

UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LITERATURA E INTERCULTURALIDADE

JULLYANNA FREIRE MONTENEGRO AGRA

**ORFEU E EURÍDICE NO MUNDO DE FORMAS E PENSAMENTOS DE RAPHAEL
DRACCON**

CAMPINA GRANDE – PB

2019

JULLYANNA FREIRE MONTENEGRO AGRA

**ORFEU E EURÍDICE NO MUNDO DE FORMAS E PENSAMENTOS DE RAPHAEL
DRACCON**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Literatura e Interculturalidade (PPGLI) da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), área de concentração Literatura e Estudos Interculturais, na linha de pesquisa Literatura e Hermenêutica, em cumprimento à exigência para a obtenção do grau de mestre.

Orientador: Prof. Dr. Gilvan de Melo Santos

CAMPINA GRANDE – PB

2019

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

A277o Agra, Jullyanna Freire Montenegro.
Orfeu e Eurídice no mundo de formas e pensamentos de Raphael Draccon [manuscrito] / Jullyanna Freire Montenegro Agra. - 2019.
71 p. : il. colorido.
Digitado.
Dissertação (Mestrado em Literatura e Interculturalidade) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação , 2019.
"Orientação : Prof. Dr. Gilvan de Melo Santos , Departamento de Letras e Artes - CEDUC."
1. Literatura. 2. Mitologia. 3. Narrativa heroica. 4. Estrutura mítica. 5. Palimpsesto. I. Título

21. ed. CDD 800

JULLYANNA FREIRE MONTENEGRO AGRA

**ORFEU E EURÍDICE NO MUNDO DE FORMAS E PENSAMENTOS DE
RAPHAEL DRACCON**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Literatura e Interculturalidade, da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito para obtenção do título de Mestre em Literatura e Interculturalidade.

Linha de Pesquisa: Literatura e Hermenêutica

Data da Aprovação: 13 / 08 / 2019

BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Gilvan de Melo Santos
Orientador – UEPB



Prof. Profa. Dra. Rosângela Maria Soares de Queiroz
Examinador Interno – UEPB



Prof. Dr. Hermano de França Rodrigues
Examinador Externo – UFPB

AGRADECIMENTOS

À Deus, em primeiro lugar, por me oferecer forças para continuar.

À minha mãe e minha irmã, pela paciência eterna para me ouvir reclamar de todas as coisas e por sempre me apoiarem. Agradeço por segurarem minhas mãos nos momentos de dor e de medo, e por nunca me deixarem desistir, mesmo quando meu corpo não consegue aguentar muito mais.

Minha gratidão às minhas amigas, que sempre estiveram dispostas a ouvir meus monólogos, a embarcar em meus sonhos e experiências, e por sempre me oferecerem uma palavra de apoio quando me vejo em meio ao caos.

Muito obrigada, também, ao meu orientador por estar sempre disposto a me fazer lutar para conseguir fazer o meu melhor. Por me incentivar a ter coragem para enfrentar as dificuldades que me aparecem.

Agradeço aos professores do PPGLI, por me acolherem de braços abertos no seu programa e em sua área de estudo. Obrigada por estarem dispostos a compartilhar os ensinamentos teóricos, e também os aprendizados que a vida lhes ofereceu.

Um agradecimento especial à secretaria do PPGLI, por sempre oferecer uma mão amiga e um conselho engraçado para nos animar. Também quero agradecer aos colegas mestrandos e doutorandos, com quem pude dividir as alegrias e angústias desse período de aprendizado.

À CAPES, pelo apoio financeiro, fundamental para minha formação acadêmica.

Não posso deixar de agradecer à equipe médica que me acompanha, porque sem o apoio e o cuidado deles, não estaria aqui para entregar esse trabalho. Muito obrigada por tudo.

É isso. Gostaria de deixar um “muito obrigada” a todos que fizeram parte da minha jornada acadêmica (e porque não espiritual) nesse período.

*“Por você eu iria até o inferno,
Ariane!”*

(DRACCON, 2012, p.36)

RESUMO

A mitologia e a literatura paralelamente coexistem, ambas permitindo ao homem modos de se conectar com a natureza e produzir sentidos e significações para sua existência. Estudiosos da sociologia, filosofia, antropologia e psicologia analisam a importância dessas duas premissas nas diversas culturas existentes, sendo cada vez mais frequente os estudos sobre os processos de atualização dos mitos na literatura contemporânea, tendo em vista a imensidão de narrativas heroicas que foram sendo popularizadas nas últimas décadas. Com isso, acredita-se que muitos escritores, atualmente, constroem histórias a partir de um modelo arquetípico, embasado em narrativas míticas. Apostando nessa ideia, este trabalho propõe estudar as estruturas míticas presentes na obra literária brasileira intitulada *Fios de Prata: Reconstruindo Sandman* (2012), da autoria de Raphael Draccon. A fim de cumprir esse objetivo, foram utilizadas as contribuições freud-lacanianas sobre o mal-estar, e de Jung e Campbell, para refletir sobre a mitologia e os arquétipos na base de uma cultura literária contemporânea. Foi realizado um resgate a Neil Gaiman e a seu aporte mítico dos personagens habitantes do mundo dos sonhos, trabalhado por ele em suas HQ's sobre *Sandman*, uma vez que o próprio Raphael Draccon se utiliza do universo de Gaiman para criar história. Através desse palimpsesto, é possível reconhecer várias narrativas míticas, mas, dentre todas, a que atua como *sermo mythicus*, ou seja, como o pilar para a história, é o mito grego de Orfeu e Eurídice, pois a jornada heroica em prol do resgate da pessoa amada, que se encontra presa no mundo inferior, é a principal motivação do protagonista de Draccon, o Mikael Santiago.

