

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA – UFSC
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO - CCE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LITERATURA - PPGL

Fernando Keller do Valle

**SANDMAN:
o mito literário de Morfeu nas obras de Hoffmann,
Andersen e Gaiman**

Florianópolis
2016

FERNANDO KELLER DO VALLE

**SANDMAN:
o mito literário de Morfeu nas obras de Hoffmann,
Andersen e Gaiman**

Dissertação de Mestrado submetida ao Programa de Pós-Graduação em Literatura da Universidade de Santa Catarina para a obtenção do Grau de Mestre em Literatura.

Orientadora: Profa. Dra. Maria Aparecida Barbosa

Florianópolis, 15 de fevereiro de 2016.

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Valle, Fernando Keller do
SANDMAN : o mito literário de Morfeu nas obras de
Hoffmann, Andersen e Gaiman / Fernando Keller do Valle ;
orientadora, Maria Aparecida Barbosa - Florianópolis, SC,
2016.
117 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa
Catarina, Centro de Comunicação e Expressão. Programa de Pós
Graduação em Literatura.

Inclui referências

1. Literatura. 2. Morfeu. 3. Mito literário. 4. Duplo.
5. Sandman. I. Barbosa, Maria Aparecida. II. Universidade
Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em
Literatura. III. Título.

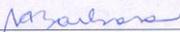
"Sandmann: o mito literário de Morfeu nas obras de Hoffmann,
Andersen e Gaiman"

FERNANDO KELLER DO VALLE

Esta dissertação foi julgada adequada para a obtenção do título

MESTRE EM LITERATURA

Área de concentração em Literaturas e aprovada na sua
forma final pelo Curso de Pós-Graduação em Literatura da
Universidade Federal de Santa Catarina.



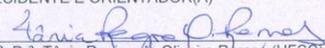
Profª. Drª. Maria Aparecida Barbosa
ORIENTADOR(A)

Profa. Dra. Maria Lúcia de Barros Camargo
COORDENADORA DO CURSO

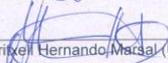
BANCA EXAMINADORA:



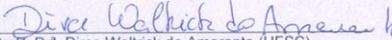
Profª. Drª. Maria Aparecida Barbosa
PRESIDENTE E ORIENTADOR(A)



Profª. Drª. Tânia Regina de Oliveira Ramos (UFSC)



Profª. Drª. Merixel Hernando Marsal (UFSC)



Profª. Drª. Dirce Waltrick do Amarante (UFSC)

A Suiá – por tudo.

AGRADECIMENTOS

À minha querida orientadora Profa. Dra. Maria Aparecida Barbosa pelas orientações e dicas preciosas no transcorrer desses dois anos.

À minha família, a meus pais Heraldo e Maria Angelina, a todos os meus irmãos, Paulo, Rosany, Juliano e Leonardo, aos amigos próximos, por todo o apoio e a segurança nas horas difíceis e nas horas de alegria durante o processo de trabalho nesta dissertação de mestrado.

À Profa. Dra. Dirce Waltrick do Amarante e Prof. Dr. Andrea Santurbano pelas inestimáveis contribuições ao meu trabalho de pesquisa.

A Antônio Celso Mafra Jr., Marcus Tullius Franco Moraes e Juliana de Abreu por todas as conversas e dicas importantes sobre o mito e seus reflexos na literatura passada e contemporânea.

Aos amigos Ricardo André Cabral Ribas e Arthur Ramalho Nolla (in memoriam) pela amizade.

Ao meu mentor Pedro José de Oliveira Gordalina Cardoso por todo incentivo e inspiração nos meus anos de estudos acadêmicos.

A Paulo Arthur Moreira Schenk por todo o apoio.

A Piotr Kilanowski, por todas as portas e janelas que ajudou a abrir quando do estudo das possibilidades que o estudo oferecia.

Enfim, a todos que diretamente ou indiretamente contribuíram de alguma maneira para a sua conclusão e em especial ao meu “duplo”, o “filho mais bonito da Dona Ina” que foi a grande inspiração desta dissertação.

*O mito é o nada que é tudo.
O mesmo sol que abre os céus
É um mito brilhante e mudo
O corpo morto de Deus,
Vivo e desnudo.*

*Este, que aqui aportou,
Foi por não ser existindo.
Sem existir nos bastou.
Por não ter vindo foi vindo
E nos criou.*

*Assim a lenda se escorre
A entrar na realidade,
E a fecundá-la decorre.
Em baixo, a vida, metade
De nada, morre.*

(Fernando Pessoa, "Ulisses")

VALLE, Fenando Keller do. **SANDMAN**: o mito literário de Morfeu nas obras de Hoffmann, Andersen e Gaiman. Florianópolis, SC, 2016. Dissertação (Mestrado em Literatura) – Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, Florianópolis, 2016.

RESUMO

Onde termina o mito e começa a literatura? O estudo dos mitos como fenômenos literários suscitam novos olhares aos temas antigos, ou naquilo que as narrativas literárias oferecem de mais ancestral, os mitos e suas origens. A transmissão narrativa como escritura de literatura oferece apenas traços, quicá tênues, de uma divindade ou sacralidade presente apenas na oralidade. Um interstício, onde a subjetividade da autoria por vezes perpassa a dimensão do sagrado. Como exemplos de manifestações e (re)apresentações, este projeto de pesquisa surge com o intuito de investigar as manifestações naquilo que seria um mito literário de Morfeu através das personagens denominadas “Der Sandmann” do conto *Der Sandmann* de E. T. A. Hoffmann, “Ole-lukoje” de *Ole-lukoje* de Hans Christian Andersen e “Sandman” da *Graphic Novel* intitulada *The Sandman* de Neil Gaiman. A escolha deste corpus não apresenta apenas como características comuns entre si as personagens homônimas e parecidas e os títulos comuns das narrativas, mas também o fato de integrarem o gênero literário conhecido na literatura como literatura fantástica. Desde o romantismo alemão, do século 19 aos dias atuais, as representações e reapresentações dos mitos como criação, ou mesmo como "aventura moderna" (Baudelaire), oferecem diferentes concepções criadoras. Das narrativas fantásticas e do atual Graphic Novel como formas de representação, o mito literário de Morfeu percorre nesta dissertação inclusive a interpretação a partir da evocação das ancestralidades míticas, ainda como potencialidade para a literalização.

Palavras-chave: Morfeu, Mito Literário, Duplo, Sandman.

VALLE, Fenando Keller. **SANDMAN**: o mito literário de Morfeu nas obras de Hoffmann, Andersen e Gaiman. Florianópolis, SC, 2016. Dissertação (Mestrado em Literatura) – Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, Florianópolis, 2016.

ZUSAMMENFASSUNG

Wo endet der Mythos und fängt die Literatur an? Die Forschung der Mythen als literarische Phänomene rufen neue Betrachtungsweisen auf ehemaligen Themen hervor, oder indem was die literarischen Erzählungen als ursprünglichste bieten: die Mythen und ihre Entstehung. Die schriftlichen literarischen Nacherzählungen haben nur Spuren, etwas subtil, von einer mündlichen Göttlichkeit oder Sakralität. In einem Zwischenraum, wo die Subjektivität der Urheberschaft einige Mal die Dimension der Heilig vorgeht. Diese Arbeit hat die Absicht die Darstellung des literarischen Mythos von Morpheus in den Erzählungen „Der Sandmann“ von E. T. A. Hoffmann, „Ole-lukoje“ von Ole-lukoje von Hans Christian Andersen und „Sandman“ aus dem Graphic Novel Names The Sandman von Neil Gaiman zu forschen. Der Auswahl dieser Korpus haben nicht nur gemeinsamen Figuren, sondern auch derselben Titel und dazugehören zur Gattung der Fantasy. Seit der deutschen Romantik des 19. Jahrhunderts bis heute bieten die Darstellungen oder neue Lektüren des Mythos oder sogar „moderne Abenteuer“ (Baudelaire) verschiedene Auffassungen. Von den fantastischen Erzählungen und von dem aktuellen Graphic Novel als mögliche Interpretationen, der literarische Mythos von Morpheus geht inklusiv die Interpretation ab dem Hervorruf des mythischen Ursprungs, noch als Möglichkeit zu literarisieren.

Stichwörter: Morpheu, literarischer Mythos, Doppelgänger, Sandmann.

VALLE, Fenando Keller do. **SANDMAN**: o mito literário de Morfeu nas obras de Hoffmann, Andersen e Gaiman. Florianópolis, SC, 2016. Dissertação (Mestrado em Literatura) – Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, Florianópolis, 2016.

ABSTRACT

Where does the myth and begins to literature? The study of myths as literary phenomena generates new looks to old themes, or what literary narratives offer more ancient, myths and their origins. The narrative transmission as literature written offers only traces, perhaps tenuous a divinity or sacredness present only in orality. An interstitial where the subjectivity of authorship sometimes permeates the dimension of the sacred. Examples of events and (re) presentation, this research project arise in order to investigate the events in what would be a literary myth of Morpheus through the characters "Der Sandmann" *Der Sandmann* by E. T. A. Hoffmann, "Ole-lukoje" *Ole-lukoje* by Hans Christian Andersen and "Sandman" the Graphic Novel titled *The Sandman* by Neil Gaiman. The choice of this corpus presents not only as common characteristics of the characters, or also to the common titles of these books, but also by integrating the literary genre known in the literature as fantasy literature. Since German romanticism 19th century to the present day, the representations and reruns of myths as creation, or even modern adventure (Baudelaire), offer different creative ideas from their represented forms. The fantastic narrative and the current Graphic Novel as forms of representation, the literary myth of Morpheus runs in this dissertation including the interpretation from the evocation of mythical ancestries, even as potentiality for literalization.

Keywords: Morpheus, Literary Myth, Double, Sandman.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Morfeu de Jean-Bernard Restout	24
Figura 2: A linha do tempo d o mito literalizado e literário de Morfeu	29
Figura 3: <i>Der Sandman</i> (O homem da areia) de E.T.A. Hoffmann de 1876.....	58
Figura 4: <i>Ole Lukøje</i> de Hans Christian Andersen (1845)	72
Figura 5: <i>Unser Sandamännchen</i> de Gehard Behrend (1959).....	74
Figura 6: <i>Das Sandmännchen</i> , von Johana Schüppel (1958).....	75
Figura 7: A Origem dos Guardiões (2012).....	76
Figura 8: <i>The Sandman and Death</i> , by Neil Gaiman (1988).....	83
Figura 9: <i>Sandman</i> (1939), Gardner Fox and <i>The Spirit</i> (1940), Will Eisner.....	87

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	23
CAPÍTULO 1: O mito primitivo, literalizado e literário de Morfeu	33
1.1 O “duplo”	40
1.2 Os contos do gênero fantástico	48
CAPÍTULO 2: O Homem da Areia de E.T.A. Hoffmann	57
2.1 O “duplo perseguidor” e a Autômata de O Homem da Areia	60
2.2 O mito literário de Morfeu na personagem Homem da Areia	64
CAPÍTULO 3: Olavinho Fecha-os-Olhos de Hans Christian Andersen	67
3.1 O “duplo” gemelar de Olavinho Fecha-os-Olhos	68
3.2 O mito literário de Morfeu em Olavinho Fecha-os-Olhos	70
CAPÍTULO 4: The Sandman de Neil Gaiman	77
4.1 As quadraturas e sizígias do “duplo” gemelar em The Sandman	87
4.2 Os mitos literários em The Sandman	89
CONSIDERAÇÕES FINAIS	97
REFERÊNCIAS	109

INTRODUÇÃO

O mito literário e seus desdobramentos a partir do Romantismo do século XIX até a atualidade é o que se pretende discutir na presente pesquisa. Para tanto, elenco o mito de Morfeu e seus correspondentes como desdobramentos através do “duplo” em *Der Doppelgänger*¹ e seus mitos literários correspondentes. Priorizo, aqui na introdução, o intuito de sustentar as reflexões acerca do mito primitivo e seu mito literário, as digressões elaboradas a este respeito a partir de Pierre Brunel (1997), Mircea Eliade (1963) e Furio Jesi (2014); as reflexões que abordam o “duplo”, realizadas por Nicole F. Bravo (1997), Otto Rank (2013), Carl F. Kepler (1972) e Clément Rosset (2008), estudiosos que auxiliarão a perceber de modo mais aproximado o estudo desse fenômeno literário.

Partindo dessas premissas formula a pergunta: onde terminam os mitos e começam as narrativas literárias? Pensando na relação existente entre narrativas e mitos que remontam aos primórdios da cultura ocidental, a mitografia tem gerado novas perspectivas acerca da passagem do mito primitivo para o mito literário, ainda que da passagem da palavra oral à palavra escrita possua um efeito desmitificante do próprio mito. O mito de Morfeu abrange ainda hoje um vasto público leitor e é revigorado de muitas formas através da narrativa literária contemporânea, mostra-se vivo na ficção mundial. No entanto, não há como abordar um estudo do mito literário sem antes levar em consideração a existência de um mito propriamente dito ou mesmo de um (suposto) mito primitivo.

Na Roma Antiga, o mito primitivo de Morfeu tornou-se conhecido e famoso na literatura através de *Metamorfoses*² de Ovídio (Públio Ovídio Naso), o longo e contínuo poema de 15 livros que narra a mudança de homens em animais, plantas e minerais, desde a origem dos mitos ao tempo cronológico de Ovídio. Os poemas são compostos na forma de fábulas e fazem registro de uma transformação, não somente de humanos e deuses em seres animados e inanimados, como

¹ O “duplo” – termo consagrado pelo Romantismo por Jean Paul Richter, (Rank, 2013, p. 28), que literalmente significa “aquele que caminha do lado”, “companheiro de estrada”.

² *Metamorfoses* do poeta Ovídio escrito entre os anos 2 e 8 da era cristã, traduzido para o português por Manuel Maria Barbosa Du Bocage.

também a própria transformação da linguagem. A *Metamorfoses* se torna um marco literário ao trazer os efeitos enunciativos da linguagem verbal³ e, assim sendo, um dos veículos de transposição da palavra falada para a palavra escrita. A *gruta do sono* (livro XI, 592–645)⁴ é a primeira referência a Morfeu (Deus dos sonhos dos seres animados) e a Fantasus (Deus dos Sonhos dos seres inanimados). No poema, é destacada a principal faculdade de Morfeu: a de transformar sua própria imagem na imagem de qualquer pessoa, fingindo-lhe a voz, o aspecto, o andar, o rosto, o traje etc. O mito literalizado de Morfeu mantém aqui sua condição divina, como o retrato pintado por Jean-Bernard Restout (1732-1797).

Figura 1: Morfeu de Jean-Bernard Restout



Fonte: Google Images.

Nessa época, os mitos primitivos eram os responsáveis por um modelo de comportamento a ser seguido:

³ *Metamorfoses*, p. 14.

⁴ *Metamorfoses*, p. 95-96.

O mito é uma “história real”, ocorrida no tempo das origens, que explica como nasceram todas as coisas do universo e como fizeram os homens, pela primeira vez, para comer, para se reproduzir, para fabricar objetos, para combater, etc. O mito fornece, portanto, ao homem “primitivo” ou “antigo” certos *modelos de comportamento* sempre válidos. (JESI, 2014, p. 87.)

A partir da *Metamorfoses*, o mito primitivo de Morfeu também invadiu a literatura em geral e passou a ter novos valores, novos significados e novos símbolos:

[...] na literatura será considerado “mito” um relato (ou uma personagem implicada num relato) simbólico que passa a ter valor fascinante (ideal e repulsivo) e mais ou menos totalizante para uma comunidade humana mais ou menos extensa, à qual ele propõe a explicação de uma situação ou uma forma de agir. (DABEZIES, 1997, p. 731.)

Esse modelo criado a partir da contação de histórias exerceu forte influência nos estudos literários. A própria literatura dessacraliza o mito⁵ ao retirar a áurea “sagrada” dos mitos primitivos, por permitir que “novos mitos” floresçam:

A produção desses mitos está condicionada por uma série de elementos psicológicos, sociais, econômicos, etc., e é apenas compreensível se se confrontam em profundidade os novos mitos com os mitos antigos: se, por trás do mito aparentemente novo, se consegue descobrir o mito antigo, mesmo alterado ou invertido. (JESI, 2014, p. 88.)

Essa dessacralização do mito ocorre quando a voz anônima, onisciente, das narrativas mitológicas primitivas é substituída pela voz do escritor/autor. Aquela áurea sagrada converte-se em voz humana,

⁵ Brunel, 1997, Prefácio XVII.

aquele mito primitivo, sem identidade e autoria se perde e o escritor assume o papel de narrador.

Assim, tanto o herói quanto o mito passam por um processo de desmitificação, como se ambos se tornassem alegorias da narrativa. Os mitos foram compreendidos como alegorias no período romântico, segundo trouxe Max Lüthi (1979, p. 63. tradução minha), que pesquisou a gênese do conto maravilhoso:

A pesquisa sobre os mitos enraizada no Romantismo e, além disso, impressionada pela passagem triunfante das ciências naturais no século XIX tendia para a interpretação do mito como alegoria, compreendendo-os nominalmente como fenômenos naturais.´

Não somente o mito literário sofreu alterações ao passar para a literatura, o herói mítico se transformou:

Já na literatura da escola realista do século XIX, ocorre uma diminuição do herói e do heroísmo sob influência do meio que nela se reflete, dando início a um processo de desmitificação do heroísmo. Esse processo culmina na literatura moderna do século XX, nas palavras do próprio Meletinski, com “a plena deseroização, a tendência à representação de um herói sem personalidade, vítima do alheamento”. (ANDRADE, 2006, p. 100.)

Para uma melhor compreensão do assunto, me debruço sobre o herói mítico, que remonta aos primórdios, começo de distintos povos e às histórias sagradas das primeiras civilizações:

Nas proeminentes nações civilizadas, como egípcios, hebreus e hindus, os habitantes do Irã e da Pérsia, os gregos e os romanos, bem como os teutões e outros, tudo começou em um estágio inicial com intenção de glorificar seus heróis, príncipes, reis míticos e seus heróis nacionais, em uma série de contos poéticos e lendas. A história do nascimento e da vida precoce dessas personalidades veio a ser especialmente investida com características fantásticas, que em diferentes

nações, embora amplamente separados por espaço e totalmente independentes um do outro apresente uma semelhança desconcertante, ou em parte, uma correspondência literal. Muitos investigadores têm se impressionado com esse fato, e um dos principais problemas da pesquisa mítica consiste ainda na elucidação da razão para as extensas analogias nas linhas fundamentais de contos míticos, que ficam mais enigmáticas à medida que se conhece seus detalhes, e seu reaparecimento nos demais grupos mitológicos. (RANK, 1914, p. 1.)⁶

O nascimento do herói nas narrativas literárias tem origem nas lendas e contos épicos, os quais o herói mitológico protagonizava. Em diferentes sociedades e em diferentes períodos, a correspondência literal dessas histórias foi também pesquisada por Joseph Campbell, que sustenta semelhanças entre lendas e histórias de sociedades que nunca tiveram contatos entre si. O que corrobora com a ideia de que o mito é à base das narrativas sagradas, como nos traz Mircea Eliade (1978, p. 11.):

O Mito conta uma história sagrada; ele relata um acontecimento ocorrido no tempo primordial, o tempo fabuloso do “princípio”. Em outros termos, o mito narra como, graças

⁶ The prominent civilized nations, such as the Babylonians, Egyptians, Hebrews, and Hindoos, the inhabitants of Iran and of Persia, the Greeks and the Romans as well as the Teutons and others, all began at an early stage to glorify their heroes, mythical princes and kings, founders of religions, dynasties, empires or cities, in brief their national heroes, in a number of poetic tales and legends. The history of the birth and of the early life of these personalities came to be especially invested with fantastic features, which in different nations even though widely separated by space and entirely independent of each other present a baffling similarity, or in part a literal correspondence. Many investigators have long been impressed with this fact, and one of the chief problems of mythical research still consists in the elucidation of the reason for the extensive analogies in the fundamental outlines of mythical tales, which are rendered still more enigmatical by the unanimity in certain details, and their reappearance in most of the mythical groupings.

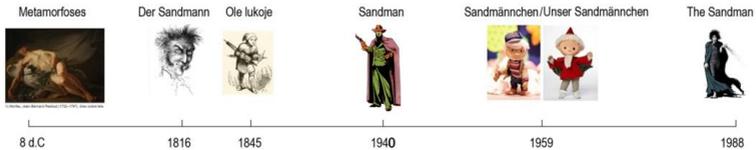
às façanhas dos Entes Sobrenaturais, uma realidade passou a existir, seja uma realidade total, o Cosmos, ou apenas um fragmento.

Segundo Eliade (1957), o encontro do sagrado com o profano, mito com o herói, é um encontro também das “histórias sagradas” e das “histórias falsas” ou “profanas”. Pois a primeira trata de assuntos e acontecimentos primordiais para a construção do ser humano, de elementos edificantes e ensinamentos éticos e a segunda daquilo que tratam outros ambientes e contextos, como o cotidiano e a vida comum, por exemplo. Nas cosmogonias míticas das sociedades arcaicas eram as “histórias sagradas” que criavam um norte, um modelo a ser seguido por seus membros, chegando ao ponto de confundir-se com a própria linguagem.

A mitografia e a narratologia debruçam-se sobre o tema mito, nos modos como ele se origina, na busca e discussão concernente à sua função e ao modo como se manifesta até os dias de hoje. Tanto o herói mítico como o mito primitivo são atualizados através dos tempos pelos escritores, a fim de manter viva a chama da mitologia, de deuses e heróis das narrativas antigas, pois conforme Eliade (1957, p.20.) “[...] a novidade do mundo moderno traduz-se por uma revalorização ao nível profano dos antigos valores sagrados.”.

O Romantismo rompeu com o conceito antigo de mito e mitologia e lhes deu novos significados, criou-se a partir de então uma mitologia difusa. Como acrescenta Eliade (1957, p. 27), “Porque, laicizados, degradados, camuflados, os mitos e as imagens míticas encontram-se por toda a parte: só é preciso reconhecê-los”. A partir disso, surgem os “novos mitos” na literatura.

Figura 2: A linha do tempo do mito literalizado e literário de Morfeu



Fonte: Criação Própria.

O título *Sandman: o mito literário de Morfeu nas obras literárias de Hoffmann, Andersen e Gaiman* originaram-se do seguinte questionamento: a que transformação foi submetida o mito de Morfeu na literatura? Os três contos do *corpus* são compreendidos segundo as teorias de Tzvetan Todorov⁷ (2012) sobre o gênero fantástico e, comungam do mesmo mito literário romântico, mas apresentando-o de formas diferentes. Além disso, o interesse no *corpus* foi que *O Homem da Areia* e *Olavinho Fecha-os-olhos* em alemão têm o mesmo título *Der Sandman*, embora o título original esteja em inglês, *The Sandman*, mantém-se muito próximo do alemão. A proximidade dos títulos me chamou a atenção.

