas das principais teorias de intertextualidade são desenvolvidas nos leva de volta à noção de signo diferencial [differential sign] de Saussure. Se todos os signos são de alguma maneira diferenciais, eles podem ser entendidos não apenas como naturalmente não-referenciais, mas também como ofuscado por um vasto número de relações possíveis[23] (ALLEN, 2000, p. 11, tradução nossa).

Na passagem acima, Allen explicita a maneira como pontos principais da teoria de Saussure circundam e são remanejados por Kristeva. Para a filósofa, a rede de referenciais possui relações internas e externas que se multiplicam criando novas formas significativas. Kristeva traz à luz a ideia de Saussure a fim de demonstrar como a intertextualidade é criada a partir de diversos referenciais que fazem parte do entrecruzamento entre a relação significante e significado.

Allen continua: “Isso também deve evitar o fato de que significantes são plurais, repletos de sentido histórico, orientados não tanto para significados estabilizados como grande número de significantes”[24] (ALLEN, 2000, p. 32, tradução nossa). Ao trazer à tona a noção de que os significantes possuem um sedimento histórico, Kristeva demonstra a forma como os textos estão intrinsicamente ligados uns aos outros devido às suas ligações constantes. Retomando o que Aristóteles escreve acerca da imitação, tem-se aqui uma explanação acerca da construção de textos que possuem uma correlação com outros textos, criando um elo constante entre as obras.

Em **Sandman** é possível aprofundar e “escavar” os sentidos múltiplos que o permeiam. Assim como explanado brevemente no capítulo anterior[25], as relações entre o enredo de Neil Gaiman com múltiplas obras inseridas no universo literário é o que constrói e reconstrói o imaginário ficcional contido nessa obra. Trazendo personagens que pertencem à história da

[22] No original: Kristeva’s term to characterize her approach to semiotics. She defines it as a ‘critique of meaning, of its elements and its laws’ (Kristeva, 1980: 4).
[23] No original: “Despite the above points, it is true enough to say that the basis upon which many of the major theories of intertextuality are developed takes us back to Saussure’s notion of the differential sign. If all signs are in some way differential, they can be understood not only as non-referential in nature but also as shadowed by a vast number of possible relations”.
[24] No original: “It must also evade the fact that signifiers are plural, replete with historical meaning, directed not so much to stable signifieds as to a host of other signifiers”.
[25] E que será melhor analisado no capítulo seguinte.

literatura, Gaiman foi capaz de ressignificar palavras e contextos através de sua construção ficcional.

Grahaam Allen continua sua explanação a respeito de como Kristeva elaborou seus escritos acerca da intertextualidade. A filósofa não se baseou somente nos escritos de linguistas e filósofos como Mikhail Bakhtin e Ferdinand de Saussure, mas buscou também em teorias marxistas e freudianas ideias que fariam parte do surgimento da palavra intertextualidade, já que, até o momento de suas publicações, essa palavra não havia sido apresentada:

> Combinando uma atenção marxista sobre produção ou "trabalho" com análise freudiana do "trabalho" (do sonho), Kristeva ressalta que não é apenas o objeto de estudo que está "em processo", o processo de estar sendo produzido, mas também o sujeito, o autor, leitor ou analista. Autor, leitor ou analista participam de um processo de produção contínua, estão "em processo/em juízo" (le sujet-en-procès), sobre o texto[26] (ALLEN, 2000, p. 34, tradução nossa).

Allen argumenta que, para Kristeva, o processo de "produção contínua" é realizado a partir da ativa interação entre o autor e o leitor. Para que esse processo se dê, é importante que o leitor do texto esteja previamente de acordo com os referenciais trazidos pelo autor. Porém, um texto pode ser lido por qualquer pessoa, mesmo que esta não esteja de acordo com o material que foi levantado na construção da obra. É possível, também, que o leitor (ou analista, de acordo com Graham Allen) traga, de acordo com sua própria bagagem intelectual, outros textos que possam não ter sido pensados pelo autor no momento da concepção de sua obra.

> Autores não criam seus textos a partir de suas próprias mentes originais, mas compilam estes de textos pré-existentes; dessa forma, como Kristeva escreva, um texto é "uma permutação de textos, uma intertextualidade no espaço de um texto dado", no qual "diversas afirmações, tiradas de outros textos, se entrecruzam e neutralizam um ao outro" (ibid: 36). Textos são feitos do que às vezes foi determinado como "o texto cultural (ou social)", todos os distintos discursos, modos de falar e dizer, estruturas institucionalmente sancionadas e sistemas os quais produzem o que chamamos cultura. Nesse sentido, o texto não é um objeto individual, isolado, mas, ao invés disso, uma compilação de textualidade cultural. Texto individual e texto cultural são feitos do mesmo material textual e não podem ser separados um do outro[27] (ALLEN, 2000, p. 35 – 36, tradução nossa).

---

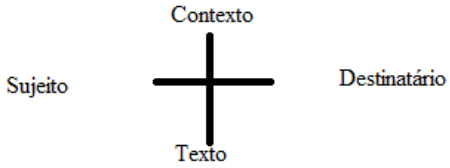
[26] No original: "Combining a Marxist attention to production or 'work' with the Freudian analysis of (dream) - 'work', Kristeva stresses that it is not merely the object of study that is 'in process', the process of being produced, but also the subject, the author, reader or analyst. Author, reader or analyst join a process of continual production, are 'in process/on trial' (le sujet-en-procès), over the text."

[27] No original: "Authors do not create their texts from their own original minds, but rather compile them from preexistent texts, so that, as Kristeva writes, a text is 'a permutation of texts, an intertextuality in the space of a given text', in which 'several utterances, taken from other texts, intersect and neutralize one another' (ibid: 36).

Novamente, é possível perceber o cuidado que Kristeva teve ao aproximar a teoria literária/linguista de teorias relacionadas à cultura e ao social. Nessa passagem, Allen reforça a ideia de que o que Kristeva entende como o texto dialoga constantemente com aquilo que é "externo" a ele. A filósofa deixa claro que nenhum texto funciona somente como algo singular e fechado. Para ela, a concepção de uma obra depende de seus diversos diálogos com aquilo que está ao seu redor.

> A comunicação entre autor e leitor é sempre desempenhada através de uma comunicação ou relação intertextual entre palavras poéticas e o estado precedente dessas em textos poéticos do passado. Autores comunicam aos leitores no mesmo momento em que suas palavras ou textos comunicam a existência de textos passados em seu interior[28] (ALLEN, 2000, p. 39, tradução nossa).

Tiphaine Samoyault também traça o percurso que fez com que Kristeva chegasse ao termo *intertextualidade*. "'O eixo horizontal (sujeito-destinatário) e o eixo vertical (texto-contexto) coincidem para desvelar um fato maior: a palavra (o texto) é um cruzamento de palavras (de textos) em que se lê pelo menos uma outra palavra (texto)'" (KRISTEVA *apud* SAMOYAULT, 2008, p. 16). Visualmente, o conceito de intertextualidade poderia ser colocado da seguinte forma:



Samoyault argumenta que a conceptualização do termo intertextualidade inaugurada por Kristeva "trata-se naquele momento de romper com a tradicional crítica das fontes que considerava os mesmos fenômenos, mas de um ponto de vista estritamente biográfico ou psicológico [...]" (SAMOYAULT, 2008, p. 17).

Texts are made up of what is at times styled 'the cultural (or social) text', all the different discourses, ways of speaking and saying, institutionally sanctioned structures and systems which make up what we call culture. In this sense, the text is not an individual, isolated object but, rather, a compilation of cultural textuality. Individual text and the cultural text are made from the same textual material and cannot be separated from each other".

[28] No original: "The communication between author and reader is always partnered by a communication or intertextual relation between poetic words and their prior existence in past poetic texts. Authors communicate to readers at the same moment as their words or texts communicate the existence of past texts within them".

2.2.3 Antes de Julia Kristeva: Mikhail Bakhtin

Em 1966, Julia Kristeva, a partir de escritos de Saussure e Bakhtin, escreveu seu artigo "A palavra, o diálogo, o romance" e trouxe à tona, pela primeira vez, a palavra intertextualidade para conceituar a relação entre textos. Kristeva partiu da ideia que Mikhail Bakhtin havia apresentado em sua obra **Problemas da Poética de Dostoiévski**, na qual estão teorizados dois de seus conceitos-chave: *dialogismo* e *polifonia*. A obra do filósofo russo trata da conceptualização dessas duas ideias, as quais dizem respeito à interação de diversas vozes na obra de Dostoiévski. Paulo Bezerra, responsável pela tradução e prefácio da edição brasileira da obra de Bakhtin, escreve:

> O dialogismo, essência do pensamento filosófico bakhtiniano e fundamento de Problemas da Poética de Dostoiévski, permite acompanhar as tensões no interior da obra literária, as relações interdiscursivas e intersubjetivas, as intenções ocultas das personagens, o diálogo entre culturas como essência da literatura, a luta entre tendências e "escolas literárias" entre vozes como pontos de vista sobre o mundo, o homem e a cultura. Na ótica do dialogismo, a consciência não é produto de um eu isolado, mas da interação e do convívio entre muitas consciências, que participam desse convívio com iguais direitos como personas, respeitando os valores dos outros que igualmente respeitam os seus. Eu tomo consciência de mim mesmo e me torno eu mesmo só me revelando para o outro, não posso passar sem o outro, não posso construir para mim uma relação sem o outro, que é a realidade que, por minha própria formação, trago dentro de mim, exerce um profundo ativismo em relação a mim (BEZERRA, 2015, p. XXII)

Bakhtin trouxe, em seu **Problemas da Poética de Dostoiévski**, uma nova forma de se entender a língua, partindo dos pressupostos de Saussure. Ferdinand de Saussure descrevia a estrutura da língua como um sistema fechado, como uma instituição. Assim como descreve Bezerra, "Bakhtin não considera que os esquemas de Saussure sejam falsos e inaplicáveis a certos momentos da realidade. Mas está interessado no diálogo, na comunicação pelo discurso" (BEZZERA, 2015, p. XIII). Graham Allen também argumenta sobre:

> Saussure, em outras palavras, no intuito de achar algumas regras generalizáveis dentro do estudo da língua, argumenta que apenas a linguagem, em seu sentido abstrato, que apenas as normas e convenções presumidas a estruturar a linguagem em qualquer momento do tempo histórico, podem se tornar objeto do estudo linguístico[29] (ALLEN, 2000, p. 18, tradução nossa).

[29] No original: "Saussure, in other words, in order to find some generalizable rules within the study of language, argues that only language in its abstract sense, only the norms and conventions presumed to structure a language at any moment of historical time, can become the object of linguistic study".

Para Bakhtin, os conceitos de *dialogismo* e *polifonia* são o que torna a obra de Dostoiévski tão rica e distinta. O filósofo empresta da música o termo *polifonia* que, resumidamente, caracteriza um conjunto de sons ou vozes dentro de uma melodia. Na obra do escritor russo, há, de acordo com Bakhtin, a presença da polifonia:

> *A multiplicidade de vozes e consciências independentes e imiscíveis e a autêntica polifonia de vozes plenivalentes constituem, de fato, a peculiaridade fundamental dos romances de Dostoiévski*. Não é a multiplicidade de caracteres e destino que, em um mundo objetivo uno, à luz da consciência una do autor, se desenvolve nos seus romances; é precisamente a *multiplicidade de consciências equipolentes e seus mundos* que aqui se combinam, numa unidade de acontecimento, mantendo a sua imiscibilidade. Dentro do plano artístico de Dostoiévski, suas personagens principais *são*, em realidade, *não apenas objetos do discurso do autor, mas os próprios sujeitos desse discurso diretamente significante* (BAKHTIN, 2015, p. 4 – 5, grifos do autor).

A polifonia, muitas vezes, é confundida ou usada como sinônimo de *dialogismo* pela grande parte das pessoas, mas é preciso ter em mente que esses conceitos não podem ser adotados como conceitos que exprimem o mesmo sentido. As diferenças entre essas duas ideias serão discutidas mais adiante. "Essa polifonia em que todas as vozes ressoam de um modo igual implica o *dialogismo*: os enunciados das personagens dialogam, com os do autor e ouvimos constantemente esse diálogo nas palavras, lugares dinâmicos onde se efetuam as trocas" (SAMOYAULT, 2008, p. 19).

O *dialogismo* é apresentado por Bakhtin como uma forma artística inaugurada por Dostoiévski. Para o filósofo:

> Desse modo, todos os elementos da estrutura do romance são profundamente singulares em Dostoiévski; todos são determinados pela tarefa que só ele soube colocar e resolver em toda a sua amplitude e profundidade: a tarefa de construir um mundo polifônico e destruir as formas já constituídas do romance europeu, principalmente do romance *monológico* (homofônico) (BAKHTIN, 2015, p. 6, grifos do autor).

E, mais adiante, Bakhtin complementa:

> No romance polifônico de Dostoiévski, o problema não gira em torno da forma dialógica comum de desdobramento da matéria nos limites de sua concepção monológica no fundo sólido de um mundo material uno; o problema gira em torno da última dialogicidade, ou seja, da dialogicidade do último todo. Já dissemos que, neste sentido, o todo dramático é monológico; o romance de Dostoiévski é dialógico. Não se constrói como o todo de uma consciência que assumiu, em forma objetificada, outras consciências, mas como o todo da interação entre várias consciências dentre as quais nenhuma se converteu definitivamente em objeto da outra (BAKHTIN, 2015, p. 18 – 19).

Ou seja, o *dialogismo* é a forma de linguagem utilizada por Fiódor Dostoiévski, a maneira pela qual o escritor encontrou para fazer com que as vozes (*polifonia*) fossem integradas às suas obras. Assim como destaca Marcuzzo (2008, p. 10):

> O dialogismo define as relações linguageiras, as práticas discursivas e, mais do que isso, a visão de mundo de Bakhtin. Já a polifonia se refere à multiplicidade de vozes em um texto, seja ele literário ou não. A polifonia pressupõe uma multiplicidade de mundos, ou seja, vários sistemas de referência, vozes plenivalentes e pontos de vista ideológicos acerca do mundo (BAKHTIN, 2008, p. 38-39).

Dessa forma, Bakhtin descreve em **Problemas da Poética de Dostoiévski** uma nova forma artística e literárias que foi apresentada pelo escritor russo. Bakhtin tinha em mente entender os mecanismos que tornavam possível a ideia de diversas vozes dentro de um texto e da interação dessas vozes com aquilo que rodeia a obra. O dialogismo é parte integrante de todo diálogo, já que, no momento em que a língua está sendo posta em prática, os sujeitos que a realizam estão em constante ligação com suas "bagagens" externas que estão relacionadas a sua condição histórica e social. O romance de Dostoiévski coloca em prática o dialogismo por *meio* da polifonia, ao fazer com que suas personagens possuam uma multiplicidade de vozes.

Apesar de Kristeva, no artigo em que introduz a palavra intertextualidade, partir das ideias expostas por Mikhail Bakhtin, é importante ressaltar que Paulo Bezerra, crítico e tradutor que prefaciou a obra do filósofo russo, não acredita que Kristeva fez bom uso dos conceitos que foram introduzidos em **Problemas da Poética de Dostoiévski**:

> [...] Kristeva lhe atribui uma "dinamização do estruturalismo" e manterá sempre a visão entre a maneira bakhtiniana de pensar o método estruturalista, com sua ênfase reducionista no texto e na personagem literária como função, ao passo que a ênfase de Bakhtin é no discurso e na personagem como sujeito consciente de seu próprio discurso (BEZERRA, 2015, p. XIII)

Para Paulo Bezerra, Kristeva erra ao utilizar os termos de Bakhtin em uma abordagem puramente "estruturalista" e esquece do principal fator que levou Bakhtin a conceituar os dois termos descritos anteriormente: o filósofo russo não desejava perpetuar as ideias de Saussure de linguagem como mecanismo fechado, mas sim como um sistema que envolvia fatores externos.

Kristeva utiliza os termos de Bakhtin em sua obra, mas sempre deixa claro que eles foram parte da construção de sua ideia de intertextualidade. Quando a filósofa búlgaro-francesa retoma os conceitos apresentados por Bakhtin, ela enfatiza o fato de que eles foram pensados

levando em consideração aquilo que o cerca e aquilo que faz parte de sua constituição. Assim como já assinalado anteriormente, Kristeva acredita que a ligação entre os textos, da qual ela chama de intertextualidade, não está ligada somente aquilo a estrutura da obra, mas também daquilo que a cerca, que entrelaça a ideia de que as obras não são tidas como "sozinhas no universo artístico", mas como interações dialógicas com outras obras e elementos sociais e históricos.

2.2.5. A intertextualidade

Após considerar as ideias trazidas pelos teóricos que foram anteriormente citados, é preciso fazer um breve exame de quais foram as contribuições que cada um deles trouxe para os estudos da intertextualidade. Primeiramente, é importante ressaltar que, por mais que esse a ideia apresentada por esse subcapítulo no geral seja relacionada aos textos escritos, não é possível, assim como já assinalado, deixar de levar em conta aquilo que está ao redor do texto, aquilo que faz com que a interação intertextos seja realizada de maneira satisfatória. Por mais que a ideia seja fazer uma "separação" entre o texto escrito de **Sandman** e o texto visual, é importante relembrar que, no momento da concepção da obra, esses textos se complementam, se constroem em conjunto e não separadamente.

Bakhtin é, mesmo sem utilizar o termo intertextualidade, um dos primeiros que apresenta uma obra que comporta múltiplas referências. Apesar da ideia de imitação já estar presente nos escritos de Platão e Aristóteles, ambos filósofos não se aprofundam nessa ideia de correlação entre textos, já que essa concepção ainda não rondava os estudos teóricos da época. A imitação descrita por Aristóteles e Platão é apresentada como a forma como os artistas criam suas obras, ou seja, a imitação daquilo que era considerado "real" é o que constrói uma obra artística, seja ela relacionada as Artes Visuais (como pintura, escultura, etc.) ou a Literatura, principalmente no que tange as obras canônicas apresentadas por Aristóteles em seus escritos para caracterizar gêneros literários como comédia e tragédia.

A partir da ideia de imitação, Bakhtin apresenta em **Problemas da Poética de Dostoiévski** dois conceitos-chave para o desenvolvimento dos estudos intertextuais: o *dialogismo* e a *polifonia*. Essas duas ideias expostas pelo filósofo russo tratam exatamente da ideia de referenciais dentro da Literatura. Por mais que Bakhtin (assim como afirma Bezerra) não se prenda somente no estudo do texto *per se*, ele trata de uma obra escrita, de um romance que se liga a outros romances, por meio do dialogismo entre aquilo que lhe é externo e a

polifonia que trata da intersecção e conjunção de vozes distintas no momento da criação literária.

Julia Kristeva veio, depois, com o intuito de utilizar aquilo que havia sido destacado por Bakhtin a fim de trazer à luz a ideia de intertextualidade. Por mais que existam algumas discordâncias no que tange a maneira como Kristeva interpretou Bakhtin é possível ver, inclusive no caso de uma (talvez) interpretação errônea, a forma como a intertextualidade se configura, como ela é apreendida por aqueles que a cercam. Kristeva assinala exatamente a modificação que uma palavra pode ter ao ser lida: no texto, ela é somente uma palavra, que possui um significado para seu escritor, porém, ao entrar em contato com aquilo que a rodeia e, principalmente, com aqueles que a leem, essa palavra pode tomar diferentes significados e esse fato se deve, principalmente, ao contexto e a bagagem que o leitor traz consigo.

> Em todos os casos, se a noção de intertextualidade parece de tal modo fecunda, é que ela se interpõe sempre entre o texto e o comentário, da mesma maneira que há sempre livros vêm consciente ou inopinadamente ao espirito daquele que escreve ou daquele que lê. Como todas as artes, a literatura se elabora como uma parte artesanal de bricolagem; e se seu material é a linguagem, é mais frequentemente linguagem já colocada em forma na literatura existente (o que vai contra a ideia da literatura como trabalho sobre a linguagem abstrata, no sentido jakobsoniano dos estruturalistas). A citação, a re-escritura, a transformação e a alteração, qualquer que seja a relação do autor – melancólica, lúdica ou desenvolta – com o já dito, só destacam o trabalho comum e contínuo dos textos, sua memória, seu movimento (SAMOYAULT, 2008, p. 145)

A fortuna crítica que a intertextualidade evoca é extensa e complexa, que está cercada de diversas abordagens diferentes. É possível encontrar teóricos relacionados a Linguística, a Literatura, a Arte Visual, a Filosofia, entre outros, que destacam a intertextualidade como parte constituinte da maioria das produções artísticas. É possível encontrar a intertextualidade sendo aplicada em diversas teorias como teorias da recepção, análises estilísticas, na crítica genética e na sociocrítica. Todas essas retornam ao que foi proferido nos tempos que precederam Cristo, nos escritos filosóficos gregos. A intertextualidade também pode ser revisitada quando se trata da memória, daquilo que a obra evoca como sua rememoração daquilo a precedeu e, neste sentido, é importante salientar que, mais uma vez, a relação intertextos é apresentada.

> Contudo, as duas principais vertentes que dominam as teorias da intertextualidade têm constantemente reafirmado a si mesmas e provado sua interligação à medida que passamos das origens dos termos até suas adaptações posteriormente. Quer isso seja baseado em teorias pós-estruturalistas ou Bakhtinianas, ou em ambas, a intertextualidade nos lembra que todos os textos são potencialmente plurais, reversíveis,

> abertos às pressuposições do próprio leitor, carecendo de limites claros e definidos, e sempre envolvidos na expressão ou repressão das 'vozes' dialógicas que existem na sociedade. Um termo que continuamente se refere a impossibilidade da singularidade, unicidade e, assim, de autoridade inquestionável, a intertextualidade mantém-se uma ferramenta potente em qualquer vocabulário teórico do leitor. Através dessa mesma lógica, porém, ela também se mantém uma ferramenta que não pode ser empregada por leitores desejando produzir estabilidade e ordem, ou desejando reivindicar autoridade sobre o texto ou de outros críticos. Essa é talvez a razão, visto que o debate cultural nunca cessa, de que a intertextualidade promete ser um conceito tão vital e produtivo no futuro como tem sido no passado recente[30] (ALLEN, 2000, p. 209, tradução nossa)

Graham Allen conclui seus estudos no livro **Intertextuality** abrangendo exatamente o todo do que é a intertextualidade, do que ela representa dentro da teoria da Literatura e das Artes em geral. É exatamente essa "definição indefinida" ou, como Samoyault (2008) chama: "uma noção instável". Essa pluralidade que cerca a intertextualidade em uma razão e ela é simples: a intertextualidade *é* plural, ela é uma espécie de "manta" de sentidos, de significados e de referências que fazem o estudo dela ser tão complexo e ramificado.

2.3. O Interdiscurso

O que foi exposto até o momento são, principalmente, as relações entre textos (escritos). Nesse momento, porém, é necessário traçar o que cerca a teoria no que diz respeito à interdiscursividade e, para tanto, será empreendido o estudo das relações entre diferentes mídias e Artes, bem como as teorias que circundam tudo aquilo que, em **Sandman**, não é relacionado às palavras. Logo, é esse o momento em que será articulado o estudo a respeito da Arte Visual (pintura e escultura) e da teoria dos quadrinhos.

O ponto de partida para o estudo do interdiscurso será os escritos de Claus Clüver. Seus textos **Inter Textus/Inter Artes/Inter Media** e **Estudos Interartes – Conceitos, termos, objetivos** são excelentes trabalhos para compreender as relações interdiscursivas presentes nas

[30] No original: "However, the two main strands which dominate theories of intertextuality have constantly reasserted themselves and proved their interconnectedness as we have moved from the term's origins to its later adaptations. Whether it be based in poststructuralist or Bakhtinian theories, or in both, intertextuality reminds us that all texts are potentially plural, reversible, open to the reader's own presuppositions, lacking in clear and defined boundaries, and always involved in the expression or repression of the dialogic 'voices' which exist within society. A term which continually refers to the impossibility of singularity, unity, and thus of unquestionable authority, intertextuality remains a potent tool within any reader's theoretical vocabulary. By that same logic, however, it also remains a tool which cannot be employed by readers wishing to produce stability and order, or wishing to claim authority over the text or other critics. This is perhaps the reason, since cultural debate never ceases, that intertextuality promises to be as vital and productive a concept in the future as it has been in the recent past"

obras artísticas. No primeiro texto assinalado, Clüver faz uma "distinção" entre aquilo que ele considera ser o estudo dos intertextos que pressupõe a seguinte premissa: "[...] havia entre os "pré-textos" de um texto uma série de outros textos que não podiam ser identificados isoladamente" (CLÜVER, 2000, p. 14). Para o autor, a intertextualidade não pode também ser confundida somente com o estudo de textos verbais, do estudo da Literatura escrita somente, mas, que o intertexto também abarca a noção de intermidialidade. "Questões de intertextualidade podem fazer de textos literários objetos propícios a estudos interartes – o que não vale apenas para textos literários ou simplesmente verbais" (CLÜVER, 1997, p. 40). O estudo *InterArtes* é apresentado por Clüver como

> As formas mistas – textos e gêneros textuais multimídias, mixmídias e intermídias ou intersemióticos – cujo tratamento começa, normalmente, com a investigação das relações entre os diversos elementos sígnicos e midiáticos neles contidos, independente do campo de interesse maior em que são estudados. Na designação dessas categorias encontra-se ancorada, de maneira fixa, o uso da palavra "mídia/s" também na terminologia dos Estudos Interartes (CLÜVER, 2000, p. 19).

Enquanto *InterMedia* é exposto da seguinte forma: "Um texto multimídia compõe-se de textos separáveis e separadamente coerentes, compostos em mídias diferentes, enquanto que um texto mixmídia contém signos complexos em mídias diferentes que não alcançariam coerência ou auto-suficiência fora daquele contexto" (CLÜVER, 2000, p. 19). O que Claus Clüver expõe para o leitor é que as três formas de interações apresentadas por ele são complementares e dizem respeito ao estudo de tudo aquilo que cerca a ideia de inter-relações artísticas presentes em grande parte dos estudos.

Leo Hoek descreve, em seu texto **A transposição intersemiótica: por uma classificação pragmática**, diferentes maneiras como o texto (verbal/escrito) se relaciona com a imagem. Para Hoek, existem três formas diferentes de interação entre o texto e a imagem: quando o texto apresenta primazia sobre a imagem, ou seja, quando uma imagem "inspira" um texto; quando a imagem tem primazia sobre o texto, ou seja, quando a imagem antecede o texto, tornando-se o impulso do escritor baseado na imagem; e, por fim, quando imagem e texto estão em união, em simultaneidade.

Texto/Imagem:	relação transmedial	discurso multimedial	discurso misto	discurso sincrético
separabilidade:	+	+	+	–
autosuficiência:	+	+	–	–
politextualidade:	+	–	–	–
imbricação:	transposição	justaposição	combinação	fusão
esquema:	imagem→texto texto→imagem	imagem | texto	imagem texto	imagem
exemplos:	ekphrasis, crítica de arte romance-foto	emblema, ilustração, título	cartazes, quadrinhos, publicidade	tipografia, caligrama, poesia visual

Gráfico 2: ***tipos de relações intersemióticas***

Figura 38 - Gráfico de tipos de relações intersemióticas

Essa terceira "classificação" é a que interessa para este trabalho.

> Quando o texto e a imagem perdem sua auto-suficiência, eles deixam de existir independentemente e se apresentam simultaneamente em um único discurso. No interior deste discurso, a relação física entre o texto e a imagem pode ser mais ou menos estreita: o texto e a imagem podem se combinar para formar um discurso verbal e visual composto, com cada um mantendo sua própria identidade (discurso misto), ou então eles podem se fundir de modo inextricável (discurso sincrético) (HOEK, 2006, p. 179).

Para Hoek, os quadrinhos estão inseridos naquilo que ele chama de discurso misto devido ao fato de que, nessa forma artística, texto e imagem interagem sem perderem suas características autônomas. Em uma história em quadrinhos, a união entre imagem e texto é o que caracteriza a maior parte das produções. Em **Sandman**, assim como já foi assinalado anteriormente, é exatamente a interação entre essas duas formas de arte que constrói sua pluralidade de sentidos.

A partir das explanações trazidas por Clüver e Hoek, é possível entrar no estudo dos quadrinhos *per se*. Primeiramente, é interessante ter em mente o gráfico feito por Edgar Guimarães, no qual o autor apresenta a Arte como criação "ramificada". A Arte é dividida em três: arte auditiva, arte visual e arte táctil; a arte visual, por sua vez, se ramifica em registro e não registro, que são novamente divididos entre momento e movimento. As histórias em quadrinhos são inseridas no "registro do momento", já que aquilo que apresentam é estático, está, em relação ao "tempo", parado, fixado. É por esse motivo também que é possível perceber que a obra realizada em formato de quadrinhos permite ao leitor/apreciador uma contemplação

daquilo que ele vê, devido ao fato de que se pode permanecer em frente a uma página pelo tempo que se achar necessário e/ou interessante, do mesmo modo que na observação de uma obra de Arte Visual.

Figura 39 - Classificação da História em Quadrinhos dentro da classificação geral das Artes

Esse pequeno esquema dá abertura para a discussão acerca daquilo que cerca a teoria dos quadrinhos. É inegável o legado de Will Eisner na teoria dos quadrinhos, tendo sido precursor dos estudos dessa expressão artística. Em seu livro **Quadrinhos e Arte Sequencial**, Eisner prefacia seus escritos da seguinte forma:

> Este trabalho tem o intuito de considerar e examinar a singular estética da arte sequencial como veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia. Ela é estudada aqui considerando sua aplicação às revistas e às tiras de quadrinhos, em que é universalmente empregada (EISNER, 2010, p. IX).

Eisner busca, em seu livro, compreender como os quadrinhos fazem parte de uma área do conhecimento que abarque tanto a Literatura quanto as Artes Visuais. Para ele, a arte sequencial não cabe somente em uma dessas disciplinas, mas constitui uma forma artística completamente nova.

Para Scott McCloud, a partir da definição feita por Will Eisner, os quadrinhos não poderiam ser compreendidos somente como "Arte Sequencial", mas deveriam abarcar uma definição mais ampla e que pudesse compreender grande parte de seu vasto universo. Através de uma reflexão que vai desde os primórdios da escrita até o que hoje é conhecido como "revista

em quadrinhos", McCloud traça uma linha do tempo e das revoluções da escrita para chegar à essa definição: "imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada" (MCCLOUD, 2005, pág. 18).

Scott McCloud inicia seu livro explicitando como as imagens pictóricas permeiam a compreensão da linguagem desde os primórdios da humanidade. Antigamente, os seres humanos, por não possuírem o conhecimento do que viria a ser hoje a linguagem escrita, usavam os desenhos para retratar e conservar a sua história e seus costumes. A partir dessa tentativa de definição, já é possível dizer que a junção do "falar" com o uso de imagens criava a narrativa da época, o que já constitui um começo para se discutir a narratividade dos quadrinhos e abre-se para o entendimento de que esse suporte pode encontrar suas definições também nas teorias narratológicas.

Apesar de chegar a uma definição que parece fixa, Scott McCloud, em seu livro **Desvendando os Quadrinhos**, não fica satisfeito, e talvez essa insatisfação ronda a teoria dos quadrinhos até hoje. Esse suporte abarca muito mais que somente "uma parte visual e uma parte escrita"; ele abarca todo um novo tipo de fazer artístico. Através do seu livro, ele pretende trazer certos elementos que compõe os quadrinhos, saindo de uma concepção fechada, para algo mais amplo e que possa suscitar novas formas de tentar compreendê-los. Por isso, McCloud tenta buscar uma teorização dos quadrinhos. Ele busca compreender, através de discussões acerca da linguagem, da forma e do conteúdo desse suporte, como ele foi se caracterizando como forma única, que dá conta dela mesma sem precisar utilizar teorias da arte ou da literatura. Mas é preciso ressaltar que, ao teorizar sobre certos elementos dos quadrinhos, o autor faz alusão à teoria narrativa, à teoria do cinema e à da arte.

Na figura abaixo, McCloud ilustra bem como essa "indefinição" faz parte da definição dos quadrinhos. Eles são uma mistura de teorias, de conceitos e de elementos que se juntam e formam essa forma única, que é própria desse fazer artístico.