PALAVRAS-CHAVE: Palimpsesto – Sermo Mythicus – Sandman.

ABSTRACT

Mythology and literature have always walked side by side, both allowing man to connect with nature and to produce meanings and meanings for his existence. Scholars of sociology, philosophy, anthropology and psychology study the importance of these narratives in the various existing cultures, to do even more and ever more frequently the studies on the processes of updating the myths in contemporary literature, considering an immensity of heroic narratives that were being popularized in the last decades. It is believed that many writers nowadays build his histories from an archetypal model based on mythical narratives. betting on this idea, this work was proposed to study as mythical structures behind the brazilian work titled *Fios de Prata: Reconstruindo Sandman* [Silver Wire: Rebuilding Sandman] (2012), by Raphael Draccon. In order to fulfill this objective, they were used as freud-lacanian contributions on the malaise, as contributions of Jung and Campbell to think about mythology and archetypes of a contemporary literary culture based. Also a redemption was made to Neil Gaiman and to his mythical construction of the inhabitants of the dream world, about Sandman worked by him in his HQs, once the Raphael Draccon used himself to make Gaiman's universe to create his history. através from this palimpsest e possible to recognize several mythical narratives, but, among all, one that acts as ser mythicus, or be, as the pillar for history and the greek myth of Orpheus and Eurydice. For a heroic journey for the sake of the rescue of the beloved, who is trapped in the underworld and a motivation director to star

Darrcon, Mikael Santiago.

KEYWORDS: Palimpsestus – Sermon Mythicus – Sandman.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figure 1: Orpheus e Eurídice	38
Figure 2: HQ “Sono dos Justos”	47

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1. MUNDO DE FORMAS E PENSAMENTOS: questões sobre Intertextualidade, Mitos e Sonhos.....	18
1.1. Intertextualidade:.....	25
1.2. Mitos.....	29
1.3. Sonhos.....	31
1.4. Mundo de Formas e Pensamentos.....	34
2. ENTRE SONO E VIGÍLIA: jornada de Mikael Santiago	39
2.1. Mikael e Ariana: uma releitura de Orfeu e Eurídice.....	44
2.2. Sandman: a diluição dos mitos.....	45
2.3. Prelúdio: sobre a construção da narrativa em Dracon	49
3. “POR VOCÊ EU IRIA ATÉ O INFERNO, ARIANA!”: Orfeu e Eurídice por Raphael Dracon.	55
3.1. O cair:.....	55
3.2. O erguer-se:.....	58
3.3. A luta:.....	60
3.4. O fio de Ariana:	62
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	66
REFERÊNCIAS:.....	69

INTRODUÇÃO

Segundo Georges Didi-Huberman (1998), o que vemos só vive em nossos olhos, pelo que nos olha. Considerando tal afirmação, o autor, rememorando Joyce e seu inelutável paradoxo, afirma que é necessária uma travessia física, uma experiência de tocar para apreender. Corroborando Huberman, Gilbert Durand (1982) afirma que um texto nos olha, quer dizer, é mais que um interesse, é um cruzamento de olhares (p.67), é uma troca, uma experiência de tocar e apreender, pois não somos meros expectadores de um texto; não o lemos de uma distância segura, ou mesmo ficamos imparciais àquilo que ele nos apresenta.

Dito isso, poderíamos atestar que todo discurso toca em algo profundo em nós, em nosso desejo ou em um vazio e, usando as palavras de Didi-Huberman, isso nos constitui. Com isso, o modo como nos relacionamos com o texto a ser lido, permite-nos que emergam questões referentes à humanidade, ou à nossa própria existência. Assim, é por esse motivo que o estudo dos mitos se faz necessário, pois são eles que permitem ao homem oferecer sentidos a sua existência. Portanto, se na antiguidade a crença em deuses era o que oferecia ao homem as respostas que ele buscava, hoje as encontramos na ciência e podemos dizer que o modo no qual o homem contemporâneo se relaciona com a ciência é extremamente semelhante ao modo que o homem primitivo se relacionava com suas divindades, pois ambos se dão através de narrativas explicativas.

Sendo assim, concorda-se com Adriana Monfardini (2005) quando afirma ser o mito a narrativa de um acontecimento, bem como a resposta às questões que a razão humana não pode compreender, pois ele tenta explicar o inexplicável, já que a forma mítica é referente à ordem do fascinante, do maravilhoso e, portanto, refere-se a um passado longínquo demais para ser compreendido totalmente. Desse modo, podemos compreender que o mito aparente – ou latente – o qual está no cerne de todo discurso, nem sempre é visível a um primeiro olhar (VERNANT, 1992), sendo, às vezes, necessária uma investigação mais profunda para que se possa detectá-lo, bem como suas particularidades. Portanto, essa busca pelo mito originário é o que Gilbert Durand (1982) nomeou de *sermo mythicus*, ou seja, o mito *director* (BORBA & JARDIM, 2012, p.131), já que a investigação profunda desse, no contexto literário, é o que ele denomina mitocrítica – metodologia utilizada neste trabalho.