O herói romântico é também um companheiro de jornada do mito literário. Como abordado anteriormente, a literatura tornou-se o refúgio perfeito para que o mito literário e o herói mítico pudessem criar novos significados:

Recordemos simplesmente que os arquétipos míticos sobrevivem de certa maneira nos grandes romances modernos. Os desafios do personagem

⁷ Nas teorias de Tzvetan Todorov, o fantástico parece se localizar no limite dos dois gêneros, o maravilhoso e o estranho. A ambiguidade é um dos elementos que permeiam os contos do gênero fantástico, que gera o sentimento de *Unheimliche* (*O Inquietante*) na visão freudiana. Na visão de Todorov, os contos fantásticos estão na seguinte ordem: Estranho Puro, Fantástico Estranho, Fantástico Maravilhoso, Maravilhoso Puro. No *corpus* escolhido, estamos diante de um Fantástico Estranho (*O Homem-da-Areia*), Maravilhoso Puro (*Olavinho Fecha-os-olhos*), Fantástico Maravilhoso (*The Sandman*).

de romance deve vencer, têm o seu modelo no herói mítico. (ELIADE, 1957, p. 27.)

Os arquétipos míticos são de suma importância no meu trabalho, por este motivo utilizarei os modelos e conceitos psicanalíticos nas teorias de Sigmund Freud (2010) e Carl Gustav Jung (2008), para tentar esclarecer melhor essa aparente fixação em arquétipos e símbolos nos modelos das histórias em que o mito se apresenta.

Sendo assim, objetivo geral da presente pesquisa é apresentar o “duplo” nas narrativas *O Homem da Areia*, *Olavinho Fecha-os-olhos* e *The Sandman*; apontar suas diferenças e relacioná-las com alguns mitos literários E os objetivos específicos são:

- Refletir o mito literário e o “duplo” a partir da literatura do *corpus*;
- Pensar o que é o gênero fantástico, segundo Todorov;
- Evidenciar a transformação do mito primitivo ao mito literário de Morfeu.

A fim de responder as seguintes perguntas de pesquisa:

- Teríamos conhecimento dos mitos hoje sem a literatura?
- De que maneira acontece a transformação de mito primitivo a mito literário?
- Qual a relação do “duplo” com os mitos literários na literatura?

O presente trabalho está estruturado em quatro capítulos. No primeiro capítulo abordo as diferenças entre o mito literário e o mito literalizado, com o sustento do aporte teórico de Phillippe Selier (1997), Bernadete Bricout (1997) e Pierre Brunel (1997). A seguir, sobre a temática do “duplo”; apoio-me no pensamento de Otto Rank (2013), Clément Rosset (2008), Berenice Sica Lamas (2004) e Nicole Fernandez Bravo (1997), e ainda em outros exemplos de “duplo”s da literatura mundial para compreender melhor esse fenômeno literário.

Início o segundo capítulo pela análise do conto de E. T. A. Hoffman (2010), *O Homem da Areia*, e questionando como o mito literário de Morfeu e seu “duplo” se manifestam nesse conto, que consiste em uma das primeiras aparições de destaque do mito literário de Morfeu através do gênero fantástico e das várias formas do “duplo”.

No terceiro capítulo, o conto de Hans Christian Andersen (2012), *Olavinho Fecha-os-olhos*, é o foco. A personagem Olavinho Fecha-os-

olhos surge como expressão do mito literário de Morfeu nos contos maravilhosos e como a primeira aparição do “duplo” em forma do gêmeo, um gêmeo com o mesmo nome e aparência, porém com propósitos diferentes.

No quarto capítulo, a saga *The Sandman*, de Neil Gaiman (1989) é analisada pelo olhar dos mitos literários inseridos nas histórias com o mito literário de Morfeu e seu “duplo” acompanhando-o até as edições do fim dos anos de 1980.

Nesse percurso busco entender as transformações pelas quais o mito de Morfeu passa desde a obra *Metamorfoses* de Ovídio (2006) até o *The Sandman* de Neil Gaiman (1989), e pensar o interesse que o mito desperta através da literatura clássica, dos contos maravilhosos e da cultura pop.

CAPÍTULO 1: O mito primitivo, literalizado e literário de Morfeu

O mito primitivo de Morfeu era aquele deus grego/romano representado com asas como apresentei através da pintura de Jean-Bernard Restout. Segundo o poeta latino Ovídio, Morfeu (deus dos sonhos humanos), Ícelo ou Phobetor (deus dos sonhos dos animais) e Fântaso (deus dos sonhos dos seres inanimados) eram os filhos de Hypnos e faziam parte de um grupo de demônios ou criaturas míticas denominadas Oneiros, com origens no paganismo politeísta grego:

O assunto que se beneficiava do paganismo politeísta, entrou a ser combatido com o advento do Cristianismo. A Renascença trouxe-o novamente à baila, com a restauração dos valores greco-latinos. E o Iluminismo levantou outra onda de estudos em torno do mito, que duraria praticamente até os nossos dias. (MOISÉS, 2013, p. 308.)

Os mitos de um modo geral representavam desde as coisas mais complexas até o próprio comportamento humano:

É provável que, num passado muito longínquo, todos os órgãos e experiências fisiológicas do homem, bem como todos os seus gestos, tivessem um significado religioso. Isto porque todos os comportamentos humanos foram fundados pelos deuses ou pelos heróis civilizadores *in illo tempore*: estes fundaram não somente os diversos trabalhos e as diversas formas de se alimentar, fazer amor, exprimir se etc., mas até os gestos aparentemente sem importância. (ELIADE, 1992, p. 81.)

O ato de sonhar não poderia ficar sem a regência, e para a causa segundo a mitologia grega clássica o mito de Morfeu encarregou-se do trabalho. Com o mito primitivo de Morfeu estabelecido, volto meu olhar para a transformação do mito primitivo ao mito literário.

Pode-se tratar da interpretação do mito em ao menos duas grandes categorias de análise. Na Antiguidade, o mito primitivo,

sagrado e oralizado designava a transmissão de um saber ainda ditado por concepções divinas. *Ao Deus, uma parcela de humano*, poderíamos dizer, quando na interpretação do mito primitivo ou ancestral. Já o mito literário por outro lado adquire outras funções, dentre elas a de dar *ao humano uma parcela de Deus* ou aquilo que estaria a uma interpretação mais próxima ao que seria a do herói romântico. Ou seja, são mitos concebidos em tempos e por formas distintas. Tratam por vezes do mesmo personagem, porém se referem ao indivíduo ou à saga?

Existem seis tipos de mitos primitivos, segundo Frédéric Monneyron e Joël Thomas (2002, p. 58-59 apud FALERO, 2013, p. 483.):

- 1) Quando sua origem se passa em um passado remoto;
- 2) Quando é formado oralmente pela coletividade;
- 3) Quando descreve a ação do sagrado e do sobrenatural no mundo;
- 4) Quando seu sentido é simbólico;
- 5) Quando corresponde a uma forma primitiva de especulação filosófica;
- 6) Quando constituem um relato paradigmático.⁸

Na passagem do mito de Morfeu para a literatura é preciso se pensar na categoria dos mitos literalizados, que são aqueles oriundos de uma forma de criação associada diretamente à fonte do mito: ao mito primitivo. Há diferentes manifestações literárias do mito de Morfeu, principalmente a partir do início do século XIX. Não se trata mais da referência clássica do mito, no personagem plano, mas sim do herói que se torna protagonista, um herói mítico.

O mito literário transforma-se no século XX em uma versão muito diferente das anteriores. A diferença evidente nos três exemplos que elenco⁹ na literatura me instigou ao questionamento: Como um

⁸ Frédéric Monneyron y Joël Thomas (2002, p. 58-59) estabelecen seis caracteres distintivos del mito antropológico, respecto del mito literario: 1) Su origen se produce en un pasado remoto; 2) es una formación colectiva y oral; 3) describe la irrupción de lo sagrado o sobrenatural en el mundo; 4) su sentido es simbólico; 5) corresponde a una forma primitiva de especulación filosófica; y 6) constituye un relato paradigmático.

⁹ O conto *Der Sandmann* ou *O Homem da Areia* foi várias vezes traduzido ao português, e para efeito deste trabalho eu emprego a versão de Ary Quintela na coleção *Novelas Imortais* lançado pela editora Rocco no ano de 2010, e *Ole Lukøje* traduzido para o português como *Olavinho Fecha-os-Olhos* presente a partir do livro *Os Contos de Hans Christian Andersen* do ano de 2012, quanto à saga *The Sandman*, não consta com tradução do título em português e utilizarei a versão em inglês do título e a coleção *Sandman Edição Definitiva* volumes 1 ao 4 para a consulta dos 76 números da saga

mesmo mito literário pode ser representado de maneiras tão diferentes na literatura, mas ao mesmo tempo compartilhando heranças de seu mito primitivo correspondente?

As referências não são mais às *Metamorfoses* de Ovídio, contudo a uma versão onde o fantástico e o sobrenatural fazem parte do universo de pensamento do herói, numa versão acabada das virtudes (ou mesmo dos vícios) de seu próprio tempo, narrativo e descrito. O mito literário usa quando muito a referência ao mito clássico, mas reinterpretando o cerne narrativo do mito, ou seja, sua diegese.

Na passagem do mito primitivo ao mito literário encontra-se o mito literalizado. Para entendimento, voltarei a comentar as diferenças entre mitos primitivos e os mitos literários dos mitos literalizados.

Ao transformar-se em um mito literário, a personagem Morfeu chama a atenção por duas variantes: por um lado é retratada como demônio, uma figura do grotesco no conto de E. T. A. Hoffmann (2010), e por outro como uma criatura mítica, um duende inofensivo e criador de sonhos de Hans Christian Andersen (2012). A variante demoníaca e grotesca de Morfeu na literatura tem origem nos *Kinderschreckfigur* (arquetípos ou figuras que assustam as crianças nos contos infantis).

O “novo mito” seria o mito literário romântico de Morfeu, o qual tem uma de suas primeiras aparições no século XIX na literatura, no personagem Homem da Areia no conto *O Homem da Areia* da coletânea de contos *Nachtstücke*¹⁰ de E. T. A. Hoffmann, no qual o mito literário de Morfeu é representado por uma criatura diabólica que rouba os olhos das crianças durante a noite.

Outro exemplo disso é Ole-lukoje, personagem do conto *Ole Lukøje*¹¹, de Hans Christian Andersen, personagem que é um duende inofensivo, quase invisível, que derrama areia nos olhos das crianças para fazê-las dormir. A variante mítica criadora de sonhos, personificada na figura de um duende em *Olavinho Fecha-os-olhos* de Hans Christian

completa lançada no Brasil. Com exceção de *The Sandman* de Gaiman, empregarei os títulos traduzidos dos livros de Hoffmann e Andersen.

¹⁰ *Nachtstücke* (1816) – Contos Noturnos. Terceiro volume da edição Grisebach das obras completas de Hoffmann.

¹¹ *Ole Lukøje* (1845) – Tradução para o português *Olavinho Fecha-os-olhos*, traduzido para o alemão *Der Sandmann*. Um dos contos da coletânea de H.C. Andersen chamada *Fairy Tales and Stories* (1870), traduzido para o português de Portugal como *Os contos de Andersen* (2012).

Andersen (2012), é suavizada para que entre no conto de fadas e também para não assustar os pequenos leitores.

Os mitos são literalizados de acordo com sua época, numa forma de releitura realizada hoje não somente através da literatura. O retorno às referências clássicas é também uma busca por elementos comuns, que possam agregar algo reconhecidamente belo. Segundo Claude de Gréve (1995, p. 42 apud FALERO, 2013, p. 483.), são quatro as principais características do mito literário:

1º) Se trata de um desenvolvimento de um conteúdo através de uma narrativa, suscetível a variações mediante reformulações e leituras ao passar do tempo; 2º) a relação entre o relato, o sobrenatural e o inexplicável, que se aproxima do irracional; 3º) O mito literário revela verdades ocultas ao leitor através do conteúdo simbólico, podendo transgredir algumas normas sociais dessa maneira; e 4º) o mito literário pode variar sua significação ao longo da história, nas culturas, nos autores e leitores, de tal modo que sua plurivocidade é crescente.¹²

Como podemos perceber, o mito literário de Morfeu apresenta as quatro características propostas acima. Por sua vez, Philippe Sellier (1984 apud FALERO, 2013, p. 483-484.) organiza os mitos literários em cinco grupos, taxonomia que compreenderia o mito literalizado de Morfeu no primeiro grupo:

a) histórias de origem mítica consagrados no panteão da cultura ocidental, de tal forma que constituem o marco inicial do mito literário. b) Mitos literários novos, surgidos ao longo do século XII (Tristão e Isolda), no século XVI (como Fausto), e no século XVII (como Don Juan), etc. c) Narrativas desenvolvidas a partir de lugares imaginários (incluindo a coletiva), mas

¹²1ª) Se trata del desarrollo de un contenido a través de un relato, susceptible de variaciones mediante su reformulación y lectura a lo largo del tiempo; 2ª) la relación entre el relato y lo sobrenatural o lo inexplicable, que se aproxima a lo irracional; 3ª) el mito literario desvela verdades ocultas al lector a través de su carácter simbólico, pudiendo transgredir de esta manera algunas normas sociales; y 4ª) el mito literario puede variar su significación a lo largo de la historia, las culturas, los autores y los lectores, de tal modo que su plurivocidad es creciente.

que pressupõe uma situação determinada. d) Mitos políticos-heróicos, em se tratando de mitificação de figuras heroicas, como Alexandre, César, Napoleão, etc. Também de acontecimentos reais ou não reais: A guerra de Tróia, a revolução francesa... Aqui o mito remete a personalidades (Helena, Aquiles, por exemplo) ou a grupos (os revolucionários), seguem um processo característico de um gênero literário bem conhecido: A epopeia. e) Mitos parábólicos, surgidos às vezes de um versículo (Lilith, Golem, O Anjos, Os cavaleiros do apocalipse...), cuja existência nos indica que a maior parte dos mitos literários são impostos a partir de uma só aparição.¹³

À primeira vista, o mito de Morfeu parece tratar-se de um mito literário romântico conforme *O Homem da Areia* ou o conto maravilhoso *Olavinho Fecha-os-olhos*, que mais tarde aparece com uma mistura de mito primitivo de Morfeu e personalidades do rock, punk gótico nas histórias em quadrinhos *The Sandman*. Ademais, o mito literário romântico de Morfeu, atualmente, é representado de diferentes formas, ora como um duende, ora como um deus dos sonhos, uma dualidade que acompanha o mito em especial. Há que se ressaltar uma distinção importante: foram criados mitos literários originários não da oralidade, mas sim da literatura. Neste momento é importante salientar essa diferença, tendo em vista que esses mitos são considerados os “novos mitos” comentados no começo deste trabalho.

¹³ a) relatos de origen mítico consagrados en el panteón cultural occidental, de tal manera que suponen el marco del mito literario. b) mitos literarios nuevos, surgidos a lo largo del siglo xii (como tristán e iseo), en el siglo xvi (como Fausto), en el siglo xvii (como don Juan), etc. c) relatos desarrollados a partir de lugares que quedan fijados en la imaginación (incluida la colectiva), pero que no presuponen una situación determinada. d) mitos político-heróicos, en los que se trata de la mitificación de figuras históricas, como Alejandro, César, Napoleón, etc. también de acontecimientos reales o semi-reales: la guerra de troya, la revolución Francesa... aquí el mito remite a las personalidades (helena o aquiles, por ejemplo) o a grupos (los revolucionarios), según el proceso característico de un género literario bien conocido: la epopeya. e) mitos parábólicos, surgidos a veces de un versículo (Lilith, golem, los ángeles, los jinetes del apocalipsis...), cuya existencia nos indica que la mayor parte de los mitos literarios se han impuesto a partir de una sola aparición.

Atento também para a confusão em razão dos termos “tema” e “mito literário”. Segundo Pierre Albouy (1969 apud BRUNEL, 1997, prefácio XVIII.):

[...] o mito literário é constituído pela narrativa do mito “que o autor trata e modifica com grande liberdade”, e pelos novos significados que lhe são acrescentados então. Se esse significado não acrescenta nada aos dados da tradição não há mito literário, há somente um tema.

Um mito literário pode ilustrar um tema, mas um tema não pode fazer o mesmo com o mito literário.

O “novo mito” sofre alterações profundas na entrada no Romantismo, porém algumas características do oculto, do misterioso e do divino estão ainda presentes. Nas narrativas dos mitos é possível constatar um modelo narrativo que segue desde a Antiguidade, perpassando pelo Romantismo até nas narrativas da atualidade. Segundo Campbell, James Joyce foi “o maior artista do século XX”, cujo livro *Finnegans Wake* lhe foi objeto de estudo durante anos e serviu para cunhar o termo emprestado para nomear sua teoria. Campbell afirmava que a teoria do monomito representa as similaridades que todas as histórias de todos os povos e culturas têm, apesar de nunca terem tido aparente contato umas com as outras. Se efetuarmos uma busca das raízes de todas essas histórias de heróis, mitos e suas aventuras nos deparamos com o herói mais antigo que se tem conhecimento, Gilgamesh da *Epopeia de Gilgamesh* (a epopeia de Gilgamesh é o mais antigo poema épico sumério do século XVII A.C.). No poema o herói passa pelos três estágios da jornada descrita por Campbell em seu estudo: partida, iniciação e retorno. Na jornada, Gilgamesh encontra seu “duplo”, equivalente ao personagem Enkidu, amigo e companheiro de jornada. Conforme Campbell, a primeira das narrativas consiste em modelo que se repete através dos séculos, metamorfoseando-se em vários outros enredos e ações, porém com uma estrutura narrativa em comum e alterando alguns elementos do “novo mito”. Gilgamesh seria o exemplo clássico do herói mitológico.

No Romantismo, pelo processo de dessacralização já comentado na introdução, o herói mitológico recebe novos significados e novos valores. No conto *Olavinho Fecha-os-olhos*, o herói Hialmar é uma criança que segue seu guia Olavinho por aventuras no mundo dos sonhos. Não há nada de divino no herói, mas prevalece, contudo a

tentativa do herói em se tornar Deus ou até mesmo vencer a morte. A história se desenrola num interstício narrativo de uma semana, cada dia do tempo da narrativa é composto por uma aventura, história e contexto diferente, muito próxima da palavra falada ou dos contos oriundos das tradições orais antigas. Os encontros mágicos acontecem quando Hialmar adormece e adentra ao mundo de Olavinho. Esse mito assume, então, uma função de mestre que desvela um mundo novo para seu pupilo, chegando ao ponto de assemelhar-se com a relação de um xamã com seu aprendiz em um ritual iniciático. A trajetória do mito e do herói da palavra falada para a palavra escrita se desenvolve geralmente pelas tribos ou sociedades arcaicas e se abriga posteriormente na literatura como já mencionado na introdução. O próprio mito confunde-se com a linguagem, e com todo um processo de concentrar as metáforas linguísticas e míticas na percepção sensorial do ouvinte/leitor. Tanto o mito como a linguagem tem origem na mesma fonte e funcionam praticamente da mesma forma, a de figurar nas narrativas dirigidas aos grupos que formavam as tribos, formando todo um modelo de comportamento e um *modus vivendi*.

Parece improvável que uma sociedade possa libertar-se completamente do mito porque, das observações essenciais do comportamento mítico – modelo exemplar, repetição, ruptura da duração e integração do tempo primordial – as duas primeiras, pelo menos, são consubstanciais a toda a condição humana. (ELIADE, 1957, p. 22.)

Frankenstein: or the Modern Prometheus de Mary Shelley (2002) pode ajudar a esclarecer esse assunto. No conto o herói Dr. Victor Frankenstein brinca com a possibilidade de vencer a morte e se tornar Deus. Ele cria um monstro (seu próprio “duplo”) e mostra, no decorrer da narrativa, o fracasso na sua tentativa. O mito literário de Drácula do livro *Dracula* de Bram Stoker (2002) também está envolvido na temática da vida eterna e poder vencer a morte. Outro conto seria o *Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (O médico e o monstro), de Robert Louis Stevenson (2001), onde o herói é atormentado pelo monstro que ele mesmo criou, um fenômeno de múltiplas personalidades. Igualmente nestes três mitos literários a temática do “duplo” se faz presente, acrescidos da tentativa, sempre mal sucedida, de vencer a morte. A tradução do título *Ole-lukoje* para o português

Olavinho Fecha-os-olhos gerou e continua gerando polêmicas. Apesar do título *Olavinho Fecha-os-olhos* tentar seguir o nome original, o mito literário de Morfeu na cultura portuguesa é conhecido por outros nomes populares. Na mitologia infantil portuguesa o personagem João Pestana é o mais popular herdeiro do mito literário romântico de Morfeu, de modo que em Portugal a escritora de livros infantis Nathalie Lopes (2012) lançou *O segredo de João Pestana* pela editora Lugar da Palavra. Nesse livro o mito de Morfeu é retratado como um duende pelo ilustrador Aurélio Mesquita, uma herança do modelo proposto por Andersen (2012). Pedro Chosco é também um personagem da mitologia infantil portuguesa, ele é retratado como um velho com barba branca e aparece para fazer as crianças adormecerem. O personagem Insonho também é muito conhecido em Portugal, à antologia *Insonho – Durma Bem* organizado por Valentina Silva Ferreira (2015) reúne contos do folclore português e num dos contos o Insonho, uma bruxa ou espírito maligno, vem perturbar o sono das crianças. A Maria-da-Manta ou Marimanta também é um personagem ligado ao sono e aos sonhos, um monstro com chifres e fogo na cabeça, lenda que nos faz lembrar nossa mula-sem-cabeça do folclore brasileiro.

A polarização da representação dupla do mito de Morfeu entre uma imagem de duende inofensivo e a outra de uma criatura demoníaca e assustadora é melhor explorada no capítulo seguinte.

1.1 O “duplo”

Para melhor entendimento do fenômeno do “duplo” na literatura inicio com uma reflexão através dos conceitos propostos por Otto Rank (2013), Clément Rosset (2008), Sigmund Freud (2010) e Nicole Fernandez Bravo (1997) sobre o motivo literário do “duplo”.

Até o final do século XVI, o tema do “duplo” tinha fortes ligações com o idêntico, o homogêneo, a unicidade, ao sócia, ao gêmeo, e em algumas sociedades antigas era sinal de mau agouro, um sinal de morte. Apenas no século seguinte é que a noção do “duplo” sofre alterações e começa a representar aquilo que é o contrário, o inverso, o reflexo, o heterogêneo. Essa evolução a um conceito do “duplo” reflete o momento em que o mundo passava. Nas religiões monoteístas era corrente o pensamento de que o homem é feito segundo a imagem e

semelhança de Deus; no começo do século XVIII, com as ideias iluministas, as divindades são conduzidas à morte.

Contudo, foi no começo do século XX, com a popularização da psicanálise, que o conceito do “duplo” foi estudado a fundo por pesquisadores. Uma reflexão a este ponto se faz necessária, mesmo porque o psicanalista Sigmund Freud dedicou-se muito ao estudo da literatura para seus ensaios sobre a alma humana. Uma das referências importantes do tema é *Das Unheimliche* (O Inquietante) de 1919, ensaio de Freud a respeito da literatura que causa medo ou horror, que conduz apontamentos psicanalíticos sobre desdobramentos psicopatológicos da personalidade. Freud discorre sobre o “O Inquietante” que, afirmava, se refere a “aquela categoria do assustador que remete ao que é conhecido, de velho, e há muito familiar”¹⁴. Ele questiona a respeito do modo como o familiar pode se tornar estranho e assustador, e elenca os elementos que causam esse sentimento do “inquietante” no leitor. A compulsão, a repetição, a magia ou mau-olhado, maldição, fantasmas ou espíritos, bruxaria, onipotência dos pensamentos, loucura, epilepsia e o “duplo” são esses elementos sugeridos por ele, sendo que o “duplo” recebe sua atenção especial. Freud mostra que um dos temas recorrentes no gênero constitui o “duplo”. Para que o “duplo” tenha vida, é necessária uma “duplicação, divisão e intercâmbio do *self*”¹⁵. Para auxiliar na explicação do fenômeno do “duplo” e suas manifestações, Freud cita no seu ensaio um escritor especialista no assunto, seu colega Otto Rank:

O tema do duplo foi minuciosamente estudado por Otto Rank, num trabalho com esse título *Der Doppelgänger*. Ali são investigadas as relações do duplo com a imagem no espelho e a sombra, com o espírito protetor, a crença na alma e com o medo da morte, mas também é lançada viva luz sobre a surpreendente evolução do tema. (FREUD, 2010, p. 351.)