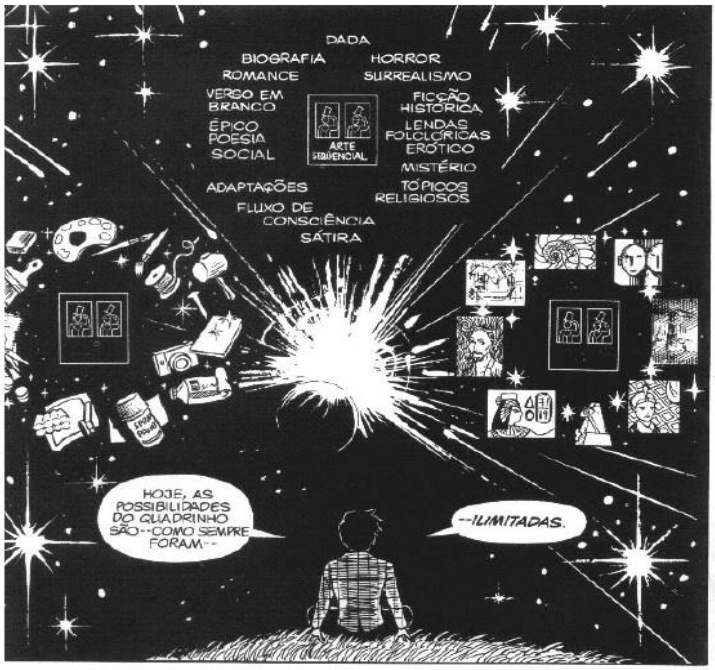


Figura 40 - A "definição" dos quadrinhos

Ainda que McCloud tente construir uma definição para essa nova arte, a indefinição permeia, inexorável, os quadrinhos como forma de arte: "No caso das chamadas 'histórias em quadrinhos', as propostas de definição são marcadas pela impossibilidade de se abarcar todos os possíveis traços constituintes deste suporte" (HATTNHER, 2014, p. 35). Essa indefinição do objeto, algo que o define, não pode ser desconsiderada no estudo dos quadrinhos.

A impossibilidade de definição dos quadrinhos é marcada por diversos autores, de modo que se mostra muito complicado desenvolver uma teoria que consiga incorporar todas as nuances desse fazer artístico. Já é possível perceber esse fato nos autores citados acima, mas essa impossibilidade vai muito mais além. Em seu artigo **The Impossible Definition**, Thierry Groensteen traz mais um pouco da dificuldade em tentar encontrar uma definição que abarque os quadrinhos como um todo.

> Tão grande é a diversidade do que tem sido apontado como quadrinhos, ou o que é reivindicado hoje sob diversas latitudes, que se tornou quase impossível reter quaisquer critérios definitivos do que possa ser considerado universalmente verdadeiro[31] (GROENSTEEN, 2009, p. 126 – tradução nossa).

Em um outro momento, o autor tenta explicar o porquê de existir essa indefinição tão marcadamente constante no que concerne aos quadrinhos:

[31] No original: "So great is the diversity of what has been claimed as comics, or what is claimed today under diverse latitudes, that it has become almost impossible to retains any definitive criteria that is universally held to be true".

> A dificuldade encontrada aqui não é particular dos quadrinhos. Ela surge em termos quase idênticos para a maior parte, se não o todo, das formas de arte modernas, como o cinema, e para formas onde a evolução no percurso de um século esmagou a definição tradicional (romance, pintura, música) em pedaços[32] (GROENSTEEN, 2009, p. 128 – tradução nossa).

Groensteen também remete aos quadrinhos "mudos", que não possuem texto escrito em sua construção. É preciso pensar que, mesmo sem a escrita, a narrativa se constrói através das imagens e, simplesmente, delas, o que pode fazer parecer que o texto escrito não faz diferença, que ele também pode ser considerado simplesmente uma peça "decorativa" nos quadrinhos. Porém, é necessário investigar o quanto esse modo de construí-lo não poderia se encaixar num novo entendimento de definição desse fazer artístico, apesar dele estar em constante mudança.

Para tentar fazer com que os quadrinhos parecessem mais "sérios", ou dignos de estudos acadêmicos, um novo termo foi cunhado: *graphic novel*, ou narrativa gráfica:

> Entre 1965 e 1990, os quadrinhos começaram a procurar um conteúdo literário. Isso começou com o movimento *underground* de artistas e escritores criando o mercado de distribuição direta. Isso foi seguido pelo surgimento das lojas especializadas em quadrinhos, que facilitaram o acesso a um maior número de leitores. Foi o começo do amadurecimento do meio. Por último, os quadrinhos procuraram tratar de assuntos que até então haviam sido considerados como território exclusivo da literatura, do teatro ou do cinema. [...] As *graphic novels* com os chamados "temas adultos" proliferaram e a idade média dos leitores aumentou, fazendo com que o mercado interessado em inovações e temas adultos se expandisse. Acompanhando essas mudanças, um grupo mais sofisticado de talentos criativos foi atraído para essa mídia e elevou seus padrões (EISNER, 2013, p. 8).

Para Elvira Vigna, em seu artigo **Os sons das palavras: possibilidades e limites da novela gráfica**, "A novela gráfica se pretende cada vez mais literária, desde sua guinada na década de 1970, quando almejou sair da sua recepção tradicional como bem de consumo de massa majoritariamente destinado a um público infantil ou semiletrado" (VIGNA, 2011, p. 105).

Grande parte do fato dos quadrinhos terem tido uma mudança de nomenclatura se deve que, primeiro, os editores, para fazerem seus produtos serem vendidos com mais facilidade entre o "público letrado", começaram a colocar nas prateleiras, ao invés de *comics*, a palavra *graphic novel*. Desse modo, o público leitor sentia que não estava lendo somente um material

[32] No original: "The difficulty encountered here is not particular to comics. It arises in almost identical terms for the most part, if not completely, in forms of modern art, like the cinema, and for forms where the evolution over the course of a century has smashed the traditional definition (novel, painting, music) into pieces".

de “entretenimento barato”, mas uma forma literária séria. Dessa forma, como explica Santiago García: “Não obstante, durante os anos 1980 ocorre certa popularização do termo ‘novela gráfica’, aplicado precisamente a produtos de gênero de grandes editoras, distinguidos dos modestos comic books de banca apenas por sua encadernação e qualidade de produção mais luxuosa” (GARCÍA, 2012, p. 33).

O segundo fato é que, naquele momento, os antigos *comics* ou “gibis” começavam a ter um conteúdo mais explícito, ou seja, os “temas adultos” que Eisner explicita como o uso mais recorrente de violência, nudez e sexo. As obras começaram a ser construídas com narrativas que se desenvolviam através da intertextualidade e da intermidialidade, assim como já assinalado anteriormente. Sua construção visual começou a se tornar melhor acabada, o time de editores, escritores e desenhistas aumentou, o que também fez com que a qualidade dessas novas obras fosse melhorada. Claro que isso não quer dizer que tudo que foi construído antigamente fosse menor, mas que, naquele momento, os quadrinhos começaram a se desenvolver melhor.

Mesmo tentando trazer para a definição de quadrinhos um teor mais sério, vemos que, para Santiago García, em seu livro **A Novela Gráfica**,

> Certamente “novela gráfica” é apenas um termo convencional que, como costuma ocorrer, pode suscitar equívocos, pois não se deve entender que, com ele, nos referimos a uma história em quadrinhos com as características formais ou narrativas de um romance literário, tampouco a um formato determinado, mas simplesmente a um tipo de HQ adulto e moderno que reclama leituras e atitudes distintas dos quadrinhos de consumo tradicional (GARCÍA, 2012, p. 14).

Essas leituras distintas às quais García se refere dizem respeito aos temas apresentados nesse novo tipo de HQ, ao projeto gráfico diferenciado com desenhos com mais definição, uso recorrente de recortes diferentes das HQs mais “comuns”, ao estilo editorial apresentado e, à atitude perante esse novo tipo de quadrinhos. García contrapõe, em seu livro, as diversas nuances que transformaram a nomenclatura “quadrinhos” para *graphic novel*. Observa-se, novamente, que os teóricos recaem na impossibilidade de definição dessas duas (ou talvez somente uma) formas de arte. Já para Will Eisner, em seu texto **Narrativas Gráficas**, o conceito de narrativa gráfica começa a aparecer entre 1965 e 1990. A literatura começa a perder seu espaço para os filmes e meios televisivos, então os quadrinhos começam a ter um conteúdo literário melhor inserido nas suas histórias. Assim como McCloud explica em seu livro, esse movimento começou no meio underground, iniciando um sistema de mercado por distribuição

direta, em que os escritores e artistas escreviam suas histórias e vendiam diretamente aos leitores.

Apesar de toda tentativa de definição, Eddie Campbell, artista de **Do Inferno**, escreveu um manifesto da *graphic novel* em 2004, e que foi publicado na revista do *New York Times*. Nele, Campbell assinala que *graphic novel*, por se tratar de um movimento, ao invés de uma forma, não cabe defini-lo. Para Campbell, tratar a *graphic novel* somente como uma forma artística seria diminuir a seu impacto dentro da teoria dos quadrinhos, já que ela seria vista somente como uma técnica, o que é algo que ele não acredita ser verdade:

> Uma vez que o termo significa um movimento, ou um evento em andamento, ao invés de uma forma, não existe nenhum ganho em defini-lo ou medi-lo. Ele tem aproximadamente trinta anos, apesar de o conceito e o nome terem sido alterados por, pelo menos, dez anos. Como ele ainda está crescendo, provavelmente terá mudado sua natureza no próximo ano[33] (CAMPBELL, 2004 – tradução nossa).

A partir do que Campbell escreve é possível entender que, talvez, não caiba realmente definir esse objeto. Dividir ou nomear características que são recorrentes nesses formatos é uma forma de tentar melhor compreender a construção dessas formas artísticas, e isso parece muito mais interessante do que simplesmente fechá-las em definições fixas, impossibilitando que novas nuances possam ser descobertas.

Para concluir a exposição das teorias acerca do interdiscurso, é necessário um exame da imagem, da Arte Visual. Para Gombrich, "O que importa é a obra de arte, e não sua etiqueta" (GOMBRICH, 2015, p. 570). É a partir dessa premissa apresentada pelo historiador de arte britânico que serão orientadas as discussões acerca das Artes Plásticas no presente estudo. "Nada existe realmente a que se possa dar o nome de Arte. Existem somente artistas" (GOMBRICH, 2015, p. 15).

É preciso nesse momento fazer um breve percurso para apresentar a maneira como os quadrinhos foram sendo construídos algo longo do tempo. A principal referência que é possível encontrar nas Artes Visuais é a xilogravura.

> Em meados do século XV, uma invenção técnica decisiva surgira na Alemanha, a qual teve um tremendo efeito no futuro desenvolvimento da arte, e não só da arte: a invenção da imprensa. A impressão de estampas havia precedido em algumas décadas a impressão de livros.

[33] No original: "Since the term signifies a movement, or an ongoing event, rather than a form, there is nothing to be gained by defining it or 'measuring' it. It is approximately thirty years old, though the concept and name had been bandied about for at least ten years earlier. As it is still growing it will in all probability have changed its nature by this time next year".

> [...] O método de impressão dessas imagens era bastante simples. Com uma faca, retirava-se de um bloco de madeira tudo o que **não** deveria aparecer na estampa. Por outras palavras, tudo o que tinha de aparecer em preto ficava saliente num conjunto de arestas muito finas. [...] Podiam ser feitas numerosas impressões antes do bloco ficar gasto. Essa técnica simples de imprimir estampas tem o nome de xilogravura (GOMBRICH, 2015, p. 281 – 282, grifo do autor).

A xilogravura era confeccionada, inicialmente, em folhetos religiosos, nos quais o povo poderia ter sempre em mãos orações ou mesmo passagens bíblicas ilustradas.

> Quando Gutenberg realizou sua grande invenção de usar letras móveis reunidas num caixilho, em vez de blocos inteiros, estes tornaram-se obsoletos. Mas logo foram encontrados métodos para combinar um texto impresso com a ilustração xilografada, e muitos livros da segunda metade do século XV foram ilustrados com xilogravuras (GOMBRICH, 2015, p. 282).

Um dos maiores expoentes do uso da técnica de xilogravura é Albrecht Dürer. Suas ilustrações serão de extrema importância nesse trabalho, já que as imagens representadas pelo artista alemão estão repletas de cenas intensas e aterradoras de passagens do Apocalipse da Bíblia. A arte da xilogravura abriu espaço para a ilustração em livros impressos, o que acabou levando o uso de imagens para apresentar uma narrativa sequencial e coesa. A influência da xilogravura e da criação da imprensa está intimamente ligada ao surgimento dos quadrinhos.

Assim como já exposto anteriormente a respeito das relações que obras artísticas – sejam elas ligadas à Literatura, aos Quadrinhos ou às Artes Visuais –, Gombrich também acredita que tudo que é contemplado pelos sujeitos não é separável de suas experiências e memórias: “Todos nós, quando vemos um quadro, somos fatalmente levados a recordar mil e uma coisas que influenciam o nosso agrado ou desagrado” (GOMBRICH, 2015, p. 15). Grombrich acreditava que uma das maiores questões que envolvem o estudo da Arte tem relação com aquilo que é considerado “belo”, “correto”, e que se aproxima do “real”, porém “Quem aprecia filmes de Disney ou lê histórias em quadrinhos sabe tudo em relação a isso. Sabe que, às vezes, é certo desenhar coisas de um modo diferente do que elas se apresentam aos nossos olhos, modificá-las ou distorcê-las num ou noutro sentido” (GOMBRICH, 2015, p. 25) e complementa, mais adiante: “Temos o curioso hábito de pensar que a natureza deve parecer-se sempre com as imagens a que nos acostumamos” (GOMBRICH, 2015, p. 27).

Heinrich Wöfflin parte de uma abordagem mais voltada para a História e escreve:

> Esquematizando os três exemplos de estilo individual, estilo nacional e estilo de época, pudemos ilustrar os objetivos de uma história da arte que concebe o estilo sobretudo como expressão, expressão do espírito

> de uma época, de uma nação, bem como de uma expressão de um temperamento individual (WÖFFLIN, 2015, p. 13)

E, mais adiante, apresenta qual deve ser sua função enquanto estudioso da Arte tendo como base sua abordagem histórica:

> Existe um terceiro elemento – e aqui atingimos o ponto central de nosso estudo: o modo de representação como tal. Todo artista tem diante de si determinadas possibilidades visuais, às quais se acha ligado. Nem tudo é possível em todas as épocas. A visão em si possui sua história, e a revelação destas camadas visuais deve ser encarada como a primeira tarefa histórica da arte (WÖFFLIN, 2015, p. 14).

Wöfflin se aproxima de Walter Benjamin quando trata a história da arte como um campo "aberto": "É evidente que não existe nada de "acabado", no sentido estrito da palavra: todo material histórico está sujeito a constantes transformações;" (WÖFFLIN, 2015, p. 18). Assim como para Wöfflin e para grande parte dos estudiosos que foram apresentados até aqui, a Arte – em sua concepção mais geral – é mutável, aberta a interpretações e relações com seu próprio interior e, também, com seu exterior. Retomando Benjamin[34] mais uma vez, o filósofo suíço expõe a mutabilidade das obras:

> Mas o ponto ao qual queremos chegar é o seguinte: a arte se transforma, mesmo quando os meios de expressão se encontram plenamente desenvolvidos. Em outras palavras: aos olhos do espírito, o conteúdo do mundo não se cristaliza numa forma imutável. [...] a visão do mundo não é um espelho que nunca se modifica, mas uma capacidade de compreensão, cheia de vida, que possui sua própria história interna e passou por diversas etapas de evolução (WÖFFLIN, 2015, p. 313 – 314).

Conceitos de arte como a diferença entre linear e pictórico, plano e profundidade, formas abertas e fechadas, pluralidade e unidade, clareza e obscuridade, bem como as influências que cada artista teve na construção de **Sandman**, como os intertextos e a intermídia, serão discutidos no capítulo seguinte, no momento da análise do objeto.

Assim como exposto nas páginas anteriores, é possível perceber a forma como as teorias apresentadas servirão como suporte na análise da construção do hibridismo de **Sandman**. A partir de tudo que foi exposto, a ideia da concepção híbrida que permeia a obra de Neil Gaiman começa a se tornar cada vez mais clara e significativa. Não foi por acaso que esse capítulo tratou de intertextos e interdiscursos, já que estes serão os pilares que farão com que o estudo de **Sandman** seja executado, trazendo para os estudos acadêmicos uma maneira diferente de

[34] "A unicidade da obra de arte é idêntica à sua inserção no contexto da tradição. Essa tradição é ela mesma completamente viva e extraordinariamente mutável" (BENJAMIN, 2012, p. 31)

enxergar e compreender, assim como aponta Thierry Groensteen, a *nona arte* (GROENSTEEN, 2004), a arte dos quadrinhos.

Para concluir, é possível perceber que todas as teorias que foram referenciadas neste trabalho têm como premissa primeira a ideia de que as criações e produções artísticas sempre pressupõe algo extrínseco a elas. A fortuna crítica e teoria trazida nesse capítulo demonstra que, ao fazer um estudo artístico, não se pode focar somente naquilo que estrutura o texto, nos códigos que são apresentados pelo autor. A análise que será realizada no próximo capítulo toma como base a ideia de inter-relações, tanto no interior da obra, como naquilo que está relacionado ao exterior dela.

3. AS MAÇANETAS

> Caminhe por qualquer trilha no jardim de Destino e você será instado a escolher. Não uma, mas muitas vezes. **A***s trilhas se bifurcam e se dividem. A cada passo, você faz uma escolha, e toda escolha resulta em trilhas futuras*. No entanto, no fim de uma vida de caminhadas, você pode olhar para trás e ver apenas uma única trilha se estendendo às suas costas; ou olhar para a frente e ver apenas trevas (GAIMAN, 2011, p. 13, grifo nosso)

O presente capítulo terá o intuito de discutir a multiplicidade de linguagens que englobam a obra de Neil Gaiman. Para tanto, será empreendida a tarefa de minuciar a maneira como os seguintes temas foram apresentados em **Sandman**: "O amor entre o Rei dos Sonhos e a rainha Nada" e "O reino do Inferno. E seu rei". Os temas foram escolhidos de acordo com a sua importância para o todo de **Sandman**, especialmente no que diz respeito ao enredo. Cada tema será apresentado por um conjunto de imagens-texto que melhor representam o que foi proposto pelo estudo de seus detalhes.

3.1. O amor entre o Rei dos Sonhos e a rainha Nada

O amor é um tema frequentemente representado nas Artes, sendo um dos mais comuns no meio artístico, por ser um sentimento praticamente inerente a todos os seres. O amor é sempre revisitado de formas diferentes e por artistas diferentes, pelo fato dele ser sentido de diversas formas por cada criatura. Gaiman também busca, em sua obra, representar o amor. Durante todo o enredo são apresentadas diferentes formas de amor e de amar. O sentimento dividido entre Sandman e Nada é representado como aquele "amor impossível" e, o objetivo desse subcapítulo é trazer ao leitor toda complexidade e beleza desse amor.

Figura 41 - Sandman e a rainha

O primeiro contato entre Sandman e Nada acontece quando o Rei dos Sonhos, assumindo a forma de um forasteiro chamado Kai'CKul chega na cidade governada pela raunha. A imagem assinalada acima apresenta esse primeiro encontro e, assim como já exposto nos capítulos anteriores, é possível notar uma clara alusão à cena do balcão em **Romeu e Julieta**. A primeira questão que é possível observar nessa cena é que, desde o primeiro encontro dos amantes, a questão do "amor impossível" já está presente. Nada avista Kai'CKul do alto de sua torre e nada é dito.

A torre é um elemento que remete à superioridade, à elevação espiritual, ela está no alto, e ele, embaixo, tomando o papel de um ser inferior, que terá que subir para alcança-la. A torre simboliza uma tentativa humana de se aproximar dos deuses, daqueles que estão no plano acima, devido ao fato de que o conceito de divindade espiritual é sempre remetido àquilo que está permanentemente em posição elevada em relação àqueles que estão abaixo. Nada é uma rainha, é aquela que governa todos de sua tribo, ela é, para os demais, a pessoa que está mais próxima do divino, dos deuses, ela é a representação dos deuses na Terra. O que é importante ressaltar, aqui, é que, por mais que Kai'CKul seja um ser muito próximo do conceito de divindade, é ele quem está abaixo, que observa a rainha de uma posição menos privilegiada.

A torre também é comumente ligada aos contos de fada, nos quais as princesas eram trancafiadas e isoladas até a chegada do príncipe que as salvaria. Aqui, a rainha não está na

torre por uma imposição, mas por uma escolha; Neil Gaiman tende a subverter ideias preestabelecidas com o intuito de ressignificar o conceito da “donzela em perigo”, Nada é uma rainha sábia, que não precisa ser resgatada por nenhum príncipe, mas, ao mesmo tempo, se encontra em uma situação perigosa ao começar um envolvimento emocional com um desconhecido. Assim como a carta que representa o Arcano 16 (A Torre) no Tarô, que simboliza uma transformação do estado atual, uma carta que apresenta a ressignificação da vida, da mudança nas estruturas do momento. Logo que a rainha avista Kai’CKul, seu *destino* começa a ser modificado.

Figura 42 - Arcano 16: A Torre

As personagens são apresentadas ao leitor/apreciador como vultos, formas que não possuem delimitações físicas muito claras, representando a visão que cada um dos amantes está tendo naquele momento. Eles estão se encontrando pela primeira vez, em um cenário noturno, e, devido a esses fatos, suas imagens não são nítidas. Além disso, é possível perceber uma alusão às pinturas Impressionistas de Monet, nas quais “Ele apaga todos os contornos, retira a

nitidez e a definição de todas as coisas e produz justamente aquela ‘impressão’ que mais tarde daria nome a essa arte” (BRODSKAÏA, 2017, p. 31). As pinceladas “disformes” de Monet podem ser vistas no desenho da cena do primeiro encontro dos amantes, o que fica, para o leitor/apreciador é essa “impressão” do que aconteceu, não há uma exatidão, uma forma delimitada, o que faz com que esse momento seja, mais uma vez, um mistério tanto para as personagens que se encontram na cena, como para aquele que a vê.

Figura 43 - MONET, Lago das Ninfeias, 1899

Outro aspecto que é possível destacar é o momento em que o encontro acontece. É noite, a hora em que os sonhos ocorrem, que remete a tanto à possibilidade de se sonhar algo bom, como a do pesadelo. É um momento ameaçador, misterioso e incógnito. As delimitações de espaço e de tempo são menores, já que a visão não consegue apreender tudo que está ao redor, e a ausência da luz solar impossibilita a noção do momento instante. Todos esses elementos imprimem a noção daquilo que é impossível, do que é estranho e inquietante, do medo e da ansiedade do novo, do que virá no dia seguinte, quando a luz do sol novamente se erguer.

Após esse primeiro contato dos amantes, Nada decide ir encontrar Kai'CKul pessoalmente:

Figura 44 - Sandman e Nada

O segundo contato entre os amantes se dá nos domínios de Kai'CKul após a rainha Nada decidir ir conhece-lo pessoalmente. Ela o encontra sentado em seu trono, trajado com suas vestes características de Perpétuo. A rainha ainda não sabe que se encontra no reino dos Sonhos e, por isso, está em uma posição inferior, além do fato dela não saber por quem está apaixonada ou quem é aquele que se encontra na sua frente. Nesse momento, Kai'CKul assume o papel de "divindade" que, antes, era representado pela rainha do alto de sua torre, é ele quem olha para baixo, que está no poder e no controle da situação, devido a esse fato, toda ação da rainha será determinante para o que virá em seguida.

O traje de Kai'CKul é símbolo de quem ele é, do que ele representa e de seus poderes.

> O simbolismo do capacete relaciona-se ao da cabeça, que é por ele diretamente coberta. A esse respeito, pode-se dizer que o capacete protege os pensamentos, mas também os oculta: símbolo de elevação passível de perverter-se em dissimulação, sobretudo quando a viseira está abaixada. Sua cimeira, conforme a maior ou menor elaboração dos enfeites decorativos, denota a imaginação e as ambições do chefe que o estiver usando (CHEVALIER, GHEERBRANT, 2016, p. 184)

O elmo que o Rei dos Sonhos usa remete, novamente, ao mistério que rodeia sua personagem, principalmente para a rainha Nada. Seus pensamentos, assim como descrito na citação acima,

estão encobertos, sua expressão e reações não podem ser vistas, toda aura que é criada nesse momento tem a intenção de demonstrar para o leitor/apreciador, mais uma vez, que a atmosfera que cerca o romance dessas duas personagens é de algo duvidoso, misterioso e inseguro. E, assim como a reação do Rei dos Sonhos foi privada da rainha, a feição da mesma é privado daqueles que se deparam com essa imagem. O leitor/apreciador é instigado a criar, dentro do seu próprio imaginário, como a rainha olhou para Kai'CKul.

Na citação de Chevalier e Gheerbrant, a decoração da cimeira é motivo para identificar o grau de imaginação e ambição daquele que carrega o capacete. Kai'Ckul utiliza um elmo que não possui cimeira, porém é apresentado como um objeto intimidador, fechado em si mesmo, relembrando uma máscara de gás[35]. "Na África, a instituição das máscaras está associada aos ritos agrários, funerários e de iniciação" (CHEVALIER, GHEERBRANT, 2016, p. 596), mesmo que a localização geográfica da tribo de Nada seja explícita, é possível concluir que ela fica na África, de acordo com o adereços e representações das personagens, assim como já dito anteriormente. Por significar um rito relacionado tanto à morte e à vida, é importante apresentar o que o uso desse elmo que se assemelha com uma máscara pode ter simbolizado para a rainha. Ela está em um reino desconhecido, em frente a uma criatura misteriosa e sinistra que porta uma máscara e senta em um trono. Seu medo diante dessa situação representa a maneira como os amantes se conheceram de fato, o primeiro sentimento de uma das personagens é de estranhamento e ansiedade.

Além da significação ritualística que envolve a máscara, não é possível descartar que ela é apresentada como uma máscara de gás. Estas, são sempre associadas a momentos turbulentos, que necessitam de proteção daquilo que está no exterior. Pode ser uma fumaça tóxica, um veneno, radiação ou um punhado de areia que, em contato com seus olhos, te coloca em um sono profundo, a máscara de gás é associada àquilo que faz mal ao corpo, um símbolo de proteção e de temor daquilo que está fora.

Kai'CKul também carrega, em seu traje um rubi que se encontra na altura de seu peito. Sandman descreve a pedra da seguinte forma: "Eu fiz a pedra. Eu a criei a partir do meu próprio ser muito tempo atrás. Energizada por meu espírito, ela foi feita para manipular a trama de sonhos do mundo que eu governo" (GAIMAN, 2010, p. 184) e, durante o primeiro arco da série, o rubi havia sido roubado por uma seita que havia capturado Sandman. A pedra é uma parte de Sandman, ela integra esse ser, sendo um pedaço de sua própria essência. Na cena em questão, o rubi está em destaque, perto de onde seria o coração, se é possível dizer que um

[35] Essa máscara remete a obra **Sandman: o Teatro do Mistério**, escrita por Matt Wagner e Guy Davis, na qual a personagem também utiliza uma máscara de gás como parte de seu disfarce.

Perpétuo possui uma biologia parecida com a de um humano. Pedras são materiais duros, que precisam ser lapidados para poderem ser utilizados, símbolos da engenhosidade humana que, ao interferir na natureza de um material, o transformaram de carvão para diamante. A pedra é um objeto que remete, também, ao início da Terra, partes integrantes da natureza mais "crua" e intocada. O fato de Kai'CKul utilizar esse material tão poderoso e significativo de uma maneira tão despreocupada e exposta no momento em que ele fala pela primeira vez com sua amada, pode levar a crer que, ao mesmo tempo em que ele desejava mostrar seu poder, ele também expõe uma parte da sua essência, naquele instante, a olho nu, em uma distância que a própria rainha poderia pega-lo para si. O rubi pode ser considerado um símbolo da vulnerabilidade de Kai'CKul.

Outro aspecto que é preciso destacar é que, novamente, o encontro dos amantes se ambienta em um lugar escuro, com um fundo preto, o que remete, mais uma vez, à situação enigmática em que Nada se encontra. Todas essas questões levam a rainha a querer fugir daquele lugar, daquele momento, e daquela pessoa, principalmente quando ela toma conhecimento de que está na presença de um ser que não pode se relacionar com humanos, já que é um Perpétuo.

Figura 45 - Nada foge de Sandman

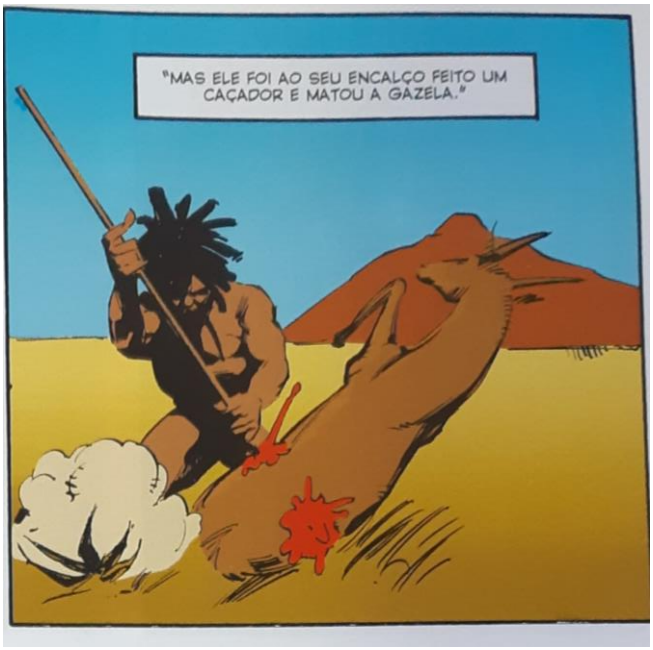


Figura 46 - Sandman mata a gazela

Figura 47 - Sandman agarra Nada

As diversas tentativas de fuga de Nada são uma demonstração de como, no momento em que ela descobre que seu medo não era irracional, o desespero para escapar daquela situação toma conta do seu ser. A primeira cena de fuga da rainha acontece nas escadarias do castelo de Nada, suas figuras estão disformes, assim como o ambiente que os cerca e isso deve-se fato de que as personagens não estão paradas, mas sim em movimento. O Rei dos Sonhos corre atrás da rainha enquanto ela explica o porquê de ter ido ao encontro de Sandman, dizendo que o ama, enquanto ele atrás dela, tentando tocá-la a fim de impedir sua fuga.

Sandman é o rei e governante de tudo que os cerca, porém, ele ainda manteve-se em sua forma de “forasteiro” e não utiliza seus poderes para evitar que a rainha escape. Kai’CKul é apresentando para o leitor/apreciador como um rei despretensioso nesse momento, que corre atrás de sua amada como um humano, já que ele poderia facilmente alcança-la com seus poderes. Ele a deseja, profunda e verdadeiramente, como um humano *deseja* a outro, o que leva a acreditar que, por mais que ele seja um Perpétuo, ele também é regido por conceitos que estão ligados aos humanos e suas ações.

Figura 48 - Morte e Sandman conversam

Durante a primeira cena de fuga da rainha, o uso de cores escuras é um ponto que merece destaque. O preto, que permeia grande parte das cenas de Sandman e Nada é retomado novamente aqui. “O preto transforma todos os significados positivos de todas as cores cromáticas em seu oposto negativo. O que soa tão teórico é uma constatação elementar prática: o preto faz a diferença entre o bem e o mal, porque ele faz também a diferença entre o dia e a noite” (HELLER, 2013, p. 131). O sentimento que a rainha havia criado pelo Rei dos Sonhos é transformado no momento em que ela descobre que ele é um Perpétuo, o que ela sentia deixa de ser bom para se tornar algo ruim, mau, que pode levar tanto à sua própria destruição, como à destruição de sua tribo. No começo das escadas, a cor é mais clara, porém, seu fim é desconhecido, é preto, escuro, medonho. O momento de sua fuga marca o momento em que um sentimento que parecia ser tão belo e bom, se transforma em algo maléfico.

O preto é sempre associado a tudo aquilo que não é bom: a sujeira, o azar, a tristeza, o luto, a dor e, principalmente, a morte. A roupagem utilizada em velórios e durante o período do luto é o preto na maioria das culturas e crenças. O branco é a luz, a claridade, o conhecido, e o preto são as trevas, a passagem para o “outro lado”. O preto simboliza, então, o fim, o que está acabado, não há chance de retomada, por isso essa cor é tão comumente utilizada em cenas como as de Nada e Sandman, o escuro é aquilo que permeia toda história de amor dessas duas personagens. Há um mistério e, nesse mistério, um medo de que tudo acabe da pior forma. Quando Nada engole a baga de fogo para ir ao encontro de Sandman, ela é transportada para o Reino dos Sonhos e o momento em que se sonha é quando se está dormindo, um estado natural em que o corpo humano se encontra vivo, porém não acordado, o que pode remeter ao momento em que se morre. A relação entre os irmãos Morte e Sonho, assim como na mitologia grega (Hipnos e Tânatos), revela como esse limiar entre o sono e a morte está em evidência, nesse momento, já que a morte é como um sono eterno e, o sono, é uma morte finita. A baga poderia ter matado a rainha, ou também é possível supor que, para adentrar no Reino dos Sonhos, é preciso que o corpo esteja no limite entre a vida e a morte, sendo que, o “estar adormecido” é o que leva ao sonho. O momento da fuga se dá quando a rainha já acordou e se encontra em seu castelo mesmo após ter passado por uma experiência de quase-morte.

