

**SANDMAN: UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS PROPAGADORA DA  
MITOLOGIA PARA O HOMEM MODERNO.<sup>1</sup>**

Lucas Vieira<sup>2</sup>

Universidade Federal Fluminense, Campos dos Goytacazes, Brasil<sup>3</sup>

**RESUMO**

O presente artigo visa analisar o uso da história em quadrinho como forma de apropriação ou usos do passado de elementos mitológicos pelo homem moderno. De fato, mais especificamente, da mitologia grega. Para realização desta análise, foi escolhido como corpus documental e imagético, o quadrinho Sandman escrito por Neil Gaiman do ano de 1988 a 1996 (em 75 números), lançada pela editora DC Comics dentro do selo adulto Vertigo. Criado em 1939 por Gardner Fox e Bert Christman, a personagem apareceu pela primeira na revista *Adventures Comics* N° 40. No decorrer dos anos a personagem passou por vários autores e artistas sofrendo várias repaginações, mas foi em 1987 que o jovem escritor britânico, Neil Gaiman, que foi um dos representantes da invasão britânica nos quadrinhos norte-americanos recebeu carta branca da DC Comics para fazer o que bem entendesse com a personagem. O Sandman de Neil Gaiman narra a história de Morpheus – Rei do Sonho –, um dos sete Perpétuos (Destino, Morte, Sonho, Destruição, Desejo, Desespero e Delírio), que é preso por um mago que tentava aprisionar a irmã do rei do sonhar, Morte, e depois de décadas aprisionado Morpheus se liberta e acompanhamos a sua jornada após seu confinamento.

**PALAVRAS-CHAVE:** história em quadrinhos; história; usos do Passado

**ABSTRACT**

The present article aims at finding out the use of comics as a form of appropriation or past uses of mythological devices by modern man. In fact, more specifically, from Greek mythology. In order to carry out this analysis, the Sandman comic strip written by Neil Gaiman from the year 1988 to 1996 (in 75 single issues), published by the DC Comics publishing house under the adult label Vertigo, was chosen as documentary and imaginary corpus. Created in 1939 by Gardner Fox and Bert Christman, a character first presented in *Adventures Comics* N°. 40. Over the years a character by several authors and artists undergoing various repaginations, but it was in 1987 that young British writer Neil Gaiman, who was one of the representatives of the British invasion in the American comic magazine DC Comics white to do what he pleased with a character. Neil Gaiman's Sandman tells a story of Morpheus - one of the seven Perpetuals (Destiny, Death, Destruction, Desire, Despair and Delirium), who is arrested by a wizard attempting to imprison the king's sister. Dream, Death, and after decades imprisoned Morpheus is freed and we follow his journey after his confinement.

---

<sup>1</sup> Este artigo foi elaborado a partir do Trabalho de Conclusão do Curso de Bacharel em História pela Universidade Federal Fluminense - UFF/ESR, orientado pelo Prof. Dr Julio Cesar Mendonça Gralha, intitulado: *Sandman: História em Quadrinho, Mitologia e o Homem Moderno*.

<sup>2</sup> Licenciado e Bacharel em História pela Universidade Federal Fluminense - UFF/ESR. Membro do Núcleo de Estudos em História Medieval, Antiga e Arqueologia Transdisciplinar (NEHMAAT/UFF) <http://www.nehmaat.uff.br> E-mail: lferreiravieira@yahoo.com.br

<sup>3</sup> Instituto de Ciências da Sociedade e Desenvolvimento Regional – ESR, localizado no município de Campos dos Goytacazes na região norte do Estado do Rio de Janeiro.