Os estudos de Otto Rank, durante a convivência com Freud, foram de suma importância na elaboração dos escritos a respeito do “duplo”. *O Duplo – um estudo psicanalítico* é até os dias de hoje a base

¹⁴ Freud, 2010, p. 4.

¹⁵ *self* - O Eu, O Único.

para pesquisadores do tema principalmente pela extensa bibliografia que fornece boas informações sobre o tema. Nele o autor discorre sobre o fenômeno do “duplo” na literatura, citando uma infinidade de autores e narrativas datadas do começo do século XX. Além disso, Otto Rank faz reflexões sobre manifestações do “duplo” que sucedem através de sombra, reflexo no espelho, irmãos gêmeos, anjo da guarda, autorretrato, alma, sócia, fantasma, animal, máscara, disfarce, entre outras. E sob outros prismas: personalidades idênticas e semelhantes, confusão de identidades, fatos que se repetem. Até a própria ambivalência do número dois (sempre associado com o “duplo”) e a cisão narcisista do eu e a posterior metamorfose no seu próprio “duplo”.

Para Otto Rank, E. T. A. Hoffmann era o grande mestre literário na arte de criar o “duplo” nas suas histórias, o que inclusive corrobora o elenco do *corpus* desta dissertação que reflete o “duplo” na literatura:

Hoffmann é o criador clássico do “duplo”, que é um dos motivos mais populares da literatura romântica. Quase nenhuma das suas numerosas obras está totalmente livre de alusões a esse tema, e muitas das suas obras significativas são dominadas por ele. (RANK, 2013, p. 19.)

Otto Rank considerava também Jean Paul Richter o escritor que mais se ocupou com a temática do “duplo”. Para ele, tanto Hoffmann como Jean Paul e outros escritores que trabalham com o tema como Baudelaire, Strindberg, Kleist, Günther, Lenz, Grabbe e Hölderlin¹⁶ tinham distúrbios psicológicos graves. Além disso, os excessos de bebida, ópio, mescalina e sexo faziam parte do cotidiano desses escritores. Hoffmann era nervoso, paranoico, sofria de alucinações, delírios e ideias fixas que gostava de representar em seus poemas¹⁷. Ele era realmente atormentado pelo “duplo”, pois nos seus trabalhos noturnos acordava sua mulher apavorado para mostrar-lhe os vultos¹⁸. Jean Paul Richter tinha medo de enlouquecer e teve graves abalos psíquicos na sua juventude. Edgar Allan Poe com problemas familiares sérios; na puberdade, uma forte melancolia tomou conta dele e mais tarde entregou-se à bebida e ao uso do ópio. Poe sofria de fobias e obsessões neuróticas, o conto *William Wilson* é para muitos uma

¹⁶ Rank, 2013, p. 63. Nota de rodapé nº 42.

¹⁷ Rank, 2013, p. 64.

¹⁸ idem 25.

autoconfissão do escritor¹⁹. *O Duplo – um estudo psicanalítico* é um livro com o foco nos exemplos literários e na visão psicanalítica do fenômeno do “duplo”, com uma extensa bibliografia sobre o tema, e que auxiliou na minha pesquisa.

Na busca por autores contemporâneos para essa pesquisa, volto-me ao livro *O real e seu duplo: ensaio sobre a ilusão*. A obra do autor Clément Rosset (2008) é um ensaio sobre o “duplo” que segundo ele “[...] o “duplo” representa a dualidade em seu aspecto mais perplexo e sinistro [...]”²⁰ e discorre sobre como a estrutura fundamental do real, a unicidade, demonstra o valor e a finitude de todas as coisas, as quais têm o privilégio de ser uma, insubstituível, única. Essa unicidade, esse aspecto único criou em volta de si um fantasma, a duplicação do único. Esse caso particular constitui os conjuntos de fenômenos chamados de “desdobramento de personalidade”²¹, o qual define também a estrutura fundamental de outras demências, como a esquizofrenia, por exemplo. O desdobramento de personalidade, para melhor entendimento, seria como o caso da marionete ou fantoche, o qual duplica seu manipulador; que é ao mesmo tempo o “duplo” de seu próprio fantoche.

O mito literário do “duplo” floresceu no romantismo alemão, e continua vivo até os dias atuais:

Estamos diante de uma figura ancestral que na literatura terá sua apoteose no século XIX, na esteira do movimento romântico, embora o mito ainda seja bastante produtivo no século XX. (BRAVO, 1997, p. 261.)

Apesar de se destacar no Romantismo, o mito literário do “duplo” remonta a épocas de um passado distante, onde antigas lendas nórdicas e germânicas²² tratavam do tema, do encontro com o “duplo” perdido, da sombra, do álter ego. Algumas vezes o “duplo” é associado aos presságios de mau agouro ou de morte. Porém, diferentemente, o “duplo” pode ser o próprio *Schutzgeist* (espírito protetor). Com o passar dos séculos o significado do “duplo” alterou-se bastante, principalmente quando o conceito passou a ser aplicado na literatura.

¹⁹ Rank, 2013, p. 67.

²⁰ Rosset, 2008, Contra capa.

²¹ Rosset, 2008, p. 84.

²² Bravo, 1997, p. 262.

A dualidade entre os personagens Sonho e Morte, que Andersen (2012) adaptou para *Olavinho Fecha-os-olhos*, continuou em *The Sandman*, de Gaiman (1989). A primeira história da saga *The Sandman* começa no ano de 1916, época onde o ocultismo de Aleister Crowley e a Ordem Hermética da Aurora Dourada estavam na moda entre a burguesia europeia do começo do século XX. Logo na primeira história da saga uma sociedade de magia negra tenta através de uma conjuração capturar a Morte (irmã de Sandman) e acabam por capturar o próprio Sandman. Ao longo das histórias que Sandman participa a sua irmã gêmea, a Morte, mantém um diálogo mais próximo com o mestre do sonhar, sempre agindo como o “duplo” de Sandman no mundo dos sonhos.

O reino de Sandman não seria propriamente o mundo dos sonhos, mas sim o dos pesadelos. O Universo diegético criado por Gaiman é amedrontador. A situação criada é povoada por todos os elementos que causam o sentimento “inquietante” no leitor, segundo Freud (O “duplo”, magias, bruxarias e mau-olhado, repetições de fatos e acontecimentos, entre outros), e acrescentado de ilustrações aterrorizantes expressos na arte gráfica da *Graphic Novel*. A grande sensação do “inquietante” na obra de Gaiman é que em nenhum momento Sandman traz sonhos às pessoas, são sempre pesadelos. Isso perfaz uma distorção da mensagem proposta por Andersen, pois o personagem Olavinho Fecha-os-olhos trazia dois guarda-chuvas, onde um deles continha sonhos e eram para as crianças boas, no outro nada havia para as crianças más. Nesse ponto ele rompe com a dualidade dos sonhos versus pesadelos e adentra nos pesadelos mais íntimos dos seus leitores.

O “duplo” em suas mais variadas manifestações tem destaque tanto nas artes plásticas como na literatura. Uma imagem que retrata essa capacidade do “duplo” ser único com seu original seria o Homem Vitruviano²³ de Leonardo da Vinci. Poderia ser, talvez, duas vezes único, como o caso de Narciso que único em beleza, apaixonou-se pelo seu “duplo” no reflexo da água que acaba assim com sua própria vida. O mito da unicidade e da individualidade tem aqui seu mais famoso exemplo. O perplexo Narciso depara-se com sua bela imagem refletida e apaixonou-se ao contemplar algo tão lindo e complexo, mas que é no fundo apenas um, ele mesmo. Na Antiguidade, o ato de olhar para si mesmo e gostar do que está vendo era interpretado como o

²³ O Homem Vitruviano é uma obra de Leonardo da Vinci, que descreve uma figura masculina desnuda separada perfeitamente em duas posições com os braços e pernas. Atualmente faz parte da coleção da Gallerie dell'Accademia em Veneza Itália.

reconhecimento da imagem do Criador na própria face; com o passar dos séculos ficou associado à vaidade, frivolidade e culto à aparência e ao espelho. Esse olhar para dentro, para o seu o interior, é também um ato de buscar o seu “duplo”. Carl Gustav Jung dizia que a existência do inconsciente implica praticamente na existência de dois sujeitos em cada pessoa²⁴. A dualidade entre interior e exterior ou, melhor dizendo, do eu interior para o eu exterior;

O caráter de ser idêntico e diferente – até mesmo o oposto – do original, o que representa um paradoxo: é ao mesmo tempo interior/exterior aqui/lá, oposto/complemento. Isto provoca uma tensão dinâmica de um lado e de outro do desdobramento. (LAMAS, 2004, p. 44.)

O tema do “duplo” pode se estender em desdobramentos de diversos tipos: “personalidades idênticas e semelhantes, confusão de identidades, telepatia entre elas, repetição de ocorrências iguais por gerações sucessivas e a substituição do eu pelo estranho”²⁵. Segundo as teorias de Pierre Jourde e Paolo Tortonese (1996) os tipos de duplo dividem-se em “duplo objetivo” e “duplo subjetivo”, “duplos internos” e “duplos externos”²⁶. O objetivo do trabalho é trabalhar no *corpus* os “duplos externos”, mais conhecidos como *Der Doppelgänger*²⁷.

Nos estudos de Carl Kepler a respeito do motivo do “duplo” na literatura é feito um “inventário de sete modalidades diferentes do “duplo”: o perseguidor, o gêmeo, o (a) bem-amado (a), o tentador, a visão do horror, o salvador, o “duplo” no tempo”²⁸. O conceito de desdobramento psicopatológico da personalidade engloba todos esses exemplos do “eu” duplicado, do “eu” estranho e suas derivações, porém todos ficam sempre no plano da subjetividade. Um conflito interno de natureza psíquica que cria o “duplo”, nada mais.

O Romantismo, período que é o gênese do meu trabalho de pesquisa, tratou de a sua maneira criar novos valores e olhares sobre a questão mitológica e seus desdobramentos:

²⁴ Lamas, 2004, p. 46.

²⁵ Lamas, 2004, p. 47.

²⁶ Jourde e Tortonese, 1996, p. 92.

²⁷ Jourde e Tortonese, 1996, p. 103.

²⁸ Jourde e Tortonese, 1996, p. 86.

Mais tarde, no campo literário, temas antigos de origem mitológica vão coexistir com uma representação cristã globalizante que, por sua vez, suscita suas próprias imagens míticas: Fausto, Don Juan, o Progresso etc. No século XIX, o Romantismo renovará todas as imagens (de origem antiga, barroca, ou qualquer outra) e as redefinirá de acordo com o que se pode chamar de religiosidade – ou *Weltanschauung* – romântica. Enfim, o século XX será capaz de misturar todos esses elementos por se ter tornado (pelo menos seus intelectuais) consciente dessa série de heranças míticas. (DEBEZIES, 1997, p. 733.)

Aponho abaixo alguns exemplos de mitos literários envolvidos com a temática do “duplo” em seus enredos, porém com significados e simbologias distintas, a título de uma compreensão mais ampla.

O romance *Don Quijote de la Mancha*, de Miguel de Cervantes (1980), é um exemplo clássico do fenômeno do “duplo” nos mitos literários. Um herói dos romances de cavalaria, louco, que usa roupas que não são suas, um nome que não é seu. Dessa maneira, transforma-se em seu próprio “duplo”. E vai mais além, o herói somente se relaciona com personagens fictícios ou “duplo”s (seres mascarados, falsos vilões, falsos companheiros e princesas). A evidente constatação do “duplo” em seu escudeiro Sancho Pança não pode passar despercebida.

O romance *Fausto*, de Goethe (2007), é outro exemplo de mito literário que traz a dualidade representada na eterna luta entre o bem e o mal. A história sintetiza a busca do personagem por ele mesmo e a união dos contrários, nos personagens Wagner, Fausto e Mefistófeles.

A *Sombra*, conto de Hans C. Andersen (2012), mostra que o escritor trabalhou também temática do “duplo” em outras narrativas, nesse caso com o personagem Sombra. O “duplo” toma o lugar do original, a sombra se torna o original e vice versa. O tema romântico do temor do falso (sombra) assumindo o lugar do verdadeiro (protagonista) é retomado.

O Duplo, romance de Fiódor Dostoiévski (2013), é um romance que narra as aventuras do protagonista Goliadkin em meio a seus problemas com um colega de trabalho que rouba sua identidade e se torna um desafio.

Don Juan, de Tirso de Molina (1986), é um herói arquetípico da literatura espanhola, o personagem podia se duplicar na forma dos

amantes ou maridos das mulheres para seduzi-las pelo exclusivo prazer da conquista.

O retrato de Dorian Gray, de Oscar Wilde (1980), é outro exemplo de “duplo” na literatura. Nesse caso, o “duplo” sobrenatural com origem em um retrato pintado por um amigo começa a sofrer o processo de envelhecimento no lugar do protagonista Dorian Gray.

Macunaíma, de Mario de Andrade (1984), o preguiçoso herói Macunaíma transforma-se em um príncipe lindo para satisfazer os desejos da mulher de seu irmão Jiguê.

Cobra Norato, de Raul Bopp (2013), drama épico e mitológico, narra a história do herói que mata a Cobra Norato, veste sua pele e se transforma na própria cobra, no seu próprio “duplo” para salvar sua amada.

Retomando a literatura romântica, assinalo que em seu estudo sobre o período, o escritor Rüdiger Safranski (2010, p. 142.) chama a atenção para as tendências do período de renovar as imagens, redefinir e entender de outra maneira os mitos e a própria mitologia:

O conceito de religião de Schleiermacher era tão vasto que abrigava a arte e a poesia, mas também ensinava a entender de outra maneira o mito e a mitologia. Não era mais criar fronteiras rígidas entre o cristão e o pagão. Tratava-se muito mais de desnudar a semente religiosa também nos antigos mitos e em seus sistemas, a mitologia.

Nos dias atuais, outras publicações mais midiáticas, híbridas (imagem+texto); ocupam a posição de disseminar a questão dos mitos, mitos literários e literatura canônica para o público jovem e desconhecedor dos clássicos da literatura. As *Graphic Novels* aparecem como publicação modelo de alta qualidade e conteúdo no final da década de oitenta, onde o mito literário romântico de Morfeu chega em meio à onda gótico-punk. Com motivos do sobrenatural, magia, cultura pop a saga *The Sandman* evocou uma gama de elementos do “inquietante” para formar um universo diegético próprio. Ambientado nos quadrinhos *The Sandman* alimentou a imaginação dos pré-adolescentes com artes gráficas muito bem feitas e iniciou uma tendência de aproximar a literatura com cinema, história e música pop, com essas mídias mais populares que são os *Comics* e as *Graphic Novels*. *The Sandman* está longe de ser considerado um conto infantil,

uma vez que o selo Vertigo da editora DC Comics destina-se a um público mais adulto, contudo mais e mais os adolescentes tem contato com esse tipo de quadrinhos. O quadrinista Will Eisner empreendeu um estudo sobre as *Graphic Novels* nos livros *Quadrinhos e Arte Sequencial* e *Narrativas Gráficas*, bibliografia à qual recorri para compreender o gênero.

Enfim, essa arrolagem vem somente a guisa de pensar na profusão dos exemplos de “duplo”s na literatura mundial. Importa, sobretudo, lembrar que em quase todos os mitos literários mencionados nessas narrativas, o “duplo” se faz presente.

1.2 Os contos do gênero fantástico

Além do “duplo”, o tema sobrenatural é outro elemento comum presente nos três contos do corpus. Para a reflexão sobre esse elemento, me apoiarei nas teorias de Tzvetan Todorov (2012) – um tanto quanto limitante por enquadrar os tipos de literatura fantástica, mas de muita importância para a classificação das narrativas e um ponto de partida para em seguida poder ampliar minha análise – a respeito do gênero fantástico, Carl Gustav Jung (2008) e Sigmund Freud (2010) sobre os conceitos psicanalíticos necessários ao entendimento do assunto.

A *interpretação dos sonhos*, de Freud (2010), trouxe à tona discussões relevantes a respeito do modo como os sonhos, produtos de nosso inconsciente, atuam e se manifestam; bem como, de que forma a mitologia os influencia. Sonho e mitologia constituem uma boa dupla para nutrir a imaginação dos escritores. Essa imaginação constitui ao longo dos séculos a grande mola propulsora em todos os níveis e áreas de conhecimento da humanidade. Na literatura em especial, além de ser ela uma imagem dupla da vida cotidiana, pode-se através dela criar um mundo completamente novo ou, melhor dizendo, um mundo fantástico.

Etimologicamente a palavra *imaginação* vem do verbo *imaginar* que nos remete a imagem, ou a capacidade de produzir um “quadro” ou uma imagem mental de coisas, acontecimentos ou sobre qualquer temática. Ela não tem limites. Por vezes ela produz conteúdos tão inimagináveis que causam uma espécie de sentimento estranho no receptor/leitor desses contos.

Esses contos adentram o âmago do leitor de tal maneira que seria impossível não identificar sentimentos como medo, angústia,

desconforto, vertigem, náuseas, entre outros. Porém, para que a literatura surta esses efeitos no leitor é necessário ir fundo no inconsciente, ser conhecedor das imagens arquetípicas que constituem o inconsciente individual e coletivo, do ser humano.

De acordo com o modelo de Carl Gustav Jung (2008), a psique é constituída por três dimensões básicas: o consciente, o inconsciente pessoal e o inconsciente coletivo. O consciente é a parte mais externa, como uma epiderme, e que envolve todo o inconsciente. A consciência é produto do inconsciente, nasce a partir dele. Para Jung, todos os conteúdos psíquicos desprovidos de consciência são denominados inconscientes. Divide-se em pessoal e coletivo. O inconsciente pessoal é a parte rasa, onde se encontra as experiências reprimidas e conteúdos subliminares muito frágeis para se tornarem parte do universo consciente. Na parte mais profunda encontra-se o inconsciente coletivo, que pode ser entendido como o baú de todas as experiências humanas desde o começo, compartilhadas com todos da raça humana.

O conteúdo que integra o inconsciente coletivo é hereditário e denominado arquétipo²⁹. O arquétipo tem a função de mediar à relação entre consciente e inconsciente, estabelecendo uma ponte imaginária entre ambos. O arquétipo integra o imaginário coletivo, e muitas vezes é utilizado pela literatura nos mais diferentes momentos para protagonizar as primeiras narrativas de que se tem conhecimento.

A literatura muitas vezes joga com a linha que delimita a narrativa realista da narrativa da ordem do imaginário, daquilo que se assemelha ao que é e daquilo que não se assemelha ao que é, e o faz através da escrita. Graças à literatura essa linha tornou-se ambígua, lúdica, instável. Na narrativa fantástica, a ambiguidade é um tema recorrente, assim, tanto o leitor como o herói protagonista hesitam ante a decisão sobre se os acontecimentos relatados ou vividos são ou não aparentados com o mundo verdadeiro. Cria-se, portanto a ambiguidade importante para que o elemento sobrenatural se instale na narrativa fantástica.

À parte as alegorias, em que o elemento sobrenatural visa quando muito a ilustrar uma ideia, tínhamos distinguido três funções. Uma função pragmática: o sobrenatural emociona, assusta, ou simplesmente mantém em suspense o

³⁷ Jung, 2008, p. 16.

leitor. Uma função semântica: o sobrenatural constitui sua própria manifestação, é uma autodesignação. Enfim, uma função sintática: ele entra, dissemos, no desenvolvimento da narrativa. (TODOROV, 2012, p. 171.)

Na maioria das vezes, os contos fantásticos começam de maneira estável, equilibrada, com traços muito semelhantes àqueles aos quais nós leitores estamos habituados. Porém logo em seguida aparece um elemento que rompe com essa ordem e muda toda a história, esse elemento seria o sobrenatural. Todorov (2012, p. 173.) afirma que:

Temos aqui um equilíbrio inicial e um equilíbrio final perfeitamente realista. O acontecimento sobrenatural intervém para romper o desequilíbrio mediano e provocar a longa busca do segundo equilíbrio. O Sobrenatural aparece na série de episódios que descrevem a passagem de um estado para o outro.

O elemento sobrenatural presta-se para quebrar o ritmo, essa modificação rápida, essa transgressão no transcórre da narrativa em busca do segundo equilíbrio. Claro que nem todas as narrativas contém o elemento sobrenatural, porém aquelas que o contém sempre estão à espera de uma ruptura das regras preestabelecidas. Importante salientar é o modo como é feita essa oscilação entre os dois pontos de equilíbrio é mais importante que o próprio motivo (autômatos, magia, bruxaria etc.). Por exemplo, em *O Homem da Areia*, de E. T. A. Hoffmann, o sentimento “inquietante” não está ligado diretamente à autômata Olímpia, mas sim ao fato de Natanael apaixonar-se por ela e também pela ambiguidade gerada pela dúvida: ela é ou não é uma mulher de verdade? Além disso, o sobrenatural aparece na narrativa para cumprir um papel nos contos fantásticos: o papel de inspirar medo. Todos os leitores sedentos desse sentimento buscam nos contos fantásticos essa sensação que o medo propicia. Não interpreto isso como uma atitude masoquista, porém, de satisfazer o sabor do terror, macabro, sinistro ou qualquer coisa que lhe inspire medo. O elemento sobrenatural estimula a imaginação do leitor ao ponto de levá-lo a acreditar nesse sobrenatural ou em suas manifestações. O elemento sobrenatural se manifesta no consciente e penetra no inconsciente do leitor causando diversas sensações, principalmente se forem utilizados determinados arquétipos instalados em nosso inconsciente coletivo. O resultado é a criação de

outra esfera narrativa, da qual o sobrenatural participa um questionamento da racionalidade na convenção social. Eis o ponto central da narrativa fantástica: a ambiguidade e o questionamento entre os limites entre literatura realista e narrativa imaginativa, entre as quais está justamente o elemento sobrenatural.

Assim se explica a impressão ambígua que deixa literatura fantástica: de um lado ela representa a quinta-essência da literatura, na medida em que o questionamento do limite entre real e irreal, característico de toda a literatura, é seu centro explícito. Por outro lado, entretanto, não é senão uma propedêutica à literatura: combatendo a metafísica da linguagem cotidiana, ela lhe dá vida; ela deve partir da linguagem, mesmo que seja para recusá-la. (TODOROV, 2012, p.176.)

A hesitação do leitor entre uma explicação natural e uma explicação sobrenatural, é o cerne da questão. O sobrenatural está sempre presente nos contos maravilhosos, é natural para as crianças que desde cedo estão acostumadas com animais que falam móveis ou louças dançam e cantem, ou seja, todo o tipo de coisas impossíveis. Na literatura o conto de fadas nos dá a forma primeira, e também a mais estável da narrativa: ora, é neste gênero literário que se encontram os primeiros acontecimentos sobrenaturais com os quais a criança tem contato.