Além da presença do preto nessa cena, é possível destacar, também, o violeta: “Violeta e preto são as cores da magia, do oculto” (HELLER, 2013, p. 132). Apesar de Sandman não ser um indivíduo mágico, ele possui poderes muito próximos da magia, e, tudo que o rodeia também é relacionado àquilo que está oculto, ele é um ser obscuro e inalcançável. “Contudo, a magia não é negativa em princípio, e o acorde violeta-preto simboliza também as forças ocultas da natureza” (HELLER, 2013, p. 132). Sandman faz parte da natureza, ele está diretamente

ligado a tudo que permeia todas as criaturas mundanas (ou não). Além disso, as tribos africanas são conhecidas por sua proximidade com a magia, com rituais e crenças místicas, tanto que o momento em que a história dos amantes é contada é parte de um rito de iniciação de um jovem da tribo. Tudo aquilo que cerca tanto a história de Nada e Sandman, como aquilo que diz respeito ao ritual de "contar a história" é relacionado ao inquietante.

A cor violeta não remete somente à magia, como também à vaidade e à "sexualidade pecaminosa". A vaidade está diretamente ligada ao desejo, ou seja, àquilo que impulsiona tanto Sandman como Nada mas, principalmente, é aquilo que faz com que Sandman corra atrás da rainha, ele precisa dela, deseja que ela seja rainha ao seu lado, que o ame e esteja com ele. No que diz respeito à "sexualidade pecaminosa", a referência é do pecado cristão, que condena aquilo que é sexual ou sexualizado. O desejo sexual que é sentido pelos amantes é uma transgressão da regra de que um ser como Sandman, um Perpétuo, não pode se relacionar como uma mortal, é significado de algo que terá péssimas consequências para ambos, algo que é condenável tanto no mundo humano, como no mundo metafísico a que Sandman pertence. O amor, o desejo e a consumação dessa relação só poderá trazer desgraças e dores.

A segunda cena que trata da fuga da rainha se dá quando Nada, cansada de ser perseguida por Sandman, "Então Nada assumiu a forma de uma gazela e correu até não poder mais" (GAIMAN, 2010, p. 247), porém o Rei dos Sonhos é incansável e decide matar, em um só golpe, a rainha para que ela possa retornar ao mundo metafísico dos espíritos e, com isso, regressar ao Sonhar; porém, esse ataque não mata a rainha, mas "devolve" a ela sua forma humana. Essa cena foi escolhida por representar a fúria de Sandman e para demonstrar que os Perpétuos compartilham, entre si, manifestações das forças que os regem, ou seja, podem apresentar ações relacionadas com desejo, delírio, desespero, estando sujeitos a sentimentos codepentes. A relação de irmandade entre eles não está somente ligada ao laço familiar, mas também a maneira como eles vivem.

O primeiro ponto a ser destacado aqui é a semelhança dessa imagem com as cenas pintadas em paredes de caverna na Antiguidade, as pinturas rupestres e também às pinturas encontradas em tumbas e edifícios egípcios antigos:

> O belo túmulo foi cavado para o *rei* ou para o rico, sem dúvida, e era essa faustosa existência que devia ser descrita nas paredes, em procissões fúnebres, em aventuras de caçadas ou em guerras, em obras nos campos. [...] A pintura egípcia é maravilhosa e mais livre que a estatuária, quase destinada unicamente a resgatar a imagem do *deus* ou do falecido (FAURE, 2017, p. 39, grifos nossos)

As imagens abaixo servem como pontos de partida para entender como essas cenas são parecidas. A primeira imagem de uma pintura rupestre encontrada na França que retrata um cavalo, a segunda apresenta uma espécie de caçador portando suas armas. Representar animais era algo muito comum entre os homens antigos e representar o momento em que o caçador cumpria seu destino de abater o animal também era habitual. As pinturas rupestres tinham o intuito de glorificar aqueles que haviam realizado feitos incríveis, assassinado animais enormes e perigosos. Era comum pintar cenas em que os humanos caçavam, matavam e levavam suas gigantescas recompensas para suas tribos e companheiros, como em um sinal de virilidade e coragem.

Figura 49 - "Retrato de Hesire, numa porta de madeira, em seu túmulo, c. 2778-2723 a.C."

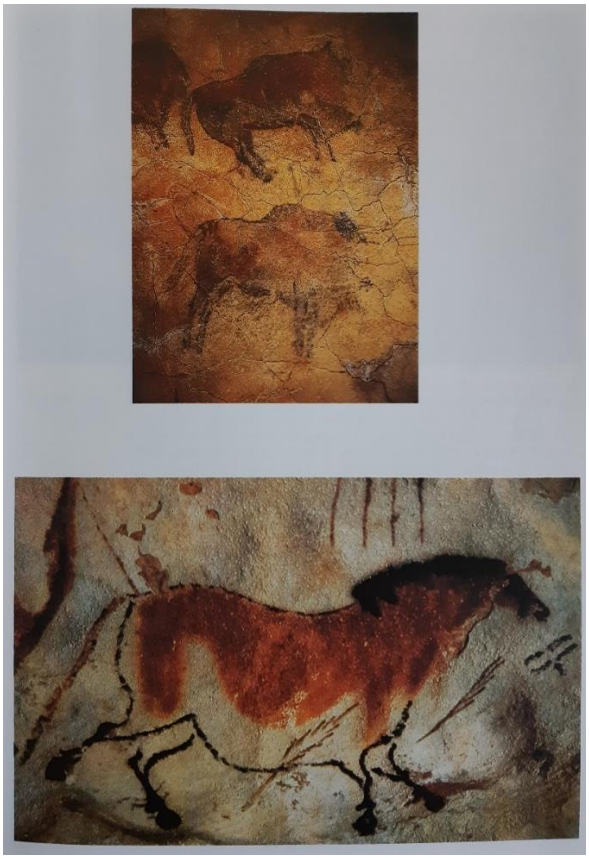


Figura 50 - Bisão e Cavalo

Porém, por mais que a cena em que Sandman abate a rainha seja parecida com as imagens de caça antigas, ela não se comporta como um caçador viril e corajoso, devido ao fato dele estar matando uma humana e, não somente isso, mas uma rainha metamorfisada em pele de gazela, um animal gracioso, doce, inocente, pequeno, veloz, feminino e indefeso. A cena do ataque de Sandman não gloriosa ou viril, é uma imagem que remete ao abuso do poder e da força que esse Perpétuo possui. O sangue da pobre rainha jorra enquanto a lança afiada e furiosa do Rei dos Sonhos penetra sua carne, ela não pode fugir, ela está, agora, destinada a ser caçada e desejada por um ser desconhecido, poderoso e enfurecido com as rejeições de sua amante. Sandman é forte e impetuoso, enquanto a rainha é delicada e frágil: "A psicanálise vê nessas imagens a ação do inconsciente, simbolizado pela fera, com relação ao ideal espiritual, que a gazela representa. Ela fica como que esmagada pelo peso da bestialidade. Seu claro olhar escurece sob o desencadeamento da paixão" (CHEVALIER, GHEERBRANT, 2016, p. 464). Apesar de não estar certo que Sandman possui ou não um inconsciente da mesma forma que os humanos, cada vez fica mais claro que, apesar de ser um Perpétuo, ele é um ser que possui sentimentos e que também é regido por impulsos de desejo e de amor. Durante a maior parte da obra, o Rei dos Sonhos se mostra como um ser muito mais voltado e impulsionado simplesmente por suas funções, porém, é no momento em que ele se "apaixona" que é possível

perceber que ele possui características que, a princípio, são atribuídas a humanos. A força destrutiva que Sandman emprega ao ceifar a vida de sua amada se torna um impulso de autodestruição, um desvio de tudo aquilo que ele demonstrava ser.

O cenário da fuga e morte da gazela é diferente daqueles em que a rainha e Sandman se encontravam antes. Nessa cena, os tons sombrios e escuros não fazem parte da composição da imagem, e isso se deve ao fato de que, o que antes era misterioso e desconhecido, passou a ser iluminado e familiar. Nada já sabe quem é o Rei dos Sonhos e o que ele deseja dela, a consciência de seus atos daquele momento em diante é conhecida pela rainha, a negação da oferta de Sandman teria consequências e ela sabia disso. O amor entre esses dois seres teria um resultado desastroso, porém, Nada havia sido alertada dos perigos que o encontro entre ela e seu amado traria. Agora, ela tem plena noção de onde está e com quem está lidando e, por isso, decide se transformar em um animal que poderia conseguir escapar das investidas de Sandman. Duas cores são predominantes nessa cena: o amarelo e o azul. O azul do céu é bem marcado, com um tom claro e impactante, e o amarelo faz o contraste entre o céu e a terra, sendo apresentado como o terreno em que a gazela corre. Os tons de amarelo que foram utilizados para essa composição imagética remetem ao uso dessa mesma cor feito pelo pintor holandês, Vincent Van Gogh em sua série de quadros de flores, em especial, os girassóis:

> A paisagem da Provença despertou de novo sua vontade de tratar do tema e colocar figuras camponeses nos quadros; o sentido simbólico podia ser encontrado no próprio motivo: os campos dourados simbolizavam as inestimáveis riquezas do mundo. Em sua obra, o elemento importante era a cor, que deveria dar à pintura seu sentido simbólico (BRODSKAÏA, 2017, p. 41)

Figura 51 - "Os Girassóis", Vincent Van Gogh (1888)

A terceira e última cena que apresentam a fuga da rainha acontece após o amor entre Nada e Sandman ser consumado[36] e a tribo da rainha ser consumida por uma enorme bola de fogo. Após a destruição de seu povo e do seu lar, Nada se atira de um penhasco com o intuito de cessar as investidas do Rei dos Sonhos. Ela chega nos domínios da Morte e acredita que Sandman não tentará mais uma vez faze-la rainha de seu reino. Porém, a rainha estava enganada e Kai'CKul ainda a deseja e não se conforma com as respostas negativas em relação a sua proposta. A última vez que o Rei dos Sonhos tenta impedir que Nada fuja acontece dentro dos domínios da Morte.

O corpo da rainha está magro e fraco, seu semblante é de cansaço, tristeza e horror, ela deseja somente que o *seu* pedido seja concedido, que ela possa ir embora, que possa seguir o rumo natural de sua vida. Ela perdeu tudo, sua família, sua tribo, seu reinado, seu povo. Não existe mais nada que deseja, a não ser um descanso de tudo aquilo que ela havia passado, seu corpo traz as marcas da sua desistência, as costelas estão expostas, como se estivessem saindo de sua pele, seu rosto está demarcado por sombras, oculto, disforme e escuro. Sua alma parece escapar de seu corpo, criando um borrão preto que se arrasta por detrás de seu corpo, o cabelo se tornou uma massa dura e fixa, muito longe daquilo que já havia sido. Seu braço é o único que ainda possui forças, é o que impede, mais uma vez, que Sandman se aproxime demais, é o

[36] Essa cena será revisitada posteriormente.

membro que distancia e retém a força e o poder do Rei dos Sonhos, é sua última tentativa de se esquivar e permitir que parta sem mais problemas.

O corpo de Kai'CKul não aparece totalmente no quadro, somente seu braço está em evidência, tentando, mais uma vez, alcançar a rainha, possui-la, amá-la e ser amado para sempre. Ele interdita os movimentos que Nada faz para conseguir, mais uma vez, escapar. Porém, o Rei dos Sonhos é impetuoso, ele *deseja*, ele sabe o que quer, ele quer a rainha Nada, para sempre, ao seu lado, no reino dos Sonhos. Seu gesto demonstra, mais uma vez, seu descontrole, sua necessidade de possuir essa humana, ele não costuma ter seus desejos negados, ele não sabe lidar com a rejeição, ele é um Perpétuo. Sua falta de conformidade será, mais adiante, novamente revelada e, mais uma vez, será por causa da rainha Nada. A paixão que ele sente é arrebatadora, poderosa, confusa, intensa, incontrolável e frenética.

A alma da rainha já não faz parte dela, está se esvaindo, sua doçura e inocência foram destruídas a partir do momento em que ela decidiu ir ao encontro de Kai'CKul. A rainha agora é um ser cadavérico, destituído daquilo que era belo e bom. Sandman não se cansa, diferentemente da rainha, e é nessa oposição que se encontra o perigo de sua relação. Agora, Nada está sozinha, condenada a uma vida que não escolheu. Porém, "Quando o Sol se ergueu pela manhã e viu os dois juntos, soube que algo proibido havia acontecido" (GAIMAN, 2010, p. 249)

Figura 52 - Sandman e a rainha dormem – 1º quadro. O Sol destrói a tribo de Nada – 2º quadro.

Regressando na cronologia da história entre Sandman e Nada, se faz necessário o exame da cena em que os amantes, depois de diversas e incansáveis investidas do Rei dos Sonhos, finalmente consumam seu amor. Após a rainha ter se transformado em uma gazela para fugir de Sandman e acabar sendo morta, depois de retirar brutalmente com uma pedra o seu hímen e ceifado sua virgindade, para que Kai'CKul não a desejasse mais, Nada, ao ter seu ferimento curado por seu amado, se entrega e os dois realizam o ato carnal do amor "E todo ser vivo que podia sonhar sonhou com o amor" (GAIMAN, 2010, p. 248). No entanto, haveriam consequências para esse ato de desejo entre um Perpétuo e uma humana.

Quando o dia nasceu, Nada e Sandman dormiam em uma pedra e tinham a tribo da rainha ao fundo. A imagem é composta por um jogo de cores – quentes e frias – e pelo *chiaroscuro* – jogo de luz e sombra. O casal, acordando do seu ritual apaixonado, está no primeiro plano do quadro, deitados em cima de uma pedra, a sombra dos amantes projeta uma figura se assemelha muito a um coração, porém não é o desenho popular do órgão, aquela representação distorcida e não real, mas sim, o coração orgânico, que pulsa e distribui o sangue para o corpo, aquele que mantem a vida correndo pelas veias, o que, ao ser retirado, provoca a morte e a dor. Os amantes se encontram dentro do coração, a vida ainda pulsa entre os dois, a noite foi de prazeres e alegrias, o amor havia sido consumado, o desejo foi saciado, as consequências ainda não haviam acontecido. Os dois estavam felizes, aquilo que eles mais queriam havia sido concretizado, o amor estava vivo, era bonito e doce.

O sentimento compartilhado entre os amantes poderia ser belo, porém é importante ressaltar que eles eram as personagens que estavam no escuro, por mais que eles estivessem acomodados dentro da figura do coração, eles continuavam no plano escuro, preto e, assim como já destacado anteriormente, essa sombra remete ao medo, à ansiedade e ao mistério e, mais ainda, a tudo que não pode ser bom, que leva ao fim, a morte e a dor. Nada e Kai'CKul se amam, mas estão sozinhos, no escuro, naquilo que é desconhecido, tudo que não toca os amantes é representado por cores como o azul, o verde e o amarelo, ou seja, cores que relacionam-se com o que é bom, que é alegre e conhecido, com o calor do sol e a certeza do novo dia. Enquanto os amantes dormem na inocência das consequências de seu ato, o leitor/apreciador já começa a perceber o que está por vir.

Porém, o Sol havia se levantado mais uma vez, uma nova manhã e, com ela, um novo dia foi iniciado e os frutos da relação proibida entre Kai'CKul e Nada deveriam ser colhidos. Na tradição cristã, os primeiros habitantes da Terra, Adão e Eva, desobedecem a seu criador (Deus) e, ao morder uma maçã oferecida por uma cobra, descobrem a censura do nu e da carne e também seus prazeres; ao descobrirem seus corpos, Adão e Eva cometem o pecado primeiro,

e, com isso, também dão início à vida humana na Terra por meio do sexo. Por terem desobedecido seu criador, os primeiros humanos são castigados por Deus e expulsos do Paraíso. Assim como na tradição na cristã, Sandman e Nada desobedecem não a um criador onisciente, mas à ordem das coisas, de tudo que rege o universo, eles descobrem no prazer carnal as dores do castigo terreno. O Sol, que "Se não é próprio deus, é, para muitos povos, uma *manifestação de divindade*" (CHEVALIER, GHEERBRANT, 2016, p. 836, grifos dos autores).

O Sol é um elemento que precisa ter sua importância destacada. Ele é que traz a luz, é aquele que acaba com a noite e a escuridão para poder trazer o novo. Enquanto, durante a noite, o escuro, o preto e as sombras criam um espaço insólito, desconhecido e misterioso, no qual os sonhos, o descanso e a renovação corporal e mental acontecem, a luz do sol aparece para que se saiba que, mais uma vez, a vida se inicia, se renova e reaparece; aquilo que antes deixava a visão turva e pouco nítida, agora abre os olhos, conhece tudo ao redor, sabe onde está, o que existe atrás e em frente, é o momento em que a renovação do corpo e da mente é aplicada nas tarefas diárias, o momento em que a energia é novamente utilizada, os trabalhos são realizados, a existência dos seres é novamente confirmada. O Sol vê tudo que está ao seu redor, mesmo à noite, quando ele é encoberto pela Lua, é sua luz que consegue iluminar o universo, seu poder de renovação e fertilidade é proporcionalmente igual ao seu poder de destruição e de morte. Ele é impetuoso, assim como Sandman, sua luz é boa, mas quando se é exposto durante demasiado tempo, ele queima, machuca, arde, desidrata. O Sol também exerce suas funções que vão além de iluminar, ele também realiza castigos; não há espaço para explicações, ele é o Sol e nenhum ser humano (ou não) possui um poder com tamanha magnitude. Nada e Kai'CKul erraram e deveriam sofrer as consequências, o Sol foi aquele que as realizou.

> Para os alquimistas, o Sol alquimista transportava, como sua contraparte física, um amálgama de energias. Por um lado, Sol é a vida brilhante do "dia" da psique, bem como a "substância ativa" sulfurosa que a leva a objetivos específicos. Como Rei Sol, representa a autoridade de princípios particulares que aplicam a consciência; como o rei "enfermo", sua diminuição e desintegração. Mas Sol também era o "ouro", o "bálsamo amarelo", a *veritas*[37], ou na verdade, por trás da capacidade de auto cura e rejuvenescimento por meio da imersão úmida, sentimentos lunares, humores e sonhos que refletem o mágico e o mercurial (ARAS – The archive for research in archetypal symbolism, 2010, p. 22)[38]

[37] Do latim: verdade. Foi decidido, pelo autor do presente estudo, que essa palavra não seria traduzida, devido ao fato dos autores originais também decidirem por não a traduzir em sua língua também.

[38] No original: For the alchemists, the alchemical Sol carried, like its physical counterpart, an amalgam of energies. On the one hand, Sol is the bright 'day" life of the psyche as well as the sulphurous 'active substance' that compels it toward specific goals. As King Sol it represents the authority of particular principles investing consciousness; as the 'ailing' king, their waning and disintegration. But Sol was also the 'gold', the 'yellow balsam', the **veritas**,

Enquanto os amantes ainda não foram tocados pela luz do sol, a tribo de Nada continua intacta, a luz penetra o povoado que, não sabendo o que havia ocorrida, inicia mais um dia, o rio que corre por dentro da cidade é agraciado com os poderes da luz solar, que se aprofunda em suas águas cristalinas; o rio, aquele que leva e traz a vida, o alimento e a água, nutrindo diariamente todo povo e que, sem a luz solar, não seria o mesmo mas também é o oposto do sol, formando as nuvens que trazem as chuvas e encobertam a luz solar. A tribo está no segundo plano, para a rainha, ela foi colocada lá não somente pelo desenhista e o colorista, mas também pela sua própria governante, ela renunciou à suas funções no momento em que se entregou nas mãos de um Perpétuo. A tribo, o verdadeiro grande amor de Nada, foi deixada sozinha, sem o amparo de sua rainha porque, enquanto ela dorme, seu povo corre perigo.

A cena que antecede a destruição total do povoado de Nada é relevante pelo fato de que todos os elementos que a compõe são passíveis de um grande aprofundamento. O Sol, em todo seu poder de renovação e destruição é, aqui, uma personagem, um ser que, por mais que apareça rapidamente, exerce seu papel e abre portas (e janelas) para uma melhor compreensão do que é o amor entre a rainha e Kai'CKul. O sentimento compartilhado pelos amantes é forte, potente, intimidador, pesado e violento. Desde o primeiro encontro dos amantes, que fora explanado anteriormente, a impossibilidade de concretização desse sentimento abstrato era aparente. O primeiro encontro pessoalmente das duas personagens também reforça essa improbabilidade. Somente durante a primeira vez em que os amantes se aproximam que é possível perceber que a rainha está em uma posição de poder, porém isso deve-se ao fato de que, ela ainda não está apaixonada e, muito menos, tem conhecimento de quem é aquele ser que ela olha. Após o momento em que as personagens se encontram pessoalmente, Sandman assume sua posição privilegiada e de poder, exercendo sua força e superioridade de Perpétuo.

Logo após os amantes encontrarem-se frente à frente, as desgraças e as desventuras da vida de Nada começam. Ao rejeitar um ser como Sandman, ela coloca ela mesma e sua tribo em risco e, ao mesmo tempo, depois de se render a esse Perpétuo, ela se encontra uma situação de risco. A vida de Nada tem seu destino marcado a partir do momento em que ela coloca seus olhos no forasteiro; não existe saída ou desfecho diferente para o amor dos dois. Uma humana e um Perpétuo não podem se relacionar, não existiria outra forma de acabar que não fosse como acabou. No momento em que a rainha dorme após ter visto Kai'CKul ele já está em contato com ela, ele é o Rei dos Sonhos e um de seus poderes é visitar os devaneios dos humanos,

---

or truth, behind the capacity of consciousness for self-healing and rejuvenation through immersion in moist, lunarlike feelings, moods and dreams reflecting the magical and mercurial.

inclusive os de Nada. Não fica claro se ele exerceu esse poder, mas é possível imaginar que ele possa sim, ter ido encontrar a rainha durante seu sono e, talvez, esse foi o motivo que fez com a rainha desobedecesse ao rei dos pássaros e ter ido ao encontro de Sandman. Para que Nada conseguisse visitar Sandman, foi preciso que ela comesse uma baga de fogo, que se arriscasse e entrasse nos domínios de um ser desconhecido e poderoso. As fugas constantes da rainha e sua insistência em não prosseguir com aquela relação só enfureceram cada mais o Rei dos Sonhos. A consumação do amor entre as personagens trouxe a destruição da tribo de Nada. E, por mais que ela continuasse rejeitando Sandman, ele não desistiu e a fez morrer duas vezes: uma delas sendo assassina por ele mesmo enquanto estava transformada em uma gazela; e, a segunda vez, quando ela tira sua própria vida. Mesmo assim, o Rei dos Sonhos a ameaça, diz que trará mais dor e mais sofrimento para a pobre rainha. Mas ela nega, outra vez.

A primeira parte da história entre Nada e Sandman é finalizada nesse momento. A narrativa que precisava ser transmitida para o jovem que estava encerrando seu rito de passagem para a vida adulta. O ancião não diz qual foi o destino da jovem rainha Nada e o leitor/apreciador, por essa razão, também desconhece o que aconteceu. A história entre os amantes será retomada no arco Estação das Brumas. Durante a reunião dos Perpétuos nos domínios de Destino, é revelado o que realmente aconteceu com a rainha. Morte sugere que os irmãos conversem e, então, Desejo decide iniciar o diálogo da seguinte forma: "'O que temos para discutir?' Hmm, vejamos. Que tal **você**, meu irmão? [...] *Exato*. Diga-me... como anda sua vida amorosa? *Matou* alguma *namorada* recentemente? Ou sentenciou um tanto delas ao *Inferno*?" (GAIMAN, 2011, p. 29, grifos do autor). É nesse momento que o leitor/apreciador toma conhecimento do que realmente aconteceu com Nada e percebe que o Rei dos Sonhos realmente cumpriu o que havia dito para a rainha quando ele oferecia seu reino para ela. Morte, a irmã mais próxima de Sonho, concorda com Desejo e diz que o Rei dos Sonhos deve retornar ao Inferno para poder consertar esse erro tão grave. Assim como já mencionado anteriormente, essa é a conversa que dá início a toda aventura de Sandman para poder resgatar Nada dos domínios de Lúcifer Estrela-da-Manhã.

A primeira aparição da rainha após ter sua sentença anunciada por Sandman se dá no momento em que o Senhor dos Sonhos está narrando a história dos amantes para os habitantes do Sonhar, ele está informando-os que ele deve partir novamente para o Inferno com o intuito de, finalmente, resgatar a rainha e acertar seu erro, ele diz: "Eu... a condenei ao Inferno. Eu a sentenciei a um tormento e a um aprisionamento fadados a não ter fim, a menos que, certo dia, eu me encontre diante dela e lhe diga que foi perdoada... que enfim está livre. Ela se encontra lá há dez mil anos. *Seu nome é Nada*" (GAIMAN, 2011, p. 42, grifos nossos). A última frase

dita por Sandman é de grande relevância; o nome da rainha é Nada, a ambiguidade de seu nome se faz presente durante todo enredo. O nome é nada, mas é tudo, é o que define quem ela é e, ao mesmo tempo, não a define. Nada, a ausência do todo, da totalidade. É, então, que a sentença de Nada é apresentada em detalhes tanto para aqueles que habitam os domínios de Sonho, como para o leitor/apreciador.

Figura 53 - Nada presa no Inferno

A rainha se encontra em uma espécie de jaula com uma pequena janela que está cercada por barras que se assemelham muito com fragmentos de ossos pontiagudos, como se estivessem sido modificados de forma não natural, feitos para machucar, furar e cortar; agora, Nada não pode mais fugir. Os ossos são comumente ligados a tudo aquilo que está morto, que foi decomposto, mas, ao mesmo tempo, ainda é indestrutível, ainda está ali, duro e forte, sem ceder ao ciclo natural do corpo, sem se decompor, consumindo somente algumas partes de sua estrutura, porém sem perder sua força. “Já que a carne humana e animal se decompõe rapidamente após a morte, deixando os ossos para trás, o osso é um lembrete tangível da perda de vida e, ao mesmo tempo, faz alusão a algo substantivo que transcende a morte da carne

corpórea" (ARAS – The archive for research in archetypal symbolism, 2010, p. 234)[39]. Nada está no Inferno, condenada a passar dez mil anos nesse lugar horrível e doloroso, ela está morta, mas ainda vive os sofrimentos de ter amado um Perpétuo, mas ela resiste, sua alma não tem descanso, sua prisão é feita do último suspiro de algo material, que perdura. A rainha ainda não está completamente morta, ainda é possível ter esperanças.

Seu corpo está nas sombras, trancafiado em uma prisão escura, não é possível delimitar o desenho de seu rosto e de seu corpo, o leitor/apreciador não consegue ver sua carne, seu semblante, a maneira como ela realmente se encontra. Ela atravessa a escuridão e, numa tentativa de sentir o que há do lado de fora, a rainha estica seu braço, tentando agarrar algo, como em um ato de desespero, de desejo de escapar daquele lugar e de todos os tormentos que assombram a sua vida agora que ela está ali. A sombra que esse membro faz no chão é disforme, fina, como se o que sobrou de seu corpo fosse somente um leve espectro do que ela mesma já foi. Seu rosto aparece encoberto pelas trevas, mas ainda possui uma expressão de dor e de raiva: suas narinas dilatadas, seus olhos rígidos, ela ainda existe, é uma humana condenada ao Inferno, não uma alma que fora enviada para o Reino de Lúcifer por ter "falhado" em sua missão na Terra. Tanto ela como Sonho fizeram algo proibido, mas a insistência de Sandman e as ameaças constante à rainha a deixaram com medo, receosa dos poderes de um Perpétuo.

Logo abaixo do braço da rainha e em frente à janela de jaula, pequenos fetos aparentemente humanos podem ser vistos. Nada parece se inclinar para pega-los, numa tentativa frustrada em alcança-los. Esses fetos parecem estar nesse lugar com o intuito de ser parte da tortura da rainha. É possível entender que esses bebês não nascidos podem ser frutos do ventre da rainha já que ela e Sandman tiveram uma relação amorosa logo antes dela ser sentenciada a passar dez mil anos no Inferno. Não é possível que novas vidas sejam criadas no Inferno, já que o mesmo é o domínio da morte, no qual são enviadas as almas daqueles que já morreram e precisam ter o seu desejo de penitência realizado. O Sol novamente pode ser retomado nesse contexto, já que logo após a relação sexual entre os amantes, ele foi quem os viu, e ele também é um símbolo de fertilidade, assim como já exposto anteriormente, o que leva a acreditar que, após terem consumado seu amor, Sandman e Nada trouxeram ao mundo um ser híbrido entre humano e Perpétuo. Em nenhum outro momento da obra essa questão é retomada, já que é somente com a rainha que Sonho se relaciona sexualmente, porém ainda é interessante pensar na possibilidade de que um ser como esse poderia ser real. Os fetos que estão diante de Nada

[39] No original: Since human and animal flesh decays rather quickly after death, leaving the bones behind, bone is a tangible reminder of the loss of life and at the same time alludes to something substantive that transcends the death of the bodily flesh

estão mortos, abandonados, eles nunca poderiam viver e, por isso, estão estirados no chão e, por mais que a rainha tente encostá-los com seu corpo, ela não consegue. Além de estar no Inferno, Nada ainda precisa conviver com a visão de seus fetos mortos.

Essa cena apresenta a rainha para o leitor/apreciado de uma maneira muito diferente dos primeiros momentos da narrativa dos amantes. Durante a primeira parte da apresentação da história dos amantes, Nada é uma rainha bela e graciosa, forte e, ao mesmo tempo, ingênua. Agora, ela é um ser das sombras, fadada a passar dez mil anos trancada em uma prisão infernal, na qual as janelas são feitas de ossos, a escuridão predomina e bebês em desenvolvimento estão espalhados em sua frente. Seu semblante é triste e odioso, seu copo é uma massa disforme e fraca, o pouco é possível ver de seus membros é uma imagem assustadora de um braço que quase não possui um reflexo certeiro. A rainha está quase irreconhecível, o tempo que ela passou encarcerada no Inferno a destituiu de sua própria essência, fazendo com que ela se tornasse uma espécie de monstro recluso que, a cada segundo, se deteriora mais. Essa imagem é forte, com elementos nauseantes e sombrios, o que faz com que o leitor/apreciador consiga entender um pouco mais de como a condenação de Sandman foi extremamente danosa para a rainha. Enquanto ele continua cumprindo suas funções, Nada está nessa situação triste e dolorosa. Sonho foi impetuoso, cruel e desumano, e ele se sente culpado; sua decisão de retornar ao Inferno para poder reparar o seu erro veio tarde, mas ainda é possível ter esperanças.

Figura 54 - Sandman resgata Nada

Após a cena em que Nada aparece aprisionada no Inferno, ela só aparece novamente depois que Sandman já havia ido para os domínios de Lúcifer e entregado a chave para os anjos. O demônio Azazel, que tinha encarcerado a rainha dentro de seu próprio ser, e que também desejava a chave do Inferno, desafiou o Senhor dos Sonhos e disse que, se ele desejava libertar sua amada, teria que adentrar em seu corpo e resgata-la ali. Assim como já exposto anteriormente, Sandman aceita esse desafio e vai em busca de nada por entre as entranhas de Azazel. Após libertar um segundo demônio que estava preso no mesmo lugar de Nada, Sandman está em frente à sua amada e pode, finalmente, libertá-la dos sofrimentos e tristezas a pelos quais ela havia passado. Não fica claro durante quanto tempo a rainha ficou presa tanto no Inferno, como no "corpo" da horrível besta, porém é possível observar o quanto a figura de Nada está desgastada e, por esse motivo, é viável acreditar que ela estava naquela condição durante um longo período de tempo.

Para melhor elucidar esse momento da vida dos amantes foram escolhidas três imagens e, por essa razão, resolveu-se dar a nomeação de "tríptico" para esse conjunto de cenas. O

tríptico era uma forma de apresentação de obras que era comumente utilizado na Idade Média em pinturas com temas católicos e que tinha a função de narrar uma história sagrada. Normalmente, os trípticos eram divididos da seguinte forma: uma imagem maior no meio e duas menores, uma de cada lado; alguns deles eram móveis, o que fazia com que aquele que está em frente a essa forma artística pudesse abrir as imagens que ficavam ao lado e criar uma obra una. Esse formato pode ser remetido aos vitrais presentes nas igrejas, principalmente naquelas que foram esculpidas durante o período Gótico. Os vitrais também tinham o intuito de narrar a história de Jesus por meio das imagens. Ele também poderia ser rígido, como a obra de Hieronymus Bosch que já foi apresentada nesse trabalho. Depois que essa forma se consagrou na arte religiosa, outros artistas que não pintavam somente temas católicos também fizeram uso do tríptico em suas obras. A decisão de chamar o conjunto de imagens da obra de Neil Gaiman apresentado nesse trabalho se dá pelo fato de que essa é uma das cenas mais importantes e relevantes durante toda trama da vida dos amantes. Essa é o momento em que Sandman finalmente volta atrás em sua decisão e decide libertar a rainha Nada. É agora que ele a revê depois de muitos anos e pode usar seus poderes para ajudar sua amada, ao invés de trazer mais desgraças para a vida dela. O nome que será dado para esse tríptico será: a redenção de Sandman e a liberdade de Nada.