**KEYWORDS:** comics; history; uses of the past

## **A INVASÃO BRITÂNICA NOS QUADRINHOS NORTE-AMERICANOS.**

No ano de 1984, o rumo dos quadrinhos mainstream<sup>4</sup> estava prestes a mudar novamente com a *Invasão Britânica dos Quadrinhos*. Karen Berger, editora da DC Comics, estava atenta ao cenário dos quadrinhos ingleses e fez a proposta a Lein Wein, também editor da DC Comics, de chamar o escritor britânico Alan Moore para escrever os roteiros do quadrinho *Monstro do Pântano* que estava com uma baixa vendagem.

Ao assumir o roteiro do *Monstro do Pântano*, em 1984, Alan Moore transformou o teor desse quadrinho – que tinha um estilo de terror que remetia aos filmes da década de 1920 da Universal – para uma coisa “atmosférica e visceral, mais no estilo das clássicas histórias da EC Comics.” (MAZUR; DANEER, 2014, p. 175). Além disso, Moore mudou a origem do Monstro do Pântano, de um cientista – chamado Alec Holland – que ao sofrer um acidente em seu laboratório teve o seu corpo impregnado por produtos químicos e ao ter contado com os vegetais do fundo de um pântano se transformou no Monstro do Pântano, para “(...) um papel mais elemental, de outro mundo, para a criatura-líder, incluindo uma conexão mística [The Green], uma teia maciça de toda a vida vegetal na terra” (MAZUR; DANEER, 2014, p. 175).

Mazur e Danner (2014, p. 175), elucidam que o Monstro do Pântano, de Alan Moore, trabalhava com temas sociais, ecológicos, a questão racial no sul dos Estados Unidos e com a questão da mulher na sociedade.

Alan Moore consegue alavancar as vendas da revista do Monstro Pântano e isso fez com que a DC desse “sinal verde” para que a editora Karen Berger fosse a Inglaterra procurar mais roteiristas e artistas britânicos. Karen Berger (2010), no documentário *Secret Origin: The Story of DC Comics*, fala o porquê do seu interesse pelos quadrinistas britânicos:

For me, being a woman coming from outside of comics what they were doing was stuff that interested me. What they want to do, to change things. They wanted to mature comics, they wanted to be provocative. (BERGER, 2010, 1:10:08/1:10:19)

---

<sup>4</sup> Movimento comercial vigente da época.

Com Karen Berger recrutando roteiristas e artistas da 2000 A.D. e de outras histórias em quadrinhos britânicas, se teve o início da invasão britânica nos quadrinhos da DC Comics.

As histórias escritas, por esses autores britânicos, se distanciaram das tradicionais histórias de super-heróis da DC Comics e isso mostra que a passagem Alan Moore pelo *Monstro do Pântano* deixou como herança “uma nova linha que tinha o escritor – e não o editor – como principal criador.” (MAZUR; DANEER, 2014, p. 215).

Um dos autores participantes da invasão britânica, Neil Gaiman, é responsável por escrever Sandman – que é o corpus documental e imagético deste artigo –.

Neil Gaiman após algumas reuniões com Karen Berger decidiu trabalhar com a personagem Sandman o autor recebeu passe livre da DC Comics para fazer o que achasse melhor com a personagem. Sandman originalmente foi criado por Gardner Fox e Bert Christman, no ano de 1939, e teve sua primeira aparição na revista *Adventures Comics* N° 40. O Sandman de Fox e Christman, era o alter ego de Wesley Dodds, usava um chapéu do estilo fedora, uma máscara de gás e uma arma que soltava gás sonífero para combater o crime. Com o passar dos anos as histórias da personagem foram roteirizadas por vários autores e com isso a personagem sofreu inúmeras repaginações (CAMPBELL, 2014, p. 96).

Em 1987, Gaiman cria um Sandman totalmente diferente daquele criado por Gardner Fox e Bert Christman. O Sandman de Neil Gaiman é uma personificação do sonho que é chamado por vários nomes, como Morpheus, Sonho, rei do sonhar e é um dos sete Perpétuos. A história criada pelo autor inglês se inicia quando a personagem é aprisionada por um mago que tentava aprisionar a irmã de Morpheus, Morte, e depois de décadas cárcere privado o Rei do sonhar se liberta e acompanhamos a sua jornada após seu confinamento (CAMPBELL, 2014, p. 99 - 100).