O sobrenatural fascina e ao mesmo tempo causa espanto e medo; foi um elemento narrativo usado para que os contos de gênero fantástico obtivessem a atmosfera necessária para a sua afirmação. O elemento sobrenatural aparece em *O Homem da Areia* logo no início da história. O personagem Natanael tinha uma vida tranquila com o aconchego do lar assegurado pela constante presença dos pais. Essa situação estável e confortável é interrompida pelas visitas noturnas do amigo de seu pai, o senhor Coppola/Coppelius, o qual coordena experimentos alquímicos e rituais de magia negra na sua residência.

Cada ruptura da situação estável é seguida, nestes exemplos, de uma intervenção sobrenatural. O elemento maravilhoso revela-se como o material narrativo que melhor preenche esta função

precisa: trazer uma modificação à situação precedente, e romper o equilíbrio (ou o desequilíbrio) estabelecido. (TODOROV, 2012, p. 174.)

O equilíbrio da vida do protagonista Natanael é rompido pela presença do Homem da Areia que à noite, na agradável hora do convívio familiar, se imiscuía na intimidade do lar e obrigava a mãe a despachar as crianças para suas respectivas camas, perturbando a tranquilidade do lar:

Suas relações com meu pai passaram a ocupar cada vez mais a minha imaginação, e um medo insuperável impedia-me de interrogá-lo sobre o assunto, mas, com os anos, sedimentou-se e germinou em mim a vontade de investigar o mistério, de ver o fabuloso Homem-da-Areia. Ele me conduziu para o caminho do maravilhoso, do romanesco, que com muita facilidade instala-se na alma infantil. Nada me agradava mais do que ouvir ou ler aterrorizantes histórias de duendes, bruxas e anões. Mas em primeiro lugar estava sempre o Homem-da-Areia, que eu desenhava com giz ou carvão, da forma mais estranha e abominável, em mesas, armários e paredes. (HOFFMANN, 1815, p. 2.)

Mais tarde o menino Natanael entra no escritório do pai para tentar descobrir a identidade do misterioso Homem da Areia e descobre Coppelius/Coppola e o próprio pai trabalhando com magia negra e encantamentos. Todo esse ambiente estranho, tendo como pano de fundo um trauma infantil com um pouco de mistério, alquimia e poções mágicas, é um terreno fértil para a manifestação do elemento sobrenatural. Em *O Homem da Areia*, o desequilíbrio causado por esse elemento sobrenatural é determinante para a narrativa, pois ele assombra o protagonista até o seu cruel destino, quando se lança da torre na frente de todos.

Passo a me reportar ao conto *Olavinho Fecha-os-olhos*, de Hans Christian Andersen, no qual o elemento sobrenatural constitui o próprio conto. O maior contador de histórias, do qual se tem conhecimento (Olavinho) costuma chegar quando as crianças estão adormecendo, para assoprar a areia mágica e provocar sonhos maravilhosos nas crianças

boas e nenhuma lembrança de sonhos para as crianças malcriadas. O conto é composto por seis histórias, correspondentes aos dias da semana (menos no sábado), de segunda-feira a domingo, uma para cada noite. Olavinho visita o jovem Hjalmar, com todos os elementos estranhos ou sobrenaturais possíveis de se encontrar (livros e móveis criam vida própria, animais falantes, frutas e comidas que não existem) nos contos de fadas. O sobrenatural aqui não assusta, apenas causa a sensação do “inquietante”, do não usual, porém familiar.

Finalmente, penso na saga *The Sandman*, de Gaiman (1989), que tem início na reunião de uma ordem secreta de magia negra que, se utiliza do livro místico de Madalena para aprisionar a irmã gêmea de Sandman (sonho), a Morte. Porém, em vez da Morte, a ordem consegue capturar Sandman –, muito semelhante ao começo de *O Homem da Areia*, no qual também há um ritual alquímico bruxólico.

A linguagem simbólica, pela qual os mitos são representados, levou naturalmente a categoria de verdadeiras e reais, para contos fantasiosos e do imaginário popular. Com o ingresso dos mitos primitivos na literatura, essas narrativas perderam a força e entraram em um universo mais simbólico e onírico, aproximando os mitos dos contos maravilhosos. Esse padrão ou modelo de narrativas fez o pesquisador Joseph Campbell elaborar no começo do século XX a teoria do *Monomyth*³⁰. Campbell afirma que esses mitos concentrados em imagens do nosso inconsciente coletivo³¹ são atualizados e reatualizados de tempos em tempos. No primeiro artigo traduzido para o português publicado em 1971, pela editora Perspectiva, e traduzido por Augusto de Campos, *Introdução a um assunto estranho* ele afirma:

No torvelino dessa gigantesca charada, efígies obscuras passam ressoando, desaparecem em horizontes nublados, e são substituídas por outras imagens, vagas, mas semi-conscientemente familiares. Como um palco giratório, heróis mitológicos e eventos da mais remota antiguidade ocupam os mesmos planos espaciais e temporais que as personagens modernas e os acontecimentos contemporâneos. Todos os tempos acontecem

³⁰ Monomito ou Jornada do Herói - é um conceito de jornada cíclica presente em mitos, de acordo com o antropólogo Joseph Campbell. Como conceito de narratologia, o termo aparece pela primeira vez em 1949, no livro de Campbell *O Herói de Mil Faces* (2004).

³¹ Jung, 2008, p. 15.

simultaneamente; Tristão e o Duque de Wellington, Adão e Humpty Dumpty fundem-se num único objeto da percepção. Múltiplos significados estão presentes em cada linha; alusões encadeadas a palavras e frases-chave são entretecidas como temas de uma fuga musical no molde [...] (CAMPOS, 1971, p. 106/107.)

Se a citação fosse do final do século passado, bem poderia ser referência a *The Sandman*, de Neil Gaiman, principalmente pelo uso da “fantasia recursiva”³², porém ele se refere ao livro *Finnegans Wake* de James Joyce. Tanto na saga *The Sandman* como no livro de James Joyce, os mitos literários e os heróis românticos convivem em um mesmo tempo cronológico, ordinário e profano. Este é o caso das narrativas escritas por Richard Russel Riordan Jr. ou Rick Riordan, como é o caso de *Percy Jackson & os Olimpianos*, uma série para adolescentes que faz a atualização dos heróis e dos mitos, na medida em que os localiza num tempo sagrado ou mítico, diferente do tempo cronológico, transformando uma aventura mítica e antiga em uma aventura mais adequada aos dias atuais. O herói Percy Jackson, muito semelhante ao herói grego Perseu ou de Jasão, é filho de uma mulher humana com o deus Pôseidon e por isso tem poderes relacionados com o elemento água – presente nos rios e oceanos. Os deuses, titãs, monstros e outras criaturas lendárias são transportados para o tempo atual, mas se manifestam em um tempo único, o qual as pessoas normais não têm acesso nem consciência de que existe. O movimento natural geralmente é esse, o herói é transportado para o tempo mítico ou sagrado para seu encontro com o mito ou deus. Através das aventuras de Percy, nos passa a seguinte mensagem:

Uma análise adequada da mitologia difusa do homem moderno exigiria volumes. Porque, laicizados, degradados, camuflados, os mitos e as imagens míticas encontram-se por toda a parte: só é preciso reconhecê-los. (ELIADE, 1956, p. 26.)

Em toda a saga *The Sandman* publicada entre os anos de 1988 a 1996, o elemento sobrenatural está presente e constitui elemento essencial na narrativa. Porém, o aprisionamento de Sandman introduz o

³² *Recursive Fantasy* – A capacidade de trazer personagens da antiguidade clássica, da história e da literatura e inseri-los todos juntos em apenas um tempo.

personagem principal na narrativa e ao mesmo tempo quebra com os paradigmas ou padrões expostos no começo da trama. A apresentação ou a aparição de sua irmã, a Morte, acontece no oitavo capítulo da saga, em *O som de suas asas*. Em uma das edições do terceiro arco, dentro das histórias de *The Sandman*, mais exatamente no número dezessete, que é uma história de *Calíope*, tem-se um escritor com bloqueio criativo. Essa personagem recorre, então, a meios sobrenaturais para recuperar sua inspiração. Neste mesmo terceiro arco de histórias, na publicação do número dezenove - *Sonho de uma noite de verão* -, William Shakespeare estava em 1589, numa taverna resmungando sobre seu talento não alcançar nem inspirar os sonhos da humanidade. Sandman aparece e propõe uma troca: ele concede a realização de um desejo para Shakespeare, mas em troca ele deve escrever duas peças. A primeira é *Sonho de uma noite de verão* a segunda seria *A tempestade* que encerra a saga *The Sandman* na edição de número setenta e cinco.

Em *Sonho de uma noite de verão*, começa no ano de 23 de junho de 1593, quando William Shakespeare leva sua equipe teatral para o campo, onde ensaia a peça tendo como público o Rei e a Rainha das Fadas e sua corte (os reais personagens, os quais são interpretados pela trupe de Shakespeare). O desequilíbrio acontece logo no começo novamente pelo elemento sobrenatural inserido na história, no caso o pacto entre Shakespeare e Morfeu, e termina ao fim com todos os participantes acordando como se tudo não tivesse passado de um sonho.

O mito de Morfeu se estabelece nessas criações, e para começar a análise dos contos inicio o próximo capítulo com *O Homem da Areia*, de E.T.A. Hoffmann.

CAPÍTULO 2: O Homem da Areia de E.T.A. Hoffmann

Ernst Theodor Wilhelm Hoffmann (1776-1822) foi escritor, pintor, compositor, advogado e um dos grandes nomes da literatura fantástica. Como grande admirador de Wolfgang Amadeus Mozart, resolveu homenageá-lo com a modificação do seu nome para Ernst Theodor Amadeus Hoffmann. Grande expoente da literatura do gênero fantástico, Hoffmann criou uma infinidade de contos infantis, peças teatrais, concertos e contos fantásticos.

O Homem da Areia é, sem dúvida, um dos maiores sucessos do escritor e um clássico do Romantismo alemão. A infinidade de temas que o conto sugere (os olhos, a autômata, a loucura, etc.) obriga à redobrada atenção para sempre mais constatar novos sentidos e simbologias. A narrativa do conto foi construída de forma que subitamente a voz do narrador-personagem através das cartas mude para um narrador-onisciente (um editor chamado Hoffmann, ou seja, um homônimo do autor E. T. A. Hoffmann), criando um sentimento ainda mais ambíguo, isso porque o novo narrador confirma o conteúdo das cartas. A perturbação mental ou a loucura do protagonista Natanael é o ponto central da trama. A dualidade encontrada nos personagens, especialmente pelo fenômeno do “duplo”, também acontece no espelhamento das situações (incêndio na sua casa quando criança e mais tarde em seu quarto, por exemplo).

Figura 3: *Der Sandman* (O homem da areia) de E.T.A. Hoffmann de 1876



O tempo da narrativa é relativizado, já que a fusão de personagens, a duplicação, acontece aliando figuras do passado (Coppelius) a figuras do presente (Coppola); e também pelo fato de começar pelas situações traumáticas ocorridas na infância (morte do pai, incêndio, o Homem da Areia) relatadas por Natanael nas cartas (passado) e pelo choque de reencontrá-las no presente, o que causa a perturbação mental no protagonista. A repetição compulsiva dos acontecimentos, como a morte de seu pai no incêndio de sua casa quando criança, causada pelo Homem da Areia, começa a se repetir no incêndio da moradia estudantil onde habitava, na figura paterna (Professor Spalanzani), no encontro com o Homem-da-Areia (Coppola), no amor (Olímpia). O tempo da narrativa não segue padrões lineares e com o efeito duplicado fica ainda mais “inquietante”: aproprio-me do atributo escolhido por Paulo César de Sousa para a condição *Unheimliche*, de Freud.

Segundo o estudo estruturalista de Todorov (2012), o conto *O Homem da Areia* pertence ao grupo dos temas do fantástico denominado por ele “Temas do Eu”³³. A narrativa consiste na fusão de personagens, causando confusão ao leitor e criando assim a duplicação. Não obstante, o conto se caracteriza pela percepção irônica de Hoffmann, que transporta o leitor a um universo estranho, que aos poucos vai se desvelando numa trama que se estabelece entre o que é aparentado com a realidade com o que afinado com a fantasia.

Dessa forma, a hesitação instala-se no leitor e é através dela que o texto fantástico ganha força, descreve Todorov em seu clássico estudo. O grotesco e o estranho em *O Homem da Areia* chamam a atenção por estarem conectadas às coisas conhecidas, familiares e cotidianas. Nesse caso, o mito de Morfeu transforma-se de uma maneira grotesca e estranha em um ser maligno que arranca os olhos das crianças e os leva para seus filhos na lua. Além de recriar os objetos e as situações da vida cotidiana, Hoffmann introduz elementos imaginários, até certo ponto sobrenaturais na trama.

Voltando finalmente à narrativa hoffmanniana, o foco narrativo. O narrador-onisciente do conto manifesta-se e a partir disso tem início a sua narrativa dos acontecimentos, mas não é ainda o final da história, mesmo Hoffmann admitir o contrário³⁴. O leitor deve considerar as

³³ Todorov afirma que os temas do EU se caracterizam pelo rompimento entre matéria e espírito, tornando-se possível a passagem do espírito à matéria e vice-versa.

³⁴ Hoffmann, 2010, p. 44.

três cartas do começo da narrativa como base para o relato que o narrador fará a seguir. Os sonhos de Natanael ficam perturbadores e proféticos partir desse momento, como também o pensamento que “Coppelius seria fatal à sua felicidade”³⁵. O fim do protagonista Natanael é antecipado pelo narrador no relato do pesadelo de Natanael³⁶. Mesmo assim, a hesitação e a ambiguidade predominam na narrativa até o desfecho.

2.1 O “duplo perseguidor” e a Autômata de *O Homem da Areia*

O alemão E. T. A. Hoffmann foi um dos escritores que mais se ocupou da temática do “duplo” em seus contos. Boa parte deles está repleta de exemplos do tema, sobretudo quando o “duplo” é utilizado para confundir e enganar o leitor e criar o sentimento “inquietante”. Não apenas em *O Homem da Areia*, mas também em outros contos, como *Reflexões do Gato Murr*, *Princesa Brambilla* e *Die Serapionsbrüder*, o “duplo” está presente nas tramas elaboradas.

Em *O Homem da Areia* o “duplo perseguidor”, segundo as teorias de Carl Kepler, aparece nos personagens Coppelius/Coppola. Os personagens Coppola/Coppelius partilham de semelhanças não só físicas, mas também semelhanças de cunho psicológico. Tanto um como o outro causam uma profunda perturbação no protagonista Natanael, pintando aos poucos um quadro mórbido e paranoico de loucura. O “duplo” aparece para confundir não só o protagonista da trama, mas também o próprio leitor.

A inquietação causada pela ambiguidade se se trata de uma pessoa ou de duas, no sentido literário, é o mistério que sustenta a trama, que cria o sentimento de inquietação ou de incerteza no leitor:

Ao contar uma história, um dos recursos mais bem-sucedidos para criar facilmente efeitos de estranheza é deixar o leitor na incerteza de que uma determinada figura na história é um ser humano ou um autômato, e fazê-lo de tal modo que a sua atenção não se concentre diretamente nessa incerteza, de maneira que não possa ser

³⁵ Hoffmann, 2010, p. 51.

³⁶ Hoffmann, 2010, p. 52.

levado a penetrar no assunto e esclarecê-lo imediatamente. (FREUD, 1919, p. 341.)

No conto *O Homem da Areia* o leitor fica até o fim da narrativa com a incerteza a respeito da humanidade de Olímpia. O desdobramento da personalidade não acontece no narrador em primeira pessoa ou no protagonista estudante Natanael, mas sim nos personagens que cercam esse último. Os personagens Coppelius/Coppola aparecem sempre nos momentos cruciais da narrativa, como se de alguma maneira sempre estivesse à espreita vigiando e manipulando os acontecimentos de maneira maquiavélica, um verdadeiro “duplo” perseguidor.

Contudo, a aparição do “duplo” não se restringe apenas aos personagens do conto, mas também às situações e aos acontecimentos da trama. Quando Natanael vê pela primeira vez Olímpia através dos binóculos adquiridos por Coppelius, ela ganha vida e se transforma em outra, ou seja, um “duplo”. A mesma coisa acontece ao final da história, quando Natanael tira do bolso a luneta para ver a cidade de cima da torre e aponta para sua amada Clara. Tal gesto a transforma numa boneca sem vida, também em um “duplo”.

No final, a ambiguidade desaparece por completo com o surgimento de Coppelius/Coppola no meio da multidão, como testemunha do desfecho nada agradável da história. O mistério do “duplo” finalmente é revelado; na verdade, ele nunca existiu. Tudo não passara de uma fantasia da mente de Natanael.

A temática do “duplo” reaparece de diversas maneiras na narrativa *O Homem da Areia*. Os personagens Coppelius e Coppola seriam à primeira vista os exemplos mais evidentes, porém existem outros pares que a obra traz ao leitor de uma maneira não tão evidente. As personagens boneca Olímpia e a jovem Clara são outro exemplo que instiga ademais a formulação da indagação sobre o animado e o inanimado - como pode ser feita a distinção entre o que é animado e inanimado?

Nesse exemplo literário, o “duplo” aqui é uma antagonista. Tanto Clara como Olímpia são “duplo”s uma da outra, ambas dividem o amor do protagonista, mas apresentam, respectivamente, características totalmente diferentes. Clara com características iluministas, aqui talvez uma brincadeira com o nome, e Olímpia com características do romântico, ou seja, representando ao mesmo tempo a ambiguidade de sentimentos do protagonista. Talvez possa ser colocada nos seguintes

termos: o amor claro, racional e iluminista por Clara e o amor romântico, sinistro e doentio por Olímpia.

Natanael e o autômato Olímpia formam um casal e Olímpia tem uma existência social. Como um novo Pigmalião, Natanael dá-lhe vida por meio de seu olhar, pois ela representa a sua interioridade. Nela é a si próprio que ele ama, ela é seu reflexo e seu complemento, seu único meio de ter uma relação com o mundo (=Narciso); no entanto, Olímpia é o símbolo de sua alienação. (BRAVO, 1997, p. 271.)

Como mencionei no primeiro capítulo a respeito do “duplo”, E. T. A. Hoffmann empregava constantemente essa temática em seus contos. Além de “duplo perseguidor” representado por Coppélius/Coppola, a boneca autômata Olímpia é sem dúvida outra expressão do “duplo”, da loucura e o final trágico:

Para os românticos alemães, o duplo-autômato torna-se um símbolo da degenerescência do humano, como vemos em *Die Nachwachen des Bonaventura* (Os serões de Bonaventura, 1805), de autor anônimo, e em *Die Automate* (Os autômatos, 1819), de Hoffmann. Confundir figuras artificiais com seres vivos é o sinal de uma doença da sensibilidade que leva à loucura, ao assassinato e ao suicídio. (BRAVO, 1997, p. 272.)

Mas como se explica o fascínio de Hoffmann pelo autômato? Um fato ocorrido no século XVIII influenciou bastante a literatura.

Um dos mais famosos robôs do Iluminismo, o enxadrista chamado “O Turco”, teve muita influência na literatura. Construído pelo barão Wolfgang von Kempelen da Transilvânia e apresentado à corte de Viena em 1769, este autômato provocou discussões intermináveis sobre o mistério de sua operação³⁷. (JOURDE; TORTONESE, 1996, p. 165.)

³⁷ L’un des plus célèbres automates du siècle des Lumières, le Turc joueur d’échecs, a plus d’un rapport avec la littérature. Construit par le baron transylvanien Wolfgang von

O *tour* feito pela Europa nos anos de 1783 a 1785 só fez aumentar a curiosidade pelo funcionamento do engenho. O que naturalmente aguçou também a dos escritores daquela geração. Louis Dutens consagrou “O Turco” no livro *Lettres sur un automate qui joue aux échecs* (1772)³⁸, o próprio Karl Gottlieb Von Windisch escreveu *Inanimate Reason* (1784) tal foi o impacto desse mistério. Um pouco mais tarde foi Hoffmann que escreveu sobre o assunto:

Quando, mais tarde, ETA Hoffmann escreveu *Os Autômatos* (1814), talvez ele se lembrasse-se do jogador de xadrez misterioso e as interpretações que foram dadas de sua operação. Presumivelmente, ele também se lembrou de um desempenho particularmente extraordinário do Autômato: a partida de xadrez concluída, as peças foram substituídas por uma tabela de letras do alfabeto; “O Turco” poderia muito bem responder, indicando as letras e assim, responder as questões que lhe foram colocadas³⁹. (JOURDE; TORTONESE, 1996, p. 166.)

A dualidade homem versus máquina é evidente, o autômato, além de representar o “duplo” traz consigo a marca da anti-criação divina, do sacrilégio.

No *O Homem da Areia*, a loucura de Natanael começa a dar traços claros quando na festa proporcionada por Spallanzani para a apresentação da autômata Olímpia a toda a sociedade do local e quando Natanael estava afastado de Clara:

Clara estava ligada com todo o seu coração a seu bem-amado; as primeiras sombras que escureciam

Kempelen et présenté à la cour de Vienne en 1769, cet automate déclencha d’interminables discussions sur le mystère de son fonctionnement.

³⁸ Jourde e Tortonese, 1996, p. 166.

³⁹ Lorsque, bien plus tard, E. T. A. Hoffmann écrivit *Les Automates* (1814), il se souvint sans doute du mystérieux joueur d’échecs et des interprétations qui avaient été données de son fonctionnement. On peut penser qu’il se souvint également d’une prestation particulièrement extraordinaire de l’automate: les parties d’échecs terminées, on remplaçait l’échiquier par un tableau des lettres de l’alphabet ; le Turc pouvait ainsi répondre, em indiquant des lettres, aux questions qui lui étaient posées.

sua vida apareceram no momento em que a deixou. Com que deslumbramento ela se joga em seus braços, quando ele retorna à cidade natal, conforme prometera a Lothar em sua última carata! (HOFFMANN, 2010, p. 47.)

Enfim, o “duplo” está em toda a parte no *O Homem da Areia*, nos personagens duplicados, situações que se repetem e pesadelos que se tornam realidade.

2.2 O mito literário de Morfeu na personagem Homem da Areia

Ao mesmo tempo em que no conto *O Homem da Areia* o mito literário de Morfeu proporciona a sensação de que aparece muito pouco; na verdade, ele manifesta-se em todo o conto. Como se feito de fumaça, ele aparece e desaparece tanto no cotidiano como nos sonhos, para trazer a infelicidade ao protagonista Natanael. Na função de antagonista na trama, tem nos personagens Coppola/Coppelius a representação romântica e grotesca do mito literário de Morfeu. Mesmo tendo pouca referência ao mito, temos esse pequeno trecho do conto de Hoffmann:

Pois é, meu pequeno Natanael, então você não sabe? É um homem mau, que vem procurar as crianças que não querem ir para cama. Joga punhados de areia em seus olhos, que tombam ensanguentados, e os apanha, os enfia numa bolsa, e os carrega para a lua para alimentar seus netinhos. Eles estão lá, empoleirados em seu ninho, com os bicos recurvados como o da coruja. E bicam os olhos das crianças que não são boazinhas. (HOFFMANN, 2010, p. 17.)

