

O mestre dos sonhos: uma reflexão das percepções históricas e mitológicas da revista em quadrinhos Sandman

Marcelo Fernandes de Miranda¹

Resumo

O presente artigo expressa uma reflexão sobre a revista em quadrinhos Sandman, o mestre dos sonhos. Esta história em quadrinhos é repleta de material histórico e seu autor, Neil Gaiman se empenha em introduzir, seus personagens e algumas entidades míticas, que possuem características reinventadas, em eventos e acontecimentos com embasamento histórico. Todos os personagens interagem com a entidade que leva o nome da revista: Sandman. Ele é o mestre dos sonhos e faz parte da família dos Perpétuos; sete seres que não são deuses, mas personagens envoltos em conceitos que remetem a entidades míticas. Cada um possui seu reino e semelhanças com deuses e personagens, na maioria, Gregos. Para um maior entendimento de como o autor introduz elementos históricos em sua obra, a revista de número 30 foi selecionada para ser melhor detalhada e o personagem histórico relatado é o imperador Romano Augustus César.

Palavras-chaves: Sandman; Mitologia; Augustus César; Arte Sequencial.

Abstract

This article presents a reflection on the magazine: Sandman, the master of the dreams. This history it contains of historical material and its author, Neil Gaiman if it pledges in introducing, its mythical personages and some entities, that possess to meaning characteristics, in events with historical basement. All the personages interact with the entity that takes the name of the magazine: Sandman. It is the master of the dreams and is part of the family of the Perpetual ones; seven involved beings that are not gods, but personages in concepts send to the mythical entities. Each one possess its kingdom and similarities with gods and personages, in the majority, Greeks. For a bigger agreement of as the author the magazine of number 30 introduces historical elements was selected better to be detailed and the told historical personage is Emperor Romano Augustus Cesar.

Words-keys: Sandman; Mitologia; Augustus César; Arte Sequencial

¹ Graduado no curso Licenciatura em História e pós Graduado em Filosofia.

Somos da mesma matéria que são feitos
os sonhos, e nossa pequena vida é
cercada por um sono.

Willian Shakespeare

Sumário

Introdução	6
Arte Sequencial: um instrumento no estudo de história	8
Sandman: mitos e mitologia reinventados	12
Sandman: Espelhos Distantes – Augustus	22
Encerramento.....	33
Apêndice	36
Referências bibliográficas	42

Introdução

O ser humano dá sentido à história. Ele narra os acontecimentos e determina toda e qualquer repetição amidiada no seu cotidiano. O que chamamos de história só existe porque é o ser humano que a constrói, e cabe a ele procurar

Tudo o que compõe a vida quotidiana de todos os homens, inclusive o que só um virtuoso do diário íntimo discerniria nela, tudo isso constitui, de direito, caça para o historiador, pois, em que outra região do ser que não na vida quotidiana, dia após dia, poderia refletir-se a historicidade? O que não significa, de modo algum, que a história deva tornar-se história da vida quotidiana.²

Ela, a história, longe de ter uma forma e ser esgotável, existe para que o ser humano se entenda, e entenda os outros a sua volta. Há história no mais ínfimo fragmento onde o homem teve algum contato. Há história na mais íntima das ocasiões onde o ser humano obteve alguma relação quotidiana. Há história nos documentos, oficiais ou não, pois foram escritos pelo homem. Há história nos relatos e percepções que a humanidade promove. Há história nas conversas diárias proferidas pelas pessoas. A história está a nossa volta e para interpretá-la surge o historiador, um “articulador” que “lê” as passagens ocorridas, através de indícios que vagueiam na “trama histórica”. Os indícios estão embutidos em fatos que remetem a acontecimentos concretos. Esse é o ponto de partida da história, um evento empírico que surge e dá margem as divagações e a imaginação do historiador. “Tudo é histórico, logo, a história não existe.”³ Ela não existe *a priori*, a construção e a interpretação de eventos é que existem, pois o que ordena a natureza, aos olhos do homem é o próprio homem.

Este artigo procura apresentar algumas histórias em quadrinhos como fontes históricas. Esse tipo de “mídia” é advindo da literatura que só se difere da história por não ter, necessariamente, um ponto de partida em um acontecimento empírico. “A literatura sugere formas alternativas de conhecer e descrever o mundo e usa a linguagem imaginativamente para representar as ambíguas e imbricantes

2 VEYNE, Paul Marie. **Como se escreve a história**. Brasília: editora UNB, 1992. p. 21

3 Idem. p. 17.

categorias da vida, do pensamento, das palavras e da experiência”⁴ Isso, a revista de história em quadrinhos *Sandman* faz muito bem. Essa série foi a primeira obra em quadrinhos a ganhar um prêmio dedicado somente a livros em prosa o *Word Fantasy Award*. Seu criador Neil Gaiman é um britânico que mistura vários tipos de conceitos, mistérios, fantasia e elementos históricos em seus enredos. Na série *Sandman* encontramos personagens históricos como: Willian Shakespeare, Marco Polo, o imperador Augustus César, um dos líderes da revolução Francesa Robespierre, entre outros. Esses personagens interagem com *Sandman* e com entidades míticas e personagens criados pelo próprio Gaiman.

Para uma melhor investigação acerca do conteúdo histórico embutido na série, tomaremos como fonte, a ser detalhada, a revista *Sandman* de número 30. Esta faz parte de um conjunto de histórias que levam o nome de “Espelhos Distantes”. Este número conta um dia na vida do imperador Augustus César. Toda a fantasia histórica e a minúcia de detalhes fazem deste número ser digno de ser chamado de fonte histórica. A narrativa usada por Gaiman é embasada por acontecimentos históricos, onde ele consegue incluir os seus personagens no decorrer dos eventos.

Como todas as narrativas, esta coloca a ação numa estrutura referencial; supõe um certo repertório de associações e respostas, da parte de sua audiência, e proporciona uma forma significativa à matéria-prima da experiência. Mas, como estamos, em primeiro lugar, tentando entender sua significação, não devemos desanimar com seu caráter fabricado.⁵

Pois este caráter fabricado não anula toda a beleza e seriedade que a obra demonstra. *Sandman* é um marco nos quadrinhos de cunho adulto e é um dos precursores de uma linha editorial voltada exclusivamente para esse público.

As histórias em quadrinhos ou arte sequencial possuem propriedades imagéticas que, junto com as palavras transmitem as informações com mais “vigor”. Este segmento vem sendo usado na busca de material histórico, pois o bom historiador é, antes de tudo, um bom escritor. A ficção está intrínseca na história,

4 KRAMER, Lloyd S. Literatura, crítica e imaginação histórica: o desafio literário de Hayden White e Dominick Lacapra. In: HUNT, Linn. **A nova história cultural**. São Paulo: Martins Fontes, 1995. p. 158.

5 DARTON, Robert. **O grande massacre de gatos**. Rio de Janeiro: Graal, 1986. p 109.

assim como a história está na ficção. Ambas caminham juntas. A imaginação é peça fundamental para a interpretação histórica.

Arte Sequencial: um instrumento no estudo de História

Novas perspectivas a História encontrou depois que Marc Bloch e Lucien Febvre, fundadores da escola dos *Annales* utilizaram a lenda do *Ogro* onde os historiadores estavam aptos a saírem de seus gabinetes e farejarem a “carne humana”⁶ onde ela estivesse e pelos vários meios possíveis. Essa nova visão deu à historiografia inúmeras possibilidades.

Agora, todos os vestígios do passado são considerados matéria prima para o historiador. Desta forma, novos textos, tais como a pintura, o cinema, a fotografia etc., foram incluídos no elenco de fontes dignas de fazer parte da história e passíveis de leitura por parte do historiador.⁷

Dentro destes novos textos, que são passíveis de leitura pode-se incluir as Histórias em Quadrinhos que tem por definição: “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações.”⁸ Essa definição de McCloud não anula outra mais simples e que é empregada por Will Eisner: “Arte Sequencial”. Para compor este artigo esta última definição será constantemente usada, pois ela sintetiza o gênero estudado neste artigo: Histórias em Quadrinhos.

“O ser humano é o resultado de um processo evolucionário tão complexo como belo em uma concepção a partir de sua própria ótica enquanto parte integrante do próprio universo.”⁹ Para tanto ele necessita de um elo que o defina nessa existência. Esse elo começa com uma construção cultural que se desenvolveu na ruptura com um estado “arcaico”, em que o ser humano se encontrava, para outro em que começou a buscar caminhos para se comunicar e

6 BLOCH, Marc. **Introdução à História**. Lisboa: Europa-América, s/d, p. 28.

7 CARDOSO, Ciro Flamarion; MAUAD, Ana Maria. História e imagem: os exemplos da fotografia e do cinema. In: CARDOSO, Ciro Flamarion; VAINFAS, Ronaldo (org). **Domínios da História**: ensaios de teoria e metodologia. Rio de Janeiro: Elsevier, 1997. p. 402.

8 MCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução de Hécio de Carvalho e Maria do Nascimento Paro. São Paulo: M. Books, 2005. p. 9.

9 ANDRAUS, Gazy. **A ficcionalidade nas HQs**: imagens além das palavras. Monografia para a disciplina Linguagens e tecnologias. São Paulo: ECA-USP, 2º. Semestre de 2002. p. 3.

obter uma relação com o passado. Assim surgiram os primeiros fragmentos de desenhos rupestres que eram usados para se deixar uma mensagem ou contar uma história. Depois disso todo o processo levou a construção do que hoje se denomina: arte. A arte trouxe uma nova visão poética do mundo. Ela surge como uma “fuga” da realidade condensada na própria realidade. Ela se desdobra em vários fragmentos como a pintura, as artes cênicas, a literatura. Dentro desta última encontramos o objeto deste estudo: As Histórias em Quadrinhos.

Considerada como a nona arte, as Histórias em Quadrinhos, arte sequencial, banda desenhada ou simplesmente HQ, adquiriram o formato atual em meados do século XIX nos Estados Unidos, impulsionadas pelas novas técnicas de impressão. Porém é possível encontrar referências à arte sequencial muito antes do século XIX. Uma cena pintada a trinta e dois séculos na tumba de “*Menna*”, um escriba egípcio relata a colheita de trigo feita pelos escravos, sua venda e o pagamento de impostos. Um manuscrito em imagens do período pré-colombiano “descoberto” por *Hernan Cortez* em torno de 1519 contém a história de um grande herói militar pintada em sequência. Esses são dois exemplos de como a arte sequencial pode ser encontrada muito antes do aparecimento da imprensa e ainda em períodos mais remotos. Isso permite que este segmento possa ser estudado e tomado como fonte histórica. Esse tipo de documento mistura as linguagens escritas e imagéticas em sequência e essas são as principais premissas para se obter a arte sequencial.

As Histórias em Quadrinhos ganharam à alcunha de “entretenimento de massas” devido ao grande número de revistas e jornais que publicavam o segmento no início do século XX. Com uma áurea engraçada as tiras adquiriram o nome de *Comics*, em referência a comicidade encontrada nos quadrinhos que eram basicamente produzidos para o público infantil. “As primeiras revistas em quadrinhos (por volta de 1934) geralmente continham uma coleção aleatória de obras curtas,”¹⁰ isso possibilitou a inserção de diversos personagens cômicos que tinham o caráter de entreter os leitores. Os temas dessas histórias eram basicamente travessuras de crianças e bichinhos. Alguns personagens sobreviveram até os dias de hoje como: *Popeye* (de *E.C. Segar*), *Little Nemo* (de *Winsor McCay*) e *Krazy Kat* (de *Georges Herriman*).