A primeira imagem que compõe esse tríptico mostra Sandman em pé, de frente para a rainha e de costas para o plano de quem vê a obra, segurando os dentes da boca de Azazel, enquanto Nada está parada na sua frente, nua, e com uma espécie de corda mantendo imóveis seus braços e pernas. Novamente, o ambiente é tomado pela cor preta, trazendo mais uma vez o sentimento de medo e mistério que sempre esteve presente nos momentos em que os amantes se encontram. Sandman assume a forma de Kai'CKul, assim como em todos as ocasiões em que os amantes estão juntos. É possível interpretar esse fato pelo motivo que Nada só reconhece a bondade do Senhor dos Sonhos quando ele está caracterizado dessa forma. Nos momentos em que Sandman ameaçou a rainha e teve surtos de raiva, cego pelo seu poder, ele tomou a sua figura clássica, com seu elmo e suas vestes de Perpétuo. Para que Nada pudesse confiar e se entregar novamente para o Senhor dos Sonhos, era necessário que ele retomasse a sua forma de forasteiro, do conhecido amante.

Ao encontrar a rainha, Sandman diz: "Eu vim para liberta-la, Nada. Me dê a sua mão" e ela responde da seguinte forma: "*Você* veio me *libertar*? Depois de todo esse *tempo*? Kai'CKul... Eu havia perdido as esperanças..." (GAIMAN, 2011, p. 180, grifos do autor). A rainha havia passado tanto tempo aprisionada, sem poder sonhar com a possibilidade de saída que, ao avistar o Senhor dos Sonhos, ela não consegue acreditar que seus tormentos finalmente

terão fim. Ela está nua, indefesa e, mais uma vez, aprisionada em um lugar desconhecido e cruel, seu corpo está magro e preso por cordas, seu semblante é vago e desesperançoso. Sua existência havia sido marcada por desgraças contínuas: se apaixonar por um Perpétuo, ver a sua tribo ser destruída por uma enorme bola de fogo, ser perseguida por ser tão poderoso como Sandman, ser condenada a passar dez mil anos no Inferno e, por fim, ser aprisionada dentro do corpo de um demônio.

Nesse momento, é Sandman quem estica sua mão para que Nada possa finalmente se libertar. Assim como já apontado anteriormente, as posições dos braços das personagens sempre imprimiam para o leitor/apreciador o que estava acontecendo nas cenas. Nos primeiros encontros entre os amantes, Kai'CKul impede a rainha de fugir de suas investidas segurando seu braço com extrema força; depois, na cena em que Nada aparece aprisionada no Inferno, é possível perceber a forma com que ela estica seu braço e sua mão no intuito de pedir ajuda ou mesmo conseguir alcançar os fetos mortos que estão na sua frente. Agora, na cena em questão, Sandman é aquele que está indo de encontro com Nada, pedindo para que ela confie novamente nele e se entregue, o gesto de estender a mão para alguém implica na noção de confiança, de pedir que o outro acredite que você está lá pronto para socorre-lo ou ajuda-lo. É a primeira vez que vemos como o Senhor dos Sonhos muda suas atitudes em relação à rainha, ele não está mais assumindo uma posição de poder e austeridade, mas sim daquele que irá salvar Nada do aprisionamento.

É preciso pontuar também como a fala de Nada é relevante para a relação das personagens. Ao avistar Kai'CKul, a rainha fica surpresa e desacreditada e, para demarcar tais sentimentos, as palavras "você", "libertar" e "tempo" são grafadas de maneira diferente. Da mesma forma como já fora discutido anteriormente, a forma com que as letras são grafadas nas *graphic novels* tem uma importante relevância, já que elas denotam como as personagens estão falando, de maneira a fazer com que o leitor/apreciador possa perceber o tom usado por aqueles que falam na obra. Ao grafar essas palavras com destaque (ao fazer o uso do negrito) pode-se perceber a entonação que Nada utilizou no momento em que avistou seu ex-amante. Quando a rainha diz "você" com uma entonação mais marcada, se deve pelo fato de que, após passar por tanto tormentos por causa do seu relacionamento com um Perpétuo, ela não acredita que ele estava ali, pronto para liberta-la; aquele ser que está em sua frente foi o causador de um sofrimento terrível e ela tem dificuldades de confiar nele novamente. A segunda palavra que é grafada de maneira diferente é "libertar" e o porquê de ela estar marcada está intimamente ligado com o motivo de "você" também estar em negrito; Sandman foi quem trouxe o aprisionamento da rainha e agora está em frente a ela com a promessa de fazer o exato oposto,

novamente é difícil para Nada acreditar nele. A última palavra que fora assinalada na fala da rainha é “tempo”; tal como já fora apresentado anteriormente, não é possível ter uma noção exata de quanto tempo Nada ficou aprisionada, tanto no Inferno como no corpo de Azazel, porém, a partir da entonação dada às palavras da rainha, pode-se perceber que um longo período de tempo havia se passado desde a última vez que os amantes se encontraram. O começo da história entre as personagens ocorre no início do segundo arco da série e, mesmo naquele momento, a trama do amor de Nada e Sandman ocorre em um tempo passado, já que ela está sendo contada muito depois de quando ela realmente aconteceu e, seu desfecho se dá somente no final do quarto arco; além disso, a rainha fora condenada a passar dez mil anos no Inferno, o que pode denotar que o tempo da obra e da existência de um Perpétuo é distinto da noção cronológica dos humanos. O período exato que se passou desde que Kai’CKul sentenciou a rainha só é sabido por ela, mas é imaginável que ela tenha sofrido durante muito tempo.

A primeira imagem do tríptico “A redenção de Sandman e a liberdade de Nada” é o real começo da mudança na forma como se dá a relação dos amantes. Kai’CKul estende sua mão em um ato de arrependimento e socorro de Nada e a rainha pôde perceber que, pela primeira vez, o Perpétuo não tinha a intenção de machucá-la ou fazê-la passar por um enorme sofrimento, ele estava ali para ajudá-la e liberta-la, para que, dessa forma, ele pudesse se redimir de como ele havia tratado a rainha no passado.

A segunda imagem que forma a composição do tríptico apresenta Kai’CKul embaixo dos dentes de Azazel, de frente para o leitor/apreciador, ainda com o braço esticado em direção à Nada que, por sua vez, não aparece completamente no plano, apenas seu braço envolto pela corda (que agora, ao ser aproximada no quadro, se assemelha muito com o caule de uma planta), sua mão está estendida em direção ao Senhor dos Sonhos e seus corpos estão próximos de se tocarem. Os olhos de Sandman brilham, como num ato de redenção e para que a rainha também possa perceber suas reais intenções, que são boas e benéficas. Seu rosto está enrijecido, pois ele tem pressa, já que está dentro do corpo de um demônio que desprezou e que o desafiou a encontrar e resgatar a rainha.

“Por favor, Nada. Nós não temos tempo. Basta tocar minha mão...” (GAIMAN, 2011, p. 180). Nesse momento, Sandman está em uma posição de “salvador” de Nada. Ele estende sua mão e implora para a rainha finalmente acreditar em sua bondade e redenção. As mãos de Nada são as únicas partes do corpo que são mostradas no quadro e, por mais que elas não estejam em evidência, é possível perceber que a única saída para a rainha é confiar no Rei dos Sonhos, ela precisa tocá-lo para que o pesadelo de dores e tormentos finalmente se acabe.

A terceira e última parte do tríptico apresenta para o leitor/apreciador a imagem da "boca" de Azazel aberta, com os dentes novamente à mostra; Kai'CKul ainda está na mesma posição na qual se encontrava na imagem anterior, estendendo sua mão para a rainha; Nada está representada por uma sombra que mostra somente sua silhueta. Nesse momento, a história da rainha está mais perto de ser concluída por um final feliz; ela sente que pode confiar novamente no Rei do Sonhos e, por isso, decide entregar seu destino em suas mãos, acreditando que, dessa vez, ele será seu salvador. A cena, mais uma vez, é construída com cores escuras e formas difusas, sendo que a rainha é representada por uma sombra com tons de lilás, fazendo com que, mesmo que sua figura se destaque no meio da composição imagética. Sandman é apresentado em uma posição de poder em relação a Nada, ele tem, novamente, o controle sobre a vida da rainha, suas ações são o que determinam seu destino. Porém, dessa vez, ele decide não machuca-la e sim, ajuda-la.

A formação desse tríptico vem mostrar para o leitor/apreciador a primeira mudança nas vidas dos amantes, apresentando pela primeira vez, um Senhor dos Sonhos piedoso em relação à sua amada, se redimindo de todo o mal que ele havia causado. A incerteza e insegurança da rainha em confiar em Kai'CKul é compreensível devido aos fatos apresentados anteriormente, porém, sua única chance de se libertar é acreditar que aquele que lhe fez tão mal poderia salva-la de um destino ainda mais cruel. Ao dizer que havia perdido as esperanças, Nada confirma aquilo que era possível perceber durante toda sua trajetória; ser condenada a passar dez mil anos nos domínios de Lúcifer fizeram com que ela não acreditasse que fosse possível desvencilhar-se daquela situação e, ao avistar o seu antigo amor, uma pequena chama de esperança pode ser acesa novamente. Na última imagem Sandman diz: "Azazel? Eu libertei ambos" (GAIMAN, 2011, p. 180) fazendo com que o pesadelo finalmente tivesse um fim. Mas ainda era necessário o reencontro dos amantes, o desejado acerto de contas entre Kai'CKul e Nada.

Após recuperar Nada do poder do demônio Azazel, chega o momento do reencontro entre Sandman e a rainha representado na imagem a seguir:

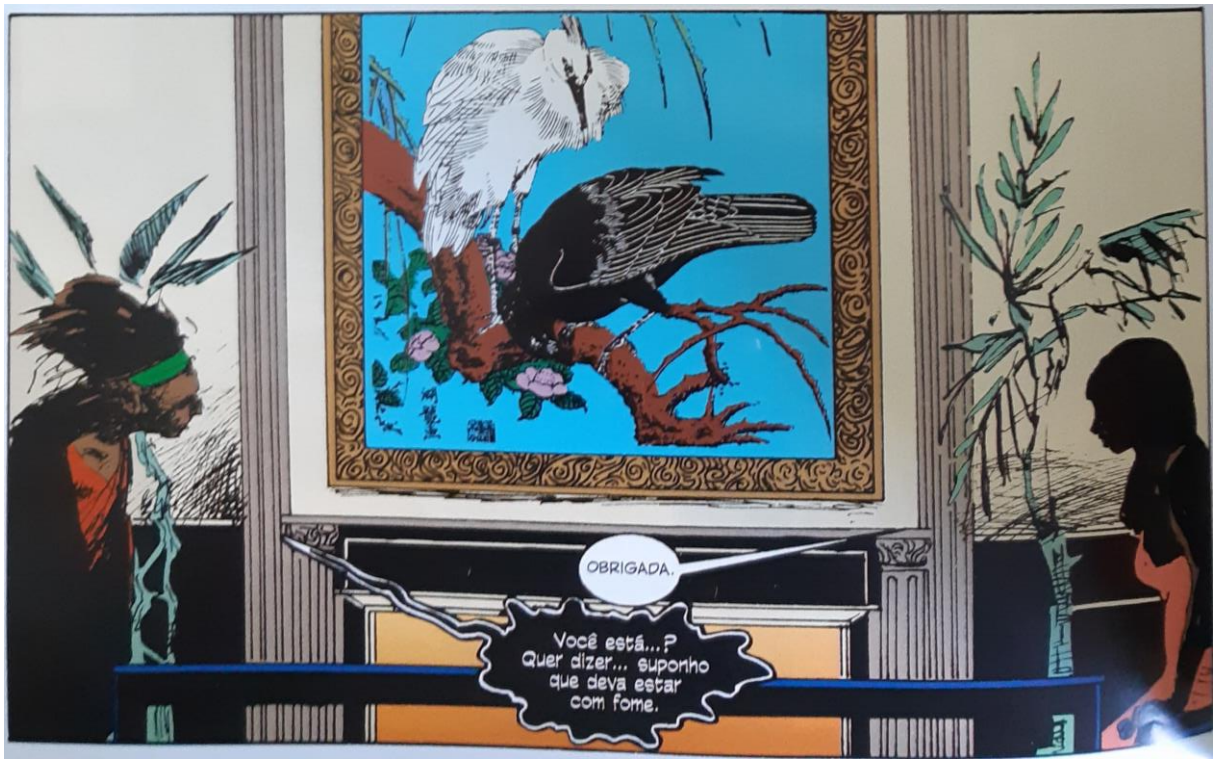


Figura 55 - Nada e Sandman no Sonhar

O momento em que os amantes se reúnem novamente acontece nos domínios do Senhor dos Sonhos, em uma espécie de sala/biblioteca. Kai'CKul convida Nada a sentar-se à mesa em uma cadeira em frente à dele e, em um tom envergonhado e constrangido, lhe pergunta: "Você está...? Quer dizer... suponho que deva estar com fome" (GAIMAN, 2011, p. 192). Fica claro, nessa cena e pelas palavras proferidas por Sandman, que ele sente muito pelo que fez Nada passar e agora que a salvou, se considera culpado e ressentido pelos males que a rainha teve que suportar por causa de sua sentença. Ele não consegue encontrar palavras para iniciar sua conversa com Nada e acaba fazendo uma pergunta totalmente trivial e sem sentido; sua amada havia passado milhares de anos no Inferno e a primeira coisa que ele consegue pergunta-la é se está com fome.

O primeiro aspecto que deve ser levado em consideração nessa cena do reencontro dos amantes é a forma como eles são representados. Ambos são vistos de perfil e apresentados com traços sombrios e pouco definidos. Kai'CKul, enquanto profere suas palavras para Nada, inclina sua cabeça levemente para baixo e para o lado, como em um pedido de desculpas, demonstrando um profundo arrependimento e uma vergonha em estar novamente de frente com a pessoa que ele havia condenado, por puro egoísmo e ressentimento, a passar dez mil anos isolada no Inferno. Sandman sabia que precisava resgatá-la, mas não sabia como lidar com a rainha depois de tantos anos, fica claro que ele se comporta de maneira diferente quando está perto de Nada, seu amor pela humana não havia se acabado. Já a rainha, está no lado oposto de Kai'CKul e é

apresentada como uma sombra negra, somente seu vestido possui cor; ela agradece pelo convite de Sandman de sentar-se e mantem uma postura firme e rígida com a cabeça erguida, com seu corpo todo voltado para a direção de Sandman. Enquanto o Senhor dos Sonhos apresenta uma postura desajeitada, a rainha demonstra certeza em sua figura.

É interessante pontuar a maneira como os amantes projetam seus corpos nessa cena devido ao fato de que, um Perpétuo, um ser poderoso e magno se encontra em uma situação não habitual e, por causa disso, não sabe muito bem como se portar; enquanto a rainha, uma humana que passou milhares de anos nos domínios de Lúcifer e, depois, aprisionada no corpo de um demônio, ainda mantem um porte que remete ao poder e à sua força. Um ser como Sandman é representado nessa cena com modos humanos e, a rainha (uma humana) é apresentada como se estivesse no controle dessa situação.

Outro ponto de interesse nessa imagem é a pintura que está pendurada na parede da sala. É evidente o destaque que foi dado a essa tela nessa cena, já que ela ocupa grande parte do quadro, quase que saltando para fora da página, impondo sua importância. A pintura possui esse realce tão claro por simbolizar tanto o momento que está acontecendo como a relação entre os amantes. No quadro, dois pássaros, um branco e um preto, repousam em cima de um galho de uma árvore florida; enquanto o pássaro negro inclina sua cabeça para baixo, tentando alcançar uma das flores, o outro observa imóvel, equilibrado na vertical, seu companheiro. Os pássaros e, as aves em geral, são comumente relacionadas a animais que ultrapassam os limites naturais impostos à maioria dos seres terrestres. As aves são símbolos do divino e daquilo que se encontra em um lugar superior, mais alto e mais celestial, quase como símbolos de seres angelicais e sagrados. A magia e o mistério rondam essas criaturas que, para os humanos, desafiam as leis da natureza ao alçar voo e pairar no céu livremente e sem esforço. Aves são comumente relacionadas a seres responsáveis por transmitirem mensagens para aqueles que se encontram acima do terreno, do mundano, muitas vezes sendo associadas também com criaturas que auxiliam na passagem para o "outro mundo". Os pássaros possuem uma espécie de "antônimos naturais", que são as cobras: "O pássaro opõe-se à serpente, como o símbolo do mundo celeste ao do mundo terrestre" (CHEVALIER, GHEERBRANT, 2016, p. 687); assim como já discutido anteriormente, Kai'CKul e Nada podem ser entendidos como releituras do mito de Adão e Eva que, por sua vez, são persuadidos por uma cobra a traírem seu Criador. Os pássaros, por serem os "antônimos naturais" das cobras podem exprimir a ideia de que, nesse momento, a rainha e o Rei dos Sonhos ultrapassaram e extrapolaram os limites do "pecado terreno" que haviam cometido e estavam, agora, transplantados para uma dimensão superior, a

dimensão das aves, que voam próximas do céu, que estão em contato com o sublime e o celestial.

As aves também são seres constantes durante a história de amor entre Kai'CKul e Nada. Quando a rainha deseja conhecer pessoalmente o forasteiro que havia chegado em sua tribo, ela busca o Rei dos Pássaros para poder descobrir quem era o homem que ela estava apaixonada. É o Rei, representado por um cisne, que adverte a rainha para que ela não procure o homem, o que pode apresentar a noção de que os pássaros possuem uma espécie de comunicação a parte com seres como os Perpétuos, ou até mesmo deuses e outras divindades; e é por causa de um pássaro[40] que oferece para Nada uma baga de fogo que ela consegue entrar em contato com Kai'CKul, o que faz leva a crer que o desejo desse pássaro (ou até mesmo de outros) seja que a rainha encontre e viva uma história de amor com Sandman. O destino dos amantes, assim como de todos os seres, está escrito nos livros de Destino, tudo que aconteceu, acontece e acontecerá já está redigido e fadado a ser cumprido.

Os pássaros apresentados nessa pintura também remetem ao que está acontecendo na cena do reencontro dos amantes. O pássaro preto representa o Senhor dos Sonhos, fazendo o mesmo movimento de inclinar sua cabeça levemente para baixo e para o lado, enquanto o pássaro branco, representante da rainha, o observa. É interessante perceber a forma como essa imagem é construída através da metalinguagem e do multidiscurso, conceitos tão caros à obra de Neil Gaiman. Ao mesmo tempo que uma cena entre Kai'CKul e Nada é apresentada para o leitor/apreciador, uma outra imagem, inserida no mesmo quadro, representa esse tão esperado encontro. A pintura, que, durante a cena, pode ser considerada como uma espécie de fotografia daquele momento já existia naquele espaço, o que pode levar a crer que esse encontro, assim como já brevemente exposto anteriormente, já estava "marcado" para acontecer e, essa cena em particular, já estava eternizada na tela. Também é possível que, devido ao fato de que Sandman modifica e ressignifica constantemente o Sonhar, ele possa ter moldado esse quadro para esse momento, nesse local, na presença da rainha, com o intuito de formatá-lo da maneira como lhe seja interessante.

> No Ocidente como na Índia, os pássaros pousam – hierarquicamente – sobre os ramos da Árvore do mundo. Nos *Upanixades*[41] eles são dois: *um come o fruto da árvore, o outro olha sem comer*, símbolos respectivos da alma individual (*jivatma*) ativa e do Espírito universal (*Atma*), que é conhecimento puro (CHEVALIER, GHEERBRANT, 2016, p. 687, grifos dos autores)

[40] Esse Mesmo pássaro, em uma cena anterior, teve contato com Sandman.
[41] Parte das escrituras Shruti hindus.

Assim como explicitado por Chevalier e Gheerbrant, a figura de dois pássaros, um comendo o fruto e o outro não, é simbólico para crenças hinduístas. É possível fazer uma conexão entre o que é dito nos escritos dos hindus com o que é apresentado em **Sandman**. O pássaro que, na cena, come o fruto é aquele que representa Kai'CKul e, assim como discutido anteriormente, ele é exprime o quanto o Senhor dos Sonhos está, naquele momento, envergonhado por suas ações logo, sua "alma individual" ativa é aquela que dita a forma como suas atitudes serão apresentadas; já o pássaro que o observa, representando a rainha, está em uma posição mais elevada, tendo o conhecimento da situação e entendendo o que havia se passado. Nada está em uma posição privilegiada, ela já havia passado por todos os tormentos de uma vida no Inferno, ela havia transcendido a partícula e se transformado na totalidade do espírito; ela continuava humana, mas já não era mais como o resto da humanidade.

O último aspecto a ser destacado nessa pintura diz respeito ao formato dado ao pássaro negro, que remete muito a figura de um corvo. Os corvos são aves que são consideradas sombrios e soturnas, que estão cercadas de mistérios e estranhezas. Comumente, esses pássaros são relacionados com temas como a morte, o obscuro e, principalmente, aquilo que pertence à noite. No poema de Edgar Allan Poe, essa figura sinistra é a representação do óbito da amada do eu-lírico, Lenora; o corvo aparece para o eu-lírico simbolizando a implacabilidade da morte. Kai'CKul é aquele que é representado pelo corvo no quadro que está em destaque na cena do reencontro, por mais que ele não seja o Perpétuo responsável pela morte, ele representa os sonhos que acontecem em um momento em que os seres atingem um estado que muitos relacionam com a morte: "o sono eterno", algo que Poe também apresenta em seu poema:

> Com longo olhar escruto a sombra,
> Que me amedronta, que me assombra,
> *E sonho o que nenhum mortal há já sonhado*,
> Mas o silêncio amplo e calado,
> Calado fica; a quietação quieta;
> Só tu, palavra única e dileta,
> Lenora, tu, como um suspiro escasso,
> Da minha triste boca sais;
> E o eco, que te ouviu, murmurou-te no espaço;
> Foi isso apenas, nada mais[42] (POE, grifos nossos)

E que fora ilustrado por Gustave Doré:

[42] No original: Deep into that darkness peering, long I stood there wondering, fearing,/Doubting, dreaming dreams no mortal ever dared to dream before;/But the silence was unbroken, and the darkness gave no token,/And the only word there spoken was the whispered word, "Lenore!"/This I whispered, and an echo murmured back the word, "Lenore!"/Merely this and nothing more.

Figura 56 - Ilustração de Gustave Doré para o poema “O Corvo” de Edgar Allan Poe (1883)

O corvo também aparece em um outro momento da narrativa e exercendo uma função um pouco diferente da apresentada aqui. Matthew é o corvo de estimação de Sandman e também habitante do Sonhar: ele conversa com o Senhor dos Sonhos, dá alguns conselhos e se mantém sempre ao lado de seu dono. Em um momento da narrativa, quando Matthew está conversando com Lucien (protetor da biblioteca do Sonhar):

Figura 57 - Matthew, o corvo de estimação de Sandman

Lucien acredita que o animal está citando a obra de Poe, porém, ele está citando o filme de 1963, O Corvo, uma comédia de horror baseada no famoso poema do poeta estadunidense. A presença de Matthew na narrativa mostra que as aves, em especial, o corvo e toda aura que o cerca são figuras recorrentes e significativas na obra de Gaiman.

O uso de uma figura semelhante ao corvo nessa pintura de **Sandman** remete, mais uma vez, à toda aura de sombras e mistérios que cercam a personagem. Esse Perpétuo representa aquilo que muitos acreditam ser uma forma de passagem para o "outro lado" sem a necessidade da morte. Os sonhos acontecem durante a noite, período do dia que mais amedronta todas as criaturas, que parece guardar um mistério oculto e impreciso e o corvo é um símbolo desses aspectos. Porém, dessa vez, a rainha não exprime medo, tanto na pintura, como durante o encontro, ela é aquela que se impõe sobre o ocultismo da figura de Sandman e que, com sua força, consegue, finalmente, estar em uma posição de poder e destemor frente àquela criatura. E é a partir dessa forma como Nada se comporta que ela consegue com que Kai'CKul se desculpe por seus erros e lhe ofereça duas opções[43] para o destino da rainha. Após o Senhor dos Sonhos pedir, mais uma vez, para que a rainha fique no Sonhar e governe esses domínios com ele e ela recusar novamente, ele apresenta, em segredo, as alternativas para que Nada possa decidir o que deseja que seja seu destino final. As cenas do reencontro entre os amantes são pausadas nesse momento, retornando com a despedida final de Nada e Kai'Ckul.

[43] Somente uma das opções é revelada para o leitor/apreciador.

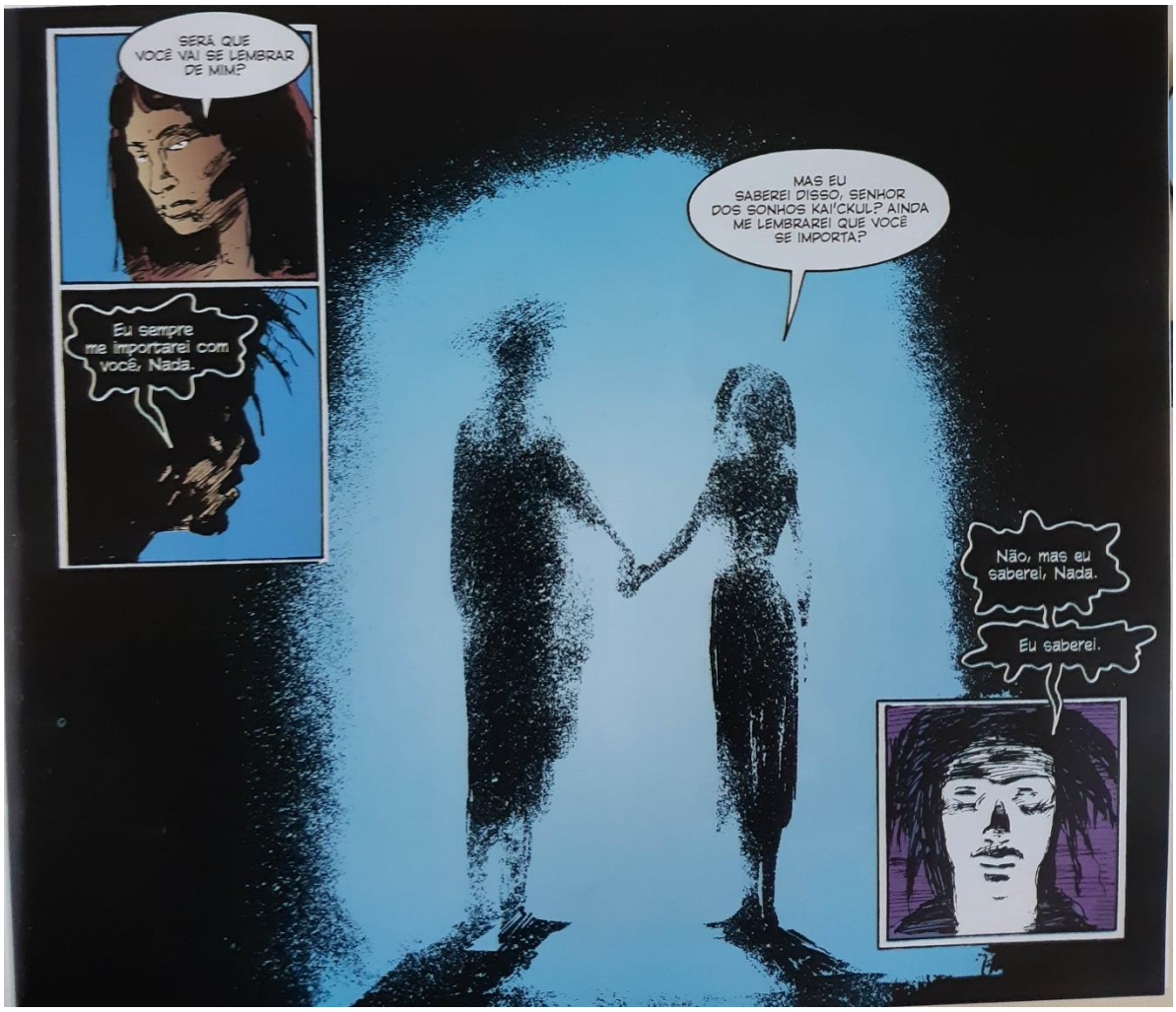


Figura 58 - Nada deixa o Sonhar

Após comunicar sua decisão (que ainda não foi revelada para o leitor/apreciador) Kai'Ckul e Nada conversam pela última vez antes de partirem. A maneira como esse quadro foi composto é curiosa e especial. A cena principal, na qual Sandman e a rainha caminham de mãos dadas, cobre grande parte da página e apresenta as personagens viradas de costas para aquele que olha a imagem; três pequenos quadros mostram para o leitor/apreciador o que está sendo conversado pelos amantes.

Na cena principal é possível observar uma espécie de túnel pelo qual as personagens caminham, suas figuras são retratadas de maneira disforme e difusa, fazendo referência à maneira como as pinturas impressionistas e pós-impressionistas eram compostas. Assim como já discutido anteriormente, o uso de imagens que remetem ao Impressionismo e ao Pós-Impressionismo é recorrente durante toda obra e, principalmente, quando a história dos amantes é apresentada. A referência a esse estilo de pintura é frequente no decorrer de **Sandman** devido ao fato de que as obras apresentadas durante o período dessas correntes artísticas possuíam o intuito de representar cenas que retratem a realidade e o que está acontecendo no momento em

que a obra está sendo produzida, ou seja, na composição dos quadros em **Sandman**, o intuito do artista era apresentar para o leitor/apreciador algo que estava acontecendo no decorrer da ação, como se aquilo que estivesse em frente ao espectador da obra fosse um retrato fiel e verdadeiro daquela situação específica. Essa cena, em particular, ao utilizar uma composição bem borrada e com recursos do pontilhismo, pode ser remetida à obra de Georges Seurat: **Uma Tarde de Domingo na Ilha de Grande Jatte**. Na obra de Seurat é possível perceber a maneira como o artista utiliza figuras difusas e pintadas com pequenos pontinhos que, agrupados, se transformam em personagens no seu quadro.

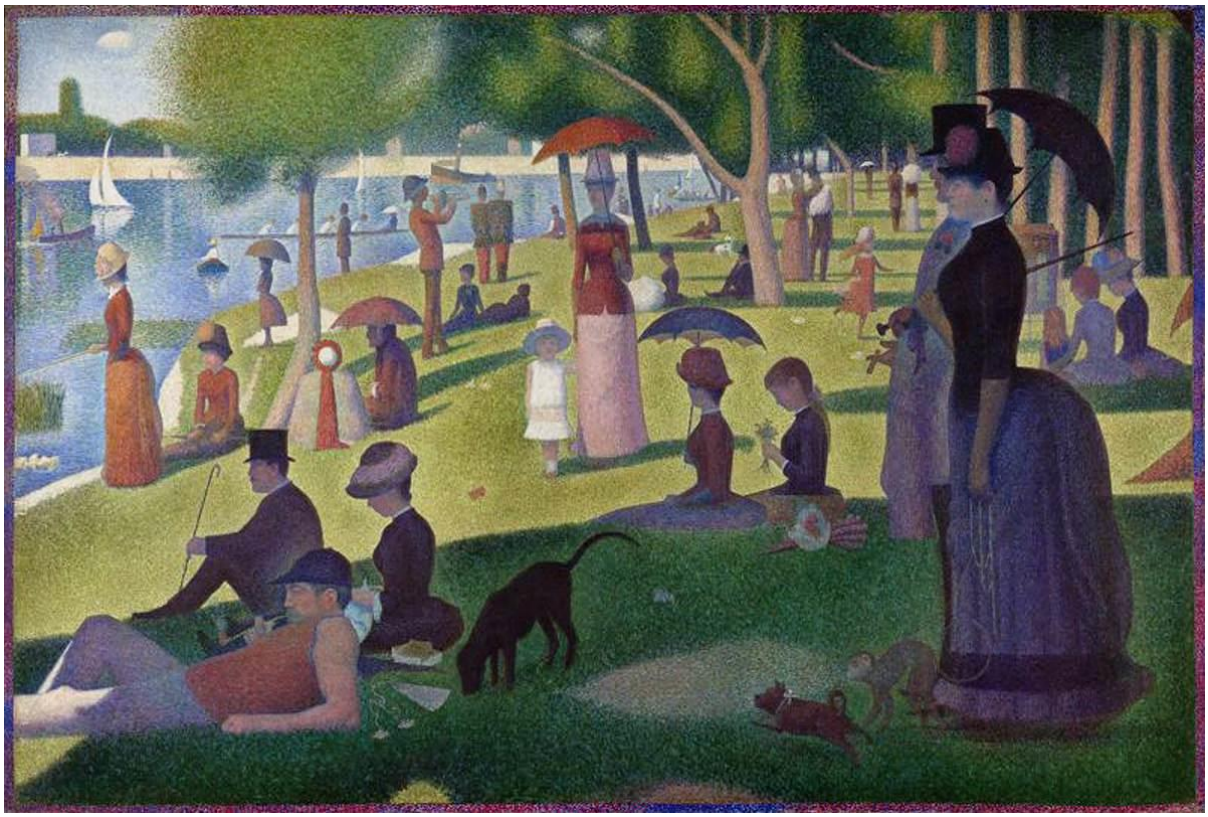


Figura 59 - "Uma tarde de domingo na Ilha de Grande Jatte", Georges Seurat (1886)

O arranjo de cores e a utilização das sombras também é uma questão interessante a ser levantada durante essa cena. Nada e Kai'CKul caminham em um local que possui paredes pretas em seu redor e que apresenta uma claridade emanando à sua frente. É possível observar como essa imagem remete à famosa expressão "uma luz no fim do túnel", que se refere ao conceito de que, por pior que a situação esteja, existe sempre uma chance de esperança, de mudança de algo terrível para algo bom e alegre. Essa luz que emana do fundo desse tenebroso espaço sombrio e negro simboliza a tão almejada e desejada liberdade de Nada que, apesar de ter passado milhares de anos no Inferno, agora pode novamente sonhar com um destino não tão cruel e torturante. Sandman é aquele que a conduz em direção a essa nova chama de esperança

e, somente ele é quem deveria fazê-lo, já que é o único que poderia acabar com o sofrimento da rainha.