Após essa descrição feita pela sua velha governanta, a imagem do Homem da Areia ficou gravada na cabeça do jovem Natanael. O protagonista passou sua infância e adolescência torturado pela imagem terrível da aparição do Homem da Areia⁴⁰. Isso gerou uma mistura de

⁴⁰ Hoffmann, 2010, p. 18.

medo e desejo de elucidar o grande mistério: Quem seria o misterioso Homem da Areia?

O mito literário de Morfeu tem aqui sua visão romântica e com o toque do grotesco tão característico das narrativas de Hoffmann. Você consegue reconhecer o mito de Morfeu, mas com um olhar muito diferente das demais que completam o *corpus* dessa dissertação.

O mito de Morfeu nesse conto de Hoffmann não é o que proporciona os sonhos, ele na verdade os rouba do protagonista. Desde a infância, o antagonista acaba com o amor de seu pai (explosão no escritório pelos experimentos alquímicos), e no fim acaba com o amor por Olímpia (ao arrancar das mãos de Spalanzani e fazê-la em pedaços). O papel do mito de Morfeu aqui é invertido, fantástico, original e grotesco. A descoberta da identidade do Homem da Areia por Natanael no escritório de seu pai no conto de Hoffmann tem suas simbologias ou, no mínimo, suscetíveis a várias interpretações.

Minha hipótese é de que a primeira seria a perda da inocência infantil quando os mitos são aos poucos revelados, uma analogia ao mito do Papai Noel, por exemplo. A criança tenta se esconder para ver o Papai Noel deixando seus presentes na árvore de Natal. Ela percebe naquele momento que não é o Papai Noel, e sim sua mãe, seu pai, ou um tio, etc. Essa situação vivida por tantas pessoas na infância se assemelha muito com a vivida pelo protagonista Natanael, porém ela foi modelada de maneira grotesca pelo escritor, causando o sentimento “inquietante” no leitor.

Usando elementos familiares ou com conteúdo conhecido para o leitor, o escritor nesse caso subverte os valores e as simbologias. Pois vejam bem, no Natal a criança recebe presentes, existe uma aura de felicidade e aconchego no lar; no caso de Hoffmann, porém, a noite no escritório termina com o Homem da Areia querendo lhe arrancar os olhos, jogá-lo na lareira e vê-lo arder em chamas.

Uma diferença grande entre as duas situações quando da descoberta do mito. A segunda hipótese seria a de que, antes de entrar no escritório Natanael estava nas trevas (Idade Média) assombrado pelo mito do Homem da Areia e, ao botar a cabeça para fora da cortina do escritório e esclarecer (Iluminismo) de maneira racional a situação, teria provocado naquele momento seu desequilíbrio mental. O choque do encontro com o Mito de Morfeu personificado no Homem da Areia foi excessivo para o pequeno Natanael e, por consequência disso, ele “assombra” o personagem durante toda a narrativa.

Ao ver Coppelius, me dei conta da verdade, terrível, ameaçadora: O Homem da Areia só podia ser ele! Contudo, o Homem da Areia não era mais – para mim – aquele espantalho da história da governanta, que roubava os olhos de crianças para alimentar sua ninhada na lua. Não! Era um monstro fantástico, odioso, e que, por onde passava, levava a tristeza, a tormenta, à perdição neste mundo e no outro. (HOFFMANN, 2010, p. 23.)

Nas demais jornadas feitas pelos heróis míticos segundo as teorias de Joseph Campbell: a conquista do amor quase perdido e as soluções dos dilemas são elementos que constam na estrutura das narrativas quando o *Return* (retorno) do herói acontece. Em *O Homem da Areia* esse padrão não é reconhecido, pelo contrário, está invertido propositadamente ou não por Hoffmann. Há o retorno do herói protagonista Natanael à sua casa, para junto da sua amada Clara e, com a situação aparentemente controlada⁴¹. Mas não é ainda o desfecho da história, os pesadelos de Natanael retornam, e com o testemunho do próprio Homem da Areia como um *voyeur* no meio da multidão perplexa que assiste à sua morte.

A próxima versão do mito de Morfeu é mais suave, um conto maravilhoso que aborda o tema da morte e do sonho de uma maneira mais leve. Um conto não muito popular de um escritor muito popular, Hans Christian Andersen (2012).

⁴¹ Hoffmann, 2010, p. 84.

CAPÍTULO 3: Olavinho Fecha-os-Olhos de Hans Christian Andersen

Hans Christian Andersen foi um escritor conhecido por suas fábulas e contos infantis. Andersen nasceu em condições extremamente pobres e tornou-se mundialmente famoso por seus contos. Dotado de uma memória prodigiosa decorava as histórias que ouvia para depois recontá-las na forma de *Eventyr* ou Aventura⁴².

Sua bibliografia é extensa e muito conhecida, porém o conto que proponho esse estudo não figura entre os mais famosos, tanto é que encontrá-lo em coleções do escritor é uma tarefa difícil. No conto *Olavinho Fecha-os-olhos* (2012), o personagem principal é o próprio mito primitivo de Morfeu, mas disfarçado, com características diferentes do mito primitivo, porém mantendo uma parte dessa herança mítica. Nesse conto, o modelo do mito literário de Morfeu manifesta-se e se mantém até o final do século XX. O conto vira o ambiente perfeito, uma *Spielform*, uma forma lúdica do mito⁴³, os contos com uma forma de catarse.

O conto *Olavinho Fecha-os-olhos* segundo as teorias de Tzvetan Todorov pertence ao maravilhoso puro⁴⁴. É uma narrativa hebdomadária (que ocorre no intervalo de alguns dias, de segunda feira até o domingo), com uma aventura dedicada a cada dia da semana. Os protagonistas da narrativa, o jovem Hialmar (herói) e Olavinho Fecha-os-olhos (Morfêu), participam das aventuras contadas por Olavinho nas sete noites em que visita o herói.

Na primeira noite já na primeira história, os objetos inanimados do quarto se tornam vivos e interagem com Hialmar. Na segunda visita, os protagonistas entram no quadro da parede do quarto e navegam com um barco por paisagens inebriantes. No terceiro dia partem em viagem marítima e conversam com animais falantes; no quarto dia, participam de um casamento de ratos. Uma cerimônia de casamento de bonecas é a aventura do quinto dia. No sexto dia, não há histórias, já é sábado e

⁴² Bingemer, 2006, p. 3.

⁴³ Bricout, 1997, p. 196.

⁴⁴ Todorov, 2012, p. 60. Maravilhoso Puro – Classe das narrativas que os elementos sobrenaturais não provocam qualquer reação particular nem nas personagens, nem no leitor implícito. Relaciona-se geralmente o gênero maravilhoso ao do conto de fadas.

precisam preparar tudo para o dia santo, o domingo. No domingo, Olavinho apresenta a Hialmar seu irmão gêmeo, a Morte.

Em minha leitura sobre o conto, entendo *Olavinho Fecha-os-olhos* como um conto maravilhoso, os elementos que o compõem confirmam isso. A “jornada do herói” que Hialmar faz para lugares distantes e diferentes, o contato com seres inanimados que se tornam vivos, criaturas mágicas e estranhas, é semelhante aos outros contos maravilhosos da época.

O narrador onisciente não se modifica durante o conto *Olavinho Fecha-os-olhos* como no *O Homem-da-Areia*, porém à medida que vai chegando o final do conto o ritmo parece mudar como se houvesse uma quebra. A analogia com a morte (demostrando que a morte é muito semelhante com o sonho pelas analogias do conto, por serem irmãos gêmeos, etc), causa um desconforto no leitor, o já comentado sentimento “inquietante”. A relação herói (Hialmar) e mito (Olavinho) se mantêm até o final do conto, mas aos poucos se convertendo numa relação discípulo e mestre.

3.1 O “duplo” gemelar de *Olavinho Fecha-os-Olhos*

No conto *Olavinho Fecha-os-olhos*, mesmo Olavinho parecer ter um irmão gêmeo com mesmo nome e vestir as mesmas roupas; eles desempenham funções diferentes. Enquanto um protagonista Olavinho rege o mundo dos sonhos; o outro Olavinho rege o mundo dos mortos, sendo a diferença básica o fato de que o “outro Olavinho” ser sabedor de apenas duas histórias e de “nunca visita(r) ninguém mais de uma vez”, exatamente como a morte. Uma forma simbólica de representar a morte, ou a maneira como a morte chega como um adormecer, um sonho que não se acorda mais.

A dualidade aqui representada, Sonho versus Morte, tem origem na literatura latina, mais precisamente na série de poemas *Metamorfoses*, de Ovídio, que mencionei na introdução. Na *Metamorfoses* é mostrado ao leitor um mundo em constante mutação, confundindo ficção com realidade, narrando a transformação de homens e deuses em seres da natureza (animais, plantas, rios e pedras). Ovídio deu um acabamento literário aos mitos gregos oriundos da oralidade levando a uma popularização de mitos como Orfeu, Eros, Zeus, Baco, Narciso e Morfeu. Morfeu era quem regia os sonhos, filho do deus

Hypnos que, por sua vez, regia o sono. Porém faço aqui uma digressão, pois quem possuiu um irmão gêmeo é Hypnos, chamado Tânato do latim *Thanatus*, e não o Olavinho Fecha-os-olhos correspondente a Morfeu. A apropriação do gêmeo de Hypnos, Tânato (o qual era o que regia as mortes leves e suaves), e inserir como gêmeo de Olavinho Fecha-os-olhos para poder abordar a temática da morte de uma maneira mais suave com seu verdadeiro público leitor na época, as crianças. Fazer a comparação entre o mundo dos sonhos com a morte por meio dos contos de fadas é uma maneira, sim, mais leve e ao mesmo tempo lúdica, pois não aborda diretamente a ideia de morte, mas, ao invés disso, cria a possibilidade do leitor refletir sobre o assunto. Esse modelo é encontrado frequentemente nos contos do “Por que”.

Talvez o trecho de *Olavinho Fecha-os-olhos* propicie um melhor entendimento:

Quero antes mostrar-te algo diferente, sabes!
Quero mostrar-te o meu irmão. Chama-se também
Olavinho Fecha-os-olhos, mas nunca visita
ninguém mais de uma vez e, quando vem, leva-o
no seu cavalo e conta-lhe histórias. Ele só sabe
duas, uma é tão extraordinariamente bonita, que
ninguém no mundo pode imaginá-la, e a outra é
tão feia e cruel, que não se pode descrever!
(ANDERSEN, 2014, p. 168.)

No próximo trecho estão indicações sobre o outro Olavinho; “o outro Olavinho Fecha-os-olhos! Chamam-no também Morte!”:

Vais ver o meu irmão, o outro Olavinho Fecha-os-olhos!
Chamam-no também Morte! Estás a ver,
não parece tão feio como nos livros de estampas,
onde é um esqueleto! Não, há bordados de prata
no casaco que traz! É o mais belo uniforme de
hussardo! Uma capa de veludo preto adeja sobre o
cavalo! Vê como cavalga a galope! (ANDERSEN,
2014, p. 169.)

Aqui a descrição ou final, com um final feliz, é uma lição de moral ou exemplo de bom comportamento:

Hialmar viu como aquele Olavinho Fecha-os-olhos partia a cavalgar, levando tanto gente nova como velha no cavalo. A alguns os punha à frente e a outros atrás, mas sempre lhes perguntava primeiro: – Como está a caderneta das notas? – Boa – respondiam todos. – Bem, deixa-me ver eu próprio! – dizia ele. E assim tinham demonstrar-lhe a caderneta. Os que tinham «muito bons» e «distintos» vinham para frente do cavalo e eram-lhes contadas as mais lindas histórias, mas aqueles que tinham «bons» e «sofríveis» tinham de ir para trás e ouviam histórias feias. Tremiam e choravam, queriam saltar do cavalo, mas não conseguiam, pois era como se estivessem ligados a ele carne com carne. (ANDERSEN, 2014, p. 169.)

O “duplo” gemelar aparentemente é do mesmo sexo, mesma aparência, mesmo nome⁴⁵, tão parecidos que se diferenciam apenas por um ocupar-se com os sonhos, enquanto o outro se ocupa com a morte.

3.2 O mito literário de Morfeu em *Olavinho Fecha-os-Olhos*

O mito e o herói encontram-se no sonho, no ambiente onírico e de visões maravilhosas no conto de Andersen. Tudo se modifica e o herói é transportado para outro ambiente, os ensinamentos serão transmitidos através de uma semana de sonhos o qual Olavinho irá ser o seu guia. O encontro do herói protagonista Hialmar com Olavinho se dá no ambiente onírico, ambiente mítico, onde tudo acontece e a imaginação não tem limites; “Em todo o mundo não há ninguém que saiba tantas histórias como Olavinho Fecha-os-olhos [...] E como sabe contá-las!”⁴⁶. Essa é a frase que introduz a história de Olavinho, o grande contador de histórias, é o mito literalizado de Morfeu que se transforma aqui em um mito literário, um simples personagem de histórias infantis.

⁴⁵ Muito semelhante ao conto *Les jumeaux du diable - Os gêmeos do diabo* (1928) de Marcel Aymé ou *A comédia dos erros* de William Shakespeare.

⁴⁶ Andersen, 2014, p. 157.

Aqui algumas pistas de como é a aparência do personagem Olavinho são mostradas logo no início do conto:

Sobe de mansinho as escadas, pois anda em meias, abre a porta devagarinho e puf, esguicha leite doce nos olhos, suavemente, suavemente, mas sempre o bastante para que não possam mantê-los abertos e, portanto, vê-lo. Passa sorrateiro por detrás, sopra-lhes levemente na nuca tornando-lhes a cabeça pesada. Oh! Sim! Mas não lhes faz mal, pois Olavinho Fecha-os-olhos quer o bem das crianças. Só quer que venham a estar quietas e assim o estão quase sempre, quando as levam para a cama. Têm de ficar sossegadas para que ele possa contar-lhes histórias [...]. (ANDERSEN, 2014, p. 157.)

Nesse conto, tem-se uma versão suavizada do mito literalizado de Morfeu, vestindo meias e bondoso com as crianças. Ele é descrito como um personagem que anda bem vestido, e porta dois guarda-chuvas por baixo de cada braço:

Ele veste-se bem. A casaca é de seda, mas não é possível dizer que cor tem, pois brilha com tons verdes, vermelhos e azuis, conforme se mexe. Por baixo de cada braço traz um chapéu-de-chuva: um tem imagens, e esse o põe sobre as crianças boas, que assim sonham toda a noite com as mais lindas histórias, e o outro, no qual nada há, põe-no por cima das crianças malcriadas, que assim dormem estupidamente e de manhã, quando acordam, nem a mínima coisa sonharam. (ANDERSEN, 2014, p. 157.)

A partir desta descrição, Olavinho vai visitar Hialmar durante seu sono e levar o protagonista a participar de histórias e aventuras diferentes. Como já mencionado, a estrutura do conto é hebdomadária, sendo que a primeira história (segunda-feira) é recheada de objetos animados, frutas e flores feitas de ouro e bolos transbordando de passas. Seguem-se as aventuras no mundo onírico até a quinta história (sexta-feira). Na sexta história (domingo) Olavinho revela sua identidade, “Sou

um velho pagão. Os Romanos e os Gregos denominavam-me deus dos sonhos! Entrei nas casas mais distintas e ainda entro! Sei lidar tanto com grandes como com pequenos.” (ANDERSEN, 2014, p. 167.)

Nesse ponto do conto, o mito primitivo se revela e uma análise etimológica auxilia a compreensão disso. O nome título original do conto de Andersen *Ole-Lukøje* e sua tradução para o português *Olavinho Fecha-os-olhos* têm suas semelhanças e diferenças da tradução para o alemão *O Homem da Areia*.

Figura 4: *Ole Lukøje* de Hans Christian Andersen (1845)



Fonte: Google Images.

Embora o personagem Olavinho tenha suas origens em personagens de *Märchen* da Alemanha, a palavra título em dinamarquês *Ole* é um antropônimo comum (José, João ou Pedro) e *Lukøje* é o ato de fechar os olhos. No português há a correspondência com o dinamarquês, Olavinho (*Ole*) fecha-os-olhos (*Lukøje*), enquanto em *Der Sandmann* do alemão traduzido *O Homem da Areia* leva o leitor a outras possíveis associações.

Tanto a versão dinamarquesa quanto a portuguesa de Morfeu estão ligadas ao gênero do maravilhoso literário, ambas muito ligadas à imagem de um duende com dois guarda-chuvas embaixo dos braços. Essa, por sua vez, foi determinante para a criação de dois personagens muito conhecidos na Alemanha Oriental, oficialmente República Democrática Alemã, e na Alemanha Ocidental, *Unser Sandmännchen* (Figura 4), e *Das Sandmännchen* (Figura 5). Funcionando como “duplo”s opostos, representando o regime capitalista e o regime socialista, essas duas figuras foram importantes na construção de narrativas infantis da época, mas é preciso destacar que *Unser Sandmännchen* foi um personagem usado pelo regime socialista para representar na DDR⁴⁷ os avanços tecnológicos e bélicos, criando uma imagem de prosperidade e avanço tecnológico à sociedade do lado oriental da cortina de ferro.

⁴⁷ *Deutscher Fernsehfunk* – Televisão da Alemanha Oriental na época da guerra fria.

Figura 5: *Unser Sandmännchen* de Gehard Behrend (1959)



Fonte: Google Images.

Não somente na televisão, as aventuras de *Unser Sandmännchen* também eram transmitidas no rádio: Gerhard Behrendt fazia as animações do boneco nos filmes produzidos para a televisão e muitas gerações de crianças ficaram marcadas pela presença deste personagem. Ambos eram representados como uma espécie de duende, chapéu e barba e com aparência inofensiva, sem causar nenhuma sensação de medo ou terror nas crianças.

Figura 6: *Das Sandmännchen*, von Johana Schüppel (1958)



Fonte: Google Images.

Foram produzidos até a reunificação da Alemanha, mas continuam sendo exibidos até os dias atuais, pois esse ambivalente personagem virou um marco e marcou como um símbolo aquela época.

Voltando ao conto *Olavinho Fecha-os-olhos*, a relação entre o herói romântico Hialmar com o mito Olavinho nos remete a essa desmitificação do mito e a humanização do herói no conto de Andersen. Se por um lado temos um mito dessacralizado de Morfeu, do outro temos o herói romântico humanizado da literatura infantil do começo do século XIX.

Essa imagem arquetípica do mito literário de Morfeu criada por Andersen influenciou não só os exemplos que citei (*Unser*

Sandmännchen e Das Sandmännchen), mas em outros exemplos mais recentes o mito de Morfeu. No século XXI, o mito de Morfeu continuou sendo representado pelo personagem Sandman do filme *Rise of the Guardians* (A Origem dos Guardiões) de 2012. Nesse filme estão todos os mitos infantis, (Coelho da páscoa, Papai Noel, Fada do Dente e Sandman). O papel de Sandman é que dá um toque diferente na trama e o que faz diferente dos demais. No filme existe um antagonista chamado *Pitch* (Breu) que tenta acabar com o grupo. Por coincidência, a aparência do antagonista dessa produção cinematográfica tem semelhanças com o próximo mito de Morfeu que irei abordar, *The Sandman*.

Figura 7: A Origem dos Guardiões (2012)



Fonte: Google Images.

CAPÍTULO 4: The Sandman de Neil Gaiman

Trato agora das narrativas gráficas, chamadas *Graphic Novels*, e do destino do mito literário de Morfeu na atualidade. Para a análise, utilizo os conceitos de Will Eisner (2005) sobre *Comics* e quadrinhos; os conceitos sobre os mitos de Joseph Campbell (2004), Pierre Brunel (1997), Phillipe Sellier (1997), Bernadette Bricout (1997) e André Dabezies (1997).

O mito de Morfeu por uma estranha coincidência vem se transformando através dos tempos, mudando tanto seu conteúdo como também a sua forma. A forma de contar histórias com imagens remontam aos primórdios de nossa civilização; desde as pinturas nas paredes das cavernas até as *Graphic Novels* o caminho foi longo, mas a forma não mudou muito.

Em nossa cultura, os filmes e as revistas em quadrinhos são os principais contadores de histórias através das imagens. Todos eles empregam imagens e texto, ou diálogo. Enquanto o cinema e o teatro já constituíram sua reputação se estabeleceram há um bom tempo, as histórias em quadrinhos continuam lutando para serem aceitas, [...] (EISNER, 2005, p. 7.)

Sempre associadas à leitura descompromissada, leve ou de fácil entendimento, as revistas em quadrinhos sempre tiveram seu público fiel, jovens e adolescentes, que através dessa leitura eram atraídos por temas como terror, nudez, sexo e uso de drogas. O fenômeno da leitura visual (sinais de trânsito e placas de sinalização, por exemplo) tem se mostrado cada dia mais presente e, conseqüentemente, uma das habilidades comunicativas obrigatórias para a boa comunicação nesse começo de século XXI. O conteúdo colorido e ilustrado foi feito sob para um formato simples, e é a forma que chama a atenção no momento.

São dois os precursores dos quadrinhos na visão de Will Eisner (2005), Frans Masereel cartunista belga que publicou, em 1919, *Passionate Journey*, uma história contada através de 169 xilografuras; e

Otto Nückel que publicou *DESTINY*, um romance contado com figuras publicado em 1930 pela Farrar & Rinehart⁴⁸.

A máquina narrativa, na qual se transformou *The Sandman*, impactou profundamente o mundo da cultura pop a partir do fim dos anos oitenta. Neil Gaiman consegue resgatar um projeto fracassado e torná-lo sucesso mundial com 76 volumes em oito anos de publicação (1988-1996). Com base no personagem literário mitológico de Morfeu, ele desenvolveu através da “fantasia recursiva” todo um novo universo, o universo Sandman.

Apesar de o Sonho ter raízes na mitologia clássica e na articulação de Joseph Campbell de temas míticos e religiosos comuns, é importante notar aos leitores contemporâneos de Sandman e leitores de Gaiman em geral que ele se baseou conscientemente seu trabalho nisso, numa veia do gênero conhecido em alguns cantos como “fantasia recursiva”. (WAGNER; GOLDEN; BISSETE, 2011, p. 63.)

A “fantasia recursiva” trabalha com elementos “precursores ficcionais existentes”⁴⁹ de maneira semelhante à feitura de outros personagens literários mitológicos clássicos, como Drácula, Frankenstein, dentre outros. O tempo é criado para abrigar todos esses personagens e assim desenvolver as narrativas. Ao construir o universo diegético de *The Sandman*, Neil Gaiman criou uma nova categoria de deuses, muito afinados com os Oneiros dos Gregos, ele os chamou de “Os Perpétuos” (Sonho, Morte, Delírio, Desejo, Destruição, Desespero e Destino) constituem a família de Sonho – também conhecido como Mestre dos Sonhos, Morpheus, Príncipe das Histórias, Senhor do Sono, Lorde Lori e Senhor do Sonho⁵⁰, e que todas as outras mitologias teriam origem.

O brilhantismo de Gaiman em criar o mito é evidente na maneira como se aproveita de arquétipos clássicos, e de como os evita. Ele criou um novo panteão de seres chamado Os Perpétuos (Sonho, Morte, Delírio, Desejo, Destruição,

⁴⁸ Eisner, 2005, p. 5.

⁴⁹ Wagner, Golden e Bissete, 2011, p. 63.

⁵⁰ Idem 59.

Desespero e Destino), dos quais o resto da mitologia humana pode ter sido derivada. Aqui ele toca em arquétipos, sem necessariamente copiá-los. (WAGNER, GOLDEN e BISSETE, 2011, p. 63.)