Considerando o que foi exposto até agora, podemos pensar que as obras literárias possuem uma tendência a apelar para os problemas da consciência humana, o que pressupõe

um conflito a se resolver e que nos é apresentado através de um mito. Essa ideia que acaba sendo semelhante às expostas por Sigmund Freud, no que se refere ao complexo de Édipo, por exemplo, uma vez que para compreender o sentimento doloroso de separação do bebê com a sua mãe, bem como a introdução sofrida de um terceiro – o pai – no meio dessa relação, que recorre à mitologia greco-romana referente à história de Jocasta e Édipo para falar dos ciúmes que a criança tem do pai no início de sua vida, e do desejo de ser o único objeto de amor de sua mãe. No entanto, existem muitas críticas às ideias de Freudianas, embora a proposta aqui não seja falar sobre elas, mas sim, expor que, ao recorrer à mitologia para explicar uma condição da humanidade, Freud comprova que os mitos, de fato, permeiam a nossa história.

Carl Gustav Jung, em seus estudos, aprofundou-se nas questões míticas para além daquilo que Freud propunha. Ele se utilizou dos estudos antropológicos para compreender as sociedades primitivas – aquelas que não passaram pelo processo civilizatório europeu – para encontrar uma essência em comum que abarcasse todas as culturas. Esse ponto em comum das culturas foi nomeado por Jung de “inconsciente coletivo”, que é recheado de conteúdos inconscientes e imagens simbólicas que ele denomina arquétipos. Essa compreensão acerca dos mitos e das imagens simbólicas é de grande importância para a compreensão da leitura que faremos sobre o livro “Fios de Prata: Reconstruindo Sandman”, do autor Raphael Draccon. Com isso, é importante dizer que, aqui, tomou-se tal obra como referência devido às várias conexões propostas pelo autor no decorrer do livro, que vão, desde pinceladas sobre a psicologia dos sonhos, até a ligação com personagens e figuras conhecidas na atualidade, como os autores de literatura fantástica J.K. Rowling e J.R.R. Tolkien, para compor o universo da obra. Assim, ao transformar os autores de literatura fantástica em sonhadores do mundo onírico, que tiveram suas obras construídas através de uma experiência durante os sonhos, Raphael Draccon transforma-os em personagens de sua história.

Vale dizer ainda que, ao folhearmos o livro Fios de Prata: reconstruindo Sandman, é possível perceber alguns mitos aparentes, por exemplo: I) o fio de Ariadne da mitologia greco-romana, que guiou o guerreiro Teseu pelo labirinto e o auxiliou a derrotar o Minotauro com segurança; II) a história de Sandman, Morpheus ou, ainda, do lorde moldador dos sonhos e seu domínio; III) as regiões infernais e os campos elísios, bem como seus moradores; IV) as musas de Apolo, inspiradoras das Belas Artes; V) o Arcanjo Miguel, o defensor; VI) O demônio Beliel, o opositor; e VII) Orfeu e Eurídice, a ida até o inferno para buscar a amada mortal.

Portanto, o objetivo geral aqui é buscar estes mitos que permeiam a obra de Raphael Draccon e analisar em que medida eles se fazem importantes para a obra.

Como objetivos específicos, pode-se dizer que há três:

- 1) Analisar as relações entre *Fios de Prata: reconstruindo Sandman*, o mito de Orfeu e Eurídice, criado por Neil Gaiman nos HQ's de *Sandman*, e o mito grego original de Orfeu e Eurídice;
- 2) Analisar a jornada heroica de Mikael Santiago e suas relações com a psicologia analítica e a psicanálise;
- 3) Compreender a importância da personagem Ariana Rochembach para a constituição da jornada heroica de Mikael;

Dito isso, será aprofundada, a partir de então, uma análise da narrativa construída por Raphael Draccon, em que Mikael Santiago, ou Allejo, é o protagonista da obra. Brasileiro, jogador de futebol internacionalmente famosos, reside na França e é atormentado por pesadelos constantes, os quais o levam a um mundo cheio de seres animais, putrefatos e sem inibição, que o impedem de descansar durante a noite. Por causa desses sonhos, Mikael procura a ajuda de inúmeros especialistas em sono e suas variadas técnicas para adormecer sem sonhar, mas nenhuma delas é efetiva. De início, o leitor é apresentado a um desses sonhos, sendo possível perceber o conflito do personagem por estar *consciente* durante o sonho, ou seja, Mikael sabe que está sonhando, é atingido pelas sensações que isso lhe apresenta, mas não consegue controlar o que acontece durante esses episódios de sonhos despertados. O único consolo de Mikael é saber que pode acordar a qualquer momento, mas, mesmo diante dessa perspectiva, a situação torna-se complicada, pois ele percebe que seus devaneios estão ficando cada vez mais sombrios e, ainda, que está cada vez mais difícil de acordar. Por isso, fecha os olhos e força sua mente e repete sem cessar: “Eu quero acordar... eu quero acordar” (DRACCON, 2012, P.40).

Consoante a isso, é necessário se ater que a ideia do autor de *sonhos lúcidos* é a premissa principal do texto, pois é nesse mundo onírico que a maior parte da ação acontece, sendo lá que a jornada do herói, tal como é proposta por Joseph Campbell (1949), inicia-se e se completa, ressaltando que esse caráter é extremamente importante para a obra, pois Mikael é um herói em construção no mundo onírico, ou, como o autor gosta de chamar, no mundo de *formas e pensamentos*.