10 EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Tradução de Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 2001. p. 7.

Com o surgimento do personagem *Superman* (de *Joe Shuster* e *Jerry Siegel*) em 1938, a arte sequencial tomou um novo rumo. Agora os “heróis” surgiram como personificações do bem na eterna luta contra o mal. Uma leva de “*super seres*” foram construídos e incorporados a outros que já existiam nas tiras de jornais: *Batman*, *Flash Gordon*, *Mandrake*, *Fantasma*, *Capitão América*, *Tarzan*, *Buck Rogers*, *Doc Savage*, entre outros. Estes personagens “foram criados para ser a válvula de escape de uma população falida”¹¹ no caso a população dos Estados Unidos, que estava se recuperando da crise de 1929 e os heróis combatiam os vilões resgatando o “Sonho Americano”. Isso se estendeu por um longo tempo. A cultura norte-americana estava precisando de uma injeção de auto-estima. Os “*super seres*” criados foram logo incorporados nessa busca. Eles apareciam lutando contra os nazistas, resgatando pessoas das Forças Japonesas, salvando o mundo. Muitos roteiristas se engajaram nestas fórmulas e suas histórias seguiam uma linha maniqueísta onde sempre o bem (Estados Unidos) reinava contra o mal (Nazistas, Japoneses, Vietnamitas, entre outros). Os “*super seres*” com seus “*super poderes*” transmitiam a supremacia que a cultura norte-americana já tentava implantar em outros setores como o econômico e o bélico.

As fórmulas repetitivas e a saturação dos personagens impuseram uma crise na indústria dos quadrinhos. No final da década de 1940 outros temas foram introduzidos nas revistas e novas linhas surgiram: como o segmento de horror. Histórias de monstros, fantasmas e assassinatos eram lançadas nas bancas tentando resgatar o leitor juvenil. Elas continham temas, até então, não explorados maciçamente e conviviam com os quadrinhos de super-heróis. Nesse íterim surgiram críticas sobre o conteúdo destas histórias. O livro *Seduction of the Innocents*, (Sedução dos inocentes) do Dr. *Frederic Werthan* e um artigo da revista norte-americana *Neurótica* sob o nome de: “*Psicopatia dos Comics*”, ambos publicados em 1949 trazem declarações bombásticas de que os quadrinhos exercem vários tipos de efeitos psicológicos nos jovens leitores. Dentro destas hipóteses, além a de que histórias de terror atacam a delinquência juvenil, havia a da mulher maravilha que “trazia idéias sadomasoquistas” e a da dupla *Batman* e *Robin* que “tinham tendências homossexuais”. Em um pronunciamento na subcomissão de

11 PIRES, Raphael Salimena. *Os quadrinhos de super-heróis no século XXI*. Juiz de Fora: UFJF; Facom, 2ºsem. 2005. Projeto Experimental do Curso de Comunicação Social. p. 6.

delinquência juvenil no Senado norte-americano em 1954 o doutor *Frederic Wertthan* disse:

A verdadeira pergunta é: os quadrinhos são bons ou não? Se quisermos uma geração metade arruaceira e metade “bucha de canhão”, além de semi-analfabeta, os quadrinhos são bons, aliás são perfeitos. Há bem pouco tempo um garoto de 11 anos matou uma senhora de 42 anos na Califórnia. Quando a polícia chegou para prender esse garoto o irmão mais velho dele, de 20 anos, disse: “Querem saber o que causou isso? Os malditos quadrinhos! Proíbam-nos e isso não se repetirá.” Na minha opinião sem sombra de dúvida e sem nenhuma exceção os quadrinhos são um importante fator contribuinte em muitos casos de delinquência juvenil¹²

Essa conferência foi um dos fatores que fez com que um código de ética fosse aprovado junto ao governo norte-americano obrigando as editoras a se adaptarem as novas regras. Muitas revistas foram canceladas por não conseguirem seguir a nova linha imposta e isso fez com que roteiristas consagrados abandonassem o tema e voltassem à velha fórmula dos super-heróis. Um destes roteiristas foi Stan Lee.

Com uma nova perspectiva mais realista Lee Criou uma série de *super-heróis* mais humanizados. Agora os roteiros não só faziam alusão aos poderes dos “*super seres*”, mas também às suas vidas cotidianas bem como problemas pessoais e sociais. Stan Lee se preocupava em dar aos personagens tramas que fizessem os leitores se identificarem com suas vidas. Assim surgiram histórias sobre preconceito racial nas páginas dos *X-Men*. Problemas conjugais nas histórias do Quarteto Fantástico. Complicações com o alcoolismo nos quadrinhos do Homem de Ferro. A vida solitária e sem graça do jovem *Peter Parker* que mais tarde se transformaria no Homem Aranha. Esse novo segmento mostrou que a arte sequencial tinha um potencial inesgotável.

Novos roteiristas foram surgindo entre eles o lendário Alan Moore e o jovem Neil Gaiman.

Nascido na Inglaterra, Alan Moore revolucionou no método de roteirizar histórias em quadrinhos. Convidado a reformular alguns personagens, seu jeito peculiar de resgatar uma fórmula e dar uma roupagem nova, sem deixar de lado toda a bagagem já estruturada, fez com que Moore criasse ícones do que viria a ser

12 MANN, Ron. **Comic book confidential**. Documentário, 94 min.

a linha *Vertigo* da editora *DC Comics*, seguimento a qual está inserida a série *Sandman* (de Neil Gaiman), que compõe nosso estudo. Gaiman foi selecionado a continuar a escrever a revista *Miracleman* que Alan Moore havia abandonado para se dedicar exclusivamente a sua linha editorial. Neste período *Gaiman* também foi convidado a reformular um personagem da editora *DC Comics* que estava, até então, esquecido. Para tal feito o autor propôs não uma reformulação, mas sim uma nova criação baseada no antigo personagem. Assim apareceu *Sandman*, o mestre dos sonhos. Irmão mais novo da morte e um dos sete perpétuos, seres que não são deuses e cada um possui o seu reino.

Sandman: mitos e mitologia reinventados

Assim como “Há livros cuja capacidade de recriação imaginária de acontecimentos e de almas confere às suas obras históricas uma dimensão literária.”¹³ Existem obras literárias, que por ventura, podem trazer aspectos academicamente históricos. Neste segmento podemos incluir as Histórias em Quadrinhos que também tem a energia de construir acontecimentos de plena relevância histórica, mas com o diferencial da arte que se encontra embutida nelas. A arte sequencial ganha cada vez mais espaço e uma em especial, como já relatado, chama a atenção: *Sandman*, o mestre dos sonhos de Neil Gaiman. Essa série de revistas faz um excelente relacionamento entre cultura de massa, mitologia e fatos históricos. Gaiman reinventa alguns mitos que tem por função “reforçar a tradição e dar-lhe maior valor e prestígio, vinculando-a à mais elevada, melhor e mais sobrenatural realidade dos acontecimentos iniciais.”¹⁴ O autor inglês, com a colaboração de diversos desenhistas, constrói uma bela obra literária em forma de quadrinhos. Seus textos e argumentos nos remetem a acontecimentos históricos misturados a personagens saídos de sua imaginação e alguns de mitologias diversas, como a Grega, a Celta, a Romana e a Nórdica. Neil Gaiman elabora uma “teia” que se entrelaça e se completa no decorrer das 75 edições, duas edições especiais e duas mini-séries da revista *Sandman*, o mestre dos sonhos, publicadas pela *DC Comics*, sob o selo *Vertigo* nos Estados Unidos e pela Editora Globo no

13 SILVA, Aguiar e. apud LIMA, Luiz Costa. **História. Ficção. Literatura**. São Paulo: Companhia das letras, 2006. p. 348

14 ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia**. Tradução de Alfredo Bossi. 2ª edição. São Paulo: Martins fontes, 1998. p. 674-675.

Brasil, no período de novembro de 1989 a outubro de 1998. Essa produção pode ser comparada a um poema, pois possui uma beleza notável e muita relevância dos fatos abordados. “A obra do poeta não consiste em relatar os acontecimentos reais, e sim fatos que podem acontecer e fatos que são possíveis, no âmbito do verossímil e do necessário.”¹⁵ Gaiman consegue introduzir seus personagens sorrateiramente em tramas que são prováveis a acontecimentos e ocasiões. Ele se preocupa em sempre mostrar um embasamento histórico em seus roteiros. O personagem principal, Sandman, que leva o nome da revista possui semelhanças com entidades mitológicas tanto na aparência quanto nas atitudes. Seu espectro alto, branco e de cabelos negros, lembra o aspecto em que o deus Apolo é muitas vezes relatado. “Ele, segundo a raiz do nome, o ‘resplendente’, a divindade da luz, reina também sobre a bela aparência do mundo interior da fantasia”.¹⁶ Esta citação de Nietzsche, referente a Apolo, se encaixa bem com o personagem Sandman dos quadrinhos, pois a fantasia e o fantástico estão impregnados em suas histórias. Seu reino situado no sonhar juntamente com suas tarefas relativas aos sonhos dos “mortais” são referências a *Morpheus* um dos filhos de *Hipno* o deus Grego do sono. *Morpheus* “está encarregado de tomar forma de seres humanos e de se mostrar aos homens adormecidos durante os sonhos”¹⁷ da mesma forma que o “*Morpheus*” dos quadrinhos que, aliás, possui vários nomes como: Sonho, *Oneiros*, *Oniromante*, Devaneio, Lorde Moldador, Lorde *L’Zoril*, *Kai’ckul*, *Sandman*, o já citado *Morpheus*, Rei dos sonhos, Príncipe das histórias, entre muitos outros.

O “sonhar” de Sandman é um lugar que possui cidades oníricas habitadas por pessoas e seus pesadelos. Lá também se encontram artistas pop, entidades míticas, *serial-killers*, seres bíblicos como Eva, Abel e Caim, um lugar que se personifica em um ser parecido com o humano, guardiões alados, bonecos e brinquedos que adquirem vida e muitos outros personagens que poderiam fazer parte dos sonhos, ou pesadelos, de qualquer pessoa. Muitos mitos também habitam o sonhar. Alguns são “resignificados” e outros abordados com linguagem contemporânea e reconstruídos. “Se pessoas de uma determinada cultura sonham

15 GINSBURG, Carlo. Paris, 1647: um diálogo sobre ficção e história. In: _____. **O fio e os rastros: verdadeiro, falso, fictício**. Tradução de Rosa Freire d’Aguiar e Eduardo Brandão. São Paulo: Companhia das letras, 2007. p. 82.

16 NIETZSCHE, Friedrich. **O nascimento da tragédia ou helenismo e pessimismo**. Tradução de J. Guinsburg. São Paulo: companhia das letras, 1992. p. 29.