O Sandman de Gaiman foi publicado de 1988 a 1996 com 75 números. De acordo com Dan Muzer e Alexander Danner (2014),

... The Sandman contém imagens de natureza cruel e perturbadora, mas é uma forma muito mais sutil de terror. Com um protagonista central mais velho e menos vulnerável do que até mesmo os deuses, o principal de The Sandman não é a identificação ou a preocupação com Morfeu; mais do que isso, ele se confunde com os meandros da cosmologia de Gaiman, enraizada no próprio fenômeno misterioso da narrativa. (...) Gaiman explora fábulas e folclore, atentando para a mistura de medo e esperança

que eles compreendem e como isso se manifesta no inconsciente.  
(MAZUR; DANEER, 2014, p. 217)

Como é colocado por Muzer e Danner (2014, p. 217) e Hank Wagner *et alii* (2011, p. 63), Gaiman tece a narrativa de Sandman se utilizando de elementos de mitologias – grega, egípcia, nórdica, entre outras –, fábulas e folclore.

No livro *The View from the Cheap Seats: Selected Nonfiction*, Neil Gaiman (2016, p.38) faz o apontamento de que para ele os mitos são um terreno fértil e que a partir dali surgem novas histórias.

O autor também coloca que Sandman foi sua tentativa de criar uma nova mitologia se utilizando de panteões de outras mitologias. No arco<sup>5</sup> Estações das Brumas – Sandman Nº 21 a Nº 28 –, por exemplo, Gaiman se utiliza desse recurso ao narrar uma história em que Lúcifer abdica do Inferno, deixa as chaves do Inferno com Morpheus que tem que decidir o que fara com o Inferno e enquanto seres mitológicos (oriundos da mitologia nórdica, egípcia e japonesa), anjos, demônios e fadas vão ao Sonhar para pedir que Morpheus de a um deles os domínios de Lúcifer.

Sandman was, in many ways, an attempt to create a new mythology—or rather, to find what it was that I responded to in ancient pantheons and then to try and create a fictive structure in which I could believe as I wrote it. Something that felt right, in the way that myths feel right.<sup>5</sup> (GAIMAN, 2016, p. 38)

Como foi explanado nos parágrafos anteriores a uma relação entre o trabalho de Neil Gaiman em Sandman e mitologia. Partindo dessa relação no próximo tópico deste artigo será abordado quadrinhos, mitologia e usos do passado.

## **USOS DO PASSADO, MITOLOGIA E QUADRINHOS.**

Como foi explanado no tópico anterior o corpus documental e imagético, Sandman do autor Neil Gaiman tem elementos mitológicos da Antiguidade que consideramos como usos do passado. Neste recorte analisaremos especificamente o uso da mitologia grega na obra. Mas a partir disso surgem alguns questionamentos: O que são *usos do passado*? O que é mito? Como os mitos se relacionam com o homem contemporâneo? Como o autor

---

<sup>5</sup> Histórias fechadas dentro de uma revista que tem uma numeração continua.

consegue fazer com que o público se relacione com os mitos utilizados por ele sendo que estes são tão distantes dos leitores de quadrinhos?

Para responder o primeiro questionamento – o que são os *usos do passado*? – tomaremos por base Glaydson José da Silva (2007) mais especificamente seu livro *História Antiga e Usos do Passado: Um estudo de apropriações da Antiguidade sob o Regime de Vichy (1940 – 1944)*. Glaydson José da Silva (2007, p. 26/27), coloca que o relacionamento entre o mundo contemporâneo e a antiguidade dentro dos estudos da História Antiga tem ganhado cada vez mais espaço. O autor ressalta que...