Esse mundo de formas e pensamentos em que Allejo se encontra durante o estado de sono possui veracidade, é assustador e tem a capacidade de fazer o personagem se questionar se ele é real, mesmo estando consciente de que está dormindo. Essa dúvida sobre a realidade ou irreabilidade desse mundo gera um conflito em Allejo, que se questiona se está começando a

enlouquecer, tendo em vista, ainda, que esse *mundo de forma e pensamentos* possui uma conotação muito semelhante ao que em psicanálise chamamos de inconsciente, principalmente se utilizarmos como referência os sonhos propriamente ditos, uma vez que é através deles que temos acesso a uma infinidade de *formas e pensamentos* que nos é estranha a consciência. É durante os sonhos que o inanimado se faz presente em nossas vidas com intensidade, no qual nossos maiores medos e desejos se tornam realidade e, também, onde muitas vezes buscamos uma inspiração ou resposta para uma problemática em nossa vida.

Até certo ponto, o personagem tem consciência da teoria freudiana, tanto que, quando entra em atrito com seu psicólogo, logo pensa em como odiava as expressões evasivas que as pessoas tendem a utilizar para se expressar como, por exemplo: “Ah, isso se trata de um distúrbio de nível profundamente neurótico, ou seja, o senhor é maluco!” (DRACCON, 2012, p.142). Nesse ponto da narrativa, Allejo já está cansado de pensar que as coisas que acontecem em seus sonhos são apenas manifestações inconscientes. Dessa forma, a obra de Raphael Draccon consegue atingir pontos simbólicos de extrema importância com versossimilhança.

No entanto, não é apenas de sonhos que se trata a jornada de Mikael Santiago; é também uma jornada de busca ao amor, de modo que somos apresentados a Ariana Rochembach, uma ginasta forte e decidida que, assim como Allejo, é um fenômeno do esporte e se envolve rapidamente com o protagonista. Em seu primeiro encontro, ele enuncia a frase que determinará a história dos dois: “por você, eu iria até o Inferno, Ariana!” (p.36).

Não obstante, no amor dos dois surgem os empecilhos: os sonhos que perturbam a ambos, pois, após se envolver com Mikael, Ariana passa a ter alguns sonhos perturbadores também, nos quais é sempre atormentada por demônios que a fazem cair. No entanto, além dos sonhos, um outro problema surge em seu caminho: um acidente, no qual Ariana Rochembach fica presa no mundo dos pesadelos, no inferno, e Mikael Santiago decide ir buscar sua amada, tal qual Orfeu que desce ao submundo e enfrenta vários desafios para recuperar sua Eurídice. O dom de Allejo, no entanto, não é a música, como é o de Orfeu, mas o futebol. Ele encanta o mundo mortal com seu talento em campo, a ponto de ser o jogador mais bem pago do mundo, e mais amado também.

Devemos, também, ressaltar que o prenúncio do desastre que interromperia a história de amor entre Mikael Santiago e Ariana Rochembach são os sonhos da ginasta de queda e dor em meio a uma acrobacia que realiza, o qual a deixou em coma – quase morta – e desenganada pelos médicos que não acreditavam na possibilidade da jovem vir a acordar. Se estivéssemos, aqui, em busca de uma interpretação para os sonhos de Ariana, tal qual os especialistas em

sonhos procurados por Mikael, poderíamos afirmar que esses sonhos denotam a angustia latente da jovem com relação a sua carreira.

Entretanto, a questão não se resume a isso, sendo algo um pouco mais sóbrio, pois é uma profecia, uma queda literal, antes de ser psíquica, de modo que, assim como Orfeu, Mikael precisa descer até as profundezas do mundo mitológico para barganhar o retorno de sua amada. A diferença entre os dois, no entanto, apresenta-se pelo destino de Mikael Santiago ser superior que o destino de Orfeu, uma vez que o segundo carregava no peito apenas o desejo de rever o seu amor, enquanto que o primeiro leva consigo o destino de milhões de sonhadores terrestres que se tornam reféns no mundo de formas e pensamentos, devido a uma guerra entre as divindades oníricas. O destino de herói, a moira, remete não apenas a um, mas ao coletivo, tornando, assim, Mikael Santiago um herói trágico inserido em uma comédia – uma vez que, nos moldes da poética grega, a história que apresenta um final feliz deve ser encarada como comédia e não uma tragédia. Porquanto, assim como acontece com a ópera de Christoph Willibald Gluck (1762), o final de Mikael e Ariana se difere daquele proposto e difundido pela mitologia greco-romana.

Sendo assim, a história narrada em “Fios de Prata: Reconstruindo Sandman” pode ser vista muito mais como um “Reconstruindo Orfeu e Eurídice”, de modo que, tal qual Freud (1900) nos ensina em seu diálogo com os sonhos, podemos dizer que o mito primeiro, aquele que nos salta à vista, é apenas algo que tenta acobertar o mito diretor, e, tal como ocorre nos sonhos, para que se chegue em nossa consciência, o mito sofre alterações, deformações, antes de penetrá-la. Com isso, na literatura, portanto, os níveis de leitura vão se aprofundando cada vez mais.

Em face ao que foi abordado até aqui, outra questão poderia surgir: existe mesmo relação entre literatura e sonho? A resposta que tentaremos ofertar é simples: assim como acontece nos sonhos, existem conteúdos manifestos e pensamentos latentes que podem ser analisados, pois em cada obra literária existem inúmeros modos de leitura e interpretação. Isso pode parecer bastante óbvio, mas a multiplicidade de correntes e teorias presentes na literatura demonstram que ainda se busca um modo de compreensão mais completo sobre as obras, e, por isso, as várias teorias se encarregaram, há muito tempo de questionar, sobre o universo do livro e/ou o universo do autor. Com isso, questões sobre autonomia e pós-autonomia surgem dessa tentativa de compreender melhor uma obra, e as várias metodologias que surgem também tentam dar conta desse destrinchar de conteúdo.

