

ISSN: 1983-8379

***Sandman*: uma leitura comparativa entre Hoffmann e Gaiman**

Maiara Alvim de Almeida¹

RESUMO: O presente trabalho tem como objetivo apontar as relações intertextuais e diferenças existentes na representação do personagem folclórico *sandman* (ou “homem de areia” ou João Pestana) – no conto *O homem de areia* de Hoffmann (1816), e na *graphic novel* “*Sandman*”, de Neil Gaiman (2009). Para tanto, utilizaremos do conceito de intertextualidade, tal qual é apresentado por Kristeva em sua obra *O Texto do Romance* (1984).

Palavras-chave: E.T.A. Hoffmann, Neil Gaiman, Sandman, Intertextualidade

ABSTRACT: This paper aims to point the intertextual relations and differences that exist between two representations of the folkloric figure of the sandman, as shown in E.T.A. Hoffmann’s short story *The Sandman* (1816) and Neil Gaiman’s *graphic novel Sandman* (2009). For such purpose, we shall use Julia Kristeva’s concept of intertextuality, as it appears in her work *O Texto do Romance* (1984).

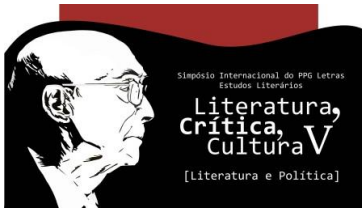
Key words: E.T.A. Hoffmann, Neil Gaiman, Sandman, Intertextuality

Apresentação

O seguinte trabalho pretende discorrer sobre a relação existente entre o conto *Der Sandmann*, do escritor alemão E.T.A. Hoffmann, e a *graphic novel Sandman*, do inglês Neil Gaiman, no que se refere a representação da figura do personagem Homem de Areia – ou Sandman. Para a realização de tal análise comparativa, será utilizado o conceito de Kristeva de intertextualidade.

Iniciarei minha breve exposição apresentando o conceito de Kristeva; em seguida, comentarei sobre a figura do homem de areia, para então apresentar um panorama geral das duas obras em questão. Como o personagem, originalmente, faz parte da tradição oral de diversas culturas, utilizarei como base para a comparação a versão escrita do dinamarquês Hans Christian Andersen. Então, mostrarei as relações existentes nas representações em ambas as obras.

¹ Mestranda em Letras – Estudos Literários - Universidade Federal de Juiz de Fora.



ISSN: 1983-8379

1. O conceito de intertextualidade

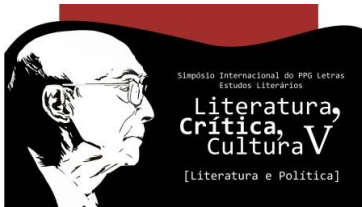
O conceito de intertextualidade não é algo novo no campo dos estudos literários, e aparece com nomes diferentes em autores diferentes. Bakhtin, por exemplo, trata das relações que podem haver entre duas obras sobre o tema de dialogismo. Será levado em consideração, porém, o conceito tal qual definido pela filósofa búlgaro-francesa Julia Kristeva.

O conceito de intertextualidade aparece em sua obra *Desire in language* (1980) (tradução para o inglês de ensaios feita por Thomas Gora e Alice Jardine, e editada por Léon Roudiez, pela Columbia University Press). Porém, o conceito é retomado em outras obras, tais quais “O texto do Romance” (*Le texte du roman. Approche sémiologique d’une structure discursive transformacionnelle*, no original em francês, de 1979/1984). Nesse livro em particular, a autora toca no conceito em alguns pontos, mencionando-a como um a “permutação de textos (...): no espaço de um texto cruzam-se e neutralizam-se vários enunciados tomados noutros textos” (KRISTEVA, 1984 p. 12).

Mais adiante, dentro da mesma obra (que se propõe mais à realização de uma análise semiológica do romance), a autora toca de novo no conceito, afirmando que para a aceitação da proposta por ela feita de romance como transformação, há de se aceitar sua natureza intertextual, o que implica que o gênero seja visto como um “sistema que não se basta em si próprio e que tem de referir-se ao meio ambiente” (KRISTEVA, 1984 p. 69). A autora também afirma que a especificidade do texto literário – não só do romance – seria a intertextualidade.