...Um olhar armado criticamente pode evidenciar uma certa instrumentalidade da História Antiga e sugerir que o debate a respeito das relações entre o passado e o presente deve, também, fazer parte das pesquisas nesse campo, alargando seu universo de temas e abordagens. O estudo da Antiguidade, como os discursos sobre o passado, de uma forma geral, não deve ser dissociado de seus contextos de produção, assim como, também, de suas apropriações posteriores. (SILVA, 2003, p. 30 apud SILVA, 2007, p. 27)

Silva (2007, p. 27-28), também coloca que quando algo contemporâneo tem elementos do mundo antigo é porque ocorre uma necessidade de “atender aos interesses daqueles que reivindicam uma certa herança antiga, os seus beneficiários.”. Em seu livro autor estuda como o governo de Vichy se utiliza da figura de Vercingetórix como ferramenta para reafirma uma identidade nacional e legitimar o governo.

O objetivo deste trabalho não é de analisar os *usos do passado* como ferramenta de criação de uma identidade nacional ou a reafirmação de um governo, mas a partir deste referencial teórico analisar como os *usos do passado* nos quadrinhos – mais especificamente no quadrinho Sandman que possui elementos da mitologia grega – foram apropriados e resignificados de modo a se destacar na indústria de história em quadrinhos e entre os leitores.

Depois de explanarmos “o que é *uso do passado*?”, entraremos no segundo questionamento deste tópico: o que é mito?

De acordo com Mircea Eliade (1991, p.11), o mito faz parte de uma complexa realidade cultural “que pode ser abordada e interpretada através de perspectivas múltiplas e complementares”. Para o autor não existe uma definição de mito que seja aceita por todos

os pesquisadores e que seja palpável para os leigos no assunto. Eliade (1991, p. 11), argumenta que para ele a definição de mito menos imperfeita é que...

... o mito narra como, graças às façanhas dos Entes sobrenaturais, uma realidade passou a existir, seja uma realidade total, o Cosmo, ou apenas um fragmento: uma ilha, uma espécie vegetal, um comportamento humano, uma instituição. É sempre, portanto, a narrativa de uma “criação”: ele relata de que modo algo foi produzido e começou a ser. O mito fala apenas do que *realmente* ocorreu, do que se manifestou plenamente. (...) Em suma, os mitos descrevem as diversas e algumas vezes dramáticas, irrupções do sagrado (ou do “sobrenatural”) no Mundo. (ELIADE, 1991, p. 11)

Para responder o terceiro questionamento será utilizado o ensaio *Chegando ao inconsciente*, do psicanalista Carl Gustav Jung (2016), mais especificamente o conceito de arquétipo.

Carl Gustav Jung (2016, p. 83), coloca que um psicanalista ao estudar a mente humana percebe que existiu “analogias existentes entre as imagens oníricas do homem moderno e as expressões da mente primitiva, as suas ‘imagens coletivas’ e os seus motivos mitológicos. ”. O autor chama esses “resíduos arcaicos” de arquétipos, mas o que seria esses arquétipos?

Segundo Jung (2016, p. 83), os arquétipos são erroneamente entendidos como expressões de imagens ou de temáticas mitológicas, mas é incorreto pensar que esses temas mitológicos tão abrangentes seriam passados de maneira hereditária.

Jung (2016, p. 83), faz um esclarecimento que a relação entre arquétipo e instinto, colocando-os como impulsos fisiológicos que os instintos percebem. Mas aponta que os instintos podem se manifestar como fantasias e a partir disso se revelar como imagens simbólicas. É esse tipo de manifestação que o autor denomina de arquétipo e acentua que a origem é indefinida. Por poder se manifestar em qualquer temporalidade e localização, mesmo não sendo possível “explicar a sua transmissão por descendência direta ou por ‘fecundações cruzadas’ resultantes de migração. ”.