Autores como Luciano Justino e Antonio Negri utilizam o termo *trabalho imaterial* para definir a potência de um trabalho que não está relacionado à produção de um material, mas a uma produção de uma subjetividade. Assim também acontece com a literatura e com os sonhos, em que ambos trabalham através de relações intelectuais, afetivas, subjetivas e singulares, em uma tentativa de construção e organização da estrutura social e/ou psíquica. Sendo assim, se nos ativermos ao que Gilbert Durand (1982) denominou de mitocrítica – uma análise que pretenda desvelar o mito subjacente por trás de uma obra –, o caminho que ele nos ensina a percorrer é bastante semelhante ao trilhado por Freud em sua jornada através dos estudos oníricos.

Tendo em vista o título da obra objeto de estudo, poder-se-ia atestar que o mito constituinte dela seria o mito de Morpheus, entretanto o presente trabalho visa mostrar como ela se utiliza dos domínios do deus moldador para confeccionar uma reconstrução do mito de Orfeu e Eurídice. Ainda assim, os demais mitos, tal qual ocorre nos sonhos, não são esquecidos ou sem importância, e aparecem, portanto, como os constituintes do universo literário proposto pelo autor, e o meio pelo qual a delimitação do contexto e do enredo se faz com verossimilhança. Desse modo, esta análise apela para os conceitos freudianos de *condensação* e *deslocamento*.

No que concerne ao primeiro conceito, temos as deidades, os conflitos e os sonhos como uma condensação de detalhes do Mito Latente, enquanto que, no que se refere ao segundo conceito, temos o deslocamento de uma história de amor e perdas para o de uma guerra entre várias entidades do mundo onírico. Durand (1982) relata sobre a observação de pontos convergentes e divergentes na obra que nos guiaria rumo ao encontro com o Mito Latente. Essas convergências seriam as semelhanças com o mito original, no caso o amor entre Mikael e Ariana (protagonistas do livro de Raphael Draccon) que, tal qual Orfeu e Eurídice, aventuram-se no mundo inferior em uma busca de volta ao lar. As divergências, poderiam ser exemplificadas, aqui, através do final que difere do trágico na mitologia greco-romana, ao ofertar uma segunda chance ao casal. Porquanto, podemos perceber uma semelhança clara entre as investigações dos dois autores, pois, tanto Freud quanto Durand tentam, a sua própria maneira, ensinar aos pesquisadores um olhar para além das questões ofertadas, uma visão mais profunda de seu objeto de estudo. No contexto literário, os conceitos como intertextualidade, interdiscursividade e palimpsesto também atuam nesse sentido.

Portanto, aqui, compreende-se o imaginário como um acervo de imagens da humanidade que compõe o complexo quadro das esperanças e temores de todos, para que se

possa se reconhecer nelas, conforme foi proposto por Durand, Freud e Jung, de modo que devemos nos ater ao fato de que as formas artísticas tendem a representar, com extrema sensibilidade, aquilo que, racionalmente, tendemos a ignorar; e foi através dessa inquietação em reconhecer, nas expressões artísticas, as questões referentes ao imaginário e suas funções simbólicas que se buscou organizar este trabalho.

Sendo assim, para Durand (1988), a imaginação é um fator inerente ao equilíbrio psicossocial, de modo que, em toda expressão artística, encontramos os meios de equilíbrio e as funções simbólicas que foram ali depositadas. Com isso, para que possamos, portanto, adentrar nesse universo, esse autor propõe uma nova metodologia, um modo de entrar em contato com o que está para além do texto, o *sermo mythicus*, ou mito director. Assim, ao entrar em contato com a Mitocrítica, pela primeira vez, é possível perceber que as ideias de Durand – apesar de inovadoras – fazem emergir, a consciência, questões estudadas anteriormente, e, ao adentrar nos estudos, as ideias foram se ampliando e a percepção de que elas se assemelhavam bastante as apresentadas por Sigmund Freud em seu método interpretativo dos sonhos. Portanto, neste trabalho, busca-se mostrar um pouco das convicções propostas pelo método de pesquisa que Gilbert Durand sugeriu para as ciências humanas e, principalmente, para o que ele chama de “ciências do texto” – a Mitocrítica.

Para isso, é importante ressaltar que os mitos e sonhos sempre andaram lado-a-lado, sempre como uma metáfora, um símbolo que nos permite a compreensão de algo mais profundo, assim como na obra de Raphael Dracon, em que mitos e sonhos se mesclam e produzem algo novo: *um mundo de formas e pensamentos*, e é assim que a literatura se apresenta a nós: como uma possibilidade de entrar em novos mundos, em novos pensamentos, novas culturas, entrarmos em contato com outras formas de existir, através de vários símbolos que nos guiam por caminhos que conseguimos reconhecer.

Assim, para melhor compreender essa ideia, vale ressaltar Estés (2005), parafraseando-a, ao dizer que, na literatura, encontram-se gravadas ideias e sabedorias infinitas que, durante muito tempo, recusam o desgaste, pois as histórias ensinam que as imagens, por vezes, são utilizadas para descrever a essência de algo: uma linguagem simbólica, metafórica, que ajuda o ser humano a compreender certas questões. Sendo assim, podemos dizer que ela está muito mais relacionada aos sonhos do que se pode imaginar.