Para Zani (2003), que discorre em seu texto sobre o conceito de intertextualidade apresentado por Kristeva, esse dar-se-ia em um diálogo de gêneros ou de vozes. Segundo a autora,

Um diálogo não ocorre somente em um discurso fechado, mas também com outros discursos e seus receptores, como uma relação intertextual entre um discurso, outros discursos anteriores e com os espectadores que, porventura, já tenham uma prévia noção de como se realiza uma relação *citacional*, sendo então determinado (ZANI, 2003, p. 2)



ISSN: 1983-8379

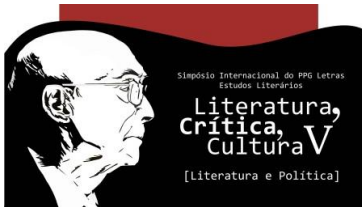
Ou seja, textos dialogam entre si, fazem referências uns aos outros, tomando elementos uns dos outros – e ressignificando-os. Isso, claro, não empobrece um texto; não se trata de cópia, até porque é difícil ser completamente original hoje em dia. Trata-se de referências e relações que ampliam o horizonte significativo de uma obra, enriquecem e tornam múltiplas suas possibilidades de leitura. Se os textos não dialogassem, não seriam plurais, mas sim chapados, vazios.

2. A figura do Sandman

Antes de mais nada, podemos definir a figura do *sandman* – ou João Pestana, como é conhecido dentro da mitologia infantil portuguesa – como uma entidade que viria a noite para colocar as crianças para dormirem. Para tanto, ele jogaria areia nos olhos delas, que ficariam pesados e dormiriam. Seria também a entidade responsável pelos sonhos. Aparece em narrativas de diversas culturas diferentes, inclusive da portuguesa, como citamos acima. A entidade, inclusive, parece incorporar aspectos dos deuses gregos Hypnos e Morpheus – deus do sono e dos sonhos, respectivamente; a referência à areia, porém, é posterior.

Uma das primeiras referências escritas ao personagem aparece na obra do dinamarquês Hans Christian Andersen, que compilou vários contos populares sob a forma de contos de fadas. O conto em questão chama-se *Ole-Luk-Oie*. Nele, o personagem aparece como uma criatura amigável na maior parte do tempo, responsável por colocar as crianças para dormir e criar os sonhos para elas usando duas sombrinhas que carregava consigo – uma toda “enfeitada” com sonhos, para as crianças que haviam sido boas, e uma totalmente negra por dentro, para as crianças desobedientes. O conto acompanha as visitas de Ole-Luk-Oie a um garotinho durante uma semana, contando os sonhos que ele lhe proporcionou. A abertura da história é uma descrição do personagem:

Não há ninguém no mundo que saiba mais histórias do que Ole-Luk-Oie, ou que possa contá-las de maneira tão agradável. Pela noite, enquanto as crianças se sentam à mesa ou em suas pequenas cadeiras, ele sobe as escadas bem suavemente, pois ele anda só de meias, e então abre as portas sem o menos barulho, e joga um pequeno bocado de pó bem fino em seus olhos, o suficiente para que não os mantenham abertos, para que não o possam ver. Então ele os segue silenciosamente, e sopra levemente em seus pescoços, até suas cabeças começarem a pesar. Mas Ole-Luk-Oie não deseja machucá-las, pois ele gosta muito das



ISSN: 1983-8379

crianças, e apenas quer que elas estejam bem quietinhas para ouvirem suas belas histórias, e elas nunca estão quietas até que estejam na cama, dormindo. Assim que caem no sono, Ole-Luk-Oie se senta em suas camas. Ele se veste muito bem; seu casaco é feito de seda, e é impossível dizer de que cor ele é, pois muda de verde para vermelho, e de vermelho para azul conforme ele muda de lado. (tradução minha)