De todos os seus irmãos, a mais próxima é sua irmã, a Morte, a qual tem bons diálogos durante os arcos de histórias da saga. Com sentimentos sombrios e depressivos, a personagem Sandman é uma mistura de pop-punk-gótico saído de algum pub inglês na madrugada fria de Londres. Alto, magro, cabelos despenteados e a pele branca, sua capa é lilás (uma mistura do verde-vermelho-azul da capa de Olavinho Fecha-os-olhos), um Elmo que protege sua cabeça, um alforje com a areia mágica do sono e um rubi. O aspecto físico não é o de um duende bonzinho, mas de uma criatura da noite. Os demais personagens são retirados da literatura maravilhosa, de contos de fadas e contos fantásticos.

Neil Gaiman criou todo um novo universo para representar Morfeu na saga *The Sandman*. Além disso, Gaiman transforma clássicos da literatura mundial como *Sonhos de uma noite de verão*, do dramaturgo inglês William Shakespeare, em uma aventura na qual o personagem desempenha um papel de mecenas financiador das produções dramáticas. A peça é encenada para os próprios personagens da história em uma parada da caravana de atores em meio a uma jornada entre um vilarejo e outro. Essa adaptação do conto de Shakespeare foi ganhadora, em 1991, na modalidade *Short Fiction* do *World Fantasy Award*, o que causou constrangimento a todos da comissão, dado que nunca uma *Graphic novel* ganhara o prêmio até então. O constrangimento levou à inserção de uma categoria especial para esse tipo de publicação: “O uso das peças de Shakespeare por Gaiman, e do próprio Shakespeare e seus pares, dentro da metaficção de Sandman, é notável nesse contexto”⁵¹.

A literatura fantástica sempre foi pautada por histórias curtas e macabras, um gênero que atraiu Gaiman desde muito cedo. Gaiman apropriando-se de personagens literários e contos canônicos criou a maioria de suas narrativas fantásticas. Porém, Neil Gaiman não foi o precursor desse movimento de inserir em *Graphic Novels* contos literários e personagens de ficção. Como menciono na introdução, a

⁵¹ Wagner, Golden e Bissete, 2011, p. 63.

saga *The Sandman* tem semelhanças nesse aspecto com outra série, produzida por Will Eisner, *The Spirit*, publicada pela primeira vez em 2 de junho de 1940 nos Estados Unidos e que se tornou desde então, um marco revolucionário nas histórias das *Graphic Novels*.

Portanto, não foi Gaiman o precursor desse formato, e sim William Erwin Eisner ou Will Eisner, o quadrinista que, criou o termo *Graphic Novel* e consagrou o formato com suas publicações. Eisner recriou clássicos da literatura mundial em formato *Graphic Novels*, entre eles *Moby Dick* e *Dom Quixote*. A primeira *Graphic Novel* do gênero é creditada a ele *Contract with God ou Um contrato com Deus* de 1978, o qual continha quatro histórias sobre o cotidiano do bairro do Bronx em 1930.

Mesmo sendo creditada a Will Eisner a criação do termo *Graphic Novels*, o artista sempre negou isso, e admitiu simplesmente que popularizara o formato, ao mesmo tempo em que apontava Richard Kyle como o responsável, em primeiro de novembro de 1964, no *newsletter* Capa-Alpha e mais tarde na *Fantasy Illustrated*, pela criação do termo. Além de demonstrar que quadrinhos não se restringem a diversão e entretenimento, Will Eisner produziu livros fundamentais sobre a produção e a criação de quadrinhos. Um deles seriam *Quadrinhos e Arte Sequencial* (1985). Nesse livro Will Eisner discorre sobre a maneira como a arte sequencial e a arte de contar histórias através dos quadrinhos estão continuamente se transformando e surgindo em novas roupagens, ideias essas que ele desenvolvia quando atuava como professor na *Sacholo of Visual Art* de Nova York. Ele situa as *Graphic Novels* entre a literatura e o cinema, demonstrando que as narrativas gráficas, através dos *storyboards*, são os organizadores gráficos para as sequências cinematográficas da atualidade. Defendo inclusive que as *Graphic Novels* preenchem um vazio entre os formatos livro e cinema, nos gêneros literatura e filme, ou seja, recorrendo ao melhor dos dois meios para contar uma história. Outra obra fundamental de Will Eisner, *Narrativas Gráficas* (1996), que inclusive vem introduzida pelos agradecimentos a Neil Gaiman, funciona como uma continuação de *Quadrinhos e Arte Sequencial*. Nesse livro ele discorre sobre a missão e o processo de contar histórias com desenhos.

As *Graphic Novels*, que segundo Will Eisner “[...] é uma forma de arte e de literatura e, em seu processo de amadurecimento, buscam o reconhecimento como um meio legítimo [...]”⁵², ficaram anos relegadas a um segundo plano como forma artística e em busca de um

⁵² Eisner, 2005, p. 6.

reconhecimento. Após o lançamento da série *The Sandman*, as publicações do gênero ascenderam a um patamar mais elevado, pois até meados dos anos 1960 os quadrinhos eram associados a uma narrativa com uma mensagem simples, um entretenimento descartável destinado a uma parcela da população de nível cultural baixo e capacidade intelectual limitada. A partir de então conteúdos antes abraçados pelo teatro, cinema e literatura passam a figurar nos quadrinhos. Com uma temática mais séria e até certo ponto erudita, alterando a idade média dos leitores no sentido de se estender da faixa juvenil às faixas adultas, criou-se dessa maneira um público mais sofisticado e culto, com origem na cultura pop.

Contar uma história e criar “romances sem palavras”⁵³ é algo possível de ser comparado à criação de um quadro, por exemplo, pois os quadrinhos assumem tarefa semelhante à da pintura. O *layout* da página de *Graphic Novels* possui técnica de desenho e cores intensas e chamativas, características que causam um grande impacto visual. *The Sandman* segue esse princípio e utiliza-se de ilustradores competentes na arte gráfica. O narrador gráfico precisa dessa combinação entre história e ilustração para criar suas narrativas gráficas. *The Sandman* teve como primeiro ilustrador Sam Kieth que desenvolveu todo o visual original da personagem Sandman e também suas cinco primeiras edições. Quem, todavia, se destacou fazendo as capas de *The Sandman* foi o desenhista inglês Dave McKean, que posteriormente desenvolveu outros projetos gráficos sempre na companhia de Neil Gaiman. A combinação entre a arte gráfica e a narrativa literária tem aqui um dos seus maiores exemplos.

A saga composta de setenta e cinco episódios começa com o aprisionamento de Sandman por setenta e dois anos. No período em que fica aprisionado Sandman causa uma epidemia do sono em todo o mundo:

Li vários livros sobre pesadelos e sonhos (entre eles o *Awakenings* de Oliver Sach, que conta “quase” tudo sobre a peculiar doença do sono que atacou o Mundo Ocidental no começo deste século. (GAIMAN, 1989, p. 26.)

⁵³ Eisner, 2005, p. 6. - Referência a Frans Masereel de *Passionate Journey* (1919).

Quando o leitor lê pela primeira vez a saga *The Sandman* percebe-se uma fusão de temas como terror, fantasia e super-heróis:

Tentei visualizar uma revista que não explorasse estritamente o terror, fantasia e super-heróis. Ela teria que ser um estranho amálgama dos três temas. Uma revista cujas fronteiras estivessem tão distantes quanto às de um sonho... (GAIMAN, 1989, p. 26.)

A saga termina na verdade com a morte de Morfeu no episódio de número sessenta e nove. Neste episódio, todos aqueles que foram aprisionados ou estavam imersos em sonhos sem fim, são libertados. Nos episódios seguintes até o número setenta e quatro acontece o funeral e enterro do antigo Sandman. Todos os seres mitológicos que aparecem na saga *The Sandman* comparecem para prestar homenagens. Quem assume é o “Outro” Sandman, o seu “duplo”.

O último episódio é uma paródia de *A Tempestade* de William Shakespeare. Neste episódio, Sandman retorna para cobrar o segundo conto escrito por Shakespeare que ele havia encomendado. Não foi por acaso que Neil Gaiman escolheu a última peça escrita por Shakespeare para usar no último episódio da saga *The Sandman*.

A tempestade foi a última peça de teatro escrita por William Shakespeare e o último episódio de *The Sandman*. Mas como o próprio Gaiman admitiu, foi em uma grande tempestade que ele escreveu seu primeiro rascunho da saga:

Mais tarde, naquela mesma semana, tivemos um furacão que devastou o sul da Inglaterra, o primeiro em 500 anos, mas eu mal notei. Meus pensamentos eram sobre um ser magro, de aparência jovem, cabelos negros e roupa preta, mantido prisioneiro por 70 anos numa jaula de vidro sem ar. (GAIMAN, 1989, p. 26.)

A saga *The Sandman* terminou ao que parece da mesma maneira que começou, em meio a uma tempestade.

Figura 8: *The Sandman and Death*, by Neil Gaiman (1988)



Fonte: Google Images.

Neil Gaiman e Will Eisner eram amigos próximos, a prova disso está nos agradecimentos de *Narrativas Gráficas*⁵⁴, nas quais Will Eisner agradece a Neil Gaiman pela leitura, pelos conselhos e pelas dicas sobre as primeiras versões desse livro. Will Eisner deixou um legado essencial para a compreensão do fenômeno *Graphic Novel*. Eisner produziu entre os anos de 1942 a 1945 quando era responsável pela comunicação do exército americano, os cartazes e manuais de operação dos

⁵⁴ Eisner, 2005, Prefácio.

equipamentos bélicos do exército americano. Ele empregava as técnicas de ilustração e narrativa simples e fácil, somado a alguma de suas musas inspiradoras e *sexys*, e mudou assim a formatação dos manuais de instrução. Passou a ser de leitura fácil, um formato ideal para ser enfiado em bolsos de casacos de inverno estadunidense, bem como ilustrado e com apelo sexual devido à musa instrutora do manual; a nova formatação causava um efeito nos soldados das tropas inverso ao de antes, tendo em vista que os soldados não largavam e nem destruíam seus manuais, mas sim, os guardavam.

A soma de artes gráficas de alto impacto com cores vibrantes e uma história com um bom conteúdo textual fazem das *Graphic Novels* um resultado sem igual. No ensaio *Laocoonte*, de Lessing (1946), é discutido que “a poesia era pintura para o ouvido e a pintura poesia para a vista”⁵⁵. Nesse sentido, as *Graphic Novels*, apropriando-se do melhor de duas artes, da literatura e do desenho gráfico, apresenta um resultado aproximado ao da fotografia, e cria uma ponte entre literatura e cinema. Will Eisner era quem escrevia e desenhava as histórias de *The Spirit*, não gostava de tratar assuntos de publicação de seu material com editoras grandes devido ao tipo de tratamento, um tanto frio e sem a atenção que ele e seu trabalho demandavam. Para poder controlar detalhes das suas publicações, publicava em editoras pequenas. Com *The Sandman* foi um pouco diferente. Neil Gaiman, autor das histórias, não é autor das ilustrações. Para essa tarefa ele trabalhou com alguns artistas durante os anos de produção de *The Sandman*, Dave McKean foi um dos que se destacou pelas capas feitas para a saga, mas Sam Kieth ficou encarregado de desenhar o mundo Sandman. Muito conhecido pelas ilustrações feitas, a *Marvel Comics*, de Stan Lee, tem um traço inconfundível e muito ligado ao universo Sandman, além de ser coautor da saga. A arte final da saga ficou ao encargo de Mike Dringenberg e os créditos pela criação da irmã de Sandman, a Morte. De todos os personagens gerados pelas publicações da saga, a Morte é a que mais se destacou de seus irmãos os Perpétuos, não só pelo fato de figurar em algumas histórias de seu irmão Sandman, mas também por participar ativamente em outras publicações do universo DC Comics⁵⁶.

Para publicar a saga, Neil Gaiman usou a DC Comics através do selo Vertigo. A Vertigo era um selo que se diferenciava da linha popular da DC Comics por buscar um público mais adulto e histórias com

⁵⁵ apud NUNES: 2013, p. 11.

⁵⁶ *DC Comics - Detective Comics*. Empresa responsável pela criação de Batman e Superman.

conteúdo violento, nudez, palavrões, drogas e outros assuntos mais polêmicos e controversos. Foi criada com a intenção de abocanhar a fatia de público pré-adolescente que abandonou os quadrinhos clássicos como *Batman*, *Super-Man* e voltava-se para esse tipo de publicação. Era uma maneira de aproveitar o público adolescente quase adulto, a também humanizar seus heróis fazendo uma aproximação entre leitor e personagem. No caso das publicações da Vertigo, seus personagens eram sombrios, personalidades conturbadas, mas o mais importante era que tinham características humanas, conseguiram se desvencilhar do estereótipo do herói infalível, correto e sem defeitos, semelhante ao que foi feito com o personagem *Batman* a partir do final dos anos oitenta.

Mas os personagens principais de *The Spirit* e *The Sandman* têm suas semelhanças:

A série serviu apropriadamente como uma base de lançamentos para histórias de outros personagens. Como o famoso personagem de Will Eisner, *The Spirit*, o Sonho às vezes aparece apenas como figurante ou – em várias histórias – nem aparece. (WAGNER; GOLDEN; BISSETE, 2011, p. 62.)

Em ambas as publicações o protagonista não necessariamente aparece em todas as histórias, em *The Sandman* como a personagem Sandman é o rei do mundo dos Sonhos; em algumas histórias ele aparece rapidamente e simplesmente apresenta a história. Outra semelhança seriam os títulos das histórias. *The Spirit* nunca repetia seus títulos, mesmo com os pedidos dos editores para que Will Eisner criasse um título padrão, como um logotipo, tornando uma verdadeira marca a ser explorada em camisetas, xícaras e bonés. Além disso, Will Eisner incorporava o título a elementos do desenho da página, como se o título fizesse parte do cenário e, por vezes, o leitor precisava ficar um tempo observando até encontrar o título do episódio. Esse efeito acontece no primeiro episódio dos arcos de histórias de *The Sandman*, *O sono dos justos*, uma clara homenagem ao mestre. Sempre uma leve introdução de três páginas, seguido de uma arte de duas folhas internas com o título inserido no próprio cenário, esse é o padrão das histórias da saga. Outra semelhança é a de usar clássicos da literatura mundial em formato *Graphic Novel*; no caso de *The Sandman*, já aconteceu o caso da premiação do *World Fantasy Award*, de 1991, pela adaptação de *Sonhos de uma noite de verão*, já *The Spirit* adaptou o conto de Edgar Allan Poe

A queda da casa de Usher. Tanto *The Sandman* quanto *The Spirit* têm muitas semelhanças, mas o personagem principal de ambas as publicações não. Enquanto a personagem *The Spirit* é um ser humano normal com requintes sobrenaturais, a personagem *Sandman* é um ser sobrenatural com requintes e características humanas.

A primeira versão para os quadrinhos de *Sandman* foi de Gardner Fox, *Sandman* (1939). Essa versão tem muitas semelhanças também com *The Spirit*. Sandman nessa versão é o “duplo” de Wesley Dodds, um vigilante mascarado sem superpoderes. Conhecido como “O Sandman da Era de Ouro”.

O único fator de real importância é que essa foi a primeira vez que vi Sandman da Era de Ouro: o cara com máscara de gás. Primeiro, ele colocou algemas de vidro nos pés do Homem de Anti-Matéria e, depois, enterrou-o num monte de areia. (GAIMAN, 1989, p. 25.)

A construção da personagem de Neil Gaiman tem raízes nessa versão de Gardner Fox. Neil Gaiman teve contato quando criança no verão de 1967 com várias edições da *DC Comics* e *Marvel* por uma caixa de revista em quadrinhos emprestada por um vizinho. A carta no final da edição número cinco com o título *A origem da revista que você está segurando neste momento (o que ela é e como veio a ser)*⁵⁷, escrita pelo próprio Gaiman dá boas pistas sobre como foi o processo de criação da personagem Sandman, a partir do “Sandman da Era de Ouro”:

Não foi um grande papel, mas havia algo de estranhamente atraente, algo bizarro e diferente no personagem. Provavelmente a roupa, o chapéu, a máscara de gás e a capa púrpura. Deve ter sido isso. (GAIMAN, 1989, p. 25.)

⁵⁷ Gaiman, 1989, p. 25.

Figura 9: *Sandman* (1939), Gardner Fox and *The Spirit* (1940), Will Eisner



Fonte: Google Images

Trato agora da figura do “duplo” na saga *The Sandman* representada pela personagem Morte.

4.1 As quadraturas e sizíguas do “duplo” gemelar em *The Sandman*

Não seria o sonho o próprio “duplo” da morte? É essa a pergunta que introduz o estudo do universo *The Sandman*, de Neil Gaiman. Todo o ambiente da narrativa é criado no reino do sonho, apesar de algumas vezes a narrativa sugerir que o acontecimento se dá no mundo do personagem desperto e, em alguns casos, em ambos. *The Sandman* tem semelhanças com o conto *Olavinho Fecha-os-olhos*, haja visto que até o final dos anos oitenta o modelo adotado era o do duende inofensivo, porém a partir de *The Sandman* o mito literário recebe uma nova roupa, como se ele amadurecesse. Também conhecido Moldador, Sandman muda de forma, de aparência e aparece como o outro, o “duplo” durante as suas aparições.

Segundo Pierre Jourde e Paolo Tortonese, temos o “duplo” subjetivo e externo. Subjetivo por ser um “duplo” que se caracteriza por entrar em conflito com o protagonista *Sandman*. Em alguns casos, a “morte” atua como um “duplo da consciência moral”⁵⁸ (como Pinocchio e o grilo falante).

The Sandman traz consigo o mesmo “duplo” que *Olavinho Fecha-os-olhos*, a personagem “morte”.

Esse poeta esquecido compreendeu as dádivas dela. Miha irmã tem uma missão a cumprir, assim como eu. Os Perpétuos têm responsabilidades. Eu tenho responsabilidades. Eu caminho ao seu lado, e as trevas abandonam a minha alma. Eu caminho com ela, e ouço o bater de poderosas asas [...]. (GAIMAN, 1989, p. 20.)

Na saga *The Sandman* a personagem “Morte” é uma mulher atraente, sensual e desejável. O seu sucesso a fez protagonista de duas miniséries, a primeira, *Morte – o preço da vida* (*Death – The High Cost of Living*, 1993), uma paródia do filme *Uma sombra que passa* (*Death Takes a Holiday*, 1934) que na história a “Morte” tira um tempo de férias. Na segunda, *Morte – O grande momento da vida* (*Death, The Time of your Life*, 1996) chama a atenção pelos diálogos densos. Voltando a saga *The Sandman*, a personagem “Morte” não tem propriamente um papel de antagonista na saga, seu irmão *Sandman*, apesar de que nos diálogos que eles mantêm parecerem próximos, ela não demonstra muita amizade, “ele não é meu amigo. É meu irmão. E é um idiota.”⁵⁹

O “duplo gemelar” é às vezes confundido com o próprio sócio. Porém o mito literário dos gêmeos aqui se relaciona com o Andrógino, a imagem invertida oferecida no caso dos gêmeos de sexo diferentes⁶⁰. Como opostos complementares, os gêmeos de sexos diferentes representam a dualidade homem *versus* mulher. Diferente do irmão de *Olavinho Fecha-os-olhos* (pois são irmãos aparentemente do mesmo sexo), a personagem *Sandman* em algumas publicações já foi retratado com roupas femininas e seu antigo guarda-chuva, como uma donzela do começo do século XIX.

⁵⁸ Jourde e Tortonese, 1996, p. 39.

⁵⁹ Gaiman, 1989, p. 10.

⁶⁰ Perrot, 1997, p. 391.

Mas os principais mitos associados ao duplo são o tema de discussões eruditas entre o irmão e a irmã, em que recapitulam uma longa história que se confunde com aquela do homem ocidental: o mito platônico das duas metades que se buscam uma à outra, o mito de Pigmalião, o de Hermafrodito, de Ísis e de Osíris [...]. (BRAVO, 1997, p. 286.)

Os teóricos que se ocupam com atemática do “duplo” sempre o relacionam com o medo da morte, ou a possibilidade de superá-la. Em *The Sandman* a função de sua irmã é tratada como um trabalho qualquer, uma atividade cotidiana. A função de encaminhar as pessoas para o “outro lado” é uma verdadeira paródia.

No final da saga, Sandman é morto pelas Fúrias por ter assassinado seu filho Orfeu. Ao “visitar” ao reino de sua irmã Morte, um “duplo” assume o seu lugar.

4.2 Os mitos literários em *The Sandman*

O que diferencia a saga *The Sandman* das demais publicações do gênero *Graphic Novels* é a maneira peculiar que Gaiman trabalha a inserção de clássicos da literatura mundial, mitos e personagens conhecidos da cultura pop em formato *Graphic Novel*.

No universo diegético criado por Gaiman, dois arcos de história em especial chamam a atenção do leitor. No ano de 1993, a editora Globo lançou no Brasil a edição especial *Sandman – A canção de Orpheus*, com roteiro de Neil Gaiman, ilustrações de Bryan Talbot e arte-final de Mark Buckingham. Nessa edição especial de *The Sandman*, Neil Gaiman apropria-se do mito de Orfeu e cria sua própria versão do mito. Nessa versão, o pai de Orfeu é o próprio *Sandman* (Morfeu) e não Deus Apolo como na mitologia clássica. O enredo já é familiar para aqueles que conhecem a mitologia grega e o mito de Orfeu. O interessante é que nessa adaptação para os quadrinhos, todos os personagens clássicos (Calíope, Orfeu, etc.) não são “atualizados”, apenas Morfeu (*Sandman*) tem sua aparência alterada. Mesmo sendo uma história familiar aos leitores, Neil Gaiman consegue recriar a lenda

e inserir o personagem *Sandman* na trama sem alterar muito o discurso original (diegese).

Nas *Graphic Novels* esse efeito é muito bem explorado pelos escritores. O tempo e o espaço são manipulados de maneira que se possa usufruir dessa fluidez na construção não só dos universos, mas dos personagens. A saga *The Sandman* tem por base a mitologia de Morfeu, acrescido de heranças de *Olavinho Fecha-os-olhos* e pesquisas feitas por Gaiman a respeito de mitologia, ocultismo, literatura e história universal. Seus personagens são oriundos basicamente dessas quatro vertentes e através do universo diegético interagem entre si. Muito utilizado no cinema, a diegese funciona também nas *Graphic Novels*, principalmente se o escritor for detentor do conhecimento dos mitos e dos símbolos e, souber empregá-los bem em suas produções. A diegese é na verdade a “alma” do conto ou filme que venha a ser adaptado. Para fazer as adaptações de textos literários clássicos, Neil Gaiman não se utiliza do discurso, e sim da diegese para o intento. O espaço e o tempo diegético têm uma associação com o devaneio e a fantasia. Segundo Philippe Sellier (1997, p. 467.):

Tampouco se pode deixar de reconhecer essa fantasia na origem de uma parte considerável das produções de “cultura de massa”: westerns, romances e filmes policiais, relatos esportivos, cartazes, histórias em quadrinhos etc. É evidente que a própria frequência dessas narrativas “heróicas” explica que de quando em quando o roteiro básico parece estar muito gasto: daí a importância da paródia, do Dom Quixote (1605) de Cervantes ou do Virgile travesti (Virgílio parodiado, 1649-1659) de Scarron a Lucky Luke, a famosa história em quadrinhos de Morris e Uderzo.