Desse modo, as observações que faremos em nosso estudo sobre tais questões, encontram-se expostas da seguinte maneira: na seção um “MUNDO DE FORMAS E PENSAMENTOS: questões sobre Intertextualidade, Mitos e Sonhos” serão encontradas as

possíveis interlocuções entre intertextualidade, mitos e sonhos no livro *Fios de Prata: Reconstruindo Sandman*; na seção dois, “ENTRE SONO E VIGÍLIA: jornada de Mikael Santiago” será iniciado o estudo da jornada heroica de Mikael Santiago, observando os estudos de Joseph Campbell sobre a trajetória do herói, aprofundando-se na relação entre *Fios de Prata: Reconstruindo Sandman*, Sandman e o mito de Orfeu e Eurídice; na seção três, “POR VOCÊ EU IRIA ATÉ O INFERNO, ARIANE!”: Orfeu e Eurídice por Raphael Draccon”, será aprofundada a batalha travada no mundo onírico e nas divergências e convergências entre a história de amor de Mikael e Ariana e a história de amor de Orfeu e Eurídice; na seção quatro, “O FIO DE ARIANA: CONSIDERAÇÕES SOBRE A PERSONAGEM”, será estudado um pouco a personagem Ariana Rochembach, para compreender como ela se torna o fio condutor da narrativa; e, por fim, serão discutidos os resultados e feitas as considerações finais do texto dissertativo.

1. MUNDO DE FORMAS E PENSAMENTOS: questões sobre Intertextualidade, Mitos e Sonhos

Corroborando Umberto Eco (1978), quando define *romance popular*, pode-se dizer que o livro *Fios de Prata: Reconstruindo Sandman* é um romance popular, pois nasce como um instrumento de entretenimento para as massas, e não se preocupa em promover modelos heroicos para serem seguidos, mas sim modelos para que a população se identifique. O romance popular não inventa situações narrativas originais, ele segue a demanda dos leitores. Isso não quer dizer que não tenha valor, ou que não deva ser considerado, mas sim que se deve perceber que tais fabulas e personagens são popularizados pela cultura de massa e atraem o público. A ideia de *reconstruir Sandman* é um exemplo claro disso: o personagem Sandman, ou Morpheus, do escritor britânico Neil Gaiman, é muito popular entre os aficionados por romances gráficos. São 75 HQ's que narram as aventuras do deus dos sonhos e de seus irmãos, ou seja, os sete perpétuos (Sonho, Morte, Destruição, Desejo, Delírio, Desespero e Destino. No primeiro volume de HQ, encontra-se Sonho (ou Morpheus) aprisionado por um grupo de humanos que desejavam aprisionar o seu irmão, Morte, para que possam comandar seus poderes e se tornarem

imortais. Devido ao erro na captura da divindade, eles acabam gerando o caos em Sonhar, a casa de Sonho, o que resulta em vários problemas para a humanidade: pessoas que não conseguem mais dormir, ou que não conseguem acordar. Esse é o ponto de partida da saga criada por Neil Gaiman. Em contrapartida, o romance de Raphael Draccon tem início com um sonho do protagonista, o qual entra em contato com o Sonhar que são, também, nessa versão, os domínios do deus do Sono. Entretanto, a história se concretiza a partir de um homem, Mikael, e de suas aventuras no reino das divindades. Em determinado momento da obra, Draccon utiliza seu personagem para questionar as ideias da obra de Gaiman, a conversa que se dá entre Lúcio Vernon e Mikael é a seguinte:

- Na verdade, o deus do sonar é um só. Você se refere aos seus três filhos.
- Que seja. Não são três deuses menores?
- Não para nós.
- Como não?
- Eles e todos os deuses gregos e troianos e hindus e americanos e alienígenas nada mais seriam que uma mesma experimentação da mesma força.
- O senhor está me dizendo então que voltamos ao conceito de...
- Do Creador experimentando a própria criação.
- Isso é louco.
- Isso depende do seu conceito sobre normalidade. Se você se considerar normal apenas tudo que lhe é reconhecível, conhecido e característico, então qualquer informação fora dessa realidade própria de pensamento será considerada *anormal*. Mas não concorda que isso limitaria bastante sua visão da vida?
- Possivelmente...
- Então. Na verdade o que Gaiman teve como *inspiração* e chamou de Perpétuos são os estados da consciência necessários às Musas de Madelein, para que se manifestem...
- Ainda acho loucura.
- Filho, quando artistas criam suas maiores obras? Pois não o fazem quando em total estado de *delírio* ou *desespero*? Por meio de um *sonho* desperto, ou da sina de cumprir seu próprio *destino*? Não manifestam suas ideias para saciar seus *desejos* materiais ou manifestam a *destruição* de doutrinas ou conceitos? E me diga: para que serem reconhecidos, muitos deles não apenas debatem, mas também necessitam da *morte* para atingir a consagração? (DRACCON, 2012, p.168)

Partindo desse diálogo é possível perceber o que Umberto Eco (1991) afirma, quando diz que o modelo de entretenimento em massas não se propõe a criar modelos de virtude, tanto quanto descrever, com certo cinismo, personagens realistas que se instauram em uma espécie de otimismo trágico (p.90). Na conversa acima, encontra-se uma discussão sobre crenças em divindades, acima disso, encontra-se um questionamento e uma clara modificação na mitologia criada por Neil Gaiman. Assim, quando Lúcio Vernon fala sobre como os personagens mitológicos de Gaiman são os estados de consciência inerentes ao trabalho das Musas, das Belas Artes, resta evidente o toque de ironia, pois essa é uma das interpretações possíveis para os leitores das HQ's de *Sandman*.