O último diálogo das personagens é outro ponto a ser ressaltado. Nada questiona Kai'CKul a respeito do que irá acontecer com ambos a partir daquele momento. Ela diz: "Será que você vai se lembrar de mim?" (GAIMAN, 2011, p. 203) mostrando que a rainha ainda se importa com o Senhor dos Sonhos, que ela ainda o ama e deseja saber o que vai acontecer com seu amado depois que ela se for. Então, Sandman responde: "Eu sempre me importarei com você, Nada" (GAIMAN, 2011, p. 203) mostrando, mais uma vez, que o sentimento que ele possui em relação à Nada ainda existe e é intenso, já que ele afirma que *sempre* se importará com a rainha; ele a ama, sempre amou e foi exatamente esse amor que o impulsionou a ir ao encontro de um antigo "inimigo" e que fez com que essa personagem apresentasse para o leitor/apreciador nuances ainda desconhecidas. Até o ponto da narrativa do amor de Kai'CKul e Nada, a natureza do Perpétuo ainda era um mistério, porém, a partir do momento que a história dos amantes é apresentada, é possível perceber que Sandman também possui sentimentos e realiza ações que são, prioritariamente, encontradas em seres mortais e, principalmente, em humanos. Essa nova faceta dessa personagem expõe mais uma característica sua, modificando e representando, mais uma vez, a complexidade em torno desse Perpétuo. Nada ainda o questiona sobre o quanto *ela* saberá sobre sua história com Kai'CKul: "Mas eu saberei disso, Senhor dos Sonhos Kai'CKul? Ainda me lembrarei que você se importa?" e ele responde: "Não, mas eu saberei, Nada. Eu saberei" (GAIMAN, 2011, p. 203) e, nessa última fala de Sandman, a conclusão da história dos amantes é representada; a rainha não se lembrará, ela é humana e havia passado por diversos tormentos e dores que nenhum mortal deveria ou mesmo poderia passar, ela não merece ter lembranças tão cruéis, ainda mais causadas pelo amor que ela sentiu e, por isso, Sandman decide poupá-la dessas memórias. Porém, ele é um Perpétuo, ele sempre se lembrará desse grande amor, ele estará lá, até que o último ser que é capaz de sonhar desapareça.

A despedida final de Kai'CKul e Nada é a confirmação do arrependimento do Senhor dos Sonhos e da capacidade de perdão da rainha. O amor dos amantes estava destinado, desde o princípio, a tormentos e dores. A relação amorosa entre um Perpétuo e uma humana é proibido e, o descumprimento dessa proibição poderia resultar em eventos catastróficos para ambos e, durante toda narrativa, ficou claro para o leitor/apreciador as desgraças advindas da concretização do amor entre Nada e Sandman. A rainha fora condenada a passar dez mil anos nos domínios de Lúcifer e, durante seus anos no Inferno, passou por condições terríveis, assim como já assinalado anteriormente. O Senhor dos Sonhos se mostrou arrependido de sua decisão

durante a reunião dos Perpétuos e também teve que sofrer as consequências de um amor proibido; é evidente que os tormentos experienciados por Sandman não são dignos de comparação com aqueles passados por Nada, já que ele está colhendo os frutos de sua própria teimosia e egoísmo em fazer uma humana parte de seus domínios.

O encerramento da história de amor entre Nada e Kai'CKul é apresentado logo após a cena da caminhada dos amantes. Em um quarto de uma maternidade de Hong Kong, uma mulher dá à luz a um bebê: é um menino. Após o parto, a criança descansa em uma pequena cama de hospital. Sandman aparece e segura o garoto no colo e diz: "Não me esquecerei de você, Nada. Viva bem. Você sempre será bem-vinda no Sonhar, não importa o corpo que esteja usando... Adeus" (GAIMAN, 2011, p. 205). É nesse momento que o leitor/apreciador descobre qual foi a decisão de Nada: retornar ao mundo humano para viver uma vida diferente daquela que lhe fora sequestrada. Um novo corpo, um novo gênero, um novo lugar, um novo momento, uma nova existência. Ela não seria mais rainha e seria parte, agora, da continuação de uma humanidade que ela mesma havia iniciado. Ela continuará sendo um ser capaz de sonhar e, portanto, ainda estará presente na vida de Sandman, mas ela não saberá.

Figura 60 - Sandman se despede de Nada

O amor entre Kai'CKul e Nada representa grandes mudanças tanto na narrativa, como na existência do Perpétuo, é certo que durante todos os arcos Neil Gaiman busca apresentar experiências novas e misteriosas para o seu leitor/apreciador, porém, a narrativa que expõe a história dos amantes busca trazer à luz aspectos relacionados à ideia de que um ser que, a princípio não era associado a sentimentos e ações mais "humanos", é capaz de *desejar* e amar, que ele também comete erros que podem ser associados à características "pecaminosas" como luxúria, a ira e o orgulho. Além de apresentar essa nova faceta de Sandman, a história de amor entre ele e a rainha é repleta de alusões e referências à maneira como a Arte tentou (e ainda tenta) representar esse sentimento tão complexo e, ao mesmo tempo, simples. Durante a História, o amor é um grande mistério e um tema muito caro a todos os artistas, e também aos seres pensantes, já que essa emoção é e sempre foi uma das partes mais importantes durante a vida. Amar alguém, ou algo, ou mesmo uma ideia, é inerente a todos e, por isso, é sempre retomado em grande parte das obras artísticas; por ser algo que funciona de maneira tão misteriosa, intensa e, simultaneamente, sutil, se tornou assunto de interesse. Histórias de amor chamam a atenção por estarem tão próximas das vivências e das expectativas humanas, o amor proibido já é representado desde a história de Adão e Eva; os românticos dedicaram sua vida a expressar para seus leitores e apreciadores as dores e as alegrias de amar, concretizando de vez, a relevância desse tema nas Artes. Neil Gaiman, em conjunto com os diversos artistas e coloristas que integram o grupo de compositores de **Sandman**, trouxeram, na obra, mais uma história de amor, porém, como nenhuma história de amor é igual, a de Nada e Kai'CKul é somente deles, única e especial. Por mais que fique evidente que **Sandman** beba da fonte desse tema tão recorrente, sua criação traz um toque incomum para essa personagem que, à primeira vista, aparece como um ser não associado a essas características.

3.2. O reino do Inferno. E seu rei.

O Inferno e suas diversas representações durante toda obra de Gaiman é um espaço frequente por toda narrativa. Antes do arco *Estação das Brumas*, os domínios de Lúcifer já haviam aparecido no início da história de Sandman, quando ele vai retomar seu elmo que havia sido roubado por um demônio, assim como já descrito anteriormente. Da mesma forma que o amor proibido tem sido objeto de estudo e criação artística, o inferno e, principalmente, a maneira como ele é apresentado/representado nas Artes, também são frequentes e isso se deve ao fato de que esse lugar sempre foi um aspecto muito simbólico para todas as crenças, religiões e mitologias.

> *A essência íntima do inferno é o próprio pecado mortal, em que os danados morreram*. É a perda da presença de Deus; e, como já nenhum outro bem poderá jamais iludir a alma do defunto, separada do corpo e das realidades sensíveis, o inferno é a desventura absoluta, a privação radical, *tormento misterioso e insondável*. É a derrota total, definitiva e irremediável de uma existência humana (CHEVALIER, GHEERBRANT, 2016, p. 506, grifos dos autores)

Em **Sandman**, o Inferno é um aspecto e um espaço de grande relevância, composto a partir de conceitos já existentes, mas sem perder sua originalidade e, é por esse motivo, que as múltiplas representações dos domínios de Lúcifer e a maneira como elas são apresentadas de acordo com o momento da narrativa foi um tema escolhido para ser exposto nesse subcapítulo. Devido ao fato dessas representações possuírem um grande número de detalhes, elas ocupam na maior parte das vezes, páginas inteiras, por isso, a maioria das observações serão feitas baseadas em imagens um pouco maiores que as do subcapítulo anterior.

A primeira vez que o Inferno aparece durante o arco *Estação das Brumas* é no momento em que o Senhor dos Sonhos finalmente decide ir aos domínios de Lúcifer para poder resgatar Nada. Gaiman decide fazer uma breve pausa na narrativa principal para apresentar para seu leitor/apreciador o *seu* Inferno (essa imagem já fora apresentada nesse trabalho na figura 4). Essa primeira imagem composta do Inferno em **Sandman** traz uma representação que pode ser considerada "clássica" da maneira como grande parte da sociedade e do conceito desse espaço. Corpos sendo dilacerados, demônios e bestas torturando almas humanas, cadáveres empilhados compondo a noção de dor e sofrimento que cerca a ideia de Inferno.

O primeiro quadro dessa página apresenta uma imagem em perspectiva: no primeiro plano, mais próximo do leitor/apreciador, carcaças humanas estão entulhadas, sobrepostas umas às outras; no segundo plano, distante dos corpos, uma espécie de fábrica com elevadas torres que fumegam uma grande quantidade de fumaça preta. A descrição escrita do Inferno é iniciada nesse ponto: "Era uma vez um lugar que não era um lugar. Ele tinha muitos nomes: Avernus, Gehenna, Tártaro, Hades, Abaddon, Sheol[44]... Era um fosso de dor, chamas e gelo, onde cada pesadelo tornara-se realidade desde tempos muitos remotos. Nós o chamaremos de Inferno" (GAIMAN, 2011, p. 38). Ao apresentar, pela primeira vez nesse arco, o Inferno como um "lugar que não era lugar" e "um fosso de dor, chamas e gelo", além de trazer uma imagem impactante, Gaiman deseja estabelecer o "tom" que o seu Inferno terá e, ao mesmo tempo, procura escapar de ideias pré-concebidas que o leitor/apreciador possa ter desse espaço, já que, ao descrevê-lo a partir de nomes como Tártaro, Hades e o próprio Inferno, o autor decide jogar com referências

[44] Os nomes "Avernus", "Abaddon" e "Gehenna" não foram traduzidos para o Português, por isso, será adotada, no presente trabalho, a mesma grafia escolhida pelos tradutores de **Sandman**.

já existentes ao mesmo tempo que não afirma com certeza de *qual* Inferno ele está tratando: pode ser Sheol, pode ser Abaddon, podem ser todos ou pode ser nenhum.

Avernus, a primeira designação utilizada por Neil Gaiman para designar o Inferno, remete ao Lago d´Averno, que está situado em uma pequena província da Itália e a origem do seu nome remonta da palavra grega "aornon" que significa "lugar sem pássaros", devido ao fato de que os pássaros que sobrevoavam o lago acabavam falecendo e caindo no interior das águas, em virtude de gases de enxofre que emanam de seu centro. A mitologia greco-romana acreditava que a morte misteriosa dessas aves se devia ao de que a entrada do Inferno estava situada nesse local e, para tanto, o poeta Virgílio cantou acerca de seus mistérios:

> Então retém-se a observar das pombas
> A tendência e os sinais. Pascendo aos vôos,
> Só quanto a vista alcance dos que as seguem,
> Elas avançam: perto das gargantas
> Do pestilente Averno, alando-se ambas,
> Sulcam o etéreo fluido, e enfim descaem
> Na dúplice anelada árvore, donde
> Reluz discorde brilho entre a ramagem.
> [...]
> De amplo hiato espelunca alta e lapídea
> Fusca selva a munia e lago imano,
> Sobre o qual transvoar impune as aves
> Nunca puderam, tal das fauces turvas
> Odor exala pelo azul convexo;
> Donde em grego o lugar chamou-se Aornon (VIRGÍLIO, 2005, p. 167 – 168)

O poeta apresenta, em sua obra, a noção do poder de morte e destruição do lago ao afirmar a sua capacidade de aniquilar as aves que o sobrevoam, utilizando a ideia do mito de que esse lugar apresentava sinais misteriosos e, por isso, era possível crer que, ali, era um espaço maldito, o local onde as almas daqueles que haviam pecado durante seu tempo na Terra eram enviados no momento de seus óbitos.

Gehenna, Abaddon e Sheol são termos relacionados à concepção do inferno judaica. Primeira, Gehenna é um vale situado Jerusalém que era utilizada até recentemente como um lugar para incinerar lixo, com o uso de enxofre, dando ao local mais um aspecto que remete ao Inferno; e que, durante o reinado do rei Acaz, era utilizado para rituais de sacrifício humanos, principalmente de pequenas crianças e, em virtude das desgraças que assolaram essa terra, o lugar ficou conhecido como o lugar para onde os "malditos" eram enviados. A grande maioria das traduções da Bíblia traduz Gehenna para "inferno", exceto em algumas passagens, e suas descrições assinalam o poder destruidor desse espaço: "Mas eu vos digo: todo aquele que se

irar contra seu irmão será castigado pelos juízes. Aquele que disser a seu irmão: Raca, será castigado pelo Grande Conselho. Aquele de que lhe disser: Louco, serpa condenado ao fogo da geena" (MATEUS 5:22). A Gehenna seria, então, a região para onde as almas dos condenados por pecados contra o Criador seriam enviadas, para que queimassem em suas chamas infernais. Já o Sheol é considerado como o lugar para onde os mortos vão, sejam eles bons ou maus – de acordo com suas ações e com os ensinamentos bíblicos – e, por isso, a sua aparição na Bíblia é comumente traduzida como "terra dos mortos", "região dos mortos" ou "habitação dos mortos", como, por exemplo: "a habitação dos mortos, o seio estéril,/ o solo que a água jamais sacia/ e o fogo que nunca diz: 'Basta!'" (PROVÉRBIOS 30:16). Abaddon, por sua vez: "Têm-se eles por rei o anjo do abismo; chama-se em hebraico Abadon, e em grego, Apolion" (APO 9:11) é o quinto anjo que toca a trombeta do Juízo Final, sendo uma figura associada ao caos, ao desespero a destruição. Abaddon é, também, uma personagem recorrente na ficção artística e em outros escritos religiosos como **O Livro de Urântia** que, de acordo com sua descrição no site é: "Os textos no Livro de Urântia instruem-nos sobre a génese, história e destino da humanidade e sobre nosso relacionamento com Deus o Pai" (URÂNTIA..., *online*), nos escritos contidos nesse livro religioso, Abaddon "[...] era o dirigente do corpo de assistentes de Caligástia. Ele seguiu o seu chefe na rebelião e, desde então, atuou como dirigente executivo dos rebeldes de Urântia. Belzebu foi o líder das criaturas intermediárias desleais que se aliaram às forças do traidor Caligástia" (URÂNTIA..., *online*); a personagem de Abaddon também é recorrente em vídeo games, como Final Fantasy e Guild Wars, e jogos de RPG[45], sendo, a maioria das vezes, representado como um cavaleiro; Abaddon também é figura recorrente no meio audiovisual fazendo parte do filme **Viagens Alucinantes[46]** e da série **Supernatural**.

É interessante perceber o quanto essas três designações que Gaiman dá para o Inferno fazem parte de sua composição miscigenada e labiríntica. Essas nomeações formam uma espécie de "conjunto descritivo" do Inferno em **Sandman**: ele é tanto um espaço geográfico, como um espaço mitológico – que representa tanto o lugar dos mortos como a localização daqueles que pecaram – e, também uma personagem que remete a um anjo apocalíptico. Ou seja, o Inferno apresentado, aqui, é tanto um lugar, uma ideia e um ser, o que torna sua composição ainda mais intrigante e inquietante. Um lugar que também não é um lugar, que é uma dimensão, que é uma abstração, que é uma entidade. Gaiman já havia criado um "espaço-não-espaço" parecido no arco *Casa de Bonecas* e é interessante retomar essa construção aqui. Durante o referido arco, uma personagem chamada Gilbert ajuda Rose Walker a encontrar seu

[45] Role-playing game.
[46] Título original: Altered States.

irmão que estava perdido. Gilbert é um habitante *e* um espaço do Sonhar, tendo se transfigurado em um humano durante a época em que Sandman estava preso; ele decide se tornar um mortal para viver experiências terrenas. Gilbert é quem salva Rose de Coríntio, um outro habitante do Sonhar que também havia escapado durante o encarceramento de Sandman e se tornou um serial killer. Após ajudar a Srta. Walker, Sandman faz com que Gilbert retorne a sua forma "primeira", que é um espaço do Sonhar: o "Verde do Violinista". Esse breve desvio para contar a história de Gilbert/Verde do Violista e Rose Walker tem o intuito de demonstrar como os espaços e delimitações espaciais são transgredidos e reformulados na obra de Gaiman.

Figura 61 - Fiddler's Green – Verde do Violinista

As outras duas nomeações que Neil Gaiman apresenta para seu Inferno são: Hades e Tártaro, ambas provindas da mitologia grega. Hades é tanto aquele que governa o submundo, como o espaço para onde as almas vão depois da morte corpórea: "Hades (gr. Ἅδης) era o deus soberano do mundo subterrâneo, destino final da sombra dos mortos; seu nome significa 'o invisível'. Era também conhecido por Plutão (gr. Πλούτων), que significa 'rico', pois era ele o

proprietário de todas as riquezas que existem sob a terra" (RIBEIRO JR., 2002). Todos aqueles que faleceram eram enviados para o Hades e enfrentavam um julgamento: "[...] diante de Hades e Perséfone, o defunto enfrentava a sentença dos severos e justíssimos juízes dos mortos — Minos, Radamante e Éaco —. Segundo seus méritos, era conduzido aos aprazíveis Campos Elíseos ou aos tormentos eternos..." (RIBEIRO JR., 2002). As representações mais famosas do deus Hades são: sua representação na cultura pop no filme de animação da Disney, Hércules, que consiste em uma criatura de coloração azulada, que expele chamas de seu corpo quando está irritado, tal imagem é comumente associada ao deus do submundo por jovens nascidos durante os anos 90;

Figura 62 - Hades no filme "Hércules" da Disney (1997)

E a cena do rapto de Perséfone – deusa das sementes e dos frutos –, filha de Zeus e Deméter – deusa da agricultura – que, após o sequestro, se tornou a rainha dos mortos. Deméter, a mãe de Perséfone, ou Prosepina para os romanos, buscava sempre proteger sua filha dos galanteios de outros deuses, que a desejavam por sua beleza, porém, Hades acaba sequestrando Perséfone. Sua mãe tenta recuperá-la, mas a jovem já havia comido uma romã – fruta que a associava para sempre com o submundo – e, por isso, agora se tornava a esposa do deus do subterrâneo.

> Perséfone tornou-se esposa de Hades, e rainha dos mortos; Deméter reassumiu suas tarefas divinas; e, a cada primavera, Perséfone deixava o Hades e se reunia com a mãe, no Olimpo, para que nessa época a terra cultivada desse seus frutos. Desde a Antiguidade esse mito era visto como uma alegoria: Perséfone era o grão semeado, colocado embaixo da terra para se desenvolver e despontar durante a primavera sob a forma de novos frutos... (RIBEIRO JR., 1999)

Para representar esse evento, o escultor italiano Gian Lorenzo Bernini, criou uma belíssima obra que retrata o momento que Hades sequestra Perséfone. Na escultura, observa-se a cena da luta entre a jovem e o deus do submundo – e é auxiliado e guardado por Cérbero, o cão de três cabeças que protege os portões infernais. Um detalhe que chama atenção nessa obra é a destreza

do artista em representar o corpo humano e o movimento com perfeição: é possível perceber como a mão de Hades agarra fortemente a coxa de Perséfone. A maneira como Bernini representa esse movimento em uma obra estática é admirável.

Figura 63 - "O rapto de Proserpina", Gian Lorenzo Bernini (1622)

A segunda designação oriunda da mitologia grega é Tártaro, nome que também provem da crença romana. Para os gregos, Tártaro era uma personificação do mundo inferior, filho do Caos e irmão de Nix – mãe de Hipnos, um dos nomes de Sandman – e, também "[...] uma espécie de abismo distante, localizado bem abaixo de Gaia. Era uma região de trevas profundas e eternas, mais escuras que a noite, onde os deuses encarceravam em geral seus maiores inimigos [...]" (RIBEIRO JR., 1999). Para a mitologia romana, o Tártaro era o lugar para onde as almas pecadoras e foi descrito, por Virgílio, em Eneida, como um lugar terrível em que "Entram ais a estrugir, do açoite os golpes;/Arrastam-se grilhões; retinem ferros" (VIRGÍLIO, 2005, p. 180), o espaço era cercado pelo rio de fogo Flegetonte e protegido por uma enorme muralha que impede a fuga dos pecadores.

Neil Gaiman, mais uma vez, decide utilizar denominações diversificadas para dar nome a seu Inferno, fazendo com que sua criação não seja definida e encerada em si mesma, mas que se desprenda e desabroche como uma flor de lótus que emerge das águas escuras e se abre repleta de pétalas desiguais e singulares.

“Era um fosso de dor, chamas e gelo, onde cada *pesadelo* tornara-se *realidade* desde tempos muito remotos” (GAIMAN, 2011, p. 38, grifos nossos). Neil Gaiman, logo após o momento em que nomeia e renomeia seu Inferno, o descreve como um lugar onde pesadelos tornam-se realidade. Esse é outro aspecto interessante a ser observado, já que a ideia de sonhos ruins é muito cara a **Sandman**, enquanto obra e para Sandman, enquanto personagem. Durante o percurso desse trabalho, o conceito de devaneio e da maneira como ele interfere e participa ativamente da construção dos arcos narrativos é sempre retomado; além de configurar as tarefas e desventuras do Rei dos Sonhos durante toda obra. Transformar aspectos que pertencem ao imaginário, como é o caso dos sonhos, em uma realidade que acontece no interior de um espaço incorpóreo pode ser considerado possível já que a realidade para aqueles que são torturados no Inferno existe e é palpável.

O pesadelo configura-se como um sonho ruim que representa medos inconscientes, segredos obscuros e tormentos profundos e, para grande parte dos indivíduos, a concretização desses aspectos seria a configuração de seus infernos particulares. Ao descrever seu Inferno como a transposição de pesadelos para a plano do real desde “tempos muito remotos”, Neil Gaiman traz para o leitor/apreciador a possibilidade de relacionar a ficção com as realidades particulares de cada um, além de correlacionar os domínios de Lúcifer com os de Sandman, criando uma ponte entre dois mundos que, até então, pareciam distanciáveis de si mesmos. É nesse momento que o vínculo do Senhor dos Sonhos com o Inferno parece já existir desde muito tempo e, talvez, ao dar a chave desse lugar para Sandman, Lúcifer estivesse simplesmente entregando a seu desafeto o que já pertencia a ele. Ou, até mesmo, para um dos seres que deveria comandar o Inferno: um dos Perpétuos, já que é devido à existência deles que esse espaço existe; sem a Morte, não haveriam almas para serem enviadas ao Inferno; sem o Sonho, não haveriam pesadelos para se tornarem realidade; sem o Destino, cada ser viveria a sua própria sorte; sem a Destruição, as criaturas não temeriam as trevas; sem o Desejo, não existiria o pecado; sem o Desespero, não existiria o medo; sem o Delírio, não existiria o Deleite. E esse era o Inferno de **Sandman**.

Um aspecto a ser destacado também nesse primeiro quadro é a forma como os corpos humanos são apresentados dentro do Inferno: empilhados e jogados em qualquer lugar. A matéria física daqueles que estão ali não significam nada, não representam nada, são somente pedaços de tecido, músculos e órgãos, elementos etéreos de um momento que fora esvaziado, de uma existência inexistente, mostrando que, nesse lugar, o desprezo e a indiferença pelo que é terreno é constante. Logo atrás dos cadáveres, vê-se torres expelindo uma fumaça preta e é possível relacionar a presença dos corpos com essa espécie de “câmara da incineração”; os seres

empilhados naquele lugar podem estar "esperando" por seu destino final: a cremação. Tudo aquilo que não tem mais utilidade, deve ser eliminado, e o fogo é capaz de apagar qualquer traço carnal: "A cremação nos liga aos mistérios físicos e psíquicos do fogo e da fumaça: mortalidade, transitoriedade, sublimação, transcendência, essência e substância. A sombra da cremação se mostrou no holocausto e no genocídio[47]" (ARAS – The archive for research in archetypal symbolism, 2010, p. 758).

O próximo quadro da página apresenta, no primeiro plano, um corpo humano enrijecido e aparentemente preso a uma espécie de estaca; no segundo plano, um amontado de ossos forma uma espécie de mar esquelético e duas cabeças empaladas parecem flutuar no ar. "Não era considerado um lugar agradável pela maioria de seus habitantes. No entanto, uma vez que estavam mortos e se encontravam lá (como queriam crer) contra a vontade, sua opinião pouco importava" (GAIMAN, 2011, p. 38). Essa é a primeira descrição apresenta por Neil Gaiman que inicia a questão da escolha dentro do Inferno e que permeará toda narrativa, assim como já apontado anteriormente. Ao dizer que os que habitam os domínios de Lúcifer *queriam* acreditar que estavam naquele lugar por uma imposição e não porque assim desejavam, o conceito de "condenado" passa ser descreditado pelo autor; ao mesmo tempo em que, Gaiman começa a dar indícios de que aqueles que estão no Inferno fizeram a escolha de estarem lá, ele enfatiza o fato de que, por mais que eles não fossem "pecadores julgados", a partir do momento que se encontravam naquele lugar, o seu livre arbítrio acabava. Neil Gaiman começa, então, a moldar as "diretrizes" de seu Inferno.

O empalamento do corpo e das cabeças remete à formas extremamente cruéis de lidar com um corpo morto, a imagem desse tipo de prática é comumente relacionada a mortes brutais e dolorosas, um ato que beira a barbárie. As cenas que retratam os Inferno em **Sandman** são, na maioria das vezes, extremamente gráficas e violentas, feitas com o intuito de chocar o público sem perder a sutileza de combinações dramáticas e horrorosas. Utilizar imagens mais brutais possui o intuito de demonstrar quanta dor e aflição cerca o Inferno e aqueles que lá habitam. Cenas como essa eram comuns em momentos de guerra, quando uma tropa invadia uma cidade ou uma vila e queria passar uma "mensagem" de terror a seus inimigos, demonstrando toda destruição que eles podem causar: uma figura famosa na História e que utiliza a técnica de empalamento foi o príncipe da Valáquia (Romênia), conhecido como Vlad, o Empalador. Esse monarca, durante o período de guerra, tinha o costume de empalar seus

[47] No original: Cremation links us with the physical and psychic mysteries of fire and smoke: mortality, transience, sublimation, transcendence, essence and substance. The shadow of cremation has shown itself in holocaust and genocide.

inimigos, com o intuito de demonstrar indiferença frente à vida daqueles que o enfrentam. Uma xilogravura sem autoria definida, confeccionada em 1499, na Alemanha apresenta um momento em que Vlad, durante uma refeição, é rodeado por inimigos empalados:

Figura 64 - Xilogravura alemã mostrando Vlad, o Empalador, comendo ao lado de dezenas de corpos mutilados. Autoria desconhecida (1499)

Assim como a opinião dos habitantes do Inferno não importava, seus corpos eram tratados com a mesma indiferença.

"E, na verdade, caso o Inferno fosse agradável, eles se sentiriam logrados. Afinal, estavam lá justamente pela dor, pelo sofrimento e pelo tormento. Os quais recebiam com abundância" (GAIMAN, 2011, p. 38). O terceiro quadro apresentado nessa página mostra o terror de uma das torturas que infligiam uma alma, que tem duas lanças atravessadas pelo seu corpo, enquanto ele se contorce de dor e sofrimento. Essa cena, da mesma forma que a outra, apresenta as "diretrizes infernais": se, caso aqueles que habitam o Inferno, se sentissem bem naquele local e fossem impedidos de seus sofrimentos, eles não sentiriam que conquistaram aquilo que desejavam, o prazer dessas almas está nos tormentos que lhes são causados, ou seja, é o Inferno do sadomasoquismo. Até esse momento, Neil Gaiman busca instigar a curiosidade de seu leitor/apreciador apresentando explicações e descrições iniciais daquilo que rege o Inferno.

No quarto quadro, uma enorme besta com um corpo que se assemelha a de uma mulher obesa aparece: sua cabeça é uma espécie possui um formato tripofóbico, com pedaços de pele leprosos e purulento; sua face não possui olhos ou nariz, e, somente uma enorme boca que se abre e ostenta dentes proeminentes; seus seios têm bocas ao invés de mamilos; um minúsculo corpo humano espetado em um garfo – utensílio comumente associado a demônios e bestas

infernais – é ostentado pelo monstro que braveja. “Todavia, os outros habitantes deste lugar não estavam mortos, nem vivos, no sentido biológico da palavra. A humanidade chamava-os de demônios sem entender o que a palavra realmente designava” (GAIMAN, 2011, p. 38). É necessária, aqui, uma breve descrição da palavra “demônio”:

> No pensamento grego, os demônios são seres divinos ou semelhantes aos deuses por um certo poder. O *daimon* de qualquer um foi, assim, identificado à vontade divina e, em consequência, ao destino do homem. Depois, a palavra passou a designar os deuses inferiores, e, por fim, os *espíritos maus* (CHEVALIER, GHEERBRANT, 2016, p. 329, grifos dos autores).

Para grande parte dos humanos, os demônios são, basicamente, seres ruins que estão a serviço do governante do Inferno e têm, como função, torturar os pecadores – a maioria das vezes, essa tortura dependeria de qual pecado as almas haviam cometido durante sua vida terrena. Porém, no Inferno de Gaiman, os demônios pouco tinham a ver com suas definições primeiras:

> Para a demonologia cristã, segundo Dionísio e Areopagita, os demônios são *anjos que traíram a própria natureza*, mas que não são maus, nem por sua origem, nem por sua natureza. *Se eles fossem naturalmente maus, não procederiam do Bem nem seriam contados entre os seres; e mais: como se teriam separado dos anjos bons se a sua natureza fosse má desde toda a eternidade?... A raça dos demônios não é, pois, perversa no que se conforma à sua natureza mas sim naquilo em que não se conforma*. Eles se revelam inimigos de toda natureza, antagonistas do ser (CHEVALIER, GHEERBRANT, 2016, p. 329 - 330, grifos dos autores)

E Neil Gaiman reconfirma, no quadro seguinte: “A raça demoníaca tinha pouco em comum com as legiões de condenados com quem partilhavam aqueles confins infernais” (GAIMAN, 2011, p. 38). Para o autor, os seres que habitavam o Inferno eram erroneamente chamados por demônios, já que, a essência dessas criaturas não era a verdadeira. Os monstros que habitavam os domínios de Lúcifer não se “encaixavam” na mesma categoria que ele: um anjo caído, que rebelou contra seu Criador e se tornou governante do Inferno:

> Houve uma batalha no céu. Miguel e seus anjos tiveram de combater o Dragão e seus anjos travaram um combate, mas não prevaleceram. E já não houve lugar no céu para eles. Foi então precipitado o grande Dragão, a primitiva Serpente, chamado Demônio e Satanás, o sedutor do mundo inteiro. Foi precipitado na terra, e com ele seus anjos. Eu ouvi no céu uma voz forte que dizia: ‘Agora chegou a salvação, o poder e a realeza de nosso Deus, assim como a autoridade de seu Cristo, porque foi precipitado o acusador de nossos irmãos, que os acusava, dia e noite, diante do nosso Deus. Mas estes venceram-no por causa do sangue do Cordeiro e de seu eloquente testemunho. Desprezaram a vida até aceitar a morte. Por isso alegrais, ó céus, e todos que aí habitais. Mas, ó terra e

> mar, cuidado! Porque o Demônio desceu para vós, cheio de grande ira, sabendo que pouco tempo lhe resta (APO 12: 7 – 12).