De acordo com Jung (2016, p. 98) os arquétipos chegam em demasiada proporção que moldam as criações de mitologias, filosofias e religiões que por consequência foram influenciadoras e caracterizadoras de civilizações e períodos.

Parecem quase dotados de um feitiço especial, o que também caracteriza os complexos pessoais; e assim como estes têm a sua história individual,



também os complexos sociais de caráter arquétipo têm a sua. Mas enquanto os complexos individuais não produzem mais do que singularidade pessoais os arquétipos criam mitos, religiões e filosofias que influenciaram e caracterizaram nações e épocas inteiras. (JUNG, 2016, p. 98)

A partir da definição do arquétipo, feita pelo psicanalista Carl Gustav Jung (2016), demonstra-se que os arquétipos são uns dos fatores responsáveis para que as mitologias sejam propagadas ao longo dos séculos mesmo que tenham perdido o seu caráter religioso. Este fator se relaciona com a maneira com que Neil Gaiman utiliza-se das mais diversas mitologias em seu quadrinho *Sandman*. Podemos exemplificar isso quando no arco de história, *Estação das Brumas*, o autor se utiliza de entidades mitológicas distintas (Figura 1) e não teve o estranhamento de seus leitores.

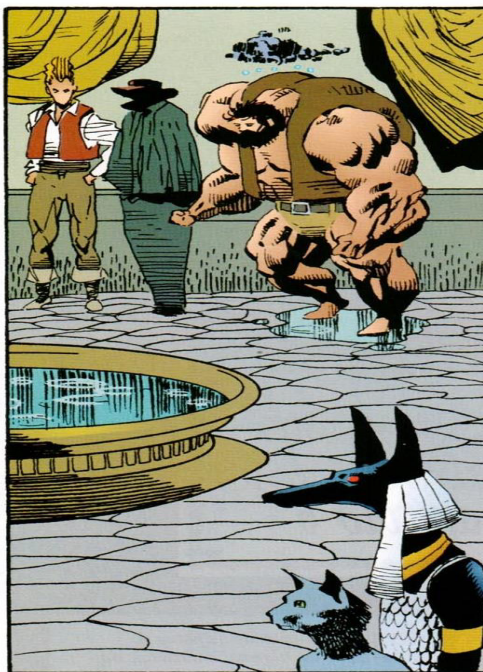


Figura 1 – Entidades mitológicas nórdicas (Loki, Odin e Thor) e egípcias (Anúbis e Bastet).

Fonte: GAIMAN, Neil. **Sandman: edição definitiva**. São Paulo: Panini Books, 2011.

O quarto questionamento deste tópico – Como autor consegue fazer com que o público se relacione com os mitos utilizados por ele sendo que estes são tão distantes dos leitores de quadrinhos? – pode ser respondido com base nos estudos da socióloga Vera L. Zolberg.

Vera L. Zolberg (2006, p. 207), coloca que independentemente da inteligência ou do nível de talento dos artistas, os mesmos são dependentes das editoras, gravadoras e cia, para que suas obras sejam aceitas pelo mercado e pelo público. Ou seja, das estruturas de apoio.

Zolberg (2006, p. 207) faz a analogia entre as estruturas de apoio e um funil de duas vias. Para a autora esse funil de duas vias funcionaria “por meio do qual as obras de arte vão do artista para o cliente e do cliente para o artista”.

A relação entre estruturas de apoio e o artista, colocada por Vera L. Zolberg (2006, p. 207-208) pode ser vista como a DC Comics deu liberdade para que Gaiman escrever *Sandman*, como a mesma trabalhou com a distribuição da história em quadrinhos para a cooptação de novos leitores. Hayley Campbell (2014, p. 105) aponta que a vendagem de *Sandman I* foi maior do que qualquer outro título de terror da DC Comics, vendendo em torno de 80 ou 90 mil cópias.