17 GRIMAL, Pierre. **Dicionário da mitologia Grega e Romana**. Tradução de Victor Jaboville. 4ª edição. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000. p. 318.

os mitos dessa cultura, seus sonhos por isso autenticam os mitos, sobretudo em culturas em que o sonhar é interpretado como ‘ver’ outro mundo.”¹⁸ Este outro mundo é o reino de Sandman: o “sonhar”.

Sandman faz parte dos Perpétuos, uma família de sete irmãos que não são deuses e são descritos como ideias envolvidas em alguma coisa parecida com a “forma humana”¹⁹. Eles são seres conceituais e cada um possui seu reino, que não está, necessariamente, situado em um local temporal. Além de Sandman ou Sonho (*Dream*), temos ainda, Desejo (*Desire*), Desespero (*Despair*), Destino (*Destiny*), Delírio (*Delirium*), Destruição (*Destruction*), e a Morte (*Death*). Todos tem essa ligação com a letra D no original. Gaiman não deixa muito claro o porquê de isso acontecer, mas existem especulações de que ele queria todos os seus personagens ligados de alguma forma visual. Por isso aconteceu de alguns personagens conceituais, que poderiam aparecer na trama, ficarem de fora por não ter nenhuma palavra que os definisse com a letra D, como é o caso do Tempo.

Os Perpétuos estão intimamente ligados aos seres humanos, através de aspectos referentes ao comportamento dos “mortais”. “Desejo” exala um perfume parecido com o de pêssegos. Entidade andrógena, ele ou ela possui tudo aquilo que os seres humanos querem. “Desejo” habita o “Limiar”, que é representado pelo seu corpo. Vaidoso ou vaidosa, o seu local preferido é o coração, por simbolizar esse desejo incontrollável que povoa a humanidade. Gaiman incorpora elementos de *Eros*, o deus Grego do Amor e de *Afrodite* a deusa Grega do Amor, em “Desejo”. Talvez isso explique a sua androgenia. *Eros* “longe de ser um deus todo poderoso é uma força eternamente insatisfeita e inquieta.”²⁰ *Afrodite* era famosa por seus acessos de ódio. “Desejo” dos perpétuos sempre se mostra inquieta ou inquieto e muitas vezes com raiva de algum membro da família. “Desespero” é a irmã gêmea de “Desejo”. Sua pele é alva, fria e pegajosa. Seu reino é representado por diversas janelas abertas no vazio. Elas se encontram nos espelhos e a cada olhada que os seres humanos proferem podem encontrá-la e senti-la arranhando os seus corações. O autor incorpora aspectos de *Éris* considerada a “personificação da

18 BURKE, Peter. A história cultural dos sonhos. In: _____. **Variedades de História cultural**. Tradução de Alda Porto. Rio de Janeiro: civilização brasileira, 2000. p. 46.

19 Ver figura 1 no apêndice.

20 GRIMAL, Pierre. **Dicionário da mitologia Grega e Romana**. Tradução de Víctor Jaboville. 4ª edição. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000. p.148.

discórdia”²¹. “Destino” é o mais velho dos irmãos. Em seu livro está escrito tudo o que já se passou e o que ainda está por vir em todo o universo. Alguns acham que ele é cego e outros que ele evoluiu para o ver e saber e não o apenas “enxergar”, pois “a cegueira, diz Sócrates no *Fédon*, é a perda do olho da mente.”²² Gaiman usou em “Destino” aspectos do deus Grego Hermes, que era irmão de Apolo. Hermes era o membro do panteão mais apegado aos humanos. Ele obteve aulas de adivinhação ministradas por seu irmão Apolo. Hermes “é apenas o intérprete da vontade divina.”²³ “Delírio” é a mais jovem dos irmãos. Alguns dizem que essa é uma de suas maiores frustrações, pois mesmo sendo mais velha do que qualquer mortal ou deus e mais antiga que as estrelas, ainda assim continuará sendo a mais nova dos perpétuos. Seu reino é incerto. Nunca, quem lá esteve soube relatar com clareza como as coisas são situadas ou se existem realmente. Ela possui a aparência de uma garota rebelde e tem um olho verde como esmeralda e outro azulado como as veias que escondem o sangue escarlate dos mortais. O autor introduziu em “Delírio” elementos de *Mania* a personificação da loucura na mitologia Grega. “Quem não respeita os ritos cai em seu reino.”²⁴ “Destruição” é o irmão querido por todos. Ele abandonou suas funções e “sumiu” por uns tempos. Agora ele se dedica a fabricar utensílios domésticos, a saborear bons vinhos e a gastronomia. Não se sabe muito sobre o seu reino, visto que ele o deixou há muito tempo. “Destruição” possui aspectos de dois deuses. O primeiro é *Ares*, o deus grego da guerra. Este deus “é representado com couraça e capacete, armado com o escudo, a lança e a espada”²⁵. O segundo deus é Dionísio que é considerado o deus do vinho e da inspiração. Ele vagou pelo Egito e pela Síria. Após uma demonstração de seu poder, ao destruir embarcações contendo ladrões, pôde ascender ao céu. Nas histórias em que o personagem “Destruição” aparece e que se situam em tempos antigos, ele é retratado como *Ares*. Em outras com temas contemporâneos ele é mostrado como Dionísio. Em sua última aparição “Destruição” sobe por uma porta aberta no céu. “Morte” é retrata como uma garota *Dark*. Com trajes pretos, pele

21 Idem. p. 147.

22 BOSSI, Alfredo. Fenomenologia do olhar. In: NOVAES, Adauto (org). **O olhar**. São Paulo: companhia das letras, 1988. p. 70.

23 GRIMAL, Pierre. **Dicionário da mitologia Grega e Romana**. Tradução de Victor Jaboville. 4ª edição. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000. p. 224.

24 idem. p. 290.

25 Ibidem. p. 40.

branca e cabelos “esvoaçados”, ela aparece para todos no fim da vida. Conduz as almas para a luz ou trevas. Está sempre de bom humor. Dizem que ela será a última a permanecer na existência após levar o seu irmão “Destino” no fim dos tempos. Especula-se que ela sente o sabor da mortalidade a cada cem anos para melhor compreender a sua missão. Gaiman utilizou em sua personagem “Morte” elementos de *Tânatos* a personificação da morte na mitologia grega. “Na *Ilíada* surge como irmão do sono (*Hypnos*).”²⁶ Essa semelhança dos personagens com os deuses citados são indícios de que Gaiman se preocupa muito com a “reconstrução” dos mitos. Em seus roteiros os elementos míticos ganham novas fórmulas e significados, sem descaracterizá-los.

Após alguns anos da publicação da série *Sandman*, edições de luxo e encadernadas das revistas foram lançadas nos Estados Unidos e depois aqui no Brasil. Essas edições contem toda a saga de *Sandman* dividida em dez arcos de histórias.

O primeiro arco é chamado de “Prelúdios e Noturnos” que compõem os números 1 a 8 da série. Nesta história *Sandman* é aprisionado por um senhor chamado *Roderick Burgess* líder de uma ordem que pretendia capturar a morte. Gaiman reestrutura o mito de *Sísifo*. A lenda deste relata que ele é um dos fundadores da cidade de Corinto “*Sísifo* é o mais astuto dos mortais e também o menos escrupuloso”²⁷. Quando Zeus raptou *Egina* filha de *Asopo* o deus dos rios, este se personificou e perguntou a *Sísifo* quem era o responsável pelo ocorrido. *Sísifo* não se demorou em responder que havia sido Zeus o “sequestrador”. Inconformado com a denúncia Zeus preteriu um castigo para *Sísifo*, este teria que empurrar um enorme rochedo até o cume de um monte. Quando lá chegava o rochedo rolava de volta, devido ao seu enorme peso, fazendo com que *Sísifo* retornasse ao trabalho. Depois de muito tempo que o mortal estava ocupado com este castigo Zeus, ainda irritado, resolveu enviar *Tânatos*, a personificação da morte, para acabar com *Sísifo*. Com sua astúcia este conseguiu prender *Tânatos* e por um tempo ninguém mais morreu. Para tudo voltar ao normal foi preciso a interferência direta do próprio Zeus. Na História em Quadrinhos o aprisionado é *Sandman* o mestre dos sonhos. Ele fica preso por aproximadamente setenta anos e durante esse período várias pessoas no mundo sofrem da “doença do sono”. Depois que

²⁶ Ibidem. p. 427.

²⁷ Ibidem. p. 422.

Sandman consegue se libertar ele tem que reestruturar seu reino que se encontrava na mais pura desordem. Após alguns acertos e barganhas ele se recupera e dá um castigo ao herdeiro de seu raptor, *Roderick Burgess* que já havia falecido há algum tempo. O filho deste se chama *Alex Burgess* e ele é amaldiçoado com o “eterno despertar.” Ao acordar de um pesadelo Alex se vê em outro ainda pior e isso se prolongará até o fim dos tempos, como o castigo de Sísifo.

O segundo arco de histórias é chamado de “A Casa de Bonecas” que é referente as edições 9 a 16. Nele uma personagem chamada *Rose Walker* se torna um vértice dentro do “Sonhar”. Ela foi gerada neste reino e pode se tornar um perigo para Sandman. Neste arco, vários pesadelos que haviam fugido do reino dos sonhos, são perseguidos pelo seu senhor Sandman. Um deles, o Coríntio, se esconde dentro de uma convenção de *serial-killers*. O número 14 deste arco é um interlúdio da “Casa de Bonecas”. A história deste exemplar é chamada de “Homens de Boa Fortuna”. Ela é ambientada na Inglaterra do século 14. Lá Sandman e sua irmã “Morte” entram em uma taberna. Curiosos com um personagem que diz que a morte é para tolos e que ele não irá morrer, os dois fazem um pacto com este homem que tem o nome de *Robert Gadling*. Sandman diz que Robert só irá morrer se ele próprio quiser, pois agora a sua morte pertence somente a ele mesmo. Sandman continua dizendo ainda que os dois se encontrarão novamente naquela taberna depois de cem anos. A História se desenrola com a dupla se encontrando de cem em cem anos. No ano de 1489 Sandman e Robert se encontram e este continua afirmando que não quer morrer. No ano de 1589 outro encontro, e mesmo estando em farrapos, Robert continua dizendo que não quer morrer. No ano de 1689 eles se encontram novamente, desta vez Robert está bem de vida e agora é chamado de *Sir Robert*. Após uma conversa com o cavaleiro, Sandman chama um homem para uma confabulação no canto da taberna. Este homem é William Shakespeare que aparece revoltado com o seu jeito de escrever. Nos anos posteriores Sandman e Robert falam da revolução industrial, da revolução Francesa, do tráfico de escravos e por fim se encontram no ano de 1989 sabendo que ambos se mostram querer ser amigo um do outro, um título que é para poucos na existência de Sandman.

O terceiro arco é “Terra dos Sonhos” que compreendem do número 17 ao número 20. Neste arco cada revista contém uma história completa. Entre elas na edição de número 17 aparece a musa grega *Calíope*. Ela está aprisionada na casa

de um escritor que a usa para ter inspiração na construção de suas obras. No número 19 o dramaturgo William Shakespeare aparece mais uma vez. Ele vai apresentar sua mais nova peça: *Sonhos de uma noite de verão*. O público que vai apreciar o espetáculo vem de *Faerie* a terra das fadas. O próprio rei Oberon e a princesa Titânia²⁸ encabeçam a platéia.