Aqueles que fizeram morada nesse lugar eram bestas anônimas que serviam a somente um propósito: causar dor e sofrimento àqueles que os desejavam.

A obra de Hieronymus Bosch **Christ's Descent into Hell**[48] é uma representação do Inferno e possui diversos elementos que também permeiam a obra de Neil Gaiman. Um dos elementos que mais chama atenção é a cabeça com a boca aberta que se encontra no meio da obra. Essa criatura construída com os traços de uma face humana que tem como cabeça um casebre, parece ser a entrada de algum lugar para onde as almas se dirigem para serem torturadas. No quarto quadro dessa página, a boca da enorme criatura apresentada no quadro anterior é apresentada com detalhes, enquanto ela desmembra, com seus dentes, o braço de um humano, retomando a ideia do simbolismo da boca. A ideia de adentrar algo ou alguém simboliza uma misteriosa perda de autonomia, já que você está no interior de um corpo que não é seu; além do fato de que ser engolido por uma criatura significa ser parte do alimento dela e passar por todo processo digestivo, seja ele qual for. O medo de ser comido por outro ser é recorrente nas histórias de terror ou mesmo em fábulas, principalmente naquelas relacionadas ao mar: toda criança deve ter cuidado com o bicho-papão ou ele irá comê-la; assim como na história de Chapeuzinho Vermelho, na qual o lobo come a garota e sua avó; lendas sobre criaturas gigantes que habitam o mar e engolem marinheiros desavisados; na mitologia grega, a criatura monstruosa Caríbdis engole e devora navios inteiros.

> Caríbdis (gr. Χάρυβδις / lat. Charybdis) é o monstro marinho que morava numa cava na rocha, do lado oposto à de Cila, e diz-se ter sido filha de Posidão-Netuno e da mãe-Terra, Gê ou Geia, e que tinha uma voracidade incontrolável, tanto que roubou e devorou alguns dos bois de Gerião, quando Hércules os levava no cumprimento de um dos famosos doze trabalhos. Por essa falta, Zeus-Júpiter a teria fulminado e lançado ao mar na mesma região do Estreito de Messina, onde ela permaneceu transfigurada em monstro marinho, cuja boca imensa engolia três vezes por dia enorme quantidade de água e depois a regurgitava aos céus, de modo a tragar o que por ali passasse flutuando (PRADO, 2013, p. 201).

Caríbdis também aparece na obra de Homero, Odisseia:

> [...] a divina Caríbdis sorvia medonhamente a água salgada do mar e quando a arrevessava, o mar borbotava remoinhando, como um caldeirão sobre fogo alentado, e a espumarada subia a banha as pontas de ambos os penhascos. Cada vez que ela sorvia a água salgada do mar,

[48] A descida de Cristo para o Inferno (tradução nossa).

> podia-se ver o seu interior todo turbilhonando; [...] (HOMERO, 1997, p. 146)

A imagem apresentada por Gaiman e a descrição do monstro Caríbdis também remetem às seguintes cartas do *cardgame* **Magic: the Gathering** que mostram bocas enormes que devoram e aniquilam seus inimigos:

Figura 65 - Carta do cardgame “Magic: the Gathering”: “Bucho de Obzedat”

Figura 66 - Carta do cardgame "Magic: the Gathering": Doompage

Figura 67 - "Christ's decent into hell", Hieronymus Bosch

As obras de Bosch apresentam detalhes que remetem à concepções e representações comuns do Inferno: "Bosch ficou famoso por suas assustadoras representações das forças do mal" (GOMBRICH, 2015, p. 356), assim como **Sandman**: o uso de ossos para criar o formato de criaturas ou para servirem como símbolo daquilo que é terreno e perene é um elemento recorrente em descrições do Inferno, já que, assim como discutido anteriormente, os ossos são lembretes constantes de elementos vitais que, mesmo não sendo mais seres vivos, são quase impossíveis de serem destruídos e, apesar do Inferno ser comumente ligado à chamas e ao fogo, nem mesmo esse elemento consegue desmanchá-los. O fogo também é um aspecto em comum

entre as obras: em **Christ's Descent into Hell** as flamas tão características do Inferno povoam toda obra, sendo vistas em um segundo plano, como se fosse um enorme e interminável incêndio; suas labaredas empesteiam o ar, deixando seu rastro de calor e destruição.

Na obra de Bosch, diversas criaturas torturam almas condenadas enquanto elas suplicam por afago. À direita, na parte inferior da pintura, seres vestidos de preto açoitam indivíduos que tentam, sem sucesso, escapar das dores que lhes são infligidas. No centro, em uma espécie de torre destruída, os "pecadores" também procuram fugir dos seus tormentos, alguns parecem se jogar do alto da estrutura em busca de alívio, mas eles estão no Inferno, não podem morrer novamente e, por isso, essa é só mais uma tentativa frustrada e desesperada de interromper seu sofrimento. A destruição e a tortura circulam por toda obra, o caos e medo reinam nesse império de terror. Almas condenadas estão ali para sofrerem e não podem se redimir, seu julgamento já passou e agora elas precisam suportar as consequências de suas ações terrenas.

É significativo pontuar de que o Inferno ser um lugar somente das almas humanas "pecadoras"; não é possível observar nenhuma alma torturada que não seja humana, e isso deve-se ao fato de que, somente essa espécie foi capaz de criar e acreditar em uma concepção de Inferno, de um lugar feito somente para o sofrimento de pessoas que descumpriram – ou acham que descumpriram – as leis de ser divino e onisciente, que julga e condena todos que não estiverem de acordo com suas regras. O ser humano é o único capaz de crer que ele mereça algum tipo de punição para seus próprios atos, mesmo que eles forem inerentes a sua natureza. Para o restante dos seres, esse conceito não existe, eles vivem de acordo com suas necessidades, sem terem a preocupação de que serem julgados por suas ações. Não é importante e, muito menos, prudente, que exista, para eles, um ser que possa condená-los a sofrerem pelo resto de suas eternidades. Os humanos criaram o conceito de Inferno acreditando que, dessa forma, aqueles que creem nesse espaço sigam regras que os tornarão dignos de escapar da danação eterna; porém, cada crença e cada religião possui ideias e concepções diferentes do que torna alguém merecedor de dores e tormentos terríveis, o que torna o Inferno um lugar múltiplo, que não significa a mesma coisa para todos os humanos. O questionamento que fica é qual seria o "verdadeiro" Inferno.

"No entanto, todos concordavam numa coisa. Aquilo era o que havia de pior. Não havia como agravar **mais**" (GAIMAN, 2011, p. 38, grifo do autor). O último quadro, que é o que traz essas palavras, mostra, pela primeira vez no arco, Lúcifer: que apresenta um semblante pensativo e melancólico. Talvez houvesse como agravar mais. Tudo dependia do governante do Inferno.

Avançando um pouco na narrativa, após Sandman viajar para os domínios de Lúcifer para resgatar Nada, ele finalmente se aproxima dos portões do Inferno[49]. A ampla imagem que representa os portões infernais é uma das mais icônicas e belas de toda obra. Ocupando duas páginas, ela se mostra imponente e soberana, quase que ultrapassando os limites impostos pelo papel, transbordando as margens e implorando para escapar daquilo que a prende, precisando ser recortada para poder caber nesse espaço, transportando o leitor/apreciador para fora da fronteira, criando uma perspectiva singular. A primeira coisa que Sandman fala ao chegar nos portões é: "As portas do Inferno são uma legião" (GAIMAN, 2011, p. 64), fazendo com que o leitor/apreciador já comece a se indagar: legião do que? De quem? E talvez não exista somente uma resposta correta. Uma legião é definida da seguinte forma: "corpo de tropas; multidão de anjos ou demônios; grande quantidade de pessoas ou animais" (Dicionário Online Porto Editora). A primeira definição apresentada pelo dicionário fala em um conjunto de tropas militares, compostas por um grande úmero de soldados, e é possível relacionar essa descrição com a feita por Neil Gaiman, já que a representação visual dos portões do Inferno é constituída de objetos que se assemelham com a forma de ossos humanos, levando a crer que ele foi construído a partir da morte e decomposição de milhares de corpos humanais; é também possível pensar que aqueles morreram, deixaram suas partes orgânicas ao adentrarem o Inferno, o que pode se relacionar, também, com a terceira definição oferecida pelo dicionário. Quando Neil Gaiman fala, durante a apresentação de seu Inferno – na última página explorada nesse subcapítulo – sobre "as legiões de condenados" que habitam os domínios de Lúcifer, assim como já fora discutido anteriormente, é possível evocar a ideia da legião de anjos que traíram sua função primordial, transformando-se em demônios, sendo condenados a passarem o resto de sua existência naquele lugar infernal: "Perguntou-lhe Jesus: 'Qual o teu nome?' Respondeu-lhe: 'Legião é o meu nome, porque somos muitos'" (Mc 5: 9). "As portas do Inferno são uma legião": de ossos, de anjos, de demônios, de mais portas.

> Há entradas menos bem guardadas do que esta, portões menos defendidos. Mas eu estou aqui como Sonho dos Perpétuos. Uso meu elmo hierárquico. Estou paramentado formalmente. Não há alternativa senão usar o Portão Principal. Se necessário, estou preparado para investir contra a passagem, forçar minha entrada. Eu tenho poder para tanto. Não é uma tarefa prodigiosa. *Eu posso abrir portas. Mesmo as Portas do Inferno* (GAIMAN, 2011, p. 64, grifos nossos)

[49] Como essa imagem já fora apresentada anteriormente nesse trabalho na figura 35, ela não será reproduzida novamente.

Sandman reflete consigo mesmo a respeito dos portões do Inferno: ele sabe que está próximo de um momento perigoso e decisivo, mas ele também sabe a força de seu poder, sabe do que é capaz. Ao dizer que pode abrir as portas do Inferno, retoma-se a ideia iniciada durante a discussão da análise anterior: o pensamento de que o Senhor dos Sonhos possa ter sido – ou é – destinado a comandar ou ser o (ou um dos) senhor daqueles domínios. Talvez ele seja capaz de abrir as portas do Inferno por ser uma criatura poderosa, mas fica claro, no decorrer da narrativa, que poucos seres possuem poder total quando estão em domínios que não lhes pertencem, o que pode levar a crer que Sandman sabe de sua influência nesse lugar. E o Senhor dos Sonhos prossegue: "No entanto, não há necessidade para isso. Não agora. Ao que parece, minha visita está sendo esperada. Os portões do Inferno estão abertos. Sem oposição, adentro o Inferno" (GAIMAN, 2011, p. 65).

A entrada para o Inferno é um tema constante nas Artes, sendo representado e narrado desde a Antiguidade. Esse lugar simboliza a "perda da esperança", assim como canta Dante em sua **Divina Comédia**, é o momento em que as almas se preparam para a danação eterna, todo suspiro de fé desaparece; a partir daquele ponto, não se pode mais sonhar, os pesadelos tornaram-se realidade e as dores, os tormentos e os infortúnios seriam a única constante para aqueles que lá adentram. É, em frente a essa porta para sofrimentos, que os "pecadores" primeiro se deparam com as consequências de seus atos terrenos e, por isso, precisa representar aquilo que virá a seguir. Os portões do Inferno são uma espécie de fronteira entre aquilo que é bom e aquilo que é ruim, aquilo que demarca o fim de todos os recursos e da vida.

As representações visuais da entrada do Inferno são diversas e, para que a discussão não se feche completamente e por acreditar que algumas obras podem ser melhor aproveitadas nesse estudo, foram selecionadas algumas criações artísticas para esse momento. A primeira é o já mencionado brevemente nesse trabalho, o portão do Inferno de Rodin, assim como já apontado, a primeira relação que a obra de Gaiman e do escultor francês que é possível perceber é o total desprezo pelos limites espaciais que ambas composições apresentam: em **Sandman**, não é possível ver toda totalidade da entrada do Inferno, devido ao fato de que ela se estende para além da página, tornando impossível a percepção total do espaço que ela ocupa, fazendo com que o leitor/apreciador tenha a oportunidade de criar, da maneira que desejar, sua própria continuação da entrada do Inferno; já em Rodin, as figuras extrapolam a obra e se inclinam para fora dela, como num ato de movimento, saindo do plano fixo e estático em que foram representadas, criando a ilusão de deslocamento. Na escultura do artista francês, os portões do Inferno não são plurais, criando a ideia de somente uma entrada para o reino infernal, diferentemente de **Sandman**, no qual as diversas portas formam uma legião: a ideia de somente

abertura para esse reino é encontrada comumente nas representações antigas e, talvez, isso se deva ao fato de que, na modernidade, o plural é muito mais comum que o singular, a complexa ramificação da própria ideia de Inferno já demonstra essa mudança de conceito e de representação. A temática comum entre as duas obras é a noção de sofrimento e de dor que essa entrada simboliza.

A próxima composição que será explorada nesse momento, é do artista holandês Hieronymus Bosch, pintor já mencionado nesse trabalho. O tríptico **The Last Judgment**[50], já apresentado nesse trabalho na figura 31, apresenta três imagens que representam o momento em que as almas humanas são julgadas e enviadas para o Paraíso ou para o Inferno, de acordo com suas ações durante seu tempo na Terra. A imagem do meio representa o lugar em que acontecem os julgamentos: o Limbo e, acima desse lugar, os seres divinos discutem a respeito de como cada alma será condenada; esse espaço é ocupado por uma grande quantidade de indivíduos que aguardam por suas sentenças. O Paraíso encontra-se na imagem da esquerda, sendo representado como o Jardim do Éden; aqui, a quantidade de almas é extremamente menor que na imagem do Limbo, simbolizando a pequena quantidade de almas que são julgadas como dignas da glória eterna. Nesse momento, interessa, para esse trabalho, somente a composição da esquerda, que apresenta o Inferno, um lugar superlotado, repleto de dor e desespero. Bosch construiu seu reino de trevas de maneira que aquele que observa a obra veja-a como uma espécie de "escada": no primeiro "degrau" fica a recepção das almas e a entrada para o Inferno, o caos e a destruição já estão escancarados logo à frente de sua porta, demonstrando, mais uma vez, o quanto aqueles que representam o Inferno nas Artes desejam impactar e criar uma atmosfera de terror em torno desse reino, é necessário que as almas já compreendam, desde o primeiro momento, que a salvação nunca acontecerá e que, dali em diante, será uma eternidade de tormentos infindáveis; Bosch apresenta duas portas para o seu Inferno, uma localizada mais abaixo e a outra logo em cima, que revela um contingente de almas que luta e grita por socorro e implora por salvação; diferentemente de Rodin e Gaiman, essas portas não são enormes estruturas que ostentam ossos e figuras demoníacas, mas sim, uma simples abertura em uma espécie de tenda que, por mais rudimentar que pareça, ainda guarda terríveis danações que podem ser observadas assim que olhar se eleva em direção ao centro da imagem, que mostra toda dor que as almas condenadas encontrarão, até chegar nas chamas eternas que se encontram na parte superior da imagem.

[50] O último Julgamento (tradução nossa).

É notável da xilogravura na obra de Neil Gaiman. A xilogravura prestou um papel importante na acepção dos quadrinhos em geral, já que ela apresentava narrativas, em grande parte religiosas, em formato de desenhos gravados, originalmente, em pedaços de madeira. Essa forma de apresentar e compor obras artísticas fora se modificando com o tempo, passando da madeira para o cobre até chegar ao método da "água-forte", utilizada por Rembrandt:

> Tal como Dürer antes dele, Rembrandt foi grande não só como pintor mas também como artista gráfico. A técnica por ele usada já não era a da xilogravura ou da gravação em cobre, mas um método que lhe permitia trabalhar mais livre e rapidamente do que era possível com o buril. Essa técnica chama-se água-forte. Seu princípio é muito simples. Em vez de raspar laboriosamente a superfície da lâmina de cobre, o artista cobre-a com cera, na qual desenha com uma agulha. Por onde quer que a agulha passe, a cera é removida e o cobre fica descoberto. Tudo o que se tem que fazer em seguida é colocar a lâmina num ácido, o qual corrói o cobre onde não existe mais cera, desse modo transferindo o desenho para a lâmina. A lâmina pode ser então impressa da mesma forma que uma gravura. A única forma de distinguir uma água-forte de uma gravura é examinando a qualidade das linhas. Há uma diferença evidente entre o laborioso e lento trabalho do buril e o jogo livre e fácil da agulha do água-fortista (GOMBRICH, 2015, p. 424).

A diferença entre as duas técnicas pode ser observada na imagem abaixo, uma obra de Rembrandt. A evolução na forma de confeccionar uma gravura permitiu criar linhas mais finas e menos irregulares, que podem ser observadas na composição do Inferno em **Sandman**. Assim como a cena apresentada por Rembrandt em **Cristo pregando**, gravura de 1652, apresenta uma construção menos rudimentar do que as anteriores feitas a partir da madeira, a estrutura que compõe o Inferno de Neil Gaiman apresenta traços bem definidos, linhas finas e devidamente demarcadas. Ao utilizar essa técnica que parece demonstrar uma maior "delicadeza artística" para criar uma criatura monstruosa, Neil Gaiman apresenta uma contradição proposital entre aquilo que é grandioso e de difícil delimitação com aquilo que é menor e mais detalhado, ou melhor, trazendo uma técnica antes usada em pequenas imagens como as gravuras para uma dimensão ampliada, sem perder os traços que compõe cada uma delas.

Figura 68 - "Cristo pregando", Rembrandt van Rijn (1652)

Francisco Goya, pintor e desenhista espanhol, também faz uso de uma técnica de gravura chamada "aquatinta" ou "aguatinta": "Tal como Rembrandt, produziu um grande número de gravuras, a maioria delas numa nova técnica chamada aquatinta, a qual permite não só traçar as linhas características da água-forte mas também criar manchas sombreadas" (GOMBRICH, 2015, p. 488), essa técnica fazia com que os desenhos apresentados pelos artistas tivessem contrastes e *chiaroscuro*, algo que não era possível com a técnica da xilogravura e da água-forte, que consistia mais na utilização de linhas e traços bem definidos. A entrada do Inferno em **Sandman** apresenta, ao mesmo tempo, os traços finos e delicados da xilogravura, com a presença dos jogos de sombras que só fora possível de ser realizado, em gravuras a partir dessa nova técnica. As imagens produzidas por Goya "[...] parecem apenas *dar forma aos pesadelos* do artista" (GOMBRICH, 2015, p. 488, grifos nossos) e também

> "[...] demonstram uma extrema habilidade para o desenho. Seu mundo em branco e preto é habitado por formas monstruosas; essas são as produções de maior profundidade proposital. Suas figuras fantásticas, como ele as chamava, nos enchem de uma sensação de prazer ignóbil, acentuam nossos instintos demoníacos e nos deleitam com os êxtases pouco compassivos da destruição" (ROSENTHAL, 2017, p. 43).

Novamente a ideia de tornar pesadelos em parte da realidade é retomada, fazendo com que o intuito de grande parte dos artistas apresentados no decorrer desse estudo se esforcem para fazer com que aquilo que parece amedrontador e misterioso possa se tornar algo tangível, algo que possa ser enfrentado; tornar reais os medos e angústias mais profundos do ser humano é algo

que é constantemente procurado. No Inferno de Gaiman, a presença da monstruosidade, dos instintos demoníacos tão caros à obra de Francisco Goya são temas evidentes. Tentar representar esse espaço, assim como Goya tenta transformar suas trevas em um objeto artístico, mostra o desejo em fazer com que toda concepção do Inferno possa ser reinventada e re-imaginada. A entrada do Inferno presente na figura 35 é um dos maiores exemplos desses elementos. Construída de forma a ostentar todo poder e horror contidos dentro dessa estrutura gigantesca, as portas do Inferno possuem o efeito de causar os mais diversos sentimentos de terror e medo, desespero e caos que rodeiam o imaginário desse lugar amaldiçoado. As obras reproduzidas abaixo apresentam a maneira como Goya procura representar seus medos e pesadelos mais profundos:

Figura 69 - "Disparate de Miedo", Francisco de Goya y Lucientes (1864)

Em **Disparate de Miedo** (a primeira imagem):

> Existe a guerra. Os soldados matam e morrem em uma paisagem desolada. Só existe lugar para a vida. Uma pobre árvore solitária centra a visão do espectador e leva ao monte, cena do encontro entre os homens. Em primeiro plano, outros soldados, no processo de matar e morrer, estão dispersos, caídos e aterrorizados diante do gigantesco fantasma sem rosto que se manifesta a eles. Enorme, curvado, amplia seus braços invisíveis em direção ao pelotão, que não resiste ao que vê. A figura aterrorizante é um simples espantalho que mostra o terror do desconhecido[51] (MUSEO GOYA..., *online*)

[51] No original: Hay guerra. Los soldados matan y mueren en un paisaje de desolación. Apenas hay lugar para la vida. Un pobre árbol solitario, centra la vista del espectador y la conduce al montículo, escenario del encono entre hombres. En primer plano, otros soldados, en trance de matar y de morir, quedan dispersos, caídos y aterrorizados ante el gigantesco espectro sin rostro que se les manifiesta. Enorme, encorvado, alarga sus invisibles brazos hacia

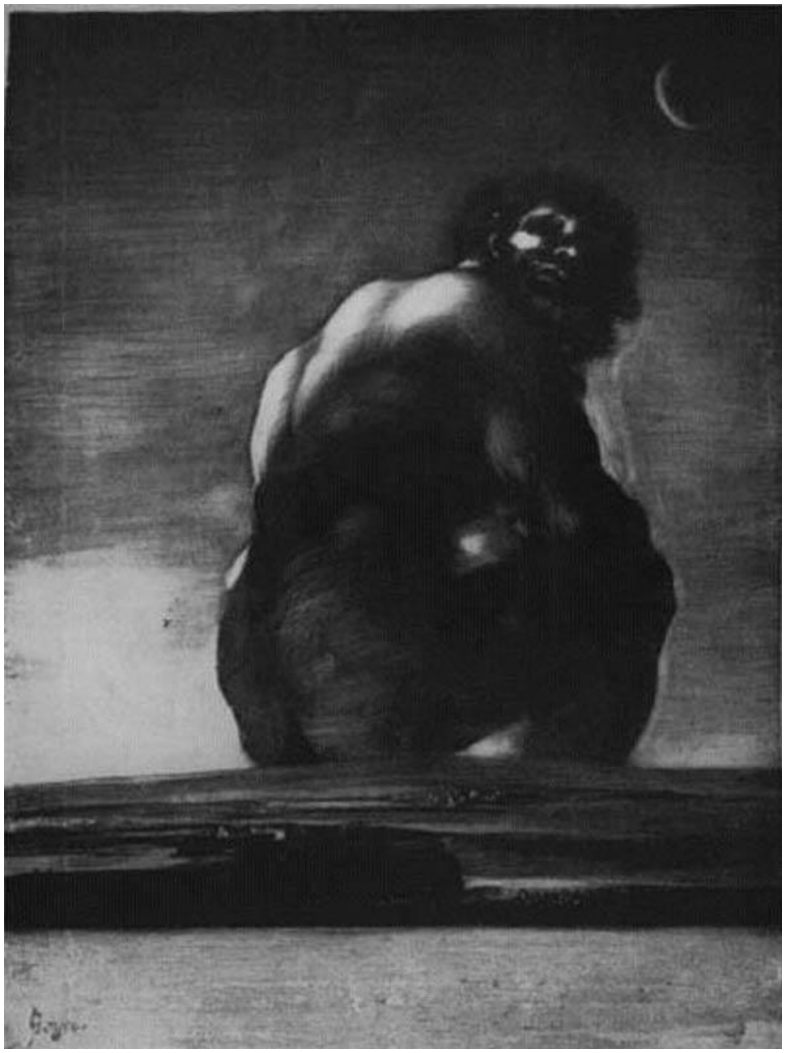


Figura 70 - "O Gigante", Francisco de Goya y Lucientes (1888)

E, em **O gigante** (segunda imagem) "[...] representa um dos mais assombrosos de seus sonhos – a figura de um gigante sentado à borda do mundo" (GOMBRICH, 2015, p. 488). Ambas imagens apresentam cenas bizarras e medonhas, que fazem com que a ideia do desconhecido e daquilo que é enorme esteja ligada à noção de perigo, de assombro e mistério.

> Goya é um romântico também por essa ligação da imagem à transitoriedade, à brevidade do tempo: a imagem arde como fogo de palha. *A vida é um sonho, mas a morte não é despertar, é sono sem sonhos*. A pintura de Goya ainda é barroca, mas ao avesso; é imaginação perturbada, desesperadora (ARGAN, 1992, p. 42 – 43, grifos nossos).

É também interessante reparar como essas duas obras de Goya muito se assemelham aos quadrinhos, distanciando-se da pintura, da xilogravura e da *aquatinta*, criando obras que

el pelotón, que no puede resistir lo que ve. La figura aterrorizante es un simple espantajo que evidencia el terror a lo desconocido.

parecem fragmentos de uma narrativa em quadrinhos. Para Argan, a obra de Goya apresenta a morte como o "sono sem sonhos", o que marca um ponto curioso na relação que o artista a respeito de seus devaneios. Gombrich e Rosenthal falam sobre a representação dos pesadelos, e Argan discute a respeito do que a morte simboliza para o pintor espanhol: Goya retrata, em suas obras, seus sonhos ruins, enquanto que, para ele, a morte significa o momento em que todos os devaneios serão extinguidos, fazendo com que, aquele morre, sua alma, esteja destinado a viver em sono profundo, mas sem que se possa sonhar. O Inferno em **Sandman** trata-se do momento em que a alma daqueles que morreram tenham seus pesadelos transformados em realidade, o que relembra o diálogo que Sandman teve com Lúcifer na primeira vez em que esteve no Inferno: o anjo-caído diz: "Com ou sem elmo, você não tem poder aqui. Que poder têm os *sonhos* no *Inferno*?" (GAIMAN, 2010, p. 125, grifos do autor) e o Senhor dos Sonhos responde:

> Você afirma que não tenho poder? Talvez seja verdade... Mas... também diz que SONHOS não têm poder aqui? Diga-me, Lúcifer Estrela da Manhã... Indague-se... Na verdade, indaguem-se todos vocês.... Quer poder o INFERNO teria se aqueles aqui confinados NÃO fossem capazes de SONHAR com o PARAÍSO? (GAIMAN, 2010, p. 126)

As gravuras evoluíram bastante com o passar dos anos e com a chegada de novas técnicas: o que começou com o uso de madeiras esculpidas e depois molhadas em tinta, passou pelo uso de materiais como cobre e chegou até a possibilidade de criar efeitos de sombra nas imagens, e, por último, fora apresentado o recurso da cor. William Blake foi um dos artistas mais famosos a utilizarem uma combinação da técnica de água-forte com cor, por meio da utilização da aquarela. "Blake foi o primeiro artista, depois da Renascença, que se rebelou conscientemente contra os padrões aceitos da tradição, e não podemos criticar os seus contemporâneos porque o consideravam chocante" (GOMBRICH, 2015, p. 490). Blake foi responsável por diversas ilustrações com temas variados, sendo, em sua grande maioria, representações de cenas relacionadas ao divino e ao mundo religioso, produzindo ilustrações para diversas obras, como por exemplo, a **Divina Comédia**, de Dante Alighieri.

Suas obras feitas com o uso de água-forte e aquarela representam uma enorme mudança na forma de apresentar gravuras. O que antes era manifestado pelo uso de tons de preto e branco, passou a ganhar um novo aspecto, fugindo da tradição original dessa forma de desenho. **O Ancião dos Dias**, uma de suas obras mais famosas, apresenta essa nova forma artística que combina os traços finos e bem definidos da água-forte com as cores suaves e delicadas da aquarela, trazendo para sua obra, um aspecto singular e diferenciado. O uso de cores para

compor um desenho traz, para sua composição, um maior número de contrastes e sombras, possibilitando para aquele que a vê uma nova forma de apreciar a obra, formando construções mais próximas da natureza real.

Figura 71 - "O Ancião dos Dias", William Blake (1794)

No Inferno de Gaiman, é interessante perceber o contraste entre o uso de cor e do uso do preto e branco. Para representar a monstruosa criatura que compõe as entradas do Inferno, somente o preto e branco foram utilizados, tornando a percepção do leitor/apreciador menos próxima de sua realidade e da natureza e causando um sentimento de mistério e sombras; já todo resto da imagem é colorida com tons fortes e pungentes, formando um espaço muito parecido com a representação de um deserto com areias beges e o sol que impõe sua presença, penetrando toda cena, fazendo com que possa ser possível relacionar esse local à realidade.

Assim como já fora apontado anteriormente, William Blake foi responsável por uma das diversas ilustrações da **Divina Comédia**. Infelizmente, o artista morreu alguns meses depois de ter iniciado suas composições sem poder finalizar todo projeto. Porém, as 102 imagens deixadas por Blake já são belíssimas representações das cenas da obra de Alighieri. Nesse momento, somente uma cena foi selecionada, devido ao fato d'ela se mostrar mais

vantajosa para ser explorada. **Dante and Virgil at the Gates of Hell**[52] apresenta as duas personagens principais da narrativa no momento em que eles se aproximam da entrada do Inferno. Logo acima da porta que dá acesso a esse reino, as famosas palavras de Alighieri aparecem em inglês, ligeiramente modificadas: "Leave every hope who enter"[53]. A porta do Inferno de Blake se abre para os "círculos de tortura", cada um com seus pecadores e seus sofrimentos; as personagens gesticulam, o horror e o caos estão à vista, a dor e o tormento agora se tornam reais. A porta do Inferno, para William Blake, não ostenta a grandeza e a monstruosidade que são apresentadas na obra de Gaiman, porém, assim como o portão de Rodin, não guarda menos desespero e desesperança. O uso de tons azuis e vermelhos na composição dessa ilustração pode ser relacionado, primeiramente, ao recurso de produzir uma ilusão de espaço: "A regra: uma cor parecerá tanto mais próxima quanto mais quente ela for; e tanto mais distante, quanto mais fria for" (HELLER, 2013, p. 24). O azul é uma cor mais fria que o vermelho, por isso, as formas azuis contidas nessa ilustração parecem mais distantes daquele que a olha, enquanto que, tudo aquilo que é vermelho passa a impressão de estar mais próximo:

> Nós associamos as cores às distâncias porque elas realmente mudam com a distância. O vermelho só é luminoso quando está perto, assim como o fogo só aquece quando estamos próximos a ele. Quanto mais distante o vermelho estiver, mais azulado se torna. Todas as cores à distância se tornam mais tristes e azuladas, pois são recobertas por camadas de ar (HELLER, 2013, p. 24).

A ilustração de Blake, então, ao utilizar o recurso das cores, cria, no espectador de sua obra, a perspectiva da gradação dos círculos infernais. Aquele que olha sua ilustração sente que as personagens apresentadas estão diante de uma paisagem real, que possui profundidade e distância. A utilização de cores que são opostas em essência – azul é frio e vermelho é quente – também é outro aspecto a ser observado; essas duas cores são psicologicamente opostas: "As cores psicológicas opostas são constituídas por pares de cores que, de acordo com nossas sensações e nosso entendimento, dão a impressão de se oporem com máxima intensidade; [...]" (HELLER, 2013, p. 35). O vermelho é comumente associado, por exemplo, com aquilo que é vivo e intenso, enquanto o azul é seu oposto e, sua utilização, em uma obra artística faz com que aquele que a vê, esteja diante de algo antagônico, que se constrói através de um contraste

[52] Dante e Virgílio nos Portões do Inferno (tradução nossa).
[53] Abandone toda esperança, vós que entrais (tradução nossa – a tradução original dessa frase não foi utilizada aqui devido ao fato de que Blake as modificou levemente em sua obra)

de sentimentos e percepções que se dispersam e criam a sensação de disparidade, fazendo com que, a ideia de Inferno remeta à emoções contrárias.

O uso de cores e sombras para criar a ilusão de espaço também é um recurso utilizado na composição de Gaiman. A personagem de Sandman aparece na parte inferior esquerda da imagem, sendo representado por uma pequena sombra escura e quase imperceptível quando se olha pela primeira vez para a gigantesca criatura que guarda o Inferno. Sua figura parece desaparecer na imensidão desse espaço:

> Mais tarde, quando essas graduações de cor nos fundos das telas começarem a espaçar-se progressivamente, dando origem a um sistema de perspectivas cromáticas vigorosas, estaremos diante de manifestações da fase de transição para o estilo de representar em profundidade, comparáveis às estratificações da paisagem obtidas por meio de fortes contrastes de luz (WÖFFLIN, 2015, p. 112 – 113).

O emprego do *chiaroscuro*, da gradação e disposição cromáticas, o recurso de formas maiores e menores que criam, são partes integrantes da criação da ilusão de espaço nessa imagem.

A construção da entrada do Inferno é criada com o intuito de fazer com que o leitor/apreciador comece a adentrar nos domínios de Lúcifer quase que da mesma forma que Sandman entra: com a ideia de que aquele não era um lugar que traria nenhum resultado positivo na vida e na aventura do Senhor dos Sonhos; a desgraça e o sofrimento eram os únicos elementos que a personagem poderia esperar.