Segundo Campbell (2014, p. 106-107), a partir de *Sandman VIII* a DC Comics começou a dar mais destaque ao trabalho de Gaiman solicitando que outros autores fizessem citações falando bem e distribuindo a obra. Além de solicitar ao autor que escrevesse uma recapitulação do que havia acontecido na história até aquele número.

... a DC imprimiu um terço mais do que os anteriores. Eles enviaram para as lojas e disseram aos lojistas para fazerem o que quisessem com elas. Apenas disseram: aqui está. Algumas lojas venderam, mas as mais espertas distribuíram. (GAIMAN, apud CAMPBELL, 2014, p. 106)

Essa atitude da DC Comics mostra como funciona a questão das estruturas de apoio na disseminação do trabalho do artista para novas plateias como é colocado por Vera L. Zolberg (2006, p. 207).

Agora que respondemos todos os questionamentos feitos no início desse tópico passaremos ao próximo no qual faremos a análise da Mitologia Grega nos quadrinhos de *Sandman*.

## **QUADRINHOS E MITOLOGIA**

Antes de entrarmos na análise da utilização da mitologia grega no corpus documental deste trabalho iremos trabalhar a questão da imagem como fonte histórica nos utilizando do historiador Peter Burkert.



Apesar do historiador Peter Burkler (2004) não tratar dos quadrinhos em seu livro *Testemunha Ocular: história e imagem*, ele se utiliza das imagens como fonte histórica. Os conceitos trabalhados por ele podem contribuir para a análise das histórias em quadrinhos.

Para Peter Burkler (2004, p.17), as imagens são importantes evidências históricas, tanto “como textos e testemunhos orais, constituem-se numa forma importante de evidência histórica. Elas registram atos de testemunho ocular.”.

Burker (2004, p. 16) ressalta que os historiadores ao usarem imagens não podem e não devem elenca-las como “‘evidência’ no sentido estrito do termo”. O autor também aponta os cuidados que se tem que ter ao analisar as imagens.

1. A boa notícia para os historiadores é que a arte pode fornecer evidências para aspectos da realidade social que os textos passam por alto.
2. A má notícia é que a arte da representação é quase sempre menos realista do que parece e distorce a realidade social mais do que refleti-la, de tal forma que historiadores que não levem em consideração a variedade das intenções de pintores e fotógrafos (sem falar nos patronos e clientes) podem chegar a uma interpretação seriamente equivocada.
3. Entretanto, voltando à boa notícia, o processo de distorção é, ele próprio, evidência de fenômenos que muitos historiadores desejam estudar, tais como mentalidades, ideologias e identidades. A imagem material ou literal é uma boa evidência da “imagem” mental ou metafórica do eu ou dos outros. (BURKER, 2004, p. 36-37).

Segundo Peter Burkler (2004), o primeiro item é algo claro, mas já o segundo e o terceiro itens necessitam ser elaborados de melhor maneira. O autor também coloca que a atenção dos historiadores em relação à imagem aconteceu em um momento de contenda,

...quando pressuposições triviais sobre a relação entre “realidade” e representações (sejam elas literárias ou visuais) foram desafiadas, um momento no qual o termo “realidade” está cada vez mais sendo usado entre aspas. Nesse debate, os inovadores levantaram alguns pontos importantes em detrimento dos “realistas” ou “positivistas”. (BURKER, 2004, p. 36-37)

Com a explanação de como o historiador deve proceder tendo imagens como fontes. Iremos partir para o estudo de caso desse trabalho que consiste na análise de como foi utilizado a mitologia grega dentro do corpus documental.

Para fazer está análise do uso da mitologia grega na obra estudada neste trabalho tomaremos por base as personagens Sandman e Morte.

## ANÁLISE DA PERSONAGEM SANDMAN.

Neil Gaiman construiu a personagem Sandman (Figura 2) como uma figura nobre e bucólica, magro, com uma pele de tom pálido e com cabelos negros; é o soberano do Reino do Sonhar, tem a reponsabilidade de moldar os sonhos de todos os seres vivos e transitar entre os mesmos. Outra característica dada pelo autor para a personagem é que a sua aparência muda dependendo da criatura que lhe está o olhando.