Posso afirmar que o que é feito na saga *The Sandman* tem semelhanças com composições literárias que através da paródia chegam até o leitor nos dias atuais. A paródia pode conter tanto oposição (contracanto) ou ser uma obra criada à semelhança da outra (canto paralelo)⁶¹. Sem os efeitos da desqualificação pelo ridículo, o escritor consegue recriá-la segundo novos conceitos:

⁶¹ Moisés, 2013, p. 351.

Desta perspectiva, a paródia constitui o reconhecimento do valor de uma obra, uma vez que a imitação recai sempre sobre autores de mérito reconhecido: somente por exceção, ou em função de um prestígio fugaz, o impulso parodisiaco se volta para obras medíocres. (MOISÉS, 2013, p. 351.)

Sem a intenção de ridicularizar, mas sim de homenagear através da paródia, Neil Gaiman apropria-se de alguns mitos literários de escritores famosos para compor as histórias. Um dos autores preferidos para o intento é William Shakespeare. Encontramos na saga algumas referências ao autor, mas a mais evidente é na publicação de número dezenove - *Sonho de uma Noite de Verão*. Os mitos literários criados por Shakespeare da trama estão todos lá, até os seres mágicos encontram-se nessa paródia (Oberon, Titânia, Puck, etc), duendes, Trolls e Ninfas. No fim, todos aparecem na relva despertando de um sonho. Eles mesmos questionam se aquilo que viveram ali encenando a peça era um sonho?

A segunda continuação da saga *The Sandman, Estação das Brumas* (1990-1991) é outro bom exemplo de mitos literários nas *Graphic Novels*. Neste arco de histórias de sete capítulos sendo a segunda continuação da saga, *Sandman* vai até o inferno para libertar sua amada de nome Nada e, quando chega ao seu destino percebe o Diabo (Lúcifer Estrela da Manhã) desolado e entrega a chave do inferno a *Sandman*. Fica condicionada a *Sandman* a decisão de quem será o novo guardião do inferno. Aparecem alguns candidatos:

Em suas câmaras, Sonho recebe a visita de um dos guardiões dos portões do Sonhar, e fica sabendo que teve muitas visitas. Odin, Loki e Thor vieram de Asgard. Anúbis, Bast e Bes vieram do panteão egípcio. Um mito japonês chamado Susano-O-No Mikoto também entra e se anuncia. Azazel, o Merkin, e Chorozone representam as antigas hordas do Inferno. Um escravo pessoal de Kilderkin, Senhor da Ordem – representado neste lugar por uma única caixa de papelão – carrega seu mestre. Shivering Jemmy, da Shallow Brigade, é uma princesa de Caos na forma de uma garotinha maquiada de palhaço carregando um

balão. Todos querem a chave do Inferno. Remiel e Duma, os anjos de Silver City, estão lá para observar. (WAGNER; GOLDEN; BISSETE, 2011, p. 111.)

Aqui se percebe a entrada de mitos nórdicos na saga *The Sandman*; *Odin*, *Loki* e *Thor* vão aparecer também em outra publicação de Gaiman (2001) chamada *American Gods* (Deuses Americanos). Nessa publicação, podemos ter a noção de como Gaiman tem a facilidade de trabalhar com mitos primitivos, mitos literários e criaturas mitológicas, inserindo todos na atualidade.

Além da publicação *A canção de Orpheus*, Gaiman já tratava do mito literário em suas histórias. *Sandman* foi duas vezes ao inferno; na segunda, imitando o mito clássico de Orfeu, em busca de seu amor perdido. Acredito que a vasta estrutura metafísica de mitologia criada por Gaiman foi criada com uma pesquisa meticulosa e com exemplos de cânones da literatura de fácil identificação por parte dos seus leitores. Os mitos primitivos e literários estão presentes em praticamente em todas as histórias da saga, convivendo todos num mesmo tempo criado por Neil Gaiman e guiados por Sandman.

Na edição número trinta e nove *Regiões Brandas* (1993), mostra o jovem Marco Polo perdido no deserto, longe da caravana de seu pai que o levaria até as terras do rei Kublai Khan. Logo no início da narrativa, ele lembra de uma história que sua mãe contava quando criança:

Ele esfrega a areia dos cantos dos olhos (recordando uma história que sua mãe lhe contou, na Veneza de sua infância)... Existe um homem mágico que vem até você quando é hora de dormir. Ele é alto e pálido, e suas roupas são de todas as cores do arco-íris. Ele carrega um saco de areia mágica. Você não pode vê-lo Marco, mas ele pode te ver. (GAIMAN, 1993, p. 4.)

Sandman influencia Marco Polo na narrativa nos sonhos que teve quando estava desacordado no deserto. Na edição de número quarenta *O parlamento das gralhas* (1993), Cain e Abel contam uma nova versão do mito de Adão e Eva. Na narrativa Adão tinha três esposas: Lilith, Eva e a Virgem sem nome. Na edição quarenta e um a cabeça de Orfeu aparece como um prenúncio do fim da saga *The Sandman*.

Mark Twain aparece na edição número trinta e um *Três Setembros e um Janeiro* (com seu nome original Samuel Clemens)

jantando com Joshua Abraham Norton, mais conhecido como Imperador Norton, imperador dos Estados Unidos. Nesta edição, Gaiman mistura eventos históricos com ficção para criar esse encontro inusitado entre as duas personalidades, ou homenageando esse encontro.

O folclore do leste europeu é representado na edição de número trinta e oito nos personagens Baba Yaga (*Баба-Яга*) e Vassily (*Vasilisa*). Uma paródia do conto *Vasilisa The beautiful*, muito conhecido na Rússia como conto de fadas.

O mito da Deusa também aparece na saga *The Sandman*, na edição de número quarenta e cinco, A Deusa mitológica pagã Ishtar aparece como uma prostituta que dança em um clube de *strip-tease*. Ela diz uma coisa a respeito de Deuses e Deusas do passado:

Uns morrem. Alguns se transformam e outros continuam levando a vida. Quem sabe, algumas até arranjam emprego como dançarinas. Demais! Esta noite no Donahue... Deuses e Deusas antigas trabalhando na indústria do sexo. (GAIMAN, 1994, p. 13.)

E no final da narrativa, a deusa Ishtar mata a todos do local com sua dança. A mitologia continua sendo explorada na edição de número quarenta e seis, onde a Deusa do Egito Antigo *Bast* (Deusa Gato) aparece para auxiliar Sandman na sua jornada. Na edição de número quarenta e oito há um diálogo entre Sandman e seu irmão Destruição a respeito da família dos Perpétuos:

(Destruição) As coisas são criadas, duram por algum tempo e desaparecem. Impérios, Cidades, Poemas e pessoas. Átomos e mundos. Ninguém pode iniciar um sonho sem abandonar o último, não é, irmão? Nossa irmã (Morte) define a vida, assim como Desespero a esperança, ou Desejo a ojeriza, ou Destino a liberdade. (Sandman) E o que eu defino pela sua teoria? (Destruição) Realidade talvez? (GAIMAN, 1994, p. 16.)

Na edição de número quarenta e nove há um interlúdio explicando a lenda de Orpheu, sua jornada com os Argonautas, o amor perdido de Eurídice e o corpo esfaçalhado sobrando apenas a sua

cabeça. Sandman a pedido de Orpheu o mata e, com esse ato, marca o começo do fim da saga *The Sandman*.

Com o título *Ramadã* a edição de número cinquenta trás a história de *Harum Al-Rashid* (Arão, o Honrado) que aparece em muitos contos de AS Mil e Uma Noites como um governante sábio e justo.⁶² Arão pede a Sandman a oportunidade de comprar uma cidade e garantir um lugar especial. Sendo assim, Sandman preserva a cidade em uma garrafa para sempre.

Na edição de número cinquenta e um o centauro Quíron aparece como médico da estalagem onde várias pessoas de diferentes épocas e mundos se abrigam de uma tempestade e começam a contar histórias uns aos outros. Na edição de número sessenta os anjos Remiel e Duma, que ficaram encarregados de administrar o inferno, encontram-se com Lúcifer Estrela da Manhã. Os seres mitológicos, as Fúrias e o Ciclope, também tem participação na narrativa.

Na edição sessenta e seis, novamente *Puck* ou *Robin Goodfellow* aparecem na saga para apresentar o mundo de *Faerie*:

Faerie (Que é um lugar mas também prefiro pensar assim, uma atitude) é, como todos os lugares habitados por pessoas (uma pessoa que uso aqui no sentido mais amplo possível). Governada apenas por regras de etiqueta, por formalidades e modos de comportamento: em resumo, pelo costume. (GAIMAN, 1997, p. 9.)

Faerie é o mundo das fadas, regidos por Oberon e Titânia da peça de Shakespeare *Sonhos de uma noite de verão*. O ciclo de aparições de mitos literários acaba com a morte de Sandman no número sessenta e nove. Em seu funeral nos números setenta ao setenta e três, todos os mitos literários e personagens da saga se encontram. A partir do enterro do antigo Sandman, como falei anteriormente, o seu “duplo” assume seu lugar.

O último número da saga *The Sandman* foi o de número setenta e cinco no mês de outubro de 1998. O título é *A Tempestade* tal a última peça de Shakespeare.

De certa maneira, este talentoso roteirista usou um artifício literário brilhante em que ele próprio passa a ser criador e criação. Você verá que

⁶² Wagner, Golden e Bissette, 2011, p. 142.

Shakespeare e Morpheus são a mesma pessoa: Neil Gaiman. Então, damos as boas vindas a você deste derradeiro conto e, como não poderia deixar de ser, desejo-lhe uma boa leitura e... bons sonhos! (GAIMAN, 1998, prefácio.)

Encerra-se um ciclo, Sandman consegue o segundo conto contratado e dois grandes realizadores de sonhos se despedem afinal, William Shakespeare e Sandman. Um como o “duplo” do outro.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na introdução, afirmei que o fenômeno literário “o duplo”, os estudos sobre transformação do mito literário de Morfeu nas obras de Hoffmann, Andersen e Gaiman. Elegi como gênese do trabalho o mito primitivo de Morfeu, na *Metamorfoses* de Ovídio, pois pensei ser necessário recorrer ao mito literalizado de Morfeu no transcórre da produção da dissertação e, a partir dele, analisar as narrativas desse *corpus*, de diferentes autores, épocas, mas, com o mesmo título, com a mesma personagem e com as “heranças míticas” do mito de Morfeu.

Ainda na introdução, pelo olhar mais genérico a respeito do mito primitivo e sua tradição grego/romano dessacralizada pelo Romantismo do século XIX, apresentei as teorias que serviram de base para compreender a evolução do mito através do tempo. Para pensar a transformação do mito primitivo ao mito literário de Morfeu na literatura foram propostas como falei de três narrativas, de três autores e épocas diferentes. Conceitos psicanalíticos de Freud e Jung foram necessários para entender o “duplo” e o herói mítico. O mito primitivo no olhar de Mircea Eliade e Joseph Campbell criou a base para que eu pudesse entender essa figura complexa que, embora não pareça, influencia muito o nosso cotidiano. O mito nos mostra, desde os primórdios da civilização, sua vocação de estarem presentes tanto nos pequenos quanto nos grandes eventos, seja na oralidade ou na literatura. Às vezes oculto, disfarçado, mas sempre presente.

No primeiro capítulo, tratei do processo de transformação do mito primitivo em mito literalizado e mito literário. Apresentei os tipos, características e conceitos a respeito da transformação do mito primitivo ao mito literário. Em seguida, concentrei-me no “duplo”, apresentando os pensadores (RANK, 2013, ROSSET, 2008 e KEPLER, 1972 apud JOURDE; TORTONESE, 1996) e suas teorias sobre esse fenômeno literário, e para finalizar o capítulo uma análise do gênero fantástico, gênero literário que abraça o *corpus* ao qual me dedico pesquisar.

Nos capítulos seguintes, procurei analisar as narrativas do *corpus* cronologicamente, conforme as teorias dos estudiosos a respeito do “duplo” e do mito literário de Morfeu nos contos de Hoffmann (2010), Andersen (2012) e Gaiman (1989). Nesses capítulos procurei fazer uma análise das narrativas, como também detectar a presença e abordar o mito literário e o “duplo” no *corpus*.

Abordo, nessa tentativa de conclusão, as experiências que tive no transcorrer da pesquisa e, as minhas conclusões. Começo pelo mito primitivo, literalizado e literário; e a paródia como elemento de atualização dos mitos.

Carregado de símbolos e significados, os mitos primitivos eram os detentores da verdade simbólica:

A verdade do mito é uma verdade simbólica: ela propõe para o mundo, para a vida e para as relações humanas, um sentido que não pode impor nem demonstrar; ou embarcamos nele ou não, ou o poder de fascínio do mito exercerá seu efeito, ou não nos atingirá! A maioria dos mitos que nos chega do passado ou de outras culturas (dos deuses do Olimpo aos dragões chineses) conserva para nós apenas um valor de imagens ou temas literários ricos de ecos poéticos, mas não dizem mais nada de essencial para nossa vida atual. (DABEZIES, 1997, p. 734.)

O fascínio pelo mito fez-me, em um primeiro momento, estudar os livros de autores que tratavam do mito na sua essência, denominado nesse trabalho por mito primitivo. No livro – *Poder do Mito* (1988), Joseph Campbell nos traz reflexões a respeito do mito primitivo, mito na sociedade moderna e seus símbolos arquetípicos. No primeiro capítulo, Campbell admite que eram James Joyce e Thomas Mann seus “professores” desde os vinte até seus quarenta anos de idade.⁶³ Para Campbell, os dois escritores produziam literatura de tradição mitológica.⁶⁴ Na atualidade “mitos são histórias de nossa busca da verdade, de sentido, de significação, através dos tempos”⁶⁵. Chamo a atenção para James Joyce, que na dualidade de Stephen Dedalus e Leopold Bloom no dia 16 de junho de 1904 transformou a Odisseia do mito primitivo de Ulysses em uma jornada (de pouco menos de um dia) de um mito literário que se tornaria popular e consagrado na literatura mundial. Joyce abriu novas perspectivas a respeito do mito literário e me fez olhar com mais atenção a respeito do “mito atualizado” na literatura moderna.

⁶³ Campbell, 1990, p. 4.

⁶⁴ Idem 71.

⁶⁵ Campbell, 1990, p. 5.

Carl Gustav Jung auxiliou na interpretação a respeito do herói mítico e o conceito de arquétipo:

Jung define o herói mítico como um arquétipo do self, um modelo exemplar, o tipo ideal da vida humana, figura do animus que encarna a personalidade mana, cujo drama se desenrola segundo o esquema do retorno às fontes, da vitória obtida sobre a psique coletiva e da conquista da imortalidade. (BILEN, 1997, p. 587.)

Como também Sigmund Freud através do ensaio *Das Unheimliche* me conectou com a obra de Otto Rank e me fez conhecer as teorias sobre o herói mítico e os estudos a respeito do “duplo”. Otto Rank tal Nicole Fernandez Bravo tratam do tema mito literário e o “duplo”, mas Bravo traz exemplos mais atualizados e com uma visão mais atual do tema.

Por se apresentar em formas variadas, mas mesmo assim percorrendo o caminho do gênero fantástico, o mito de Morfeu na literatura apresenta uma característica que desde sempre o acompanhou, a capacidade de se moldar, de se transformar em qualquer pessoa nos sonhos dos humanos. De alguma forma, o mito para continuar tendo significado e por consequência relevância nos dias atuais, usa dessa capacidade de se transformar para aparecer em outras mídias de formas tão distintas gerando novos significados do próprio mito. As transformações pela qual todos os mitos passam em especial o de Morfeu, nos mostra como sem gozar de tanto prestígio na literatura, de alguma forma se faz atuante, influenciando e trazendo novas simbologias e significados em outras mídias. Na cultura americana, cito dois exemplos não na literatura, mas na música e cinema: *Mister Sandman*, canção popular americana, de Pat Ballard, de 1954, e o personagem *Morpheus* do filme de ficção científica *The Matrix*, de 1999, dos irmãos Wachowski. De alguma maneira o mito de Morfeu se faz presente.

Retomando as perguntas de pesquisa apresentadas na introdução; teríamos sim na minha visão conhecimentos dos mitos sem a literatura. Como sempre foi de uma tradição oral, passada de geração a geração, seria ainda hoje de conhecimento de todos. Um exemplo são os mitos primitivos indígenas que continuam presentes na oralidade das tribos remanescentes. Porém, os mitos não seriam apresentados como são hoje,

mesmo assim, a literatura dá a sua contribuição na “popularização” dos mitos e na sua transformação do mito primitivo ao mito literário. Essa contribuição se dá por meio da paródia. Algumas vezes os escritores utilizam-se da paródia para alcançar seus objetivos em trazer o mito para o nosso presente. A princípio, podemos olhar a paródia como uma versão do ridículo, da piada ou do menosprezo; porém, aqui a paródia apresenta-se em diferentes formas, às vezes como uma homenagem nas diferentes narrativas. No caso de *O Homem da Areia*, E. T. A. Hoffmann com seu gosto ao grotesco criou uma versão aterrorizante do mito de Morfeu, mas com riqueza de simbologias e significados. Os elementos de paródia são encontrados na narrativa toda, mas o mito de Morfeu é parodiado logo no início do conto pela babá de Natanael com sua versão grotesca do mito. Em *Olavinho Fecha-os-olhos*, a paródia se resume na aparição de um duende e não o deus dos sonhos humanos, desmitificando o mito de Morfeu e tirando sua condição de deus, relegando-o a personagem de mitologias pagãs e contos maravilhosos. A condição do homem tentando tornar-se Deus ou, quase isso, inverte-se em *The Sandman*. Na saga de Neil Gaiman, é perceptível a humanização lenta e progressiva que o protagonista da saga sofre um evemerismo às avessas.

A transformação do mito de Morfeu é inegável. Em cada obra do *corpus*, manifesta-se uma “versão” do mito de Morfeu sob um olhar diferente de cada escritor. Utilizando da imitação (*mimesis*) satírica do modelo do mito primitivo de Morfeu para as suas criações com resultados diferentes, transcendendo o mito original.

O mesmo quadro, até certo ponto, apresenta Ulysses, de James Joyce, em relação ao modelo homérico. As duas obras bem exemplificam a ideia de que a paródia busca transcender o original ou, ao menos, engendrar uma obra com personalidade própria, sinal evidente de que a grandeza do tema reside precisamente na sua universalidade: resistindo ao desgaste do tempo, fica à disposição de autores engenhosos capazes de lhe desenvolver a matriz em obras de superior alcance estético. (MOISÉS, 2013, p. 351.)

A paródia é um dos fatores que ajudam na propagação do mito, mesmo que ofereça a ele uma “nova roupa”, num “registro novo”.

Assim é também *Grande Sertão: Veredas*, com que Guimarães Rosa, retomando a novela de cavalaria num registro novo, soube imprimir-lhe uma dimensão épica e mítica que, sendo dos nossos dias, é também de qualquer época, pais ou cultura. (MOISÉS, 2013. p. 352.)

Esse fenômeno literário muito ligado na maioria das vezes à comédia faz alterações na sua estrutura do conto, mas não na sua essência. As recriações feitas com base na paródia são reconhecidamente baseadas em textos conhecidos. A arte de parodiar é antiga; etimologicamente, a palavra vem do latim *parodiā*, trata-se de uma imitação burlesca que faz a caricatura de uma pessoa, de uma obra de arte ou de uma determinada temática. No nosso caso em especial, um mito grego pagão conhecido do público (*Metamorfoses*) que através dos tempos transcendeu o original pelos escritores nas três narrativas do *corpus* deste trabalho.

Numa sociedade dessacralizada, a produção literária representa ainda um dos campos privilegiados onde o mito pode exprimir-se. Mas é necessário que se leve em conta, mais do que em qualquer outra área, a qualidade da expressão formal e a personalidade do autor, sua iniciativa de introduzir transformações, sua capacidade de projetar-se no relato ou de integrar ao contexto determinado elemento de atualidade: todas essas transformações já podiam intervir na narrativa oral do mito primitivo, mas agora elas se acham indefinidamente multiplicadas, a ponto de desarticularem e às vezes quase apagarem o esquema dramático original. (DABEZIES, 2010, p. 735.)

Nenhuma das versões estudadas nesse *corpus* assemelha-se a um deus ou entidade pagã, com exceção de *The Sandman*. Na saga *The Sandman*, o mito de Morfeu é retratado como um deus, que aos poucos vai à busca da sua humanidade perdida. Como já havia comentado um evemerismo às avessas, um processo de humanização do mito de Morfeu. Cada autor deixou a sua “marca” no mito literário de Morfeu; Hoffmann imprimiu o grotesco, Andersen um duende inofensivo nos

contos maravilhosos e Gaiman o colocaram nas atualizadíssimas *Graphic Novels*. Mesmo assim, não retiram a sua “essência”, seu esquema original. Os mitos primitivos não tem autoria (existe uma voz anônima e onisciente), e são aprendidos e encarnados numa tradição. Quando acontece a passagem para a literatura e ganha por consequência uma autoria, uma voz, o elemento humano se instala e cria novos significados, novas simbologias.

Logo no princípio deste trabalho, foi clara a importância de buscar escritores e teóricos que tratassem especificamente do tema mito literário, e não apenas do mito primitivo. Escritores como Joseph Campbell e Mircea Eliade trabalham a temática do mito primitivo de maneira primorosa e ensaiam por vezes adentrar o mito literário, mas isso ocorre de maneira superficial. A busca mostrou-se bem-sucedida quando através do livro *O duplo em Lygia Fagundes Telles: um estudo em Literatura e Psicologia*, da escritora Berenice Sica Lamas, mostrou caminhos até chegar ao *Dicionário dos Mitos Literários*, organizado por Pierre Brunel. O dicionário me ajudou a entender o mito literário, sua estrutura, origens, tipos e como ele se manifesta desde a Antiguidade até os dias atuais. Nesse dicionário, tive contato com escritores franceses que não conhecia, como Bernadette Bricout, André Dabiez e Phillippe Sellier. O dicionário é um apanhado de análises de vários mitos literários como Abraão, Adônis, Ariadne, Dionísio, Apolo, Don Juan, Édipo, Fausto, etc. Porém o mito de Morfeu não consta na edição do dicionário de mitos literários.

Não obstante, a análise do mito literário não é uma tarefa fácil; além de ter o cuidado para não deixar-se levar pelo lado místico e mítico do tema, e ao mesmo tempo o pesquisador não deve deixar de levar em conta o mito primitivo e suas tradições. A indagação primeira é:

O que o autor quis fazer de sua nova versão do mito, ou seja, em que e por que ele inova; em seguida, o que a época e a mentalidade coletiva expressam através de suas intenções (ou de seu inconsciente), por fim, o que, do esquema permanente do mito, passa através da “atualização” representada pelo novo texto. (DABEZIES, 1997, p. 735.)

Para uma análise do mito de Morfeu, algumas considerações a respeito desse mito em particular foram feitas:

1) partindo da forma literária, avaliar a importância do lugar que nela ocupa o mito (transposição reconhecida e onipresente, ou aparições subentendidas, ou simples rosário de alusões simbólicas etc) e a maior ou menor originalidade dos meios literários empregados. 2) destacar os reflexos (portanto, as influências que modificam o esquema mítico original) devidos ao contexto histórico e sócio cultural. 3) a elaboração psicológica, intencional ou inconsciente, da figura ou dos conflitos míticos; 4) assim, descascando aos poucos o texto, a análise fará aparecer as molas simbólico-dramáticas escondidas que, em vez se mostrarem como “mitemas” de tipo linguístico, podem ser formuladas como antinomias e conflitos para os quais o mito sugere a solução vivida. (DABEZIES, 1997, p. 735.)