O quarto arco de histórias se chama “Estação das Brumas”. Este arco corresponde as edições 21 a 28. Nele Sandman é surpreendido por Lúcifer que o presenteia com a chave do inferno. Muitos seres aparecem para tentar barganhar este “imóvel” macabro. Gaiman mistura as mitologias Grega e Nórdica com crenças cristãs e alguns mitos Egípcios. Tudo que acontece neste arco tem relação direta com o penúltimo círculo de histórias. Nele aparecem as Fúrias, seres ligadas as *Erínias* Gregas. Elas são representadas por três entidades. Fazem suas próprias leis e uma de suas funções é a vingança do crime. “Castigam particularmente as faltas cometidas contra a família”.²⁹ Os Perpétuos se reúnem no reino de “Destino”, pois os acontecimentos mexerão com toda a existência. Primeiro Sandman envia uma mensagem a Lúcifer que fala sobre sua volta ao inferno. Quem leva o recado é Caim, o primeiro dos homens nascido do ventre de uma mulher. Por ter cometido o primeiro crime ele possui uma marca da imortalidade. Essa marca é respeitada por todos os demônios, monstros, entidades e pessoas que ele encontra a sua frente. Gaiman dá sinais de que existe algo que é superior a todos os deuses, mitos e até aos perpétuos.

O quinto arco de histórias é chamado de “Um Jogo de Você”. Ele corresponde as revistas de número 32 ao número 37. Nessa história *Barbie*, uma nova-iorquina viaja para uma terra que foi fabricada por si mesma, em seus sonhos. Neste lugar ela é uma princesa e seu reino está sendo ameaçado pelas forças do Cuco, um vilão que quer se apoderar dos sonhos da princesa. Algumas “bruxas” e rituais cabalísticos são apresentados nas páginas desta história.

O sexto arco de histórias é “Fábulas e Reflexões”. Esse arco engloba os números 29 ao 31, 38 ao 40, o número 50 e uma edição especial de Sandman intitulada *Orpheus*, onde Gaiman reinventa o mito de Orfeu. Neste arco as histórias tem um leve fio de ligação entre si. Os números 29 ao 31 e o número 50 são

²⁸ Personagens da peça *Sonhos de uma noite de verão* de William Shakespeare.

²⁹ GRIMAL, Pierre. **Dicionário da mitologia Grega e Romana**. Tradução de Victor Jaboville. 4ª edição. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000. p. 147.

chamados de “Espelhos Distantes”. Este nome é uma referência a historiadora estadunidense Bárbara Tuchman, que publicou um livro com este nome e é admirada por Gaiman, pois antes de ser historiadora ela se considera uma escritora. “Ela vê a História como arte, não como ciência. Quando escreve, é seduzida pelo som das palavras e pela interação de som e sentido.”³⁰ Talvez a forma como Tuchman escreve inspirou Gaiman a coletar eventos e introduzi-los em suas histórias. Nas edições denominadas “Espelhos Distantes” cada revista narra uma passagem com um pouco de fantasia e muito embasamento histórico. *Thermidor* é o nome da história da revista número 29. Gaiman introduz, sorrateiramente, o mito de Orfeu em sua obra e, ao mesmo tempo, o situa na França do século XVIII logo após a “revolução”. Para compor muitas passagens desta edição, Gaiman utilizou o livro *Histórias da Revolução Francesa* de Simon Schama. Isso foi dito pelo próprio Gaiman em um texto publicado na revista de número 31. Robespierre, um dos líderes da revolução Francesa, aparece na história querendo a cabeça de Orfeu. Sandman contrata os serviços de Lady Constantine, uma personagem fictícia, para tentar despistar os “revolucionários” na busca deste item. A cabeça de Orfeu e o terror da guilhotina dão ao enredo desta história possibilidades de se juntar “acontecimentos”, com figuras míticas e personagens fictícios.

O número 30 deste arco possui uma história chamada Augustus. Um dia na vida do imperador Augustus César é mostrado nas páginas desse álbum. Augustus se encontra pedindo esmolas às pessoas que passam pela rua. Um sonho e uma angústia pessoal do Imperador são elementos que vão surgindo neste roteiro. Gaiman incorpora várias passagens mitológicas e as sincronizam com os seus personagens e eventos.

O número 31 traz a história de um cidadão norte-americano que acha que é o último presidente dos Estados Unidos.

O número 50 contém uma fábula onde a cidade de *Bagdha* aparece como num dos “Contos das mil e uma noites”. Gaiman utiliza várias passagens deste livro para fazer uma bela história onde o califa troca sua querida cidade pela vida eterna.

O especial de Sandman: *Orpheus* mostra a perspicácia de Gaiman ao introduzir seu personagem na mitologia Grega. “Orfeu é o cantor por excelência, o

30 COSTA, Fernando Nogueira da. **A Arte de Escrever**: Segundo Bárbara Tuchman. São Paulo: Unicamp. Disponível em: <http://www.eco.unicamp.br/artigos/artigo166.htm>. acesso em: 14 mar. 2009.

músico e o poeta. Toca lira e cítara, instrumento cuja invenção lhe é atribuída.”³¹ Ele é filho de *Eagre* com a musa da poesia lírica *Calíope*. Orfeu tocava seus instrumentos e encantava a todos. Sua descida ao inferno para resgatar sua amada Eurídice “parece ter-se desenvolvido sobretudo como tema literário na época Alexandria, e é o quarto livro das *Geórgicas* de Virgílio que nos dá a versão mais rica e acabada.”³² Gaiman se utiliza desta versão da lenda para compor sua obra neste álbum. Nele, Sandman é o pai de Orfeu e os perpétuos aparecem no dia do casamento deste último. Eurídice morre e Orfeu desce até o “mundo inferior” que é o reino de Hades e Persephone. A lenda diz que quando ele tocou sua lira muita coisa saiu de sua ordem natural. A roda de Íxion se paralisou de espanto. Tântalo não se esforçou para satisfazer sua fome ou sede. A pedra de Sísifo ficou parada por instantes. Íxion era um habitante de Tessália que foi acusado de assassinar seu sogro. Matar uma pessoa da família era considerado um dos maiores “crimes”. Nenhum deus quis purificar Íxion, somente Zeus se apiedou do mesmo dando a sua purificação. Íxion se mostrou ingrato com Zeus, pois pretendeu se enamorar de Hera, a maior das deusas olímpicas e esposa de Zeus. O castigo para tal investida foi proferido velozmente por Zeus. O deus amarrou Íxion “a uma roda em chamas que girava sem cessar e atirou-o pelos ares.”³³ Uma outra versão diz que a roda se estabilizou no inferno. Tântalo era extremamente rico. Era um dos vários filhos de Zeus que o concebeu com *Pluto*, considerada a riqueza na “crença” Grega. Tântalo gostava de se banquetear com os habitantes do *Olympus*. A lenda conta que ele foi acusado de orgulho. “Convidado pelos deuses para sua mesa, teria revelado aos homens os segredos divinos de que se tinha falado livremente a sua presença.”³⁴ Tântalo teria roubado “ambrósia”, comida dos deuses que dá a imortalidade aos homens. Por esse motivo foi condenado a sentir fome e sede eternamente com uma taça na mão e um cacho de uvas sobre sua cabeça, mas sempre que tentava tomar algo ou comer uma fruta, elas escapavam de suas mãos.

Esses eventos são mostrados na revista e outros são inseridos. Nela a rainha Persephone fala que Orfeu fez as Fúrias chorarem e isso não “tem precedentes”. Orfeu toca sua lira para comover os deuses a deixá-lo levar sua

31 GRIMAL, Pierre. **Dicionário da mitologia Grega e Romana**. Tradução de Victor Jaboville. 4ª edição. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000. p. 340.

32 Idem. p. 340.

33 Ibidem. p. 256.

34 Ibidem. p. 428

amada de voltar ao mundo dos vivos. Os soberanos concordam, mas com uma condição: Orfeu teria que seguir seu caminho até o mundo dos vivos sem olhar para trás. Ele aceita e vai andando pelos caminhos escuros ouvindo uma risada sinistra de Hades. Orfeu segue caminhando e a desconfiança o abate. Ele não ouve nada se movendo as suas costas. Começa a achar que foi enganado e ludibriado. Sem conseguir controlar a sua dúvida ele olha para trás e vê sua amada o chamado e voltando rapidamente para o inferno. Orfeu se desespera e tenta fazer mais uma barganha que é inútil, pois ele “feriu as regras”. As páginas mostram toda a sua tristeza e desinteresse com as pessoas. Ao cruzar o caminho das Bacantes, amantes que cultuavam o deus do vinho Dionísio, ele as despreza. Isso provoca a ira nestas mulheres que os despedaçam e jogam seus membros dentro de um rio. Sua cabeça vaga na correnteza até ser encontrada por seu pai, Sandman, numa praia. Em uma versão da lenda conta-se que após as mulheres de Trácia despedaçarem seu corpo e lançarem os pedaços no mar, “a cabeça e a lira do poeta chegaram assim a Lesbos.”³⁵ Esse lugar é considerado a terra da poesia lírica. Conta-se em uma outra versão que o seu túmulo também foi localizado em outras regiões. A lenda profere que após o “homicídio” uma praga abateu toda a Trácia. Achava-se que era um castigo divino pela morte do poeta. Para que essa peste encontrasse seu fim era preciso achar a cabeça de Orfeu e lhe prestar homenagens fúnebres. “Depois de múltiplas buscas, uns pescadores acabaram por descobri-la enterrada na areia, na embocadura do rio Meles, sangrando ainda, e cantando como em vida.”³⁶ Esse mito é reinventado por Gaiman que consegue incorporar novos elementos dando uma roupagem elaborada com mistérios, magia e história.

O sétimo arco de histórias é “Vidas Breves” que vai do número 41 ao número 49. Neste arco a irmã mais nova de Sandman, “Delírio” parte em busca de seu irmão “Destruição”. Este havia sumido há muito tempo de seu reino. “Delírio” convence Sandman a ir nesta busca. Após encontros e desencontros eles acham “Destruição” em uma ilha próxima a habitação da cabeça de Orfeu. Eles conversam e “Destruição” ascende ao céu por uma porta. Sandman se encontra com a cabeça de seu filho Orfeu e o deixa partir sugando a vida de dentro de sua consciência³⁷. Esse evento desperta a ira das Fúrias que não perdoam o derramamento de sangue

³⁵ Ibidem. p. 340.

³⁶ Ibidem. p. 341.

³⁷ Ver figura 2 no apêndice.

de membros da mesma família. Esse é o ponto de partida para o nono arco de histórias onde é narrado o extermínio de Sandman.

O oitavo arco de histórias tem o nome de “Fim do Mundo”. Ele corresponde os números 51 a 56 da revista. A história se passa em uma taberna que tem o nome de fim do mundo. Este é um lugar neutro que se situa entre todos os mundos, reinos e dimensões. A estalagem fica alhures e lá encontramos vários personagens que, para passar o tempo, contam histórias.