Figura 2 – A personagem Sandman.

Fonte: GAIMAN, Neil. **Sandman: edição definitiva**. São Paulo: Panini Books, 2012.

Pegando essas características da personagem podemos relaciona-la as seguintes divindades gregas: *Hipnos* e *Morfeu*. Mas quem são essas divindades? Por que podemos relaciona-las a personagem?

Segundo o historiador Pierre Grimal (2005, p. 231), em seu livro *Dicionário da mitologia grega e romana*, Hipno para os antigos gregos seria a personificação do sono, filho de Érebo e da Noite e irmão gêmeo da Morte (Tânato). Representado com asas, que lhe concede a habilidade de transitar entre o céu e o mar pondo os seres em estado de sono.

Hipno é a personificação do sono. É filho da Noite e de Érebo (ou ainda, filho de Astreia) e irmão gêmeo de Tânato (a morte). Hipno quase ultrapassou o estado da pura abstração. Homero representa-o habitando em Lemnos. Mais tarde, fazem retroceder a sua morada: nos infernos, segundo Virgílio, na região do Ciméricos, segundo Ovídio que fornece uma abundante descrição do seu palácio encantado, onde tudo dorme.

Representam-no, frequentemente, alado, percorrendo rapidamente a terra e o mar e pondo os seres em estado de sonolência. (GRIMAL, 2005, p. 231)

Podemos relacionar Hipnos a Sandman devido as seguintes características: assim como Hipnos a personagem seria a personificação do sono e dos sonhos e teria a habilidade de induzir os seres a dormir; a habilidade da personagem de transitar entre sonhos pode ser relacionada à habilidade de Hipnos que através de suas asas teria a habilidade de transitar entre o céu e o mar. Assim como a divindade grega Sandman tem uma morada própria, mas diferentemente da morada da divindade grega a morada é habitada por criaturas e objetos que só existem nos sonhos. Por último Sandman é irmão da Morte igualmente a Hipnos.

Agora que analisamos a correlação entre Hipnos e a personagem Sandman, iremos fazer a análise da relação entre Morfeu e Sandman.

Grimal (2005, p. 318) coloca que Morfeu é um dos filhos de Hipno e que é...

...encarregado de tornar a forma de seres humanos e de ser mostrar aos homens adormecidos durante os sonhos. Como a maior parte das divindades do sono e dos sonhos, Morfeu é alado. Tem grandes asas rápidas, que bate sem fazer barulho, e o levam num ápice aos confins da Terra. (GRIMAL, 2005, p. 318)

A relação entre Morfeu e Sandman se estabelece tendo em vista que a forma visível da personagem depende da criatura para qual ela aparece (Figura 3 e 4) e novamente podemos fazer a relação entre as asas e a habilidade da personagem de transitar entre os sonhos.



Figura 3 – A personagem de origem marciana vê Sandman como a entidade L’Zoril.  
Fonte: GAIMAN, Neil. **Sandman: edição definitiva**. São Paulo: Panini Books, 2010.



Figura 4 – Sandman em forma de gato na história *Um sonho de mil gatos*.  
Fonte: GAIMAN, Neil. **Sandman: edição definitiva**. São Paulo: Panini Books, 2010.

A partir destas análises chega-se à conclusão que a personagem foi constituída pelo autor, Neil Gaiman, em cima de duas divindades gregas que para os antigos gregos estão relacionadas ao sono e o sonho.



### ANÁLISE DA PERSONAGEM MORTE.

Gaiman elaborou a personagem, Morte (Figura 5), como uma jovem gótica, bem-humorada que tem a função de ceifar a vida de todos os seres vivos e é irmã de Sandman. Partindo dessas características podemos relacioná-la com a divindade grega: Tânato. Além disso, usa o símbolo da vida presente na mitologia egípcia: o Ankh.