(There is nobody in the world who knows so many stories as Ole-Luk-Oie, or who can relate them so nicely. In the evening, while the children are seated at the table or in their little chairs, he comes up the stairs very softly, for he walks in his socks, then he opens the doors without the slightest noise, and throws a small quantity of very fine dust in their eyes, just enough to prevent them from keeping them open, and so they do not see him. Then he creeps behind them, and blows softly upon their necks, till their heads begin to droop. But Ole-Luk-Oie does not wish to hurt them, for he is very fond of children, and only wants them to be quiet that he may relate to them pretty stories, and they never are quiet until they are in bed and asleep. As soon as they are asleep, Ole-Luk-Oie seats himself upon the bed. He is nicely dressed; his coat is made of silken stuff; it is impossible to say of what color, for it changes from green to red, and from red to blue as he turns from side to side.) (ANDERSEN, s/d p.1)

Um detalhe interessante é que Ole-Luk-Oie apresenta-se, em um determinado ponto da história, como o deus dos sonhos dos gregos, e se diz irmão da Morte – apresentada/o como o “outro Ole-Luk-Oie” ; Morfeus, na mitologia, era por vezes tido na mitologia como irmão de Tântatos, personificação da morte Também é interessante comentar a formação do nome do personagem: Ole seria um nome comum para meninos em dinamarquês; Luk-oie poderia ser traduzido como “que fecha os olhos” – referência tanto a fechar os olhos quando se vai dormir quanto a fechar os olhos quando se morre.

Esse conto de Andersen data de 1842 e, como já mencionamos, tira suas referências dos contos populares. As duas obras que analisarei a seguir datam de 1816 – ou seja, antes de Andersen – e 1989 a 1996 (por se tratar de uma publicação seriada), originalmente, e 2009 na edição definitiva. Apresentarei primeiro o conto de Hoffmann.

3. O *sandman* de Hoffmann

Considerado um dos grandes nomes da literatura fantástica internacional, Hoffmann foi um escritor, compositor, caricaturista e pintor alemão. Podemos inseri-lo no contexto do romantismo alemão, o que talvez explique a apropriação de um personagem da mitologia popular em sua obra. O conto em questão, *Der Sandmann*, foi traduzido para o português como “O Homem de Areia”. Esse conto é citado no ensaio “O estranho”, de Sigmund Freud, para exemplificar seu conceito de *unheimlich*. Mas vamos ao *plot* do conto em questão.



ISSN: 1983-8379

Nesse conto, um jovem, Natanael (visivelmente perturbado mentalmente, como o leitor vem a verificar ao longo da história), troca cartas com seu amigo Lothaire, nas quais conta sobre seu encontro com um estranho vendedor de barômetros chamado Coppola, e como esse vendedor lhe lembrava uma figura de sua infância – o velho Coppelius, uma figura grotesca a quem ele associava a figura do homem de areia, personagem que mencionado pro sua mãe e por sua babá. A mãe usava o personagem como argumento para as crianças irem dormir (“O homem de areia está vindo”) (HOFFMANN, s/d p.236)). O menino, então, ia para a cama e ouvia passos pesados a subir a escada, que ele julgava serem do tal homem de areia. Mais tarde, é revelado que os passos pertenciam a Coppelius, sócio de seu pai, e que a mãe mandava as crianças para a cama logo assim que esse chegava, pois ele e o pai de Natanael ficavam realizando experimentos de alquimia. De qualquer maneira, o menino Natanael acaba perguntando à mãe se o personagem existe, e ela nega e lhe conta a verdade; não satisfeito, ele indaga a babá. A definição da babá é a seguinte:

Ele é um homem mal, que aparece para as crianças quando elas não querem dormir e joga um punhado de areia dentro dos olhos delas, e então elas começam a sangrar na cabeça. Ele coloca os olhos delas em um saco e os carrega à lua crescente para alimentar seus filhos, que ficam em um ninho sobre ela. Eles têm bicos curvados como os de coruja para que possam pegar os olhos das crianças humanas travessas (HOFFMANN, s/d p.237)

Vemos que a babá apresenta o homem de areia mais como uma figura perversa e punidora do que a figura amigável que aparece nos contos populares, aqui exemplificados na versão de Andersen. Nosso personagem em questão, Natanael, acaba ficando com a versão da babá, que o aterroriza. E, também, acaba associando a figura da personagem a de Coppelius – que por si só já tem um descrição grotesca. Vale lembrar a associação do mau com o grotesco, o feio, tal como lembra o francês Victor Hugo em seu prefácio de Cromwell. O advogado é descrito de tal forma:

Imagine um homem grande, de ombros largos, com uma cabeça disforme e grande, rosto amarelecido, sobrancelhas fartas e grisalhas, sob as quais faiscava um par de olhos de gato, esverdeados e penetrantes, e um nariz gigantesco sobre o lábio superior. A bocarra retorcia-se com frequência num riso malicioso, tornando visíveis manchas vermelhas nas bochechas. Um chiado estranho atravessava seus dentes cerrados. Coppelius sempre aparecia num sobretudo cinzento de corte



ISSN: 1983-8379

antigo, com o colete e a calça semelhantes, mas de meias pretas e sapatos com pequenas fivelas enfeitadas com pedraria. A pequena peruca mal lhe cobria o cocuruto, dois cachos postiços estavam colados acima das grandes e vermelhas orelhas, e um grande coque afastava-se da nuca, de forma que se via a fivela prateada que fechava o colarinho pregueado. (HOFFMANN, s/d p.238)

Mais a frente na narrativa, o menino acaba vendo o advogado e o pai em uma de suas experiências. Num relato que mistura o que realmente aconteceu com a imaginação de Nathaniel, esse narra como – supostamente – Coppelius teria tentado tomar seus olhos – tal como a babá diz que o homem de areia fazia – e ser salvo pela mãe. Anos mais tarde, o então rapaz vê a figura de Coppelius em Coppola, vendedor de barômetros, e entra em pânico quando o mesmo tenta vender-lhe “olhos” (que vimos a descobrir tratar-se de óculos e binóculos).

Como se não bastasse a confusão, o rapaz acaba apaixonando-se pela boneca de madeira de seu professor de física, a quem ele piamente acredita ser uma moça – apesar de todos o dizerem o contrário, e apesar do rapaz ter uma noiva, Clara. Aliás, essa personagem, cujo nome remete à luz, ao esclarecimento, tenta várias vezes persuadir o noivo de que ele se engana – ou seja, trazer-lhe à luz. De qualquer maneira, ao ver Coppola e seu professor discutirem por conta da boneca, e vê-la sem os olhos – com dois ocos na cabeça – só piora sua condição. O rapaz acaba morrendo ao fim do conto, após tentar jogar a própria noiva de cima de uma torre após ter visto Coppelius na multidão abaixo desta.

4. *Sandman* de Gaiman – e uma breve comparação

Neil Gaiman é um autor inglês, nascido em 1960. É autor de romances, contos, roteiros e *graphic novels*. É dentro desse último gênero que Gaiman construiu, inicialmente, sua leitura do *sandman*. O uso do termo *graphic novel* para delimitar um tipo de arte sequencial em particular é recente – datando da década de 1970- apesar do gênero em si não ser tão antigo, se recuperarmos referências históricas. Numa definição rápida – e talvez deveras superficial - trata-se de um uma história contada de maneira sequencial, como um romance tradicional. O que o diferencia do mesmo é a maneira como é contado: ao invés de se valer somente de texto, a história é apresentada em forma de quadrinhos. O público-alvo, diferente

do que se tradicionalmente pensa de quadrinhos em geral, é mais adulto, e as histórias, muitas vezes, valem-se de recursos normalmente associados à ficção escrita. Dentre esses recursos, temos as referências intertextuais. Estas vão desde referências da cultura pop, canção popular, a citações literárias. Aliás, tal tendência verifica-se também nas produções estritamente escritas contemporâneas.

A obra de que tratarei, *Sandman*, foi publicada em 75 capítulos de 1989 a 1996. Por se tratar de uma obra extensa, restringiremos os exemplos aqui apresentados aos vinte primeiros capítulos, tal qual aparecem na tradução para o português no volume *Absolute Sandman – volume 1*. Gaiman foi responsável pelo roteiro dos mesmos, sendo que os ilustradores variam de história para história – porém, como o próprio Gaiman relatou em entrevistas, como na de sua vinda à FLIP em 2008, ele procurava se inteirar dos mínimos detalhes da transposição do roteiro para o quadrinho, a fim de saber se essa seria feita do jeito por ele concebido e pretendido. O personagem principal é o próprio *Sandman* – ou Morfeus, como às vezes é referido dentro da própria história. Inclusive, o personagem tem uma irmã que é a personificação da Morte – o que bate tanto com o Ole-Luk-Oie de Andersen quanto com o Hypnos, deus do sono, da mitologia grega.