O nono arco de histórias é “Entes Queridos”, que foi publicado originalmente nos números 57 a 69 da revista. Esta história trata da extinção de Sandman. Por ter deixado seu filho, Orfeu morrer, Sandman desperta as Fúrias que vão atrás de sua vingança. Quando um perpétuo é extinto, outro ser toma a sua forma. O lugar de Sandman é tomado por Daniel, um garoto que foi gerado no reino dos sonhos.

O décimo arco de histórias é “Despertar” que corresponde aos números 70 a 75 e que são as últimas edições da revista. O funeral de Sandman é um acontecimento que mexe com toda a estrutura do sonhar. Muitos personagens que apareceram no decorrer das edições, se encontram neste arco para prestar as últimas homenagens a Sandman, o mestre dos sonhos.

Sandman: Espelhos Distantes - Augustus

Para melhor exemplificar a preocupação de Neil Gaiman em incorporar elementos históricos a seus roteiros, a revista de número 30 foi escolhida para um estudo mais minucioso. Gaiman apresenta um roteiro aparentemente simples, mas repleto de referências míticas e históricas.

Nos primeiros três quadrinhos da revista um garoto em agonia é mostrado no seu leito. Os desenhos, feitos em preto e branco com predominância da escuridão dão o tom do medo que o jovem está sentindo. Ele não quer ter esse sentimento. Ele não quer chorar. Chega a refletir que não é “nenhum grego para ceder aos seus sentimentos”. Ele se espreme na escuridão esperando por “uma pisada, por um som”. Logo abaixo aparece um anão. Um personagem aparentemente fictício que carrega um cesto e um selo com o símbolo do império Romano. O primeiro quadro de texto diz que o que vai se seguir seriam passagens

extraídas das memórias do anão *Lycius*.³⁸ Ele caminha até um guarda e mostra o seu selo imperial. Sua entrada é concebida e na segunda página da revista ele encontra com Livia, terceira esposa de Augustus César. Ela pergunta ao anão qual a tolice que o conduz até aquele local. Este prontamente responde que está ali por ordem do imperador.

A primeira aparição do imperador Augustus César se dá na terceira página. Ele aparece em uma sala simples e bem ornamentada com cortinas, tapeçarias e uma mesa com pergaminhos. Este lugar lembra seu local de refúgio que Suetônio³⁹, relata na biografia que fez sobre a vida do imperador. Ele escreve que quando Augustus “queria trabalhar secretamente, sem ser perturbado, tinha no pavimento superior um gabinete particular a que chamava ‘*siracusa*’ e ‘berço das artes’. Refugiava-se lá ou no campo suburbano de um dos seus libertos.”⁴⁰

Augustus conversa com o anão de forma áspera, porque o imperador “Tinha pavor dos anões, dos meninos disformes e de outras criaturas da mesma espécie, pois os considerava ‘ludíbrios da natureza’ e ‘seres de mau presságio’”.⁴¹ Ainda na terceira página Augustus César reprime o anão ao chamá-lo de senhor. O imperador era amado pela população e pelos militares, mas não gostava que o chamassem de senhor. Chegou até a proibir que seus filhos os chamassem assim. Lycius apresenta-lhe “‘sabão’, uma mistura de osso, gordura e cinzas”. Os dois espalham o conteúdo do pote no corpo, esperam secar e derramam vinagre sobre os locais em que a mistura se encontrava. O anão diz que o vinagre sobre o sabão forma bolhas e a pele vai parecer queimada e ulcerada. Olhando a rapidez com que sua pele ficou deformada Augustus diz que é mais rápido que aspargos cozidos. Essa referência é relatada por Suetônio: “Para exprimir a pronta solução de um negócio urgente, sentenciava: ‘Mais depressa do que cozinham aspargos’”.⁴² Por fim vestem roupas simples e rasgadas, trazidas pelo anão, e seguem pelo mercado.

Passando pelo templo de Marte, o Vingador, Lycius se encanta com a beleza do monumento. Augustus fala que o encontrou em tijolos e o cobriu com o

38 Ver figura 3 no apêndice.

39 Caio Suetônio Tranquilo foi um pensador e escritor romano. Era secretário do império na época de Adriano. Dedicou-se a escrita da história e retratou os principais personagens de sua época realizando uma vasta obra erudita, dentre ela a biografia dos Césares.

40 SUETÔNIO. **A vida dos dose Césares:** a vida pública e privada dos maiores imperadores de Roma. Tradução de Sady-Garibaldi. São Paulo: Ediouro, 2002. p. 153.

41 Idem. p. 160.

42 Ibidem p. 163.

mais fino mármore. Essa é mais uma referência a obra de Suetônio onde ele relata na sua biografia do Imperador Augustus César:

A cidade, do ponto de vista ornamental, não correspondia, em absoluto, à majestade do império e, além disso, estava exposta às inundações e aos incêndios. Tornou-a tão bela que se pôde envaidecer, justamente, de ter deixado uma cidade de mármore onde se encontrara uma de tijolos. (...) Ergueu numerosos monumentos públicos, entre os quais se contam, principalmente: o *Fórum*, com o templo de Marte o Vingador.⁴³

Tito Lívio o chamou também de “fundador e restaurador de todos os templos.”⁴⁴ Augustus diz, ainda nesta página, que está com quase setenta anos, que os deuses o deram uma vida longa, que pagou para construir grande parte de Roma e que outros seguiriam seu exemplo.

Augustus e Lycius entram em um beco ao lado do templo. O anão pergunta se há alguma comida em seu saco. O Imperador responde que já havia se satisfeito com uma poção de tâmaras frescas, algumas passas e um copo de vinho e que raramente come muito. Essa fala é mais uma clara referência ao livro de Suetônio que escreve: “normalmente não se servia de mais de três pratos, e de seis nos grandes festins. (...) Comia (eu não saberia omitir este ponto) pouquíssimo e sua nutrição era quase trivial.”⁴⁵ No último quadrinho da quinta página Lycius reflete sobre o que comeria se ele fosse o imperador. Augustus diz que o anão não é o imperador e que até o por do sol nem ele, Augustus César seria. Neste ponto o autor da revista já dá sinais do que está para acontecer.

A próxima página mostra a visão do autor da revista, Neil Gaiman e do desenhista sobre a vida cotidiana do Império Romano. Augustus e o anão andam perante alguns comerciantes e indagam sobre os atores. Lycius lembra do banimento de Pilades, um “ator” Romano. Augustus “expulsou Pilades de Roma e da Itália, porque apontou com o dedo um espectador que o aplaudia.”⁴⁶ O anão diz que o imperador não tem sido bom para os atores, pois banuiu os homens de nascimento nobre do palco. Augustus “empregou (...) cavaleiros Romanos nos jogos cênicos e

43 Ibidem. P. 113.

44 GIORDANI, Mário Curtis. **História de Roma:** antiguidade clássica II. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1968. p 62.

45 SUETÔNIO. **A vida dos doze Césares:** a vida pública e privada dos maiores imperadores de Roma. Tradução de Sady-Garibaldi. São Paulo: Ediouro, 2002. p. 155.

46 Idem. p. 133.

nas lutas de gladiadores até o dia em que um *senatus consulto* o proibiu de fazê-lo.”⁴⁷ Suetônio, diferentemente de Gaiman, dá a entender que o imperador foi “forçado” a tirar dos palcos os “homens de nascimento”. Gaiman talvez pretendeu mostrar a soberania de Augustus. Eles seguem falando sobre a “profissão” e Augustus diz que ela é “baseada em mentiras e desrespeito. Fingem ser o que não são”. Ele parece esquecer que hoje também se tornará um ator, pois se senta em uma escadaria e junto ao anão começa a pedir esmolas a quem passa pela rua. Os dois parecem mendigos e são tratados como tal no decorrer da história. Augustus lembra Lycius que permitiu a sua continuidade no palco. O anão diz que ele não poderia fazer mais nada além de estar nos palcos. Mais a frente Lycius vai falar que é dono de uma voz poderosa. Essa declaração remete ao jovem Lúcio que encontramos em Suetônio. Logo após relatar que os bem nascidos não poderiam mais subir ao palco o biógrafo de Augustus declara:

A partir deste momento, a única exibição deste gênero que fez foi a do jovem Lúcio, de boa família, mas somente para mostrar que não possuía mais do que dois pés de altura, não pesava mais que dezessete libras e era senhor de uma voz fortíssima.⁴⁸

Esta passagem sugere que o personagem Lycius pode ter sido inspirado neste jovem Lúcio que encontramos em Suetônio.

Na página sete o anão pergunta ao imperador o porquê de ele estar ali vestido de mendigo e pedindo esmolas. Augustus responde que teve um sonho. Usando uma metáfora diz que “muitos sonhos vêm pelos portões de marfim e eles mentem. Uns poucos sonhos vêm pelos portões de chifre, e eles não mentem.” Diz ainda que o próprio Júpiter “apareceu” para ele durante o sono. Mais adiante fala também do sonho que o fez ir até aquele local pedir esmolas. Na biografia escrita por Suetônio está escrito:

Não menosprezava, em absoluto, seus sonhos e os dos outros, se lhe dissessem respeito. (...) Foi também de acordo com uma visão noturna que ele pediu esmola ao povo, em determinado dia do ano, estendendo a mão em concha às pessoas que lhe ofereciam moedas.⁴⁹

47 Ibidem. p. 130.

48 Ibidem. p. 130.

49 Ibidem. p. 166.

“Os sonhos se relacionam com tensões, ansiedades e conflitos do sonhador.”⁵⁰ Esses conflitos eram levados a sério na antiguidade. Existiam pessoas próprias para a interpretação dos sonhos. O próprio Júlio César era atormentado pelos seus sonhos. Na noite anterior ao seu assassinato sonhou. “Durante o sono sentiu que ora voava por sobre as nuvens, ora apertava a mão de Júpiter.”⁵¹ A interpretação que se seguiu foi de que ele iria se encontrar com os deuses e se tornaria um deles.

O anão prossegue falando sobre Júlio César. Exalta seu nome e diz que ele era pai de Augustus. Este responde que César era seu pai adotivo. Era irmão da sua avó Júlia. No último quadro desta página ele fala que a primeira vez que o encontrou foi no funeral dela. Augustus “Aos quatro anos de idade perdeu o pai. Aos doze pronunciou, em público o elogio fúnebre da sua avó Júlia.”⁵² Os quadrinhos mudam novamente para tons escuros. O menino lê a oração para sua avó. Ao olhar para trás eis que vê Júlio César pela primeira vez. “Seu tio. Seu herói. Seu Deus.” Essa mudança, dos primeiros quadrinhos desta página, nos remete aos primeiros quadrinhos da história. Aqui percebemos que o menino da primeira página é Augustus e que existe uma relação entre o medo do menino com Júlio César. Isso vai ficar claro mais adiante. A história prossegue com o anão falando sobre família. Augustus diz que “a família é a pedra fundamental sobre a qual o império é construído.” Ele fala assim, mas não sente isso em relação a seus filhos, se refere a eles, na revista, como às suas “feridas de corrida”. Em Suetônio encontramos: “Repudiou as duas Júlias: a filha e a neta, maculadas por toda a espécie de infâmias.”⁵³ Quando ficava irritado exclamava: “Ah! Fora melhor, ó deuses, que nunca me tivesse casado e morresse sem deixar filhos”⁵⁴. Seu rancor em relação a neta se estabelece em sua fala no último quadrinho da página oito: “suas pernas devem ter se aberto para metade de Roma... Homens e mulheres!”