Ao adentrar no Inferno, Sandman se depara com um lugar tranquilo e avança em direção ao local onde Nada estaria presa; ao chegar na cela da rainha, o Senhor dos Sonhos chama por seu nome, mas sua amante não se encontra presa, ela não está mais no Inferno. Ninguém está. “Eu escuto. Silêncio, puro e mortal. Sinto, com minha mente. Coisa alguma. Não foi apenas Nada que desapareceu. Todos sumiram, os mortos e os jamais nascidos. Todos eles. Onde estarão? Onde estará Nada?” (GAIMAN, 2011, p. 68). Sandman, então, encontra Lúcifer e ele lhe diz que está se demitindo e que irá embora; o Rei do Inferno convida o Senhor dos Sonhos a caminhar com ele pelos seus domínios, enquanto busca explicar a Sandman o porquê dessa sua escolha.

Começa o passeio pelo Inferno.

Figura 72 - O passeio pelo Inferno começa

Sandman e Lúcifer sobrevoam uma região montanhosa, com picos de rocha, que muito se assemelham com espaços ainda não descobertos da Terra, nos quais a natureza é livre da ação do homem. O Inferno está vazio, o local que antes era habitado por criaturas cruéis e almas sendo torturadas, agora é preenchido pelo silêncio e pela falta de todos que antes faziam morada ali. Lúcifer, então, como que descendo das nuvens, explana quais tarefas são necessárias para que sua missão de deixar o Inferno seja finalizada: “Vejamos... Há uma *derradeira alma retida* nas plataformas acima do *jubileu da inanição*. Nós cuidaremos *dela* primeiro, que tal? Depois,

os últimos e parcos demônios. E, em seguida, os portões. E assim teremos *terminado*" (GAIMAN, 2011, p. 72, grifos do autor); ele ainda é um anjo, um anjo-caído que ainda possui resquícios do divino, por isso, continua sendo gracioso e imponente, demonstrando seu poder em relação a Sandman. E o Senhor dos Sonhos o indaga a respeito do tamanho do Inferno, ao qual Lúcifer responde: "'Que *tamanho'*?' É *vasto*. Nem mesmo eu posso dizer com *exatidão* o quão vasto ele é. É uma pergunta *quase* sem sentido... Como indagar que tamanho tem a *Cidade Prateada* ou quantos são os *Campos do Paraíso*" (idem), enquanto as personagens cruzam uma espécie de grande "metrópole infernal", cheia de prédios e casas. Essas habitações são representadas, aqui, como uma ilustração em água-forte, técnica já exposta anteriormente. Lúcifer e Sandman aparecem numa perspectiva muito menos que as enormes estruturas imóveis desse lugar, retomando a ideia do uso das sombras e das cores para construir toda ilusão espacial em um pedaço de papel. As representações do Inferno e de tudo que lhe pertence são diversas na obra de Gaiman. Uma espécie de usina, um amontado de corpos, um mar de ossos, um campo, uma criatura gigantesca no meio de um deserto, um conjunto de montanhas e rochas, uma cidade abandonada. É devido ao fato dessa enorme pluralidade de espaços que o próprio rei desses domínios não saber qual a verdadeira extensão do Inferno. Essa fala de Lúcifer traz à tona outras duas localidades até então não mencionadas: a Cidade Prateada e os Campos do Paraíso; é importante ressaltar que, para o universo de Gaiman, a ideia de "Céu", que comumente é considerado o oposto do Inferno, aparece como dividida entre esses dois locais. A Cidade Prateada aparecerá no decorrer da narrativa, e é o lugar habitado pelos anjos e pelo Criador; já os Campos do Paraíso não aparecem durante o arco e, por isso, só é possível especular sobre o que/quem ocupa esse espaço e, já que o Inferno é o local dos "pecadores", é imaginável acreditar que todos aqueles que não se sentem transgressores da Palavra, estejam nesse lugar.

No quadro seguinte, as personagens sobrevoam cordilheiras pontiagudas, ocupadas por uma luz escarlate que preenche toda imagem, criando a impressão de ser uma luminosidade provinda do sol de um final de tarde, que abunda toda cena com uma meia luz enigmática. "Este domínio **é** a sombra do Paraíso, lembre-se disso. Ou, mais *precisamente*, talvez o *reflexo negro do Paraíso*, como uma *paisagem* pendendo *invertida* nas *águas* de um lago..." (GAIMAN, 2011, p. 72, grifos do autor). Onde há luz, há sombra; onde há o bem, também existe o mal. O antagonismo é um conceito que está presente em praticamente todos os aspectos da vida humana e, por isso, ele é sempre um componente importante para na acepção de todas as coisas. É preciso que, para cada ação, aja uma reação, e o cerne da concepção divina de Paraíso e Inferno repousa nessa ideia: se se pratica o bem e segue os ensinamentos do Criador, é

recompensado com o gozo eterno, caso contrário, a danação e o sofrimento eternos serão punidos.

A Bíblia não menciona claramente quando e como aconteceu a criação do seu Inferno. Quando esse espaço é mencionado durante a narrativa, ele já existe e é um lugar de dor e tormentos terríveis. O Criador, ao enviar Lúcifer e seu exército de anjos-caídos para os domínios infernais, demonstra a ideia de que esse espaço já existia e que estava sendo povoado com o tempo, a partir da queda de Lúcifer, passando pelo pecado original de Adão e Eva. Não é do interesse das religiões cristãs que seu Deus tenha criado um lugar onde o mal prevalece e, talvez, esse seja o motivo de que não fica claro, durante toda história apresentada Bíblia, onde, porque esse espaço foi criado e, mais importante, por quem. O Inferno é um aspecto que está presente nos escritos sagrados, sendo mencionado diversas vezes – assim como já fora mencionado nesse trabalho –, ou seja, a sua existência é inquestionável nos mundos da ficção. A personagem de Lúcifer em **Sandman**, ao dizer que esse reino é a sombra do Paraíso, cria, para o leitor/apreciador e também para a sua própria composição uma possível explicação a respeito da criação do Inferno: se ele é a sombra do Paraíso, ele foi criado a partir da própria concepção do lugar divino, sendo assim, parte integrante do mesmo, já que uma sombra não pode ser totalmente "desmembrado" daquilo que está produzindo-a.

Narciso, criatura mitológica grega, tem muito a compartilhar com a ideia de que o Inferno é um reflexo do Paraíso: filho do rei dos lagos, Cefiso, com a ninfa Liríope, era um jovem extremamente belo que despertava as paixões de diversos homens e mulheres da Grécia. Um dia, ao inclinar-se em direção a um rio, viu seu reflexo nas águas e encantou-se com sua visão, então permaneceu observando seu rosto refletido até o ponto de definhar e morrer. Posteriormente, o mito de Narciso tornou-se sinônimo de egolatria, criando o termo "narcisismo" que é definido da seguinte forma: "Amor excessivo por si próprio, atenção exagerada com o próprio corpo" (NARCISISMO. Dicionário Online Porto Editora) e, na psicologia, como: "Persistência ou regresso de um estado psicossexual, em que o objeto de amor é a própria personalidade ou um objeto com o qual o sujeito se identifica" (NARCISISMO. Dicionário Online Porto Editora). Para Lúcifer, o Inferno é um "reflexo negro do Paraíso", sua imagem invertida, a sombra do divino. Porém, aquilo que pode ser visto no reflexo das águas não é, nunca, a imagem real do que está do outro lado, é uma distorção da realidade, uma cópia que se assemelha com o original, perdendo e ganhando certos traços, apresentando o oposto do que está sendo refletido. O Inferno não só é um reflexo do Paraíso, mas sua representação totalmente contrária e sombria e que, para poder existir, necessita da presença do outro; diferentemente do Paraíso que, se "parar de se olhar nas águas", pode, talvez,

perdurar. Porém, é Narciso que, ao olhar sua figura, quem não encontra uma forma de se desvencilhar daquilo que vê; observar a si mesmo, ainda que aquilo não seja ele mesmo, é intoxicante e viciante, por isso se torna impossível de desviar o olhar, de "se" deixar de lado, assim como o Paraíso.

Essa curta e concisa fala de Lúcifer diz muito a respeito do Inferno. O anjo-caído procura demonstrar que, por mais que muitos acreditem que seus domínios são totalmente desassociados com o Paraíso, no sentido de opostos que nunca poderiam se atrair e que estão, cada vez mais afastados um do outro, além de serem lugares que totalmente distintos, que foram criados e são regidos por elementos completamente desiguais, na realidade, são partes que se compõe, que coexistem em um universo em que, a distinção entre e bem e mal – que pode parecer muito clara – na verdade, não é. Um Criador que se baseia no amor e no perdão de suas criaturas, também é capaz de criar um espaço que sirva para a punição e a dor, criando uma espécie de anti-lugar, que precisa existir para que o Paraíso também faça sentido.

Esse conceito de Inferno e da maneira como ele funciona dentro da obra de Neil Gaiman também é baseado na forma como Lúcifer enxerga e lida com sua ida e permanência nesse lugar. Avançando na narrativa, um dos diálogos mais importantes e decisivos para a concepção do Inferno em **Sandman** é apresentado para o leitor/apreciador:

Figura 73 - Quando Lúcifer ainda era anjo

Nesse momento, o Senhor dos Sonhos e Lúcifer conversam a respeito de quando o anjo-caído fora enviado para o Inferno e é possível, pela primeira vez, ter conhecimento do ponto de vista de Lúcifer, de como ele entende esse momento e o que ele significou e ainda significa.

"Você me *conheceu*, Sonho. Me *conheceu* quando eu era um *anjo*. *Como* eu era?" (GAIMAN, 2011, p. 77, grifos do autor), diz Lúcifer, mostrando que, Sandman, já existia desde os primórdios da criação humana e celestial, já que ele teve a oportunidade conhecer o anjo-caído antes de seu declínio ao submundo. "Você era altivo, Samael, mas também era muito belo, sábio... e impetuoso" (idem) responde o Senhor dos Sonhos, apresentando para o leitor/apreciador a primeira descrição de Lúcifer antes d'ele se tornar o Senhor do Inferno. Sandman retoma o antigo nome do anjo-caído: Samael. Na Bíblia cristã não há menção a esse nome específico, mas existem diversas teorias acerca de quem seria Samael. Primeiramente, é possível observar a construção etimológica do nome que, em hebraico, significa "o veneno de Deus": junção de Sam (veneno) e EL (Deus), o que já apresenta a essência dessa figura, ser considerado como venenoso e, ainda mais ser tóxico ao próprio "ser supremo" diz muito a respeito de quem é/era/poderia ser Samael; é interessante pensar *no que* poderia ser tão poderoso e nocivo que poderia prejudicar Deus, ainda mais sendo que ele mesmo é quem cria a tudo e a todos, ou seja, foi Ele próprio que criou a única coisa que poderia ser capaz de destruí-lo. Pode-se entender o nome de Samael não somente como "aquele que envenena" Deus, mas o veneno utilizado pelo próprio Deus: como, por exemplo, o veneno que corrompeu Adão e Eva, ou aquele que fez com que Caim matasse Abel, ou Samael fora criado com o intuito de ser uma ferramenta de destruição, de envenenar tudo que toca. Venenos podem ser encontradas em belas plantas, em frutas com aspecto delicioso, ou em elementos químicos, em espaços sujos e perigosos. A ambiguidade desse elemento pode ser também observada na própria figura de Lúcifer que já havia sido anjo e, agora, é o governante do Inferno, um lugar de dores e tormentos. Existem, ainda, venenos que são considerados "bons", que auxiliam e melhoram a qualidade de vida dos seres, e eles são, em sua maioria, provindos da terra, sem a interferência sintética, ou seja, a natureza desses venenos é "boa", mas, ao sofrerem uma perturbação externa, são transformados em perigosos e, muitas vezes, letais. Assim como Samael que, de acordo com Sandman, era um anjo nobre, grandioso, sublime, belo e sábio se transformou no Rei do Inferno. Mas é também preciso destacar que, o Senhor dos Sonhos, fala que Lúcifer também era impetuoso, o que também pode levar a crer que a violência, a intensidade e a impulsividade já faziam parte de sua substância primeira.

Samael pode não aparecer nos escritos bíblico canônicos, mas ele é mencionado no livro de Henoc, escritos que teriam sido feitos por um ancestral de Noé e que não foram incluídos na

Bíblia canônica. “Caim conheceu sua mulher. Ela concebeu e deu à luz a Henoc. E construiu uma cidade, à qual pôs o nome do seu filho Henoc. Henoc gerou Irad, Irad gerou Maviael; Maviael gerou Matusael, Matusael gerou Lamec” (Gn, 4: 17, 18). Henoc é citado na Bíblia como sendo o oitavo progenitor do mundo, porém, é possível encontrar os escritos que seriam seus na internet e, neles, a figura de Samael (entre outros) aparece. Existem duas passagens que apresentam esse ser: “Mesmo Samael, o príncipe dos acusadores, que é maior do que todos os príncipes dos reinos do Alto; temia e tremia diante de mim” (EN, 14:2) e

> Por que eles são chamados Serafins? Porque eles queimam as tábuas escritas por Satanás: cada dia em que Satanás está sentado, juntamente com Samael, o príncipe de Roma, e com Dubiel, o príncipe da Pérsia, e eles escrevem as iniquidades de Israel em tábuas e entregam ao Serafim, para que possam apresentá-los diante de Deus, para que Ele possa destruir Israel do mundo. Mas os Serafins sabem dos segredos de Deus, que não deseja que o povo de Israel pereça. O que os Serafins fazem? Todos os dias eles recebem as tábuas da mão de Satanás e as queimam no fogo ardente diante do Trono alto que exaltado, a fim de que eles não possam vir diante de Deus, no tempo em que ele está sentado no Trono do Juízo, julgado o mundo inteiro na verdade (EN, 29:25, 27)

Essas duas passagens apresentadas no livro de Henoc trazem à tona a maneira como Samael poderia ser visto diante dos olhos de Deus e daqueles que creem nos escritos sagrados. Ele era considerado, na visão de Henoc, o “príncipe dos acusadores” e estava ao lado de Satanás, ou seja, ele é diferente dessa entidade, não podendo ser considerado como o Rei do Inferno nesse contexto, já que esse espaço parece ter seu comando dividido entre algumas figuras, não sendo governado somente por um ser. Por mais que os que habitam o Inferno tentem destruir Israel, os serafins – anjos da primeira hierarquia – obedecendo à vontade Deus, ignorando e lutam contra essas entidades destruidoras.

Na Bíblia, existe uma passagem acerca do rei de Tiro que muitos acreditam se tratar de um pseudônimo de Lúcifer:

> A palavra do Senhor foi-me dirigida nestes termos: filho do homem, entoa um cântico fúnebre sobre o rei de Tiro e dize-lhe: Eis o que diz o Senhor Javé: era um selo de perfeição, cheio de sabedoria, de uma beleza acabada. Estavas no Éden, jardim de Deus, estavas coberto de gemas diversas: sardônica, topázio e diamante, crisólito, ônix e jaspe, safira, carbúnculo e esmeralda; trabalhados em ouro. Tamborins e flautas estavam a teu serviço, prontos desde o dia em que foste criado. Eras um querubim protetor colocado sobre a montanha de Deus; passeavas entre as pedras de fogo. Foste irrepreensível em teu proceder desde o dia em que foste criado, até que a iniquidade apareceu em ti. No desenvolvimento do teu comércio, encheram-se as tuas entranhas de violência e pecado; por isso eu te bani da montanha de Deus, e te fiz perecer, ó querubim protetor, em meio às pedras de fogo. Teu coração

> se inflou de orgulho devido à tua beleza, arruinaste a tua sabedoria, por causa do teu esplendor; precipitei-te em terra, e dei com isso um espetáculo aos reis. À força de iniquidade e de desonestidade no teu comércio, profanaste os teus santuários; assim, de ti fiz jorrar o fogo que te devorou e te reduzi à cinza sobre a terra aos olhos dos espectadores. Todos aqueles que te conheciam entre os povos ficaram estupefatos com o teu destino; acabaste sendo um objeto de espanto; foste banido para sempre! (Ez, 28: 11, 19)

Essa passagem revela que, Lúcifer possa ter sido enviado para sua condenação antes do episódio apresentado no livro do Apocalipse. Ao perceber que o anjo havia sido tomado por um orgulho exacerbado pela sua própria beleza e se tornado egoísta e mal, Deus decide expulsá-lo da montanha e o bane para sempre. Sandman diz, ao descrever Lúcifer anjo, que ele era muito belo, ou seja, é possível que o ser que fora expulso e enviado para a terra seja o Rei do Inferno e que, seu maior "pecado", nos olhos do Criador, tenha sido o orgulho pela sua própria forma, como num mito de narciso judaico-cristão. Ao mesmo tempo que o anjo descrito nessa passagem da Bíblia fosse belo e protetor, ele era um ser injusto e que parecia ser difícil de ser controlado. Seguindo essa teoria e linha de pensamento, o próprio Deus teria criado um anjo que estivesse destinado ao mal e, por mais que se diga que a decaída dessa criatura tenha sido motivada simplesmente por seu próprio livre-arbítrio, o Criador já sabia, desde o início de seus desvios "morais", ou talvez, Lúcifer é a personificação do lado perverso de Deus, atuando de maneira programada pelo Criador, já que ele próprio não poderia apresentar maldade aos olhos da humanidade.

Na Cabala, Samael era um dos anjos que estavam sentados ao redor de Deus durante uma passagem do Apocalipse: "Quando, enfim, abriu o sétimo selo, fez-se silêncio no céu cerca de meia hora. Eu vi os sete Anjos que assistem diante de Deus. Foram-lhe dadas sete trombetas" (Ap 8: 1,2), que seriam os responsáveis pela revelação das pragas que culminariam na extinção do mundo humano. Esses anjos são os maiores representantes do poder cósmico de Deus e são encarregados de fazer com que criaturas provindas do Inferno subam à terra:

> O quinto anjo tocou a trombeta. Vi então uma estrela cair do céu na terra, e foi-lhe dada a chave do poço do abismo; ela o abriu e saiu do poço uma fumaça como a de uma grande fornalha. O sol e o ar obscureceram-se com a fumaça do poço. Da fumaça saíram gafanhotos pela terra, e foi-lhes dado poder semelhante ao dos escorpiões da terra. [...] Têm eles por rei o anjo do abismo; chama-se em hebraico **Abadon**, e em grego, **Apolion**. [...] O sexto anjo tocou a trombeta. Ouvi então uma voz que vinha dos quatro cantos do altar de ouro, que está diante de Deus, e que dizia ao sexto anjo que tinha a trombeta: "Solta os quatro Anjos que estão acorrentados à beira do rio Eufrates." [...] E foi assim que eu vi os cavalos e os que os montavam: estes últimos eram couraçados de uma chama sulfurosa azul. Os cavalos tinham crina como

> uma juba de leão e de suas narinas saíam fogo, fumaça e enxofre[54] (Ap, 9: 1, 18)

Samael também teria tomado Lilith como esposa. Lilith seria a primeira mulher criado por Deus durante o Gêneses, mas ela teria rejeitado Adão por não desejar ser submissa a ele e, então, ela teria ido viver com Samael. Há somente indícios de que poderia ter existido uma mulher antes de Eva, mas a menção explícita do nome de Lilith aparece somente em uma nota de rodapé acerca da seguinte passagem: "Nele se encontrarão cães e gatos selvagens, e os sátiros chamarão uns pelos outros; o espectro noturno frequentará esses lugares e neles encontrará seu repouso" (Is 34 : 14), a nota diz: "*Cães e gatos*: os termos hebraicos são muito vagos. *O espectro noturno*: *Lilit*, demônio feminino noturno, malfazejo e sempre agitado". "Deus criou o homem à sua imagem; criou-o à imagem de Deus, criou o homem e a mulher" (Gn 1: 27) e, avançando, Deus cria uma mulher das costelas de Adão, que diz: "'Eis agora aqui, disse o homem, o osso de meus ossos e a carne de minha carne; ela se chamará mulher, porque foi tomada do homem'" (Gn, 2: 23); essas duas passagens podem conter indícios de que Eva não havia sido a primeira mulher de Adão, mas sim, Lilith:

> Segundo a crença semita, Lilith, em busca por igualdade – já que foi feita do pó, assim como Adão –, rejeita o papel de submissão que lhe foi imposto e foge do Jardim do Éden. Após a fuga, sua imagem é distorcida e transformada, assim como a imagem de qualquer mulher que se atreva a não se curvar diante o patriarcado. E então começa sua jornada como "divindade do mal", "ruína dos homens e crianças" (FRASSON, 2017).

Em algumas obras artísticas, Lilith também aparece como personificação da cobra que tenta Eva a comer o "fruto proibido", como exposto na pintura de Michelangelo apresentada abaixo. Na obra de Gaiman, a figura de Lilith também é registrada, mas Lúcifer beija uma personagem chamada Mazikeen, que seria a filha da primeira mulher de Adão, sendo outra evidência da teoria sobre Samael e Lilith.

[54] Elementos que estão ligados ao Inferno e ao submundo.

Figura 74 - "The fall and expulsion from garden of Eve", Michelangelo (1512)

É interessante perceber a maneira como Gaiman utiliza essas as figuras de Samael e Lilith para fazerem parte da construção de seu Inferno. Um anjo e uma mulher que se rebelaram diante de seus Criadores por não compactuarem com as funções que lhes foram impostas. Duas figuras que representam a inversão e a subversão de valores fixos e preestabelecidos. Pouco a pouco, Gaiman vai construindo a chave de seu Inferno.

> *Era*? Claro... *Claro*. Era mesmo. Eu me *importava* com *tantas* coisas. Eu me importava *profundamente* naquela época, na frieza do *início de tudo, na Cidade Prateada***.** Imagino que esse foi o *motivo* de tudo começar a dar errado. Sabe... *Ainda* me indago sobre o quanto foi *planejado*. O quanto *Ele* sabia de *antemão* (GAIMAN, 2011, p. 77, grifos do autor).

É a resposta do anjo-caído para Sandman. No começo, ele passa a impressão de que não se lembra muito bem de quem era e do que representava e, somente após a descrição apresentada pelo Senhor dos Sonhos, que Lúcifer parece começar a relembrar de quando era um anjo, de como ele realmente era. Ao dizer para Sandman que, no começo, quando ainda habitava a Cidade Prateada, ele se importava com diversas coisas, Lúcifer apresenta mais indícios de que suas funções eram extremamente importantes, que ele precisava cuidar de diversas tarefas, o que faz com que, novamente, seja possível remontar sua primeira existência a dos anjos do Apocalipse e daqueles que sentavam perante ao Criador. Os anjos que se encontravam em uma posição "privilegiada" eram aqueles que Deus mais confiava, que Ele esperava que fossem ser servos fiéis até o fim de tudo. E foi exatamente o que Lúcifer fez: seguiu os planos e desejos do Criador. Assim como ele mesmo diz, o motivo das coisas "darem errado" repousava, principalmente, no fato de que ele se importava tanto, de que ele tinha plena consciência de sua missão. Na verdade, nada "deu errado", não para Deus, e é por isso que Lúcifer *ainda* se

questiona, ainda crê que, no final, ele simplesmente seguiu aquilo que lhe foi imposto, ele foi somente mais uma peça no jogo de Deus. Nesse momento, a dúvida que paira a respeito de toda concepção de Inferno, não só de Gaiman, como o Inferno em geral, é a de que, talvez, Lúcifer não havia sido um rebelde, que ele não havia sido enviado para o submundo devido às suas ações contrárias a de Deus, mas sim, estivesse cumprindo seu papel, mesmo que não fosse assim que ele desejasse. Os anjos não podem querer nada além daquilo que lhes foi imposto, eles devem apenas cumprir as ordens do Criador. A ambiguidade de Lúcifer e, por consequência, de todo Inferno, só reforça, mais uma vez, a multiplicidade de significados para esse espaço: o que ele é, o que era e o que será. Nunca será possível dizer com certeza.

Ao dizer sobre o plano de Deus, Lúcifer aparece, pela primeira e única vez, em sua forma angelical e é possível ver que ele carrega uma espécie tocha em sua mão direita. Em mais uma passagem da Bíblia, um anjo que está com Deus no momento da abertura do último selo e que, não é possível dizer com certeza se é um dos sete que carregam as trombetas aparece com uma espécie de incensório em que é colocado fogo: "Adiantou-se outro anjo e pôs-se junto ao altar, com um turíbulo de ouro na mão. Foram-lhe dados muitos perfumes, para que os oferecesse no altar de ouro, que está diante do trono. [...] Depois disso, o anjo tomou o turíbulo, encheu-os de brasas do altar e lançou-o por terra;" (Ap, 8: 3,5). A figura de Lúcifer nesse momento remete muito a maioria das imagens que representam os anjos. A gravura de Gustave Doré **An angel leading the crusaders to Jerusalem**[55] apresenta uma figura de um anjo que muito se assemelha a apresenta por Gaiman. Obras românticas, geralmente, possuem temas sacros e, por isso, é possível perceber uma grande quantidade de pinturas com temas religiosos

[55] Um anjo liderando os cruzados para Jerusalém (tradução nossa)

Figura 75 - "An angel leading the crusaders to Jerusalem", Gustave Doré (séc. XIX – data indefinida)

Na gravura de Doré, o anjo lidera uma missão de cruzados, suas vestes flutuam e se movimentam de acordo com o ar da cena, assim como na imagem de Lúcifer em Gaiman, essa representação de anjos como figuras sublimes e elevadas, que possuem um semblante de poder e seriedade, é muito comum. Os anjos são seres puros, que vivem somente para cumprirem as funções que lhes foram designadas, que possuem uma calma e quase que uma espécie de frieza e passividade diante de tudo aquilo que acontece ao seu redor. Essas figuras são representadas dessa maneira principalmente pelo fato de que, na Bíblia, eles são assim descritos, sendo sua primeira aparição no Livro do Gênesis, após a expulsão de Adão e Eva do Paraíso: "E expulsou-o; e colocou ao oriente do jardim do Éden querubins armados de uma espada flamejante, para guardar o caminho da árvore da vida" (Gn, 3:24).

"Eu *achava* que estava me *rebelando*. Achava que estava *desafiando* seu mando. *Não*... Eu estava *apenas* concretizando outra *pequena* parte de *seu* grande e poderoso *plano*. Se *eu* não tivesse me rebelado, *outro* teria feito o mesmo em meu lugar. *Raguel*, talvez. Ou *Sandalphon*" (GAIMAN, 2011, p. 77, grifos do autor). Nesse momento, em que Lúcifer observa pensativamente suas asas e tudo o que ficou para trás, ele indica que, de fato, sua "rebeldia" não modificou nada, que o que ele achava que estava fazendo por livre-arbítrio, na verdade, era somente mais uma parte do plano de seu Criador, ele estava, mais uma vez, somente seguindo ordens. Lúcifer, então, cita outros dois nomes de anjos que poderiam ter se rebelado, ao invés dele: Raguel e Sandalphon. No livro de Henoc, Raguel aparece em duas citações, porém somente uma é interessante para esse trabalho: "Estes são os nomes dos anjos Sentinelas: [...]

Raguel, um dos santos anjos, o qual inflige punição ao mundo e às luminárias" (EN, 20:1, 4). Raguel era, então, um anjo que tinha a função de punir o mundo e é interessante perceber o porquê de Lúcifer citá-lo nesse momento, já que ele não é considerado um anjo caído e é o responsável pela condenação daqueles que pecam, sendo, dessa forma, um anjo que também está relacionado à dor e ao castigo, princípios fundamentais do Inferno. Sandalphon, por sua vez:

> Sandalphon (Shandolphon, Sandolfon – grego, "co-irmão") – originalmente o profeta Elias (Elijah). No folclore rabínico, Sandalphon é um dos grandes *sarim* (príncipes angelicais), irmão gêmeo de Metraton, mestre (*hazzam*) do canto celestial. [...] Em Mathers, The Greater Key of Solomon[56], Sandalphon é designado como "o querubim feminino da arca da esquerda". [...] Como é encarregado de Miguel[57], ele trava um combate incessante com o, aparentemente indestrutível, Samael (Satanás), o príncipe do mal (DAVIDSON, ano, p. 257, grifos do autor, tradução nossa)[58]

Sandalphon também poderia, na opinião de Lúcifer, ter se rebelado e feito parte da criação do Inferno, sendo enviado ao submundo por suas ações. Tanto Raguel como Sandalphon são mencionados por Lúcifer como possíveis transgressores das leis de Deus, passíveis de serem enviados para o Inferno, ao invés dele mesmo. Porém, *ele* era a peça que precisava ser encaixada nesse "jogo celestial", por mais que ele acredite que outros poderiam ter tomado ser lugar e serem condenados, muito provavelmente, esse não seria o plano principal, afinal, esse era, sempre foi e sempre será o seu *destino*.

O anjo-caído olha para trás, como que num movimento de regressão e memória de tudo que havia acontecido, de quando ele ainda era um anjo que habitava a Cidade Prateada e seguia sua existência cumprindo suas funções angelicais. Seu passado parece o assombrar, lembranças da forma como tudo aconteceu remoem e corroem sua memória, criando uma espécie de círculo vicioso, como se Lúcifer já não suportasse a sua condenação, como se estivesse abrindo, pela primeira vez, seus olhos, diante do fato de que ele mesmo não quis nada, não fez nada além da sua própria obrigação como anjo e, assim, ele relembra sua queda.

Os três últimos quadros dessa página parecem criar, novamente, um tríptico, que pode ser como que "separado" das cenas que estão acontecendo naquele momento da narrativa. Ao

---

[56] A grande chave de Salomão (tradução nossa). Livro psicografado.
[57] Anjo.
[58] No original: Sandalphon (Shandolphon, Sandolfon - Greek, "co-brother") – originally the prophet Elias (Elijah). In rabbinic lore, Sandalphon is one of the great sarim (angelic princes), twin brother of Metraton, master (hazzam) of heavenly song. [...] In Mathers, The Greater Key of Solomon, Sandalphon is designated "the left-hand feminine cherub of the ark". [...] As is reported of Michael, he carries on ceaseless combat with the apparently indestructible Samael (Satan), prince of evil.

relembrar sua ruína, Lúcifer diz: “Nós caímos... Meus camaradas de armas e eu, caímos *muito* profundamente... Por *muito* tempo... E, depois de cairmos uma *eternidade*, nós viemos a jazer *neste lugar*. E, percebi, então, que não haveria meios de algum dia *retornar* ao Paraíso...” (GAIMAN, 2011, p. 77, grifos do autor). Esse tríptico será nomeado, aqui, como “A Queda”, mostrando a queda em sim, a chegada ao Inferno e a revelação de uma verdade dolorida.

No primeiro quadro desse tríptico vê-se Lúcifer em uma espécie de vórtice composto por espirais de fumaça, formando como que o interior de furacão violento e arrebatador. As asas do anjo-caído estão em chamas, mostrando que, as asas de Lúcifer enquanto ele era anjo, se queimaram durante a queda e tornaram-se um vermelho ardente. Nesse primeiro quadro, o Senhor do Inferno fala sobre como ele não estava sozinho em sua derrocada final para o submundo, mas que haviam aqueles que eram simpáticos com a “sua” causa. Assim como apresentado na Bíblia: “Houve uma batalha no céu. Miguel e seus anjos tiveram de combater o Dragão. O Dragão e *seus anjos* travaram combate, mas não prevaleceram. E já não houve lugar no céu para eles” (Ap, 12:7, 8, grifos nossos). Lúcifer não estava sozinho quando decidiu rebelar-se contra o Pai e fora para o Inferno, diversos anjos o acompanharam e concordavam com ele, não desejavam mais viver sob a influência e os mandos de Deus. Esses anjos foram enviados, junto com Lúcifer, para o Inferno e se tornaram anjos caídos, símbolos do mal, da ganância, da desobediência e, principalmente, das consequências do desrespeito perante o Criador. A queda Lúcifer e seus anjos foi bastante retratada em obras artísticas como nas ilustrações de Doré para o **Paraíso Perdido**, de John Milton e **Divina Comédia**, de Dante Alighieri (que já foi apresentado nesse trabalho, na figura 33).