A ideia inicial para a publicação de *Sandman* era utilizar personagens clássicos da DC Comics (editora responsável pela publicação) e repaginá-los; o trabalho de Gaiman acabou sendo definitivo, pois poucos se lembram que havia antes um herói chamado *Sandman*, em quadrinhos publicados pelos anos 1940, que nada tem a ver com a figura criada por Gaiman – apesar deste personagem ser mencionado na história de Gaiman. O personagem aparece como senhor dos sonhos – parte de um grupo de outros seis personagens chamado de Perpétuos (ou *Endless*, no original. São personagens que personificam aspectos abstratos, tais como Destino ou Desejo, por exemplo) e tem seu próprio reino, o Sonhar, do qual governa os sonhos não só das crianças, mas de todas as criaturas do mundo – o que já o diferenciaria da representação popular do homem de areia/João Pestana e do personagem no conto de Hoffmann. Os sonhos e pesadelos em si são criados pelo Sandman.

A caracterização física do personagem em si foge da representação amigável dos contos e de Andersen, mas não chega perto do grotesco de Hoffmann. Vejamos, a seguir,

ilustrações das três representações, apresentadas respectivamente com a ordem em que foram citadas:



Figura 1 – Ole Luk Oie, ilustração da época da publicação do conto



Der Sandmann, Federzeichnung von E.T.A. Hoffmann

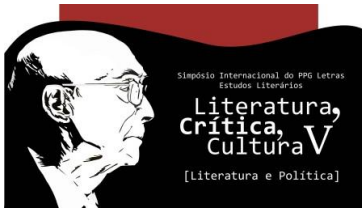
Figura 2 – Coppélius, Nathaniel e o pai, ilustração do próprio Hoffmann



Figura 3 – *Sandman*, tal qual aparece na *graphic novel* de Gaiman

São três figuras distintas; a primeira tem um aspecto infantil, condizente com o contexto em que aparece. A segunda, do advogado Coppelius, é grotesca – tal como a descrição do mesmo dentro do conto, reforçando que seria ele uma figura maligna. A terceira, de Gaiman, é mais grave, soturna, remete a pessoas e visuais populares nos anos 1980 (como o vocalista da banda The Cure, Robert Smith) e ao próprio Gaiman. Na *graphic novel*, o personagem utiliza uma manta de aspecto mutável – o que remete à vestimenta de Ole-Luk-Oie – e tem três instrumentos: uma máscara (que remete a uma máscara de gás), um rubi e uma algibeira em que carrega sua areia. Essa serve justamente para trazer o sono e, com ele, os sonhos.

O *Sandman* de Gaiman, porém, não é um personagem amigável e bondoso como Ole-Luk-Oie; ele apresenta um aspecto mais sério, e, de certa maneira, punidor. Em vários pontos da história, o vemos punindo outros personagens que teriam errado ou descumprido ordens e regras – como é possível ver no capítulo 17, em que ele pune um escritor que se aproveitava de uma entidade mitológica, a musa Calíope, para se inspirar. Nesse aspecto punitivo, o personagem de Gaiman aproxima-se do de Hoffmann, que pune aqueles que desrespeitam a



ISSN: 1983-8379

ordem de ir dormir tirando-lhes os olhos; e Coppélius, que, de certa maneira, “pune” Natanael com sua perda da sanidade. Também é válido lembrar que a série de Gaiman tem como um de seus pontos de partida um verso de um dos poemas mais conhecidos de T.S. Eliot, *The Waste Land*: “I will show you fear in a handful of dust.” – algo que, de certa maneira, justifica a conduta do *Sandman* de Gaiman – além de trazer os sonhos, ele também pode trazer o medo.