Os diálogos da página nove são sobre deuses. Um cidadão se recusa a dar esmolas a Augustus. Diz que se é vontade dos deuses que ele tenha que pedir

50 BURKE, Peter. A história cultural dos sonhos. In: _____. **Variedades de História cultural**. Tradução de Alda Porto. Rio de Janeiro: civilização brasileira, 2000. p. 46.

51 SUETÔNIO. **A vida dos doze Césares**: a vida pública e privada dos maiores imperadores de Roma. Tradução de Sady-Garibaldi. São Paulo: Ediouro, 2002. p. 81.

52 Idem. p. 94.

53 Idem. p. 145

54 Ibidem. p. 146

para comer, que os próprios os alimente. O anão comenta que ele se “urinaria” se soubesse quem era. Augustus fala que o cidadão tem certa razão. Não se deve desafiar os deuses. O anão chega a comentar que duvida da existência deles. Diz que quando fez sua iniciação *Eleusiana* chegou a ouvir vozes, mas deuses nunca chegou a ver. *Eleusis* era uma cidade Grega onde aconteciam celebrações misteriosas ligadas ao culto de alguns deuses. A iniciação *Eleusiana* garantia, a quem a fizesse, a salvação na vida eterna, segundo os costumes da época. Augustus comenta que quando se é iniciado nos mistérios de *Eleusis* se escuta muita coisa. Ele fala que os deuses existem realmente. Essa crença era comum nessa época. O poeta Cícero diz que:

Para demonstrar a existência dos deuses, o argumento mais forte que podem aduzir é que nenhum povo é tão bárbaro, que nenhum homem é em absoluto tão selvagem, a ponto de não ter em sua mente indício da crença nos deuses.⁵⁵

O imperador prossegue relatando sobre algumas entidades que estão acima dos deuses e que até mesmo Júpiter os considera superiores. Fala de uma lenda dos “Sete, a quem não se ora, que não são deuses, que nunca foram homens.” Ele se refere aos perpétuos. O autor Neil Gaiman incorpora de forma muito inteligente seus personagens a mitologia romana. Augustus diz ainda que Júpiter deve se curvar a *Terminus*, o deus dos limites, pois os “limites são as coisas mais importantes.” Os dois prosseguem conversando e o anão exclama que o divino Júlio César agora é um deus. Augustus retruca que também se tornará um deus. Fala que já existem histórias pressagiando essa divindade. Comenta sobre a sua mãe *Atia* que adormecera no templo de Apolo, e uma cobra a fertilizou. Mais uma vez em Suetônio temos:

Li no livro de *Asclepiades* Mendes, *Sobre as coisas divinas*, que Átia, tendo ido à meia noite a um sacrifício solene em honra de Apolo, dormiu na sua liteira colocada no templo, ao passo que as outras matronas se retiravam; subitamente, uma serpente arrastou-se para o seu lado, retirando-se pouco depois. Ao acordar, purificou-se como se tivesse dormindo com seu esposo e, imediatamente, viu impressa no seu corpo uma serpente, marca que jamais conseguiu apagar, tanto que daí por diante se absteve de aparecer nos banhos

55 CÍCERO. Apud. ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia**. Tradução de Alfredo Bosi. 2ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 1998. p. 261.

públicos. Augustus nasceu no décimo mês e passou, consequentemente, por filho de Apolo.⁵⁶

O Anão pergunta se isso tudo é verdade, ao passo que Augustus responde: “Claro que não. Minha mãe foi penetrada por nada mais notável que o pênis de meu pai”. Essa afirmação sugere que Augustus tinha consciência da criação dos mitos e de seu estado de imperador que, para uma parte da população, se tornaria realmente um deus. Mas será que isso fazia com que ele acreditasse em sua divindade? Essa pergunta tem a resposta na próxima página. Ela começa com indagações de Augustus sobre quantas pessoas ele já mandou executar. O anão fala que todos amam o imperador e que ele já pode se considerar um deus. Augustus responde: “Quando eu for um deus, não ficarei mais assustado.” Essa é a resposta a pergunta a cima e é mais uma referência aos primeiros quadros da história na revista. Do que é que Augustus César tinha medo? Pergunta que o anão nunca soube responder e continuará se indagando no final da história. Lycius diz ainda que quando era criança ele orava a “Mercúrio dos médicos” para fazê-lo mais alto, mas achava que o deus que o atendeu foi Apolo, pois ele tem uma voz poderosa, uma boa memória e o enviou ao palco.

A página onze começa com os três primeiros quadrinhos em tons escuros. Desta vez quem acorda na noite é o imperador Augustus já velho. Ele grita a um contador de histórias para ajudá-lo a dormir. Suetônio relatou que

Passava para a cama, onde dormia, no máximo, sete horas: não a fio, pois, neste intervalo acordava três ou quatro vezes. Se não podia, como acontece, retomar o sono, mandava chamar leitores e narradores que o fizessem dormir e prolongava suas noites, muitas vezes, até altas horas do dia.⁵⁷

Gaiman se utiliza desta passagem para mostrar o tormento do imperador desde sua juventude até a velhice. Parte deste tormento será revelado mais a frente quando o Imperador explicar o porquê de estar mendigando.

Chegamos a metade da revista, a página doze. Augustus relembra de quando naufragou para se encontrar com Júlio César e de muitos serviços prestados

SUETÔNIO. **A vida dos dose Césares**: a vida pública e privada dos maiores imperadores de Roma. Tradução de Sady-Garibaldi. São Paulo: Ediouro, 2002. p. 169.

⁵⁷ Ibidem. p. 156-7

ao divino Julio. Augustus “Prestou-lhe, então, esplêndidos serviços e fez notar a força de seu caráter pela engenhosidade do seu mérito.”⁵⁸ O imperador segue lembrando da época em que tinha dezoito anos e estava em Apolônia quando soube do assassinato de César e de que agora ele, Augustus seria o herdeiro e tinha de vingá-lo. O anão indaga que Augustus devia amar muito Júlio César. Este responde: “Não. Eu o odiava.” Encontramos aqui outra relação com os quadrinhos em tons sombrios apresentados anteriormente.

Na próxima página o primeiro quadrinho é formado por aspectos da vida cotidiana Romana. Vendedores de aves e vegetais convivem com negociantes de escravos. Augustus e o anão conversam sobre Cícero o legislador na República Romana. Trata-se de Marco Túlio Cícero, orador e cônsul. “Cícero fora auditor: era um sofista de renome, também conhecido por ter um caráter circunspecto.”⁵⁹ Após a morte de Julio César, Augustus o executa por tecer planos de cooptação de poder e por tentar estabelecer desavenças entre Augustus e Marco Antônio.

O imperador fala que tomou o nome de Augustus por piedade, confiando que seu reino auguraria o melhor para Roma. Esse nome, Augustus só era utilizado para designar objetos e lugares sagrados. O anão comenta que ele deu esse nome ao mês que vigora que costumava se chamar *Sextilis*. Augustus

Restituiu ao seu estado primitivo o calendário organizado pelo divino Julio, no qual a negligência dos pontífices introduzira desordem e confusão. Neste novo ajuste emprestou seu nome ao mês *sextilis*, e não a setembro, que era o do seu nascimento, porque fora naquele que obtivera o seu primeiro consulado e os troféus da vitória.⁶⁰

Augustus comenta que talvez isso não dure. Que o próximo a comandar Roma mudaria esse nome e que provavelmente o mês se chamará *Tiberius*. Clara referência a seu futuro herdeiro. Fala ainda que o nome é como um desenho na areia, na primeira onda ele apaga. Mas as pessoas podem deixar coisas e ele está deixando um império. O Império Romano.

Ao virar a página encontramos uma seqüência bem peculiar. Enquanto o Anão e Augustus indagam sobre as vaidades do povo romano e de como a

58 Ibidem. p. 94

59 PLUTARCO. **Vidas paralelas**: Alexandre e César. Tradução de Júlia da Rosa Simões. Porto Alegre: L&PM, 2005. p. 113.

60 SUETÔNIO. **A vida dos doze Césares**: a vida pública e privada dos maiores imperadores de Roma. Tradução de Sady-Garibaldi. São Paulo: Ediouro, 2002. p. 117.

humanidade segue as pessoas, uma figura transita pelos cinco quadrinhos que compõem a página. Só se consegue vê-lo do pescoço para baixo. Suas vestes sugerem se seja alguém importante. Ele se vira para o canto da parede, urina e se retira. Ao mesmo tempo, do outro lado da cena, um rato se delicia com sobras de comida que estão ali jogadas⁶¹. Esses quadros representam a sarjeta em que os personagens se encontram e poderia muito bem ter acontecido realmente. É sabido que uma parcela da população romana não era tão propensa a higiene. As ruas sujas e o comércio feito as margens das construções emporcalhavam o ambiente e não se tinha a preocupação de fazer a limpeza fora dos palácios. O imperador segue falando que quase renunciou ao poder, para dar as pessoas a República, por duas vezes, quando estava assustado. Em Suetônio encontramos que Augustus

Pretendeu renunciar ao poder em duas ocasiões. A primeira, logo depois da derrota de Antônio, ao lembrar-se de que este o acusava várias vezes de construir o único obstáculo ao restabelecimento da liberdade. A segunda, num momento de debilidade, motivada por longa moléstia. Chegou a reunir em sua casa magistrados e senadores, prestando-lhes conta dos negócios do império. Ao refletir, porém, que não poderia voltar a ser um simples particular sem arriscar-se e constituiria uma temeridade confiar o Estado ao capricho de muitos, continuou a exercer o poder.⁶²

No último quadro o anão pergunta o que os líderes seguem para fazer as pessoas segui-los e obedecê-los. Augustus diz: “Nós seguimos nossos sonhos.” Essa frase prepara o leitor da História em quadrinhos para o sonho que Augustus relatará mais adiante.