Não podemos esquecer que mesmo pertencendo ao gênero fantástico, as três narrativas do *corpus* são bem distintas. O mito primitivo de Morfeu, com exceção de *O Homem da Areia*, está explícito nas narrativas. No caso de *O Homem da Areia* subentendesse que seja o deus do sonhar, o mito de Morfeu, mas como mencionei algumas vezes durante este trabalho, prevaleceu a visão grotesca de Hoffmann ao transformar uma lenda ou mito em algo apavorante. As mudanças e os reflexos no mito literário de Morfeu que originaram suas transformações aconteceram principalmente pelo Romantismo do século XIX e desde então as “versões” do mito se multiplicam e se atualizam. Os escritores continuam mantendo as “molas simbólicas dramáticas” do mito primitivo original e completando com outros símbolos para uma melhor compreensão do leitor. Com essa fórmula florescem versões dos mitos clássicos greco/romano na literatura.

E os mitos literários que não têm origem na oralidade? Essa categoria de mitos literários tem origem na mente criativa de autores como James Joyce, Thomas Mann e Hermann Hesse para não citar outros. Mitos literários como Leopold Bloom, Hans Castorp e Max Demian, sem origem a princípio na oralidade, marcam presença na literatura e trazem como os mitos primitivos toda uma linguagem poética simbólica consigo. A linguagem simbólica poética é uma representação bem acabada do mito, que o sujeito humano utiliza para

na verdade falar de si mesmo. Essa linguagem simbólica muito utilizada na poesia dá sentido e expressa aquilo que é de valor ao homem. Não era através dessa linguagem simbólica poética que o homem criava a sua definição de mundo?

Para os irmãos Grimm, o mito é por certo a base da poesia mais antiga por sua forma de interpretar “as coisas supersensíveis”. Os contos teriam conservado seus fragmentos e restos sob uma forma elíptica, de bom grado alusiva. (BRICOUT, 1997, p. 193.)

E qual a importância do “duplo” para os mitos literários? Bem, o processo de produção deste trabalho como é claro, foi feito de escolhas. Escolhas boas ou ruins, mas foi necessário optar por aquelas que achei no momento, de acordo com o recorte da pesquisa sobre o mito literário de Morfeu. Uma das escolhas que afetaram o trabalho foi o “duplo”. A princípio ele não fazia parte dos objetivos, iria abordar o tema apenas superficialmente e me concentrar no herói mítico e o mito de Morfeu. Porém, pesquisando o *Dicionário de Mitos Literários* descobri um artigo sobre o assunto de uma escritora que pesquisa o “duplo” aplicado aos mitos literários; o artigo *Duplo* de Nicole Fernandez Bravo. O artigo mudou o meu olhar sobre o tema, e elucidou questões a respeito da relação desses dois fenômenos literários, os “mitos literários” e o “duplo”. Além disso, constatei que o tema do “duplo” é de forma muito coerente “o tema da literatura fantástica por excelência”⁶⁶.

Comecei o estudo sobre o “duplo” através dos livros de Otto Rank e Clément Rosset, porém achei que não seriam suficientes, pois abordavam o tema ou por um viés psicanalítico (Rank) ou filosófico (Rosset). Otto Rank elencou uma série de livros e autores que trabalharam com o assunto, porém não há muita teoria a respeito do “duplo” e suas variantes na literatura. Carl Francis Keppler ajudou no tocante aos assuntos do “duplo” e suas categorias. Na verdade, foi uma união desses três autores (Rank, Rosset e Keppler) com o artigo sobre o “duplo”, de Nicole Fernandez Bravo, que serviram como base a minha pesquisa sobre o tema “duplo”.

⁶⁶ Dans un tel cadre, le theme du double se situe d’une manière très cohérente: il est le thème fantastique par excellence. (Jourde; Tortonese, 1996, p. 39.)

Sobre o tema do “duplo”, acredito ter em Hoffmann um “duplo” diferente dos outros dois do *corpus*. Em *O Homem da Areia*, além de conter vários exemplos de duplos (não só nos personagens, mas também nas situações que se repetem etc), existe essa tensão criada pela ambiguidade no conto. Como já comentei no primeiro capítulo sobre os contos do gênero fantástico, o sentimento ambíguo é o que move o conto, é o combustível necessário para que ao leitor termine a história. Podemos pensar em até numa relação invertida de protagonista (Natanael) e antagonista (Coppelius/Coppola), onde o segundo é que vence no final. Sempre com a tendência grotesca de inverter os significados e a simbologia, Hoffmann consegue criar a “Jornada do Anti-herói” ou “Jornada do Antagonista”⁶⁷. O antagonista está presente ou sua presença é sentida durante todo o conto, e no final ele está lá na praça para testemunhar o fim trágico do protagonista Natanael⁶⁸. Esse sentimento de perseguição, de estar sendo observado todo o tempo que permeia o conto de Hoffmann, foi a inspiração para o título “duplo perseguidor”. Em outras narrativas o “duplo perseguidor” se manifesta, como o caso de *William Wilson*, de Edgar Allan Poe, e *O Duplo*, de Fiódor Dostoiévski, de maneira mais evidente; mas o sentimento de estar sendo perseguido e atormentado é muito claro no conto de Hoffmann.

O “duplo” em *Olavinho Fecha-os-olhos* se manifesta como um gêmeo, com mesmo nome, aparência, etc. O “duplo gemelar”, o gêmeo idêntico é apenas sugerido no conto, porém não encontrei a palavra “gêmeo” na tradução para o português e do alemão. A descrição que o personagem Olavinho faz do irmão é uma pista de que seja um irmão gêmeo (mesma aparência, mesmas roupas, etc), mas não existe como falei a palavra “gêmeo” ou uma alusão a isso.

Em *The Sandman*, o “duplo” aparece com características semelhantes ao de *Olavinho Fecha-os-olhos*. A diferença é que ela é representada como uma mulher, uma quadratura, uma sizígia, que no seu movimento de oposição ao seu irmão *Sandman*, faz o papel de um “duplo” que atua de forma contrária. Sensual e atraente, a “Morte” em *The Sandman* destaca-se nas tramas que aparece, por vezes é nos diálogos com seu irmão que se percebe a tentativa por parte de *Sandman* de se tornar humano, ou ao menos compreender o que é ser um.

⁶⁷ A “Jornada do Anti-herói” seria o inverso da “Jornada do Herói” de Joseph Campbell. Hoffmann como sempre invertendo o “final feliz” do herói protagonista.

⁶⁸ Hoffmann, 2010, p. 87.

As teorias a respeito do “duplo” aplicado nos mitos literários me levaram a uma espantosa constatação, a grande maioria dos mitos literários por mim pesquisados estava envolvida com a temática do “duplo” em suas narrativas. A aparição do “duplo” nas narrativas de mitos e heróis mitológicos vem desde as aventuras do primeiro herói Gilgamesh⁶⁹ até as narrativas dos dias atuais. Podemos perceber que na atualidade o “duplo” esteja envolvido em uma versão mais atual desse tema, a do clone e da possibilidade do homem duplicar a si mesmo. O temor da possibilidade de ser duplicado ou substituído pelo seu “duplo”, como no conto *A Sombra*, de Hans C. Andersen, já era um tema recorrente no século XIX e que mais tarde, no começo do século XX, sugeriu aos pensadores elaborarem pesquisas a respeito desse fenômeno, como foi o caso de Freud, Rank e Rosset. As divindades pré-colombianas são duplas (masculino/feminina)⁷⁰, o mito de Rômulo e Remo e a construção de Roma, Íficles (o irmão gêmeo e o “duplo” humano de Hércules), Don Juan se transformava em seu “duplo” mais jovem para saciar as suas amantes; a grande maioria dos deuses greco/romano tinha irmãos gêmeos. A todo instante o “duplo” aparece das formas mais inesperadas.

No transcorrer da minha pesquisa acorreram descobertas interessantes, uma delas gostaria de compartilhar agora. No ano de 1815, o monte Tambora na ilha de Sumbawa, na Indonésia, entrou em erupção e lançou um milhão e meio de toneladas de poeira vulcânica, bloqueando a luz solar e por consequência o ano de 1816 ficou sem a estação do verão. Nesse ano de 1816, a escritora Mary Shelley fazia uma viagem com seu marido e, ao visitar a Suíça, tornaram-se vizinhos de Lord Byron. Como não havia verão naquele ano, todos se reuniam para contar “histórias de fantasmas” em suas casas. Como todos gostaram da brincadeira, Lord Byron propôs que cada um dos participantes escrevesse uma “história de fantasmas”. Todos tiveram ideias geniais. Os participantes eram: Lord Byron, Mary Shelley, Percy Bysshe Shelley e John Polidori. As respectivas narrativas foram: Byron escreveu um conto para finalizar seu poema *Mazzepa*; John Polidori escreveu *O Vampiro*, que foi a primeira história contendo o vampiro como é hoje representado influenciando mais tarde Bram Stoker *Drácula* (1897), e Mary Shelley, depois de passado vários dias, conseguiu criar a história de *Frankenstein*. Curioso é que esses dois mitos literários, juntamente com *O Homem da Areia* e seus “duplos”, foram

⁶⁹ Jourde, Tortonese, 1996, p. 8.

⁷⁰ Bravo, 1997, p. 262.

criados na mesma época. A literatura fantástica no começo do século XIX teve sua ascensão talvez por uma catástrofe da natureza que afetou a literatura mundial profundamente.⁷¹ Me chamou a atenção pela proximidade das datas de publicação, o *Nachtstücke* (*Contos Noturnos*, 1816), de E.T.A. Hoffmann, *Frankenstein; or, The Modern Prometheus* (*Frankenstein*, 1818), de Mary Shelley e *The Vampire* (*O Vampiro*, 1819), de John William Polidori.

Para finalizar, espero que a presente pesquisa possa colaborar com investigações futuras relacionadas a mitos literários, o “duplo” e contos fantásticos. Ficando assim, esse estudo, aberto para novas pesquisas na área de Literatura e/ou áreas interdisciplinares.

⁷¹ Shelley, 2002, Prefácio.

REFERÊNCIAS

- ANDERSEN, Hans Christian. **Ole-Lukoje, The Dream God**. Disponível em: <<http://arquivos.dglab.gov.pt/wp-content/uploads/sites/16/2013/12/Os-Contos-H-C-Andersen.pdf>>. Acesso em: 12 jun. 2014.
- ANDRADE, Homero Freitas de. Os arquétipos literários como procedimento. In: BERNARDINI, Aurora Fornoni; FERREIRA, Jerusa Pires. **Mitopoéticas**: da Rússia às Américas. São Paulo: Associação Editorial Humanitas, 2006.
- ANDRADE, Mario de. **Macunaíma**: o herói sem caráter. 20. Belo Horizonte: Ed. Itatiaia, 1984.
- BILEN, Max. Literatura e iniciação. In: BRUNEL, Pierre. **Dicionário dos mitos literários**. Tradução Carlos Sussekind. Rio de Janeiro. Ed. José Olympio, 1997. p. 586-589.
- BRAVO, Nicole Fernandez. Duplo. In: BRUNEL, Pierre. **Dicionário dos mitos literários**. Tradução Carlos Sussekind. Rio de Janeiro. Ed. José Olympio, 1997. p. 261-288.
- BRICOUT, Bernadette. Conto e mito. In: BRUNEL, Pierre. **Dicionário dos mitos literários**. Tradução Carlos Sussekind. Rio de Janeiro. Ed. José Olympio, 1997. p. 191-199.
- BRUNEL, Pierre. **Dicionário dos mitos literários**. Tradução Carlos Sussekind. Rio de Janeiro. Ed. José Olympio, 1997.

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. Tradução Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1990.

CAMPBELL, Joseph. **A jornada do herói**: Joseph Campbell vida e obra. Tradução Cecília Prada. São Paulo: Ed. Ágora, 2003.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Tradução Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Ed. Cultrix; Pensamento, 2004.

CAMPOS, Augusto e Haroldo. **Panaroma do Finnegans Wake**. Tradução Geraldo Gerson de Souza. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1971.

CERVANTES SAAVEDRA, Miguel de. **Dom Quixote**. Rio de Janeiro: Matos Peixoto, 1980.

DABEZIES, André. Mitos primitivos a mitos literários. In: BRUNEL, Pierre. **Dicionário dos mitos literários**. Tradução Carlos Sussekind. Rio de Janeiro. Ed. José Olympio, 1997. p. 730-736.

DOSTOIÉVSKI, Fiódor. **O duplo**. Tradução Paulo Bezerra. 2. Ed. São Paulo: Editora 34. (Coleção Leste, v. 34).

ELIADE, Mircea. **Aspectos do mito**. Tradução Manuela Torres. Lisboa: Edições 70, 1989 [1963]. (Perspectivas do Homem, v. 19).

ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. Tradução Pola Civelli. São Paulo: Perspectiva, 1978.

ELIADE, Mircea. **Mitos, sonhos e mistérios**. Tradução Samuel Soares. Lisboa: Edições 70, 2000 [1957]. (Perspectivas do Homem, v. 32).

ELIADE, Mircea. **O sagrado e o profano**. Tradução Rogério Fernandes. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. Tradução Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: DEVIR, 2005.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Tradução Luis Carlos Borges. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda, 1989.

FALERO, Luiz Martínez. **Literatura y mito: desmitificación, intertextualidad, reescritura**. **Signa**: Revista de la Asociación Española de Semiótica. 2013. p. 481-496. Disponível em <<http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4147526.pdf>>. Acesso em 17 out. 2015.

FERREIRA, Valentina Silva. **Insonho, Durma Bem**. Lisboa: Editora Estronho, 2015.

FREUD, Sigmund. **História de uma neurose infantil**: (“O homem dos lobos”): além do princípio do prazer e outros textos (1917-1920). Tradução Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

GAIMAN, Neil; KIETH, Sam; DRINGENBERG, Mike. **The Sandman: Master of Dreams nº 01**. São Paulo: Ed. Globo, 1989.

GAIMAN, Neil; KIETH, Sam; DRINGENBERG, Mike. **The Sandman: Anfitriões Imperfeitos nº 02**. São Paulo: Ed. Globo, 1989.

GAIMAN, Neil; KIETH, Sam; DRINGENBERG, Mike. **The Sandman: Dream a little dream of me nº 03**. São Paulo: Ed. Globo, 1989.

GAIMAN, Neil; KIETH, Sam; DRINGENBERG, Mike. **The Sandman: Uma esperança no Inferno nº 04**. São Paulo: Ed. Globo, 1989.

GAIMAN, Neil; KIETH, Sam; JONES, Malcolm. **The Sandman: Passageiros nº 05**. São Paulo: Ed. Globo, 1989.

GAIMAN, Neil; KIETH, Sam; JONES, Malcolm. **The Sandman: 24 horas nº 06**. São Paulo: Ed. Globo, 1989.

GAIMAN, Neil; KIETH, Sam; JONES, Malcolm. **The Sandman: Som e Fúria nº 07**. São Paulo: Ed. Globo, 1989.

GAIMAN, Neil; KIETH, Sam; JONES, Malcolm. **The Sandman: O Som das suas Asas nº 08**. São Paulo: Ed. Globo, 1989.

GAIMAN, Neil; MACMANUS, Shawn. **The Sandman: Espelhos Distantes nº 31 – Três Setembros e um Janeiro**. São Paulo: Ed. Globo, 1992.

GAIMAN, Neil. **SANDMAN – Orpheus – A canção de Orpheus**. São Paulo: Ed. Globo, 1993.

GAIMAN, Neil; WALKISS, John; VOZZO, Daniel. **The Sandman: Convergência nº 39 – Regiões Brandas**. São Paulo: Ed. Globo, 1993.

GAIMAN, Neil; THOMPSON, Jill; LOCKE, Vince. **The Sandman: Convergência nº 40 – O Parlamento das gralhas**. São Paulo: Ed. Globo, 1993.

GAIMAN, Neil; THOMPSON, Jill; LOCKE, Vince. **The Sandman n° 48 – Vidas Breves – Parte Oito**. São Paulo: Ed. Globo, 1994.

GAIMAN, Neil; RUSSEL, P. Craig. **The Sandman: Espelhos Distantes n° 50 – Ramadã**. São Paulo: Ed. Globo, 1994.

GAIMAN, Neil; HEMDEL, Marc; CASE, Richard. **The Sandman: Entes Queridos 10 -n° 66** . São Paulo: Ed. Globo, 1997.

GAIMAN, Neil; HEMDEL, Marc; CASE, Richard. **The Sandman: Entes Queridos 11 -n° 67** . São Paulo: Ed. Globo, 1998.

GAIMAN, Neil; HEMDEL, Marc; CASE, Richard. **The Sandman: Entes Queridos 12 -n° 68** . São Paulo: Ed. Globo, 1998.

GAIMAN, Neil; HEMDEL, Marc. **The Sandman: Entes Queridos 13 - n° 69** . São Paulo: Ed. Globo, 1998.

GAIMAN, Neil; ZULLI, Michael. **The Sandman: Despertar capítulo 1 -n° 70** . São Paulo: Ed. Globo, 1998.

GAIMAN, Neil; ZULLI, Michael. **The Sandman: Despertar capítulo 2 - n° 71** . São Paulo: Ed. Globo, 1998.

GAIMAN, Neil; ZULLI, Michael. **The Sandman: Despertar capítulo 3 - n° 72**. São Paulo: Ed. Globo, 1998.

GAIMAN, Neil; HEMDEL, Marc; CASE, Richard. **The Sandman: A Tempestade - n° 75**. São Paulo: Ed. Globo, 1998.

GAIMAN, Neil. **SANDMAN – Edição Definitiva volume 1**. Tradução Jotapê Martins Barueri, SP: Ed. Panini Books, 2010.

GAIMAN, Neil. **SANDMAN – Edição Definitiva volume 2**. Tradução Jotapê Martins, Fabiano Denardin. 2. Edição Barueri, SP: Ed. Panini Books, 2011.

GAIMAN, Neil. **SANDMAN – Edição Definitiva volume 3**. Tradução Jotapê Martins, Érico Assis, Daniel de Rosa. 3. edição Barueri, SP: Ed. Panini Books, 2012.

GAIMAN, Neil. **SANDMAN – Edição Definitiva volume 4**. Tradução Jotapê Martins, Érico Assis. Barueri, SP: Ed. Panini Books, 2013.

GAIMAN, Neil. **Violent Cases**. Tradução Érico Assis. São Paulo: Ed. Aleph, 2014.

GOETHE, Johann Wolfgang von. **Fausto**: uma tragédia: primeira parte. 3.ed. São Paulo: Ed. 34, 2007.

HAUFF, Wilhelm. **Lichtenstein**. Disponível em: <<http://gutenberg.spiegel.de/buch/lichtenstein-3791/22>>. Acesso em: 12 fev. 2015.

HOFFMANN, E. T. A. **O homem da areia**. Tradução Ary Quintella. Rio de Janeiro: Ed. Rocco, 2010.

HOFFMANN, E. T. A. **Reflexões do gato Murr**. Tradução Maria Aparecida Barbosa. 1 ed. São Paulo: Estação Liberdade, 2013.

JESI, Furio. Dossiê Furio Jesi. **Boletim de Pesquisa NELIC** – Núcleo de Estudos Literários e Culturais, v. 14, n. 22, 2014.

JOURDE, Pierre; TORTONESE, Paolo. **Visages du double – Un thème littéraire**. Cidade: Edicions Nathan Université, 1996.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Tradução Dora Mariana R. Ferreira da Silva e Maria Luiza Appy. 6. ed. Petrópolis: Ed. Vozes, 2008.

KEPLER, C.F. **The literature of the second self**. Tucson: University of Arizona, 1972.

LAMAS, Berenice Sica. **O duplo em Lygia Fagundes Telles: um estudo em literatura e psicologia**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2004.

LOPES, Nathalie. **O Segredo de João Pestana**. Lisboa: Lugar da Palavra, 2012.

LÜTHI, Max. **Märchen**. 7., durchges. U. Erg. Aufl., (35.-44. Tsd) – Stuttgart: Metzler, 1979.

MOLINA, Tirso de. **El burlador de Sevilla y convidado de piedra**. 10. ed. Madrid: Catedra, 1986.

MONNEYRON, F.; THOMAS, J. **Mythes et littérature**. Paris: PuF, 2002.

NUNES, Benedito. **O tempo na narrativa**. São Paulo: Edições Loyola, 2013.

MOISÉS, Massaud. **Dicionário de termos literários – Nova Ortografia**. São Paulo. Editora Cultrix, 2013.

MULTITEXTOS CTCH. **Hans Christian Andersen 200 anos de fantasia e verdade**. 2006. Disponível em: <<https://www.puc-rio.br/sobrepuc/admin/ctch/publicacoes/pdf/multitextos%2004.pdf>>. Acesso em: 10 jun. 2015.

OVIDIO. **Metamorfoses**. Tradução Manuel Maria Barbosa du Bocage. São Paulo: Ed. Martin Claret, 2006.

PERROT, Jean. Gêmeos: quadraturas e sizíguas. In: BRUNEL, Pierre. **Dicionário dos mitos literários**. Tradução Carlos Sussekind. Rio de Janeiro. Ed. Jose Olympio, 1997. p. 391-398.

POE, Edgar Allan. Histórias Extraordinárias. Tradução Brenno Silveira e outros. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1981.

RANK, Otto. **O duplo**: um estudo psicanalítico. Tradução Erica Sofia Luísa. Porto Alegre: Editora Dublinense, 2013.

RANK, Otto. **The Myth of the Birth of the Hero**: a psychological interpretation of Mythology. New York: Ed. The Journal of Nervous and Mental Disease Publishing: Company, 1914.

ROSSET, Clément. **O real e seu duplo**: ensaio sobre a ilusão. Tradução José Thomaz Brum. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora José Olympio, 2008.

SAFRANSKI, Rüdiger. **Romantismo**: uma questão alemã. Tradução Rita Rios. São Paulo: Estação da Liberdade, 2010.

SELLIER, Phillipe. **Qu'est-ce qu'un mythe littéraire?** *Littérature*, v. 55, n. 3, p. 112-126, 1984. Disponível em: <http://www.persee.fr/doc/litt_0047-4800_1984_num_55_3_2239>. Acesso em 10 jun. 2015.

SHELLEY, Mary. **Frankenstein**. [S.l.]: Zorba Press, 2002. Disponível em: <<http://tctl.org/community-read/Frankenstein/mary1831.pdf>>. Acesso em: 14 jan. 2015.

STEVENSON, Robert Louis. **O médico e o monstro**. São Paulo: Martin Claret, 2001.

STOKER, Bram. **Drácula**. [S.l.]: Edição eBooksBrasil. 2002. Disponível em: <<http://f.cl.ly/items/0t1Q111M0r3W0R0r1w0b/draculap.pdf>>. Acesso em: 12 set. 2015.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. Tradução Maria Clara Correa. São Paulo: Editora Perspectiva, 2012.

WAGNER, Hank; GOLDEN, Christopher; BISSETE, R. Stephen. **Os vários mundos de Neil Gaiman**. Tradução Santiago Nazarian. São Paulo: Geração Editorial, 2011.

WILDE, Oscar. **O retrato de Dorian Gray**. São Paulo: Abril Cultural, 1980.