Dito isso, ao falar em literatura popular, ou um romance popular, deve-se ter em mente um recorte epistêmico que é tanto local e geográfico quanto um local imaginário. Desse modo os denominadores em comum que devem ser analisados são referentes aos *elementos internos* (como a língua, os temas e as imagens) que aparecem na obra e os elementos sociais e psíquicos que se formalizam (uma crítica literária, um público e os mecanismos de transmissão) e se comunicam. Sendo assim, esse modelo de literatura acaba por popularizar determinadas impressões sobre esse imaginário – no caso sobre o Brasil – com suas particularidades, vícios de linguagem e formas de se expressar, que tendem a se diferenciar da literatura produzida em outros países, devido às diferenças culturais presentes em cada região e em cada povo, de modo que o escritor se aprofunda na construção de sua narrativa sendo possível isolar, deformar, selecionar e singularizar traços e características atribuídas a esse determinado local, com o objetivo de caracterização do mesmo (GARBUGLIO, 1979).

É importante ressaltar, também, que essa tendência é notável na literatura brasileira, desde o início dos escritos sobre o Brasil que o descreviam como exuberante, opulento e exótico, daí surgindo a predominância ao pitoresco (GALVÃO, 2000). No entanto, foi com as oposições entre os costumes da corte, proveniente da Europa, e os costumes sertanejos, que a autenticidade brasileira foi tomando forma e, portanto, permitindo que aparecesse na literatura a retratação dos heróis que passariam a representar uma “épica popular” que mistura realidade e imaginário (AYALA, 2016, P.13), e essa tendência não se restringe aos romances populares.

Quando se fala, popularmente, em cultura brasileira, é possível se remeter aos estereótipos como: “país do carnaval”, “país do samba” e “o país do futebol”, o que, segundo Mario Filho (2003), põe-nos diante de um conflito entre duas forças – a racionalidade e a irracionalidade – que fazem parte da vida dos homens de uma sociedade híbrida como a brasileira, que é cheia de raízes ameríndias, europeias e africanas, e acabam por possibilitar a

sublimação que outrora foi buscada em instituições como exército, marinha e aeronáutica, acabando por se estabelecer nos “atos heroicos” do futebol. Dito isso, podemos afirmar que o futebol, tal como quaisquer outros campos de experiências humanas que permite o certame internacional, consiste em um campo de sublimação dos instintos de dominação do homem, e por isso mesmo é que a rivalidade se torna tão imprescindível, pois é uma saída para a agressividade do homem. Sendo assim, podemos concordar com Origuela (2014) quando afirma que:

O futebol reúne muitas coisas em suas multidimensões: é jogo, esporte, rito e espetáculo. A paixão pelo futebol é tão grande que muitos brasileiros esquecem que ele foi inventado na Inglaterra e pensam que ele é como a feijoada, o carnaval, o samba, um produto brasileiro. Isso acontece porque provavelmente promove sentimentos básicos de identidade individual e coletiva no povo brasileiro. O futebol mobiliza e apaixona as pessoas. É uma atividade dotada de multivocalidade, ou seja, podemos entendê-lo e vivê-lo simultaneamente de muitos pontos de vista (p.17).

Dito isso, o brasileiro percebe no futebol a possibilidade de se tornar um herói, e realizar feitos admiráveis, por sua bravura e destemor (GOMEZ & SAID, 2015, p. 13). O herói, como se sabe, tende a ser o grande protagonista das narrativas, e a exploração dessa figura se inicia durante o período grego, no qual a mitologia se confundia com a realidade e as pessoas não diferenciavam o mito da realidade e, como exemplo desse herói, pode-se citar Hercules e Ulisses. Segundo Martin Feijó (1984), “*os mitos refletem sempre um medo da mudança*” (p. 13) e, através desse medo das transformações, o herói surge para consolar os humanos e suas fraquezas. Com o desenvolvimento das sociedades mais organizadas e a difusão da cultura escrita, a figura do herói se modifica, saindo do caráter mítico e adentrando em um viés mais político-ideológico, como, por exemplo, pode-se citar a figura de Alexandre da Macedônia, um modelo real de pessoa-personagem, que possuía conhecimentos filosóficos e militares e que, por ter uma história repleta de vitórias, cresceu e se transformou num mito. Ainda nas palavras de Feijó, temos que, como um gênio, o herói deve conquistar não apenas a admiração pelos seus feitos e sua coragem, mas também o afeto de seus povos pelo caráter de suas virtudes, pois, somente assim, ele atingirá a eternidade (p.28).

Essa admiração e afeto que são provenientes da figura heroica é passada, em nossa cultura, para os jogadores de futebol. Não estamos, aqui, dizendo que a figura do jogador de futebol é um mito, mas que ele é tido, em nossa sociedade contemporânea, como um herói, ou

seja, alguém que consegue realizar feitos inimagináveis e admiráveis, sendo um dos estereótipos constituintes do povo brasileiro. Diante disso, podemos afirmar que o futebol é um dos elementos-chave para a compreensão da cultura brasileira e, portanto, do povo brasileiro.