Um homem passa e oferece moedas ao imperador. Ele diz que já foi escravo e não sabe o dia de amanhã. Augustus pega essa deixa e diz para o anão que conhece um pouco do futuro. Continua dizendo que quando tomou o ofício de sacerdote-chefe ordenou que muitos livros fossem levados até ele. Diz que leu todos e que mandou queimar dois mil destes. Suetônio relata que o imperador Augustus

Mandou trazer de todas as partes, amontoar e queimar mais de dois mil volumes de predições em língua grega e latina, cujos autores eram anônimos ou pouco recomendáveis e conservou somente os livros *sibílinos*, mas sujeitos, também, a escolha.⁶³

61 Ver figura 4 no apêndice.

62 Idem. p. 113.

63 Ibidem. p. 117.

Na página dezesseis o “pobre” do rato, que se deliciava com as sobras é esmagado por Augustus numa demonstração de força. O imperador pergunta se o anão não tem medo dele, pois ele é forte, rápido e se mandasse executar Lycius, ninguém sequer ousaria reclamar. O anão concorda que tem medo dele, mas ainda assim quer saber o que o levou a estar mendigando. Augustus diz que teve um sonho. Este sonho é mostrado na próxima página, nele o próprio Sandman, dos perpétuos aparece para Augustus. Nas próximas quatro páginas serão as primeiras e únicas aparições do personagem título nesta história. O imperador o confunde com Apolo, pois este “era representado como um deus muito belo de elevada estatura, notável por seus longos cabelos negros, de reflexos azulados, como as pétalas da violeta.”⁶⁴ O personagem de Gaiman, geralmente é retratado assim. Sandman diz que não é nenhum “pequeno deus romano”, em uma clara referência a grandiosidade dos Perpétuos. Diz que todos os deuses começam em seu reino e que poetas e sonhadores são seu povo, por esta razão são sempre confundidos⁶⁵. Fala ainda que está ali somente como um favor a uma outra divindade. Augustus pergunta se esta divindade é o divino Júlio César. Sandman responde que não, a divindade que lhe pediu esse favor é *Terminus*, aquele que caminha pelos limites. Ele “é o deus que se identifica com os marcos do campo. É essencialmente imutável.”⁶⁶ Conta-se que na construção do templo de Júpiter, senhor de todos os deuses Romanos, as várias entidades das capelas que lá se encontravam, aceitaram a sua retirada, somente *Terminus* se recusou a sair. Talvez seja daí que o autor da revista dá essa ênfase ao deus dos limites, vinculando-o a atitude de Augustus ao deixar em seu testamento os limites do império Romano. O sonho prossegue e Sandman confronta Augustus dizendo que ele acorda atormentado todas as noites. Augustus não quer ouvir o que o ser a sua frente tem a dizer. Ele se mostra muito atormentado. Sandman fala que existe uma saída para o seu dilema. Augustus pergunta se os deuses sabem deste dilema. Sandman retruca que *Terminus* sabe e ele dá uma alternativa aos planos que Augustus quer esconder dos deuses. Sugere que por um dia no ano ele não seja imperador, que seja um

64 GRIMAL, Pierre. **Dicionário da mitologia Grega e Romana**. Tradução de: Victor Jabouville. 4ª edição. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000. p. 33.

65 Ver figura 5 no apêndice.

66 Idem. p. 438.

mendigo e vá ao mercado implorar por cobres. Neste dia os deuses não o estarão vigiando. Ele poderia pensar sem ser perturbado. Essa referência está no livro de Suetônio e foi relatada anteriormente.

O anão reflete que um homem apareceu no sonho de Augustus e o mandou mendigar, em um determinado dia do ano para ele poder pensar. Lycius não entende e pergunta de qual deus o imperador teria medo, este responde: “do divino Júlio”. Fala ainda que tudo é uma questão de limites e que enquanto existirem terras para a conquista, Roma sobreviverá, mas “*Terminus* é o único deus ao qual até Júpiter deve se curvar.” Mais uma vez Gaiman se refere ao deus dos limites dando a idéia de que Augustus definiu os limites do império em seu testamento, baseado nesse respeito a *Terminus*.

A história se encaminha para o fim. Augustus se despede do anão e entra em seus aposentos. Pede um contador de histórias e reflete: “então, hoje eu fui o ator. Ou talvez hoje... eu não tive que atuar.” Os quadrinhos se tornam sombrios mais uma vez, só que agora a página inteira é escurecida, não só os três primeiros quadros. Augustus se deita e logo vem a lembrança de quando tinha dezesseis anos e estava doente. Um dia ele é tomado brutalmente por Júlio César. Este diz que é para Augustus fazer tudo o que o seu tio disser que ele o adotará como seu herdeiro. Assim é revelado o medo e mágoa de Augustus no decorrer da revista. Seu dilema nos é mostrado e agora percebe-se claramente a ligação do medo do jovem Augustus, com a imagem de seu tio⁶⁷. Gaiman sugere que Augustus se deixou possuir por Júlio César, mas mostra que aquele tem muita mágoa pelo acontecido. Isso poderia ser provável. Em Suetônio encontramos uma breve referência a esse “estupro” e uma suposta atitude de prostituição atribuída a Augustus:

Sua primeira mocidade foi maculada por diversas injúrias. Sexto Pompeu chamou-lhe efeminado. Marco Antônio censurou-lhe por ter comprado a adoção do seu tio pelo preço de seu estupro. Lúcio, irmão de Marco, pretende, também, que depois de ter deixado colher a flor da sua juventude por César, ele se prostituía ainda, na Espanha, a *Aulo Hircio*, por trezentos mil sestércios.⁶⁸

67 Ver figura 6 no apêndice.

68 SUETÔNIO. **A vida dos dose Césares:** a vida pública e privada dos maiores imperadores de Roma. Tradução de Sady-Garibaldi. São Paulo: Ediouro, 2002. p. 149.

Também encontramos na obra de Suetônio referências que sugerem o comportamento de Júlio César. “Acredita-se que era dado aos prazeres carnavais e que tenha gastado muito com sua voluptuosidade.”⁶⁹ Ou “ninguém duvidava do quanto ele era infame na sodomia e no adultério. (...) O marido de todas as mulheres e a mulher de todos os maridos”⁷⁰ Gaiman incorporou fatos que são relatados e possuem fontes históricas, em sua própria trama e personagens para dar uma visão pessoal da passagem abordada. Ele usa de especulações que podem ter fundamento, para enriquecer de forma bastante peculiar o seu roteiro.

Na última página da história Lycius aparece velho e termina suas memórias. Ele faz um trabalho de historiador, lembrando essa passagem de sua vida. Ele ainda se indaga do que é que Augustus tinha tanto medo. Reflete sobre os limites do império e diz que Augustus levou seu segredo para o *Olympus* ou para o túmulo. Essa fala remete a dúvida que o próprio anão tinha sobre se os deuses existem ou não. Lycius incorpora esse pensamento talvez por já estar velho e ter vivido muitas coisas. Ele prossegue relatando sua visão de como os outros imperadores, depois de Augustus César, se comportam. Fala que desde a morte dele os “divinos governantes tem, desde então, sido malignos, loucos, tolos e... agora... todos os três.” Ele se refere, respectivamente a: Tibério, Calígula, Claudio e Nero, dando adjetivos que combinam perfeitamente com suas biografias.

Os últimos quadrinhos da revista mostram uma pequena estátua de Augustus colocada a mesa de Lycius. Ele representou o imperador que Roma merecia, para o anão representou ainda mais que isso. Representou um homem, que não gostava de ser chamado de senhor. Um deus que se tornou divino já no nascimento. Um amigo que dividira consigo um segredo.

Encerramento

Os “sonhos” fazem parte da história. Eles são constituídos e “vividos” pelos homens. O mestre dos sonhos: Sandman “faz o seu papel junto a humanidade”. Suas histórias, na revista dão margem para interpretações e a imaginação do leitor, assim como em um sonho. A história encontrou uma grande aliada neste segmento, pois o autor Neil Gaiman mostra que é possível fazer um tipo

⁶⁹ Idem. p. 57.

⁷⁰ Ibidem. p. 60.

“diferente” de história, onde ela é vista, aparentemente, sem compromisso, mas se encontra com um grande teor acadêmico. A revista não mostra tudo sobre os acontecimentos ocorridos em suas páginas. Na “história, como no teatro, é impossível mostrar tudo, não porque isso ocuparia muitas páginas, mas porque não existe fato histórico elementar nem partículas factuais.”⁷¹ Pois a história não é composta de material palpável onde se monta um quebra cabeças de uma única maneira. Na história os eventos e acontecimentos são inesgotáveis em suas interpretações. Existem variações de pontos de vista e é aí que o autor Neil Gaiman mostra o seu modo de enxergar o evento histórico e inserir seus personagens de forma sorrateira sem interferir, diretamente, no acontecimento. A forma como o imperador Augustus César foi mostrado na revista é apenas uma das várias construções que se pode obter do evento e do personagem histórico. Sandman é uma obra com mais de duas mil páginas, onde os elementos históricos são passíveis de novas interpretações, pois os acontecimentos narrados já são, antes de tudo, interpretações anteriores. Essas novas visões foram reordenadas e deram estrutura aos roteiros de Neil Gaiman.

Tendo em mente que a história não existe *a priori*, e o que existe são as interpretações; surge a pergunta: para que serve a história? “A verdadeira questão não é ‘para que serve a História?’, mas sim ‘o que é útil?’”⁷² O que pode ser estudado, analisado e interpretado. A utilidade histórica da revista Sandman, o mestre dos sonhos está na “reconstrução” mitológica e na preocupação com a relevância histórica do romancista Neil Gaiman. O ser humano tem necessidade de contar histórias. Os mitos surgem com essa necessidade e vão sofrendo mutações na passagem do tempo. “Os historiadores, em cada época, tem a liberdade de recontar a história a seu modo (...), pois a história não possui articulação natural.”⁷³ Desta forma a utilidade da história para o romancista é a mesma para o historiador. Os dois tem as mesmas necessidades de encontrar fontes dignas que dão margem a imaginação e assim construir o seu trabalho. A história parte de um acontecimento que faz com que quem está interpretando tenha uma referência. A ficção não precisa, necessariamente, de um ponto de partida. Assim o romancista não tem

71 VEYNE, Paul Marie. **Como se escreve a história**. Brasília: editora UNB, 1992. p. 29.

72 ROULAND, Norbert. **Roma, democracia impossível?: os agentes do poder na urbe romana**. Tradução de Ivo Martinazzo. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1997. p 14.

73 VEYNE, Paul Marie. **Como se escreve a história**. Brasília: editora UNB, 1992. p. 19.

essa necessidade, somente aquele que se preocupa com a relação entre a história e a ficção é que busca nas fontes um rumo. As duas linhas, histórica e ficcional andam juntas logo após as suas partidas. A imaginação é um dos fatores que as une e ela é fundamental para o historiador.

Gaiman fez um ótimo trabalho como romancista e, porque não, como historiador. Sua visão mitológica moderna se tornou um clássico nos quadrinhos e é digna de ser estudada, interpretada e “resignificada”, pois nunca se esgotará. Cada pessoa tirará suas próprias conclusões e estudará de uma forma que mais a agrade. Este artigo procurou mostrar um ponto de vista dentro deste oceano de possibilidades. Esta pode ser considerada também apenas uma das muitas formas de se interpretar a mesma passagem. A história faz com que tenhamos assuntos a serem tratados e nunca esgotados. Esta é uma das suas virtudes, pois a humanidade ao se comunicar, necessita de outrem para ouvir. Esse conjunto entre narrador e ouvinte é a peça que compõe o que não existe de imediato, mas existe em tudo que o homem tocar, interagir, possuir ou constituir algum sentimento: a história.

Apêndice



Figura 1 – Os Perpétuos. Da esquerda para direita em pé: Sandman, Morte, Destruição, Desejo e Destino. Sentada: Delírio. Tocando cítara: Desespero.



Figura 2 – Sandman suga a consciência de Orfeu.



Figura 3 – Página de abertura da revista Sandman número 30.