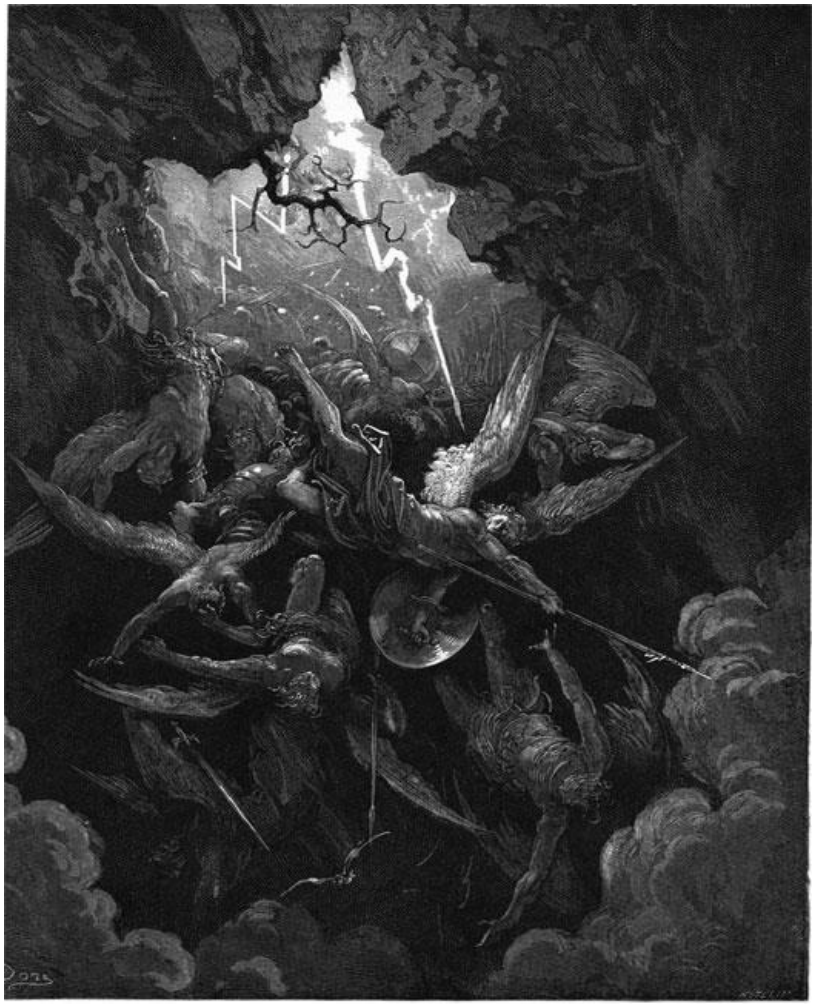


Figura 76 - "War in heaven", Gustave Doré (1873)

As imagens que apresentam esse momento da queda de Lúcifer sempre são representadas como uma ocasião rodeava de caos, trevas e tormentos, demonstrando que, aparentemente, a vontade de Deus como fora exposta na maioria dos textos que narram a história da queda, não era somente punir o anjo-caído, mas mostrar a todos as consequências de uma "decisão ruim", como se o castigo infligido a Lúcifer fosse uma maneira de demonstrar, para todos os anjos, o que aconteceria com eles caso decidissem seguir o mesmo caminho. Deus, nesse caso, parece se eximir tanto da "culpa" de ter criado um ser maldoso, como reforça que a escolha de se rebelar e desobedecer às Suas ordens coubesse somente àqueles que assim decidissem.

O "tríplice da queda" segue para seu segundo quadro, em que o leitor apreciador pode observar Lúcifer depois do momento da queda, dentro de um lago avermelhado, com pedras e formações rochosas difusas e caóticas, cabisbaixo, o anjo-caído parece observar o seu redor, ele está nas profundezas do mundo, no lugar que não é lugar, condenado e humilhado.

É, nesse momento, que Lúcifer percebe que está em um lugar condenado, que sua "rebeldia" teve um preço e estava na hora de pagar. Depois da queda, vem a confirmação de sua penitência, a descoberta de sua nova morada. Por mais que a queda doa, a realização de seu castigo parece, agora, muito mais real e verdadeiro. Seja qual for o motivo e a maneira como Lúcifer chegou ali, agora essa será sua eterna morada e cabe a ele governar e "organizar" esse espaço e o que ele representa.

Quando Lúcifer diz que fora arremessado para esse lugar, é possível que o Inferno tenha sido criado de três formas diferentes: a primeira diz respeito a esse ser um espaço que já existia desde o Princípio e estava somente esperando para que tivesse alguém ou algo para governá-lo, dando mais um indício do "grande plano" de Deus em criar um lugar de tortura, dor e punição; a segunda refere-se à fala de Lúcifer sobre "cair por uma eternidade", indicando que Deus, durante o período em que os anjos caíram, ele tivesse tido a oportunidade de criar um lugar para eles e também para os pecadores, mesmo que a queda não tivesse sido "arquitetada"; a terceira e última praticamente exime toda interferência de Deus em relação ao Inferno e pode ter relação com a energia cósmica do próprio universo que, ao perceber que esses anjos estavam sendo expulsos da Cidade Prateada, tenha criado, de forma orgânica, um espaço para que eles fossem enviados, porém, essa teoria parece a menos plausível, já que esse é um espaço de tortura baseada em "pecados morais e religiosos", elementos que, dificilmente, poderiam ser ligados a todo cosmo.

Após atingir e ter consciência de onde está, o anjo-caído percebe mais uma coisa: ele perdeu sua inocência e fui expulso, para sempre, seu retorno para o Paraíso é impossível. Sua existência, dali em diante, acontecerá naquele lugar, queira ele ou não e, ao compreender esses fatos, Lúcifer se enfurece e se desespera. É aquilo, não há mais volta, suas ações tiveram suas respectivas reações, mesmo que essas não estivessem totalmente sob seu controle, caso o plano tenha realmente partido de Deus, ele se rebelou e teria que sofrer as devidas consequências de seu ato. A revelação dessa verdade deixa Lúcifer consternado, perceber que fora renegado por seu Pai, que a sua existência anterior nunca poderia voltar e acreditar, nesse momento, que todos os tormentos e dores que estão por vir são, unicamente, sua culpa corrói e destrói o anjo-caído. Ao adentrar as terras infernais, sua inocência angelical fora corrompida e, ao experimentar o ódio, a raiva, o orgulho e a aflição causados pelo seu próprio Criador, Lúcifer já começa a moldar sua natureza satânica. Todos esses sentimentos, até então, desconhecidos e tão poderosos são capazes de transformar até mesmo um ser celestial em uma criatura amarga e má. A partir desse ponto, Lúcifer deixa seu passado angelical totalmente para trás e se transforma nesse ser horrível e destruidor. Até o momento em que ele percebe que, talvez, tudo

que ele passou possa ser somente parte de um plano, um plano que havia se concretizado a muito tempo e que ele não precisava mais seguir. Ele estava livre. Ele poderia, talvez pela primeira vez, decidir o que de fato desejava: ele iria deixar o Inferno, esse lugar nunca pertenceu a ele.

> *Dez bilhões de anos* dedicados a garantir um lugar para *que mortais falecidos* se *torturassem*. E, como *todos* os masoquistas, eles é que davam as ordens... "Me queimem", "me congelem", "me devorem", "me machuquem"... E era o que *fazíamos*. E ainda havia a *raça demoníaca*, imagine ser o *Mestre* e o *Senhor* de tais criaturas. Outrora foram um *punhado* de anjos que *caíram* comigo na *alvorada dos tempos*. Depois, outros vieram parar aqui, vindos de *toda parte* e ao longo dos milênios, tornando este canto o seu *lar*. *Em pouco tempo,* eu me transformado em seu *Mestre e Senhor*, um *milhão* dessas criaturas ou mais, *discutindo, guerreando* e *tocando a vida*... [...] No *início*, achei *divertido*. Eu era... *Sou*... mais poderoso do que qualquer um deles. Poderia ter *destruído* qualquer uma daquelas criaturas, talvez todas, sem *muito* esforço. Então, eu *manipulava* os demônios, incitava *um* contra o *outro*, deixava que formasse *facções*, *dissidências* e arquitetassem *planos*. Mas... Mas eu fui me *enfadando*, Senhor dos Sonhos. Me enfadando *em demasia*. Eu deixei de me *importar* (GAIMAN, 2011, p. 78 – 79, grifos do autor)

Lúcifer continua explicando o que aconteceu para que ele tomasse a decisão de deixar para sempre o Inferno. Ele continuava recebendo ordens, vindas de mortais que desejavam e suplicavam para serem torturados e esperavam que tanto Lúcifer como todos os habitantes do Inferno seguissem à risca suas vontades de dor através da culpa e da tortura. O Rei do Inferno também não parece muito feliz com aqueles que dividem o espaço infernal com ele, falando sobre como ele desprezava a raça demoníaca: é nesse momento que se vê que, para Lúcifer, contrariando sua fala anterior, os anjos que caíram junto com ele são parte dos demônios e estão ali servindo como simples "súditos" de seus mandos e escolhas; o resto dos demônios parecem ser marionetes de Lúcifer, que ele brinca para passar o tempo e se divertir, assim como ele mesmo descreve. Porém, com o tempo, o anjo-caído parece ter se cansado dessa forma de "vida", ele não conseguia enxergar mais o sentido de continuar fazendo o que sempre fez, ainda mais depois de perceber que ele não passava de um peão para os jogos do Pai. Antes, quando ainda era um anjo, Lúcifer "se importava com tantas coisas", mas agora ele "deixou de se importar", sua existência é vazia e sem sentido, não existe mais porquê continuar.

O Rei do Inferno também se cansou dos mortais, seres que parecem tão insignificantes como o restante do Inferno. No diálogo que ele tem com Sandman enquanto tranca as portas de seu "escritório" – e que já fora apresentado integralmente nesse trabalho – ele expressa muito bem seu descontentamento e é, nesse momento, que uma das questões mais pungentes e centrais

de todo Inferno de Gaiman é mostrado: a questão da escolha. “E os *mortais*! Eu lhe pergunto... *Por quê*? Me explique por favor... *Por quê*? [...] Por que eles me culpam por todas as suas fraquezas?” (GAIMAN, 2011, p. 80, grifos do autor). Lúcifer parece estar cansado de ser apresentado como aquele que “tenta” os mortais, o “príncipe do pecado”, aquele que se transformou em cobra para seduzir Eva para que ela e Adão cometessem o pecado primeiro. Ao procurar “demônio” na Bíblia uma das opções que aparecem é: “tenta Cristo”, ou seja, de acordo com os escritos sagrados, Lúcifer tinha como função aliciar almas humanas para o mal. Se algum mortal pecasse, a “culpa” de sua própria escolha seria de Satanás, do tentador, daquele que precisa demonstrar seu poder de sedução e malícia, já que é isso que ele faz; quando um humano desobedecesse sua própria crença e acaba cometendo algo que ele julga estar errado, quem o induziu ao erro foi Lúcifer. “Eles usam *meu nome* como se eu passasse o *dia inteiro* empoleirado em seus *ombros*, forçando-os a cometerem *atos* que, em outra situação, julgariam *repulsivos*” (idem). Nessa falta, Lúcifer, mais uma vez, demonstra sua indignação com os humanos, evocando a clássica imagem de um “diabo” e um “anjo” que ficam no ombro dos mortais falando: faça isso ou faça aquilo. Essa é uma alegoria muito comum na cultura popular, apresentando essas duas personagens como aqueles que decidem e induzem as pessoas a realizarem ações “boas” ou “más”. Essa é uma imagem que Lúcifer quer se desvencilhar, ele não se enxerga assim e, muito menos, realiza essas ações, já que elas não fazem diferença alguma na sua existência.

“Cada um leva a própria vida. Eu não levo suas vidas por eles. Então, essa cambada *morre*, vem pra *cá* (tendo *transgredido* o que julgavam ser correto) e espera que nós realizemos seu desejo de *dor* e *castigo*. Eu não *obriguei* nenhum deles a vir para estes cantos” (GAIMAN, 2011, p. 80, grifos do autor): esse é o ponto mais decisivo e chocante a respeito do Inferno. Na Bíblia, Deus é quem julga e condena as almas daqueles que morreram: “Eu vos digo: no dia do juízo os homens prestarão contas de toda palavra vã que tiverem proferido. É por tuas palavras que serás justificado ou condenado” (Mt, 12: 36, 37) e, mais adiante: “E a esse servo inútil, jogai-os nas trevas exteriores; ali haverá choro e ranger de dentes. [...] ‘E estes irão para o castigo eterno, e os justos, para a vida eterna’” (Mt, 25: 30 – 40). Para a crença cristã, Deus julga e sentencia os humanos de acordo com aquilo que eles viveram durante seu tempo na Terra. Se o mortal pecou e não seguiu os ensinamentos tanto de Cristo, como do Criador, ele deve ser lançado ao Inferno e, lá, deverá sofrer as dores e tormentos que lhes são cabíveis. Nas mitologias nórdica, romana e grega, o Inferno não é um espaço dedicado somente para aqueles que “pecaram”, mas é o lugar para onde todos os mortos são enviados. Lá, as almas irão passar por julgamentos e terão suas sentenças escolhidas. Ou seja, para esses povos, suas ações

também terão consequências, mas a ideia de "pecado" não é necessariamente aplicada aqui, cada um viveu sua vida da maneira que julgava melhor e, quando chegar o momento de sua morte, será sentenciado e terá a eternidade compatível com sua experiência terrena. Os representantes do Inferno nessas mitologias nada têm a ver com o demônio judaico-cristão, que é descrito como um ser que deseja e age com o intuito de fazer o mal para poder coletar almas e castiga-las, assim como Lúcifer diz: "Falam que ando por aí *comprando almas* aos berros como um feirante em dia de feira. Jamais se perguntam *por quê*. Eu não preciso de *almas*. E como alguém pode *possuir* uma alma?" (GAIMAN, 2011, p. 80, grifos do autor).

Por mais que as diversas crenças e mitos a respeito do Inferno sejam diferentes entre si, o conceito de "sofrer por escolha própria" é um novo elemento no eixo central infernal, já que coloca a pergunta: "mas quem escolheria sofrer"? A resposta para essa questão parece bem simples para Lúcifer: "*Não*, eles são seus *próprios senhores*... Apenas *detestam* ter de admitir isso" (GAIMAN, 2011, p. 80, grifos do autor). Toda questão de tortura e tormentos que ronda o Inferno recai sobre uma simples ideia: o livre-arbítrio. Esse conceito que, de acordo com a maioria das crenças, é inerente a todo humano, é colocado à prova no momento em que eles são julgados por suas ações. Se para cada ação, há uma reação, a escolha deixa de ser baseada simplesmente no *desejo* de cada e passa a ser motivado por recompensas ou castigos. Quando um humano decide não fazer algo porque acredita que essa ação pode leva-lo à danação eterna, ele perde o controle do que realmente deseja; e o mesmo acontece quando se fala do contrário: se alguém decide fazer uma "boa ação" porque sabe que sua recompensa será positiva, suas intenções estão corrompidas pela certeza de uma boa recompensa. A partir desse ponto, então, Lúcifer contesta que, na verdade, não existe um julgamento, ninguém está anotando quem faz o "bem" e quem faz o "mal", mas quem realmente é o agente do juízo é o próprio ser humano que agiu da maneira como desejava e, agora, acredita que deve ser punido por seus erros. Talvez, descobrir que não existe esse ser supremo que declara quem é "culpado ou inocente" levaria a um eterno caos terreno, ou talvez não, talvez, dessa forma, os humanos pudessem finalmente viver da maneira que desejam, a pergunta que fica é: "eles seriam capazes?", já que até mesmo Lúcifer diz que os mortais não aceitam admitir que estão, sim, no controle de suas próprias ações. Se o demônio não tenta os mortais, então a maldade dos mesmos é inerente a eles? Provavelmente a resposta para essa questão seria insuportável para os humanos.

Depois que Lúcifer deixa o Inferno e Sandman decide entregá-lo aos anjos Remiel e Duma, o mecanismo desse espaço é modificado. Ao chegarem ao Inferno, os anjos retomam as atividades de dor e tortura de seus habitantes e, ao avistar uma besta demoníaca açoitando, com prazer, uma alma, Remiel lhe diz:

> Assim era o *antigo* Inferno. Um lugar de tortura sem sentido e dor sem propósito. Não haverá mais violência devassa; chega de sofrimento infligido sem razão ou explicação. Nós maltrataremos você. E *não* nos lamentaremos. Mas não faremos isso para puni-los. Nós faremos isso para *redimi-lo*. Porque, depois de tal feito, você será uma pessoa melhor. E porque nós o amamos. Um dia, você nos *agradecerá* (GAIMAN, 2011, p. 210, grifos do autor).

Então, o humano que estava sendo torturado lhe responde: "Mas... Você *não* entende... Isso torna tudo *pior*. Muito pior..." (GAIMAN, 2011, p. 211, grifos do autor. Aqueles que habitam o Inferno não desejam se redimir, eles não estão ali para que seus pecados possam ser libertados, eles querem sofrer, querem ser punidos pelos seus pecados. Ao dizer que as coisas irão mudar no Inferno, Remiel transforma todo esse espaço, tirando-o do "controle" das almas, já que o desejo delas era de tortura, de dor e sofrimento próprios, de sentir os tormentos que suas ações lhes proporcionaram. "Redenção é o ato ou efeito de redimir ou remir, que significa libertação, reabilitação, reparo, salvação. É o ato de adquirir de novo, de resgatar, de tirar do poder alheio, do cativeiro. É livrar-se de um passo arriscado, é livrar-se das penas do inferno" (SIGNIFICADOS..., *online*) Remiel e Duma acreditam que estão modificando o Inferno, sua missão depois de serem enviados à para esse espaço é a de transforma-lo em algo diferente, mostrar para aqueles que estão sendo torturados que exista, talvez, uma pequena chama de "esperança", porém, o Inferno não foi feito para salvar ninguém, seu propósito não é esse. Ao tentar modificar o Inferno para que ele se torne um lugar no qual as almas são passíveis de mudança, os anjos talvez tenham transformado todo cosmo e todo conceito de Inferno, o porquê de as almas serem enviadas para lá e qual é o dever e função de cada criatura demoníaca. O Inferno nunca será o mesmo sem a presença de Lúcifer, sem que ele cumpra sua função e, ter desviado do grande plano de Deus talvez tenha sido sua verdadeira rebelião. Mas agora, Remiel e Duma são os governantes do Inferno, o que está por vir ainda é incerto. Ou talvez não. Talvez seu destino já esteja escrito, mas o único que poderia ter esse conhecimento é Destino. E ele caminha por seus jardins.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

> Sandman: Eu sou um mundo flutuando no espaço e gerando vida.
> Coronzon: Eu sou uma nova que explode... cremando planetas.
> Sandman: Eu sou o Universo... englobando todas as coisas, acalentando a vida.
> Coronzon: Eu sou a antivida, a besta-fera do juízo final. Eu sou as trevas no fim da existência. O fim dos universos, deuses e mundos... de tudo. SSS. E o que você será, então, Senhor dos Sonhos?
> Sandman: *Eu sou a esperança* (GAIMAN, 2010, p. 122 – 123, grifos nossos)

A presente pesquisa teve como objetivo demonstrar quais e como as diferentes linguagens presentes em **Sandman** constroem e reconstroem os significados dessa obra. A partir do estudo da intertextualidade e da interdiscursividade, foi possível observar os movimentos que dessa multi-composição artística.

Primeiramente, foi necessária uma investigação do enredo de **Sandman**, especialmente do arco *Estação das Brumas*. Diante do fato de que as histórias dos arcos estão intrinsicamente interligadas, também foi necessário revisitar narrativas anteriores e posteriores ao arco assinalado, demonstrando como o universo criado por Neil Gaiman é ramificado e resignificado em diversos momentos. Apresentar o enredo dessa obra serviu não somente para apresentar ao leitor a trajetória do Senhor dos Sonhos, mas também para introduzir a maneira como o autor entende e deseja apresentar sua narrativa, revelando seu novo universo a cada nova página.

A partir da exposição do enredo, algumas páginas de **Sandman** foram selecionadas para dar início ao exame das linguagens presentes na obra. Uma breve introdução a respeito da pluralidade artística e referencial que seriam encontradas durante esse trabalho foram apresentadas para o leitor, trazendo para a superfície alguns pontos de destaque na obra de Gaiman que foram expostos com mais detalhe, durante a análise empreendida no terceiro capítulo.

Após a explanação do enredo e da introdução ao conceito das múltiplas linguagens, foi empreendida a tarefa de elucidar as teorias que permearam essa pesquisa. Primeiramente, o estudo do intertexto (ou intertextualidade) foi apresentado para o leitor: a teoria de Julia Kristeva, que teve como base as ideias de Mikhail Bakhtin serviu como base para compreender a maneira como os textos (escritos) estão intimamente interligadas, criando e recriando novos significados cada vez que novas narrativas são apresentadas ao universo literário, além de demonstrar como **Sandman** buscou em diversos momentos referências a textos anteriores com

o intuito de criar sua própria narrativa. Em seguida, o estudo a respeito da interdiscursividade ou intermidialidade foi apresentado: como **Sandman** não se trata de uma obra puramente escrita, foi necessário analisar, também, sua parte imagética; a partir da pesquisa feita por Claus Clüver e Leo Hoek, foi possível analisar a maneira como a arte visual se combina com o texto para criar um fazer artístico diferente. As teorias acerca dos quadrinhos de Will Eisner, Scott McCloud e Santiago García foram fundamentais para entender como essa combinação do texto escrito com a imagem visual funciona dentro dessa arte e como os autores dessas obras apresentam seus universos. Estudos acerca da arte visual também foram expostos nessa pesquisa, devido ao fato de que, em diversos momentos da obra de Gaiman, elas estão presentes e exercem um papel fundamental na construção de **Sandman**, para tanto, foi necessária uma análise acerca da teoria da Arte a partir das teorias de Giulio Argan, E.H. Gombrich e Heirinch Wöfflin.

A partir dessa exposição teórica, foi possível apresentar ao leitor a análise da multiplicidade de linguagens em **Sandman**. Para tanto, dois temas foram escolhidos para esse momento, a fim de elucidar melhor as nuances presentes na obra, além de construir uma "narrativa teórica" para o presente trabalho, ou seja, poder recriar, de acordo com o que fora estudado, uma nova maneira de compreender e se inserir no universo ficcional de Gaiman, trazendo para o trabalho um olhar não somente teórico-crítico, mas também que possa ser fértil para futuros estudos. Os temas, assim como já explicitado anteriormente, foram escolhidos baseado em sua relevância tanto para o enredo como para essa pesquisa. O que ficou claro a partir da análise dos temas foi o quão fértil é o universo de Gaiman e como **Sandman** é uma obra que combina aspectos provindos de lugares diferentes, mas que se conectam de maneira a construir um mundo totalmente novo.

O primeiro tema "O amor entre o Rei dos Sonhos e a rainha Nada" apresentou para o leitor desse trabalho a trajetória que levou com que Sandman ficasse apaixonado pela rainha e como, desse amor, vieram grandes catástrofes e sofrimentos para ambos. O amor dessas personagens foi o que levou a destruição da tribo de Nada e que fez com que Lúcifer entregasse a chave do Inferno para o Senhor dos Sonhos, colocando-o em uma posição complicada e desafiadora. Esse tema foi selecionado devido ao fato de trazer à luz uma nova faceta desse Perpétuo, que demonstrou que ele também está sujeito a sentimentos "humanos" e ao "poder" de seus outros irmãos.

O segundo tema "O reino do Inferno. E seu rei" demonstrou as consequências do relacionamento entre Sandman e Nada. Todo sofrimento que os amantes haviam tido no passado, foi expandido para o presente e transformado em uma tortura quase sem fim. Nada

estava presa no Inferno durante dez mil anos e o Senhor dos Sonhos tinha que conviver com o fato de que ele condenou uma mortal ao reino de Lúcifer. Além da questão que Sandman havia desafiado o anjo-caído no passado e este desejava se vingar, ele ainda teria que consertar erro que tinha feito com Nada. Os dois temas demonstram como as histórias presentes em **Sandman** também relacionam e funcionam de maneira conjunta, apresentando ao leitor/apreciador uma espécie de "cama de gato" narrativo.

As relações entre as múltiplas linguagens ficaram evidentes durante o percurso apresentado no terceiro e último capítulo. Neil Gaiman construiu e reconstruiu os diversos significados dessa obra ao apresentar uma narrativa que combina elementos provindos de crenças religiosas, de aspectos antropomórficos, de ideias do imaginário coletivo, da Arte e, desenvolveu, por meio do texto escrito e do texto visual, uma obra que pode ser lida por um grande público, ou seja, ele trouxe para seu leitor/apreciador aspectos diferentes que se completam, se transformam, se criam e se recriam constantemente.

É certo que diversas questões acerca de **Sandman** e, principalmente, do arco *Estação das Brumas* não puderam ser elucidadas nesse trabalho, devido ao prazo para a entrega do mesmo. O universo que Gaiman construiu nessa *graphic novel* é vasto e ramificado, tornando praticamente impossível que o seu todo seja apreciado de maneira correta dentro de uma pesquisa de mestrado. A bagagem trazida para e por **Sandman** é grandiosa e repleta de múltiplas variações, o que faz com que as discussões acerca dessa obra possam ser muito diversificadas, criando uma grande rede de interpretações e debates.

Fica claro a importância e a grandiosidade de **Sandman** durante todo trabalho e, a evidência de que esse tema e aqueles que estão relacionados a ele devem povoar cada vez o meio acadêmico. A multiplicidade de linguagens presente em na obra de Neil Gaiman não é distribuída de maneira randômica na narrativa, mas apresentam e reconfiguram o todo do enredo e do que o autor desejava apresentar para o seu leitor/apreciador. **Sandman** não é "uno", mas sim, é multíplice, diverso e numeroso, é um universo dentro de um outro universo, ele é tudo que o engloba e que o torna aquilo que ele é.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALIGHIERI, Dante. **Divina Comédia**. Trad. José Pedro Xavier Pinheiro. São Paulo: eBooks Brasil, 2003.

ALLEN, Grahaam, **Intertextuality**. Londres e Nova York: Routledge Taylor and Francis Group, 2000.

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte moderna**. Trad. Denise Bottmann e Federico Carrotti. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

ARISTÓTELES. **Arte poética**. Trad. Pietro Nassetti. São Paulo: Martin Claret, 2007.

BAKHTIN, Mikhail. **Problemas da poética de Dostoiévski**. Trad. Paulo Bezerra. 5. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2015.

BEATY, Bart. **Comics versus art**. Toronto: University of Toronto Press, 2012.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. Trad. Francisco de Ambrosis Pinheiro Machado. Porto Alegre, RS: Zouk, 2014.

BEZERRA, Paulo. Prefácio: **Uma obra à prova do tempo**. In: BAKHTIN, Mikhail. **Problemas da poética de dostoiévski**. 5. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2015, p. V – XXII.

BÍBLIA. Tradução Frei João José Pedreira de Castro. 146. ed. Santa Cecília, SP: Ave-Maria Editora, 2002.

BRODSKAÏA, Nathalia. **Impressionismo**. Trad. Gil Reyes. São Paulo: Folha de São Paulo, 2017.

_____. **Pós-Impressionismo**. Trad. Gil Reyes. São Paulo: Folha de São Paulo, 2017.

CAMPBELL, Eddie. **Eddie Campbell's Graphic Novel Manifesto**. *The New York Times* Magazine, 2004.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos**. Trad. Vera da Costa e Silva, Raul de Sá Barbosa, Angela Melim e Lúcia Melim 29ª ed. Rio de Janeiro: José Olympo, 2016.

CLÜVER, Claus. "Inter textus/Inter artes/Inter Media". **Aletria. Revista de estudos de literatura**. Belo Horizonte, jul-dez., p. 11-41, 2006.

_____. Estudos interartes: conceitos, termos, objetivos. **Literatura e sociedade**, São Paulo, n. 2, p. 37-55, dec. 1997.

COMPAGNON, Antoine. **O demônio da teoria: literatura e senso comum**. Trad. Cleonice Paes Barreto Mourão. 2. ed. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

CORTÁZAR, Julio. **Valise de cronópio**. Trad. Davi Arriguci Jr. e João Alexandre Barbosa. São Paulo: Perspectiva, 2008.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

_____. **Narrativas gráficas**. Trad. Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2013.

FAURE, Élie. **Arte Egípcia**. Trad. Gil Reyes. São Paulo: Folha de São Paulo, 2017.

FRASSON, Bruna. **Lilith: deusa ou demônio?** Disponível em: https://madalena.saladeaula.info/2017/11/27/lilith-deusa-ou-demonio/.

FERREIRA SÁ, Luiz Fernando; MANSUR, Miriam Piedade. As cegueiras de John Milton e Jacques Derrida**. Cadernos de Semiótica Aplicada**, vol. 7, n. 1. Araraquara, SP: 2009.

GARCÍA, Santiago. **A novela gráfica**. Trad. Magda Lopes. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

GAIMAN, Neil. **Estação das brumas**. In: _____. **Sandman**: edição definitiva. Trad. Jotapê Martins e Fabiano Denardin. 2. ed. Barueri, SP: Panini Books, 2011, v. 2, p. 11-212.

_____. **Sandman**: edição definitiva. Trad. Jotapê Martins e Fabiano Denardin. Barueri, SP: Panini Books, 2010.

_____. **Alerta de Risco**. Trad. Augusto Calil. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2016.

GERSHMAN, Rachel. **Roy Lichestein artist overview and analysis**. Disponível em: http://www.theartstory.org/artist-lichtenstein-roy.htm, 2017.

GOMBRICH, Erns Hans. **A história da arte**. Trad. Álvaro Cabral. 16. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2015.

GROENSTEEN, Thierry. **The impossible definition**. In: ____ HEER, J.; WORCESTER, K. (Ed.): **A Comics Studies Reader**. Jackson: University Press of Mississipi, 2009.

GUIMARÃES, Edgard. **Estudos sobre histórias em quadrinhos**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2010.

HATTNHER, Álvaro: **Um breve olhar teórico sobre histórias em quadrinhos**. In: Arnaldo Pinheiro Mont'Alvão Júnior e Edgar Cézar Nolasco (Org.). **Das pinturas rupestres de Lascaux: uma viagem pelo universo dos quadrinhos**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2014.

HELLHER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. Trad. Maria Lúcia Lopes da Silva. São Paulo: Gustavo Gil, 2013.

HESSEL, Marcelo. **Onze vezes em que Sandman e o universo DC se encontraram**. Disponível em: https://omelete.com.br/quadrinhos/lista/onze-vezes-em-que-sandman-e-o-universo-dc-se-encontraram/1/. Acesso em: 15 de Agosto, 2017.

HOEK, Leo. **A transposição intersemiótica: por uma classificação pragmática**. In: ARBEX, Márcia (Org.) **Poética do visível**: ensaios sobre a escrita e a imagem. Belo Horizonte: Programa

de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários, Faculdade de Letras da UFMG, 2006, p. 167 - 189.

HOMERO. **Odisseia**. Trad. Jaime Bruna. São Paulo: Cultrix, 1997.

KRISTEVA, Julia. **Introdução à semanálise**. Trad. Lucia Helena França Ferraz. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

_____. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2006.

PRADO, João Batista Toledo. **Monstrum in Fabula: uma leitura de Virgílio, Eneida III.** In: ____ Pelas veredas do fantástico, do mítico e do maravilhoso. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2013.

RIBEIRO JR, W.A. **As moiras**. Disponível em: http://greciantiga.org/arquivo.asp?num=0861, 2007.

_____. **Deméter e Perséfone**. Disponível em http://greciantiga.org/arquivo.asp?num=0198, 1999.

_____. **Eros e Tártaro, amor e abismo**. Disponível em: http://greciantiga.org/arquivo.asp?num=0657, 1999.

_____. **Hades**. Disponível em: http://greciantiga.org/arquivo.asp?num=0172, 2002.

_____. **Os gigantes e a** gigantomaquia. Disponível em: http://greciantiga.org/arquivo.asp?num=0175, 2013.

ROSENTHAL, Léon. **Romantismo**. Trad. Gil Reyes. São Paulo: Folha de São Paulo, 2017.

ROUND, Julia: **“Is this a book?” DC Vertigo and the redefinition of comics in the 1990s**. In: ____ Paul Williams e James lYONS (Org.): **The rise of the American comics artist: creators and contexts**. Mississippi: The University Press of Mississippi, 2010.

SAMOYAULT, Tiphaine. **A intertextualidade**. Trad. Sandra Nitrini. São Paulo: Hucitec, 2008.

TAVARES, Enéias. **[Resenha] Sandman – Volume 4: Estação das Brumas**. [online] Disponível em: https://blogsemserifa.com/2016/05/10/resenha-sandman-volume-4-estacao-das-brumas/.

VIGNA, Elvira. Os sons das palavras: possibilidades e limites da novela gráfica. **Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea**, n. 37. Brasília, p. 105-122, 2011.

URÂNTIA – Fundação Urântia: editor original de O Livro de Urântia. **A rebelião de Lúcifer (livro 53)**. [online] Disponível em: https://www.urantia.org/pt/o-livro-de-urantia/documento-53-rebeliao-de-lucifer.

VIRGÍLIO. **Eneida**. Trad. Manuel Odorico Mendes. EbooksBrasil, 2005.

ZUMTHOR, Paul. **A letra e a voz**. Trad. Amálio Pinheiro e Jerusa Pires Ferreira. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

WATTS, Isaac. **Divine and moral songs for children**. 1715.

WÖFFLIN, Heirinch. **Conceitos fundamentais da história da Arte**. Trad. João Azenha Jr. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2015.