Figura 5 – A personagem Morte.

Fonte: GAIMAN, Neil. **Sandman: edição definitiva**. São Paulo: Panini Books, 2010.

Grimal (2005, p. 427 - 319), elucida que Tânatos é a personificação da Morte e irmão de Hipnos. O autor ainda aponta que na mitologia romana a personificação da morte é feminina e outra elucidação de Grimal é que...

...Tânato não possui um mito propriamente dito. O combate que tratava com Hércules, no Alcetes de Eurípides, e o seu contratempo com Sífilo (v. este nome) são apenas narrativas populares imaginadas fora de qualquer sistema. (GRIMAL, 2005, p. 247)

Podemos relacionar a Morte com Tânatos pois ambos são irmãos de uma divindade que tem relação com o sonho e o sono; e assim como na mitologia romana a Morte de Sandman é uma personificação feminina. A partir dessas correlações pode-se chegar a conclusão que o escritor se baseou na entidade mitológica greco-romana para criar a sua personagem com elementos também da mitologia egípcia.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nossa intenção neste artigo teve por base demonstrar que a história em quadrinhos teve certo desenvolvimento a partir da apropriação da antiguidade ou usos do passado de elementos mitológicos pelo homem moderno tendo em vista a fascinação pelo misterioso e pelo antigo. Além disso, pode também ter apresentado elementos mitológicos para o homem moderno. Como estudo de caso nos limitamos à mitologia grega. Durante o levantamento de dados verificamos que *Sandman* seria o corpus documental e imagético ideal em função da maneira como o autor se utiliza de elementos de diversas mitologias na construção de suas personagens.

A partir do panorama revelado no estudo de caso podemos observar que, o autor, se utilizou de pequenos elementos dos mitos gregos para construir suas personagens, como por exemplo, características das divindades gregas Hipnos e Morfeu na construção da personagem Sandman.

Outro ponto a se destacar é que o autor só conseguiu fazer essa obra se utilizando de usos do passado graças às estruturas de apoio. Neste caso a estrutura de apoio foi a editora DC Comics e as estratégias junto ao mercado distribuidor; e o público que se identificou com a obra do autor pelo apelo mitológico e arquetípico do quadrinho.

## REFERÊNCIAS

BURKER, Peter. **Testemunha ocular: história e imagem**. São Paulo: Edusc, 2004.

CAMPBELL, Hayley. **A arte de Neil Gaiman**. São Paulo: Mythos Editora, 2014.


ELIADE, Mircea. **Mito e Realidade**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1991.

GAIMAN, Neil. **The View from the Cheap Seats: Selected Nonfiction**. New York: HarperCollins, 2016.

GRIMAL, Pierre. **Dicionário da mitologia grega e romana**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.

JUNG, Carl G. *et alii*. **O homem e seus símbolos**. Rio de Janeiro: HarperCollins, 2016.



 JORNADAS INTERNACIONAIS DE  
**HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS**  
22 a 25 de agosto de 2017  
Escola de Comunicações e Artes da USP

MUZER, Dan. DANNER, Alexander. **Quadrinhos – História moderna de uma arte global.** São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

SECRET Origin: The Story of DC Comics. Direção: Mac Carter, Produção: Gregory Noveck *et alii*. Estados Unidos da América. (EUA): Warner Bros. Entertainment, 2010, 1 DVD.

SILVA, Glaydson José da Silva. **História Antiga e Usos do Passado: Um estudo de apropriações da Antiguidade sob o Regime de Vichy (1940 – 1944).** São Paulo: Fapesp, 2007.

WAGNER, Hank. *et alii*. **Príncipes de histórias: os vários mundos de Neil Gaiman.** São Paulo: Geração Editora, 2011.

ZOLBERG, Vera L. **Para uma sociologia das artes.** São Paulo: Editora Senac, 2006.