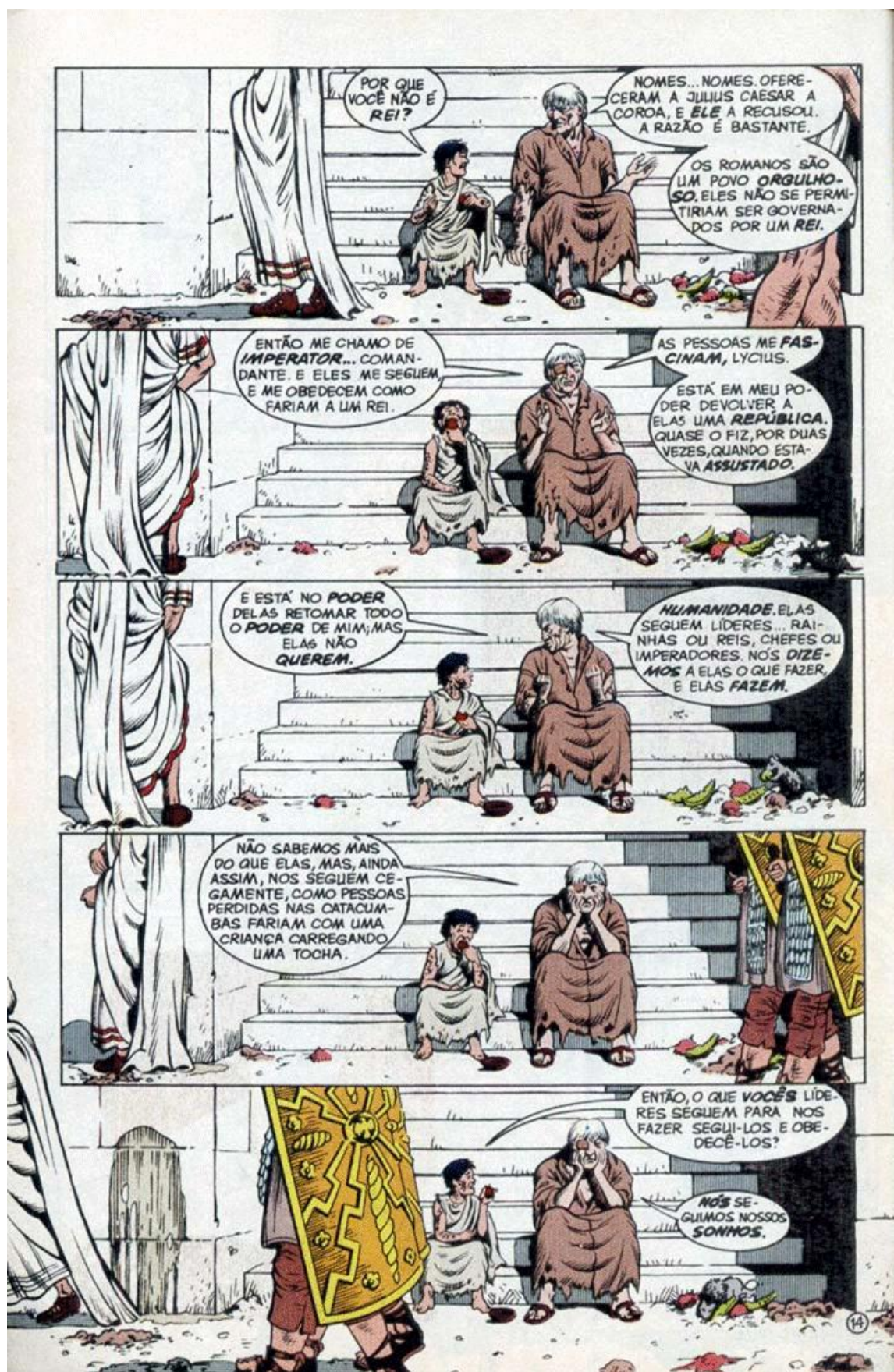


Figura 4 – aspectos do cotidiano romano.



Figura 5 – Sandman é confundido com Apolo.

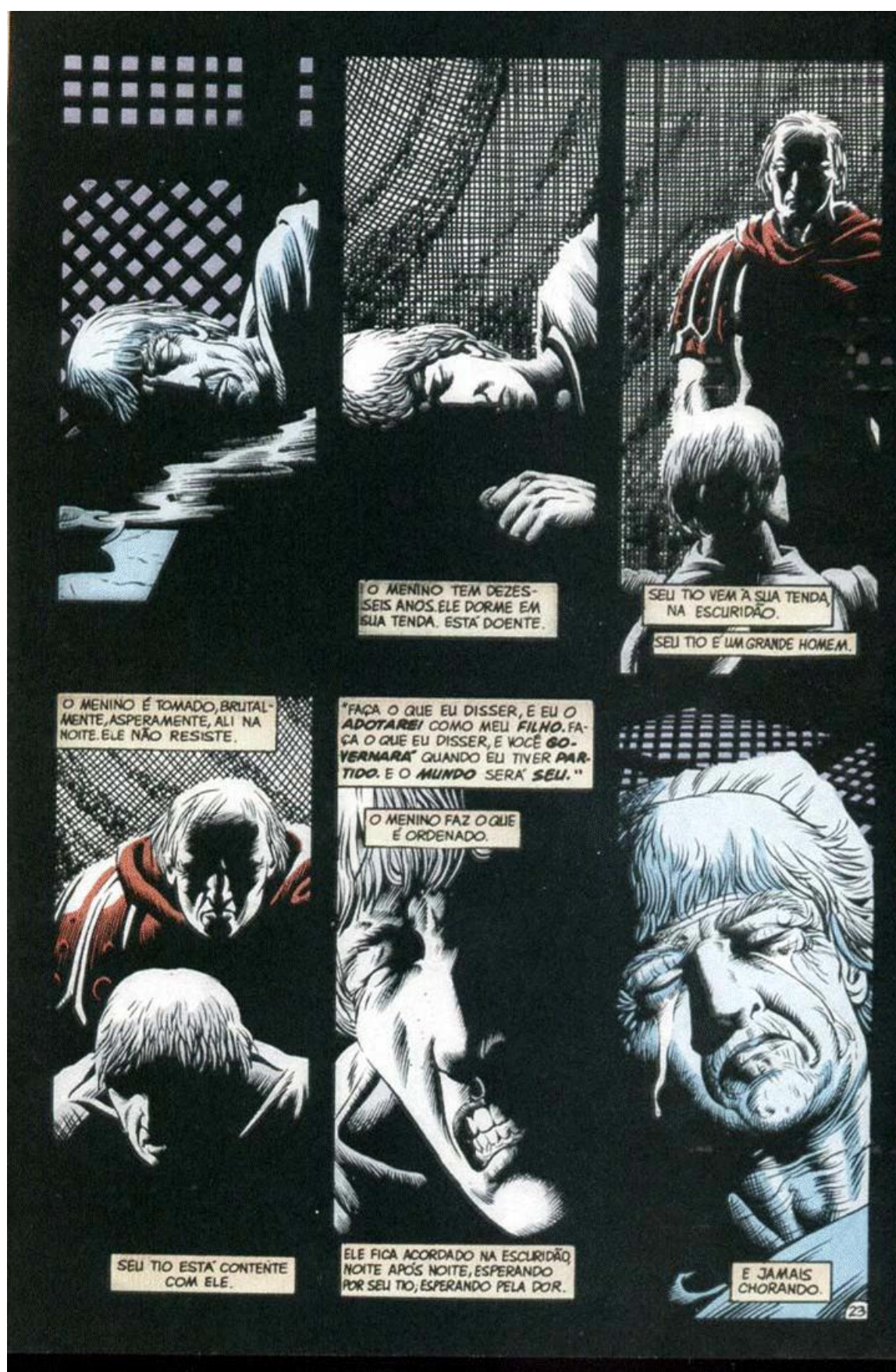


Figura 6 – a angustia de Augustus é revelada.

Referências Bibliográficas:

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia**. Tradução de Alfredo Bossi. 2ª edição. São Paulo: Martins fontes, 1998.

ANDRAUS, Gazy. **A ficcionalidade nas HQs**: imagens além das palavras. Monografia para a disciplina Linguagens e tecnologias. São Paulo: ECA-USP, 2º. Semestre de 2002.

_____. **O meme nas histórias em quadrinhos**. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/R1279-1.pdf>, acesso em: 11 fev. 2009.

BLOCH, Marc. **Introdução à História**. Lisboa: Europa-América, s/d

BURKE, Peter. **O que é História cultural?**. Tradução de Sérgio Góes de Paula. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

_____. **Variedades de História cultural**. Tradução de Alda Porto. Rio de Janeiro: civilização brasileira, 2000.

CARDOSO, Ciro Flamarion; VAINFAS, Ronaldo (org). **Domínios da História**: ensaios de teoria e metodologia. Rio de Janeiro: Elsevier, 1997.

CHARTIER, Roger. **A História Cultural**: entre práticas e representações. São Paulo: Difel, 2002.

COSTA, Fernando Nogueira da. **A Arte de Escrever**: Segundo Bárbara Tuchman. São Paulo: Unicamp. Disponível em: <http://www.eco.unicamp.br/artigos/artigo166.htm> acesso em: 14 mar. 2009.

DARTON, Robert. **O grande massacre de gatos**. Rio de Janeiro: Graal, 1986.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Tradução de Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

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

GIORDANI, Mário Curtis. **História de Roma: antiguidade clássica II**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1968.

GINZBURG, Carlo. **Nove reflexões sobre a distância**. São Paulo: Companhia das letras, 2001.

_____. **O fio e os rastros: verdadeiro, falso, fictício**. Tradução de Angélica Chiappetta. São Paulo: Companhia das letras, 2007.

GRIMAL, Pierre. **Dicionário da mitologia Grega e Romana**. Tradução de: Victor Jabouville. 4ª edição. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

_____. **Virgílio ou o segundo nascimento de Roma**. Tradução de Ivone Castilho Benedetti. São Paulo: Martins fontes, 1992.

KRAMER, Lloyd S. Literatura, crítica e imaginação histórica: o desafio literário de Hayden White e Dominick Lacapra. In: HUNT, Linn. **A nova história cultural**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

LIMA, Luiz Costa. **História. Ficção. Literatura**. São Paulo: Companhia das letras, 2006.

MANN, Ron. **Comic book confidential**. Documentário, 94 min.

MCMLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução de Hécio de Carvalho e Maria do Nascimento Paro. São Paulo: M. Books, 2005.

NOVAES, Adauto (org). **O olhar**. São Paulo: companhia das letras, 1988.

_____. **Tempo e História.** São Paulo: Companhia das letras, 1996.

NIETZSCHE, Friedrich. **O nascimento da tragédia ou helenismo e pessimismo.**

Tradução de J. Guinsburg. São Paulo: companhia das letras, 1992.

PLUTARCO. **Vidas paralelas:** Alexandre e César. Tradução de Júlia da Rosa Simões. Porto Alegre: L&PM, 2005.

PIRES, Raphael Salimena. **Os quadrinhos de super-heróis no século XXI.** Juiz de Fora: UFJF; Facom, 2ºsem. 2005. Projeto Experimental do Curso de Comunicação Social.

ROULAND, Norbert. **Roma, democracia impossível?:** os agentes do poder na urbe romana. Tradução de Ivo Martinazzo. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1997.

SUETÔNIO. **A vida dos doce Césares:** a vida pública e privada dos maiores imperadores de Roma. Tradução de Sady-Garibaldi. São Paulo: Ediouro, 2002.

VEYNE, Paul Marie. **Como se escreve a história.** Brasília: editora UNB, 1992.