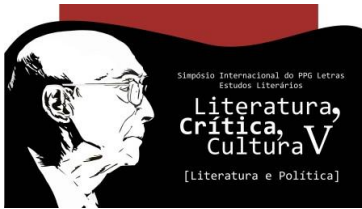
Um outro aspecto a ser considerado é o que se refere aos olhos em si dentro das obras consideradas. Já foi mencionado acima dentro das obras de Hoffmann (o homem de areia que joga areia nos olhos das crianças, que sangram e caem; e o medo e fixação de Natanael com esse aspecto ao decorrer da narrativa) e nos contos populares, exemplificados pela versão de Andersen (no que se refere ao significado do nome que recebe o personagem, e pela areia que ele também carrega). O *Sandman* de Gaiman, apesar de punidor, não tira os olhos de quem castiga, como o faria o de Hoffmann. Porém, há um personagem diretamente ligado a ele que o faz: um dos pesadelos criados por ele, o Coríntio, que seria, segundo o próprio *Sandman*, “um pesadelo criado para ser as trevas e o medo das trevas em todo coração humano. Um espelho negro feito para refletir tudo que a humanidade recusa confrontar em si.” (GAIMAN, 2010, p 390) Além do aspecto sombrio e maligno, que o aproximaria do homem de areia de Hoffmann, esse personagem tem uma característica peculiar: uma fixação por olhos. Ele, dentro do enredo da *graphic novel*, escapara do Sonhar e fora para o mundo dos humanos, onde ficou por 60 anos agindo como *serial killer*. Sua marca era arrancar os olhos das vítimas. Sua figura é de um homem aparentemente jovem, de óculos escuros; por baixo deles, no lugar dos olhos, o personagem tem duas bocas:



Figura 4 – O Coríntio

Conclusão

Até aqui, vimos como foi representada em duas obras distintas, de momentos diferentes, uma figura popular no folclore de diversas culturas, e o tratamento que a ela foi dado em cada obra. No conto fantástico de terror de Hoffmann, que pode ser inserido dentro do romantismo alemão, temos uma figura grotesca, punitiva, má, que acaba por ser a “culpa” da ruína do protagonista Natanael. Já em Gaiman, temos uma figura que remete não só aos contos populares (como no conto de Andersen), mas também à mitologia grega, misturando aspectos de ambos num personagem também punitivo, mas não necessariamente mau. Apesar de ser uma figura heróica – o que o diferiria do personagem de Hoffmann – ele apresenta aspectos negativos, como insensibilidade e ser inclemente. Porém, o personagem dentro *graphic novel* de Gaiman que mais apresenta pontos em comum com o homem de areia de Hoffmann é o pesadelo Coríntio – ambos são mostrados como personificações do mal, além da relação com olhos. Ambos personagens roubam os olhos de suas vítimas. Porém, o homem de areia de Hoffmann – Coppélius, dentro da imaginação tresloucada de Natanael – não é



ISSN: 1983-8379

punido no final; o Coríntio é punido e exterminado pelo *Sandman* no capítulo 16 da obra de Gaiman.

Assim, vemos como obras de naturezas e momentos diferentes podem apresentar pontos em comum. São pontos em comum que dependem de leituras anteriores, que podem e devem ser resgatados e percebidos pelo leitor, e, como coloca Kristeva (1984), próprios do discurso literário – discurso que não se basta em si, mas refere-se a outros, ao ambiente a sua volta.

Esse trabalho ainda encontra-se em desenvolvimento; há, com certeza, muitos outros pontos em comum a serem considerados entre os dois autores, e que podem muito bem ser apontados em trabalhos futuros. De qualquer maneira, a proposta inicial encontra-se aqui lançada.

Referências

- ANDERSEN, Hans Christien. Ole-Luk-Oie, The Dream God. Disponível em <http://www.gutenberg.org/files/27200/27200-h/27200-h.htm#ole_luk>. Acesso em: 01 maio 2011
- GAIMAN, Neil. Absolute Sandman: Edição definitiva. São Paulo: Panini Comics, 2009
- HOFFMANN, E.T.A. O Homem de Areia. S/d.
- HUGO, Victor. Do Grotesco e do Sublime: tradução do prefácio de Cromwell. Trad. Célia Berrettini. São Paulo: Perspectiva. 2ª ed. 2004
- KRISTEVA, Julia. O texto do romance. Lisboa: Livros Horizonte, 1984.
- ZANI, Ricardo. Intertextualidade: Considerações em torno do dialogismo. Em Questão, vol. 9, n. 1, p. 121-132. Porto Alegre. Porto Alegre, jan/jun 2003. Disponível em <<http://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/65/25>>. Acesso em 01 maio 2011