Assim, sendo o jogador de futebol uma figura de destaque, até mesmo heroica na sociedade brasileira, pode-se compreender que colocá-lo como protagonista de uma obra literária abarca questões psíquicas e sociais profundas no que tange à identidade cultural, e ainda possibilita a entrada da obra nos moldes de uma literatura que é feita para as massas, e que é, como o próprio futebol, um entretenimento. No livro *Fios de Prata: Reconstruindo Sandman*, de Raphael Draccon, é isso o que acontece. Mikael Santiago é, popularmente, conhecido como Allejo, nascido em uma pequena cidade no interior do Brasil e desde cedo aprendeu a falar inglês e começou a almejar se tornar um grande jogador de futebol. Com o passar dos anos e trabalho árduo, Mikael consegue atingir seu objetivo e se torna um prodígio do futebol internacional. Seu talento o faz ganhar fama e é o responsável por fazê-lo ganhar a alcunha:

Allejo.

Era esse o nome como o mundo conhecia Mikael Santiago. O nome de batismo vinha da variação de Miguel, arcanjo que dava nome ao seu dia de nascimento. O nome por si só já era forte e poderia ter vingado facilmente em sua carreira como esportista. O detalhe, entretanto, era que a habilidade e talento apresentados em campos brasileiros eram tamanhos, que mal pareciam humanos, beirando o sobrenatural. Alguns comentaristas acusavam-no de fazer pelo futebol o que os Beatles fizeram pelo pop. Tal prodígio fez com que torcedores levassem para as arquibancadas uma brincadeira que havia começado pelas redes sociais e se espalhado como um inesperado marketing viral: um vídeo editado de maneira amadora, comparando a habilidade sobre-humana do garoto com a de um antigo personagem clássico de videogame, que os piadistas comparavam a Pelé. O vídeo tomou proporções inesperadas. E em pouco tempo ninguém sabia mais que era Mikael Santiago (DRACCON, 2012, p.21).

Como explicado pelo próprio autor, o nome *Allejo* foi dado ao personagem como homenagem ao famoso jogador de futebol de uma série de jogos virtuais (desde a década de 1990) de mesmo nome e, que é considerado “o maior jogador de futebol que jamais existiu”.

Entretanto, vale ressaltar que *Allejo* é um nome teutônico que significa “homem que defende com garra”. Curiosamente, os três nomes do personagem possuem significados semelhantes e complementares, uma vez que *Mikael* é um nome hebraico que, como dito por Draccon, dá nome ao arcanjo responsável pelo exílio dos anjos caídos e pela luta contra o adversário dos céus, enquanto que *Santiago* faz referência ao santo católico que é conhecido como “aquele que é justo”.

Sendo assim, o personagem de Draccon, etimologicamente tem base na justiça e na perseverança para derrotar seus inimigos. Com isso, é importante perceber que o destino do personagem está traçado até o nome que ele recebe, tal qual acontecia nas narrativas gregas, uma vez que a jornada heroica de Mikael Santiago é voltada para a justiça e reparação em meio às batalhas, tornando-se, portanto, arquetípico. Um arquetipo do tipo egóico, o qual o próprio Herói, que deseja provar seu valor, tem, como objetivo, que melhorar o mundo, e, como seu maior medo, tem a vulnerabilidade.

No tocante à história criada por Raphael Draccon, temos o herói brasileiro na figura de Mikael, um grande jogador de futebol que é reconhecido e valorizado (até mesmo financeiramente) pelo mundo todo. Desse modo, a construção de uma narrativa com valores, ideias e características da sociedade brasileira é estabelecida, entretanto, a história não é construída na localização geográfica do Brasil, pois o personagem viaja para outros países e mesmo para outras dimensões enquanto a história vai acontecendo, o que acaba por resultar em uma literatura fantástica, sendo o termo fantástico derivado do grego *phantastikós*, que se refere àquilo que é criado pela imaginação.

O romance de Draccon passa, portanto, pelo que Selma Calasans Rodrigues (1988) nomeia como texto fantástico, ou seja aquele que nos oferece um diálogo entre razão e desrazão, admitindo o mistério e com ele se debatendo; no entanto, essa hesitação que está no discurso perpassa as páginas do livro e permite que o leitor permaneça com a sensação de que a fantasia supera a realidade, de modo que, se na diegese encontramos os deuses Phobotor, Morpheus e Phantosos travando uma batalha pelo governo do mundo dos sonhos, e isso acaba por resultar em prejuízos no mundo em que vivemos, não devemos nos incomodar com tal situação, pois ela se torna, para nós algo plausível, verossímil, e, mesmo que racionalmente se não acredite que aquela história está acontecendo, permanece no leitor um sentimento de “*e se...*” que denota sempre a possibilidade de ser ou existir, como se pode ver logo nas primeiras páginas, quando o autor começa a delimitar sua história:

Acima da escuridão de Gaia, antigamente, quando o mundo era tomado pelo efêmero, havia a noite e a sombra primitiva, gerada no instante da Criação. A primeira sombra vinha de Nix, a deusa da noite, a entidade soturna e primordial, nascida diretamente do caos. A segunda vinha de Érebo, senhor das brumas escuras que envolviam as margens do mundo e preenchiam os profundos abismos entre a Terra e o reino de Hades (...) Da união de Nix e Érebo, várias outras entidades foram geradas e ganharam essência, incluindo as Moiras, as três irmãs que determinam o destino e o fio da vida dos seres humanos. (DRACCON, 2012, p.09).

Como é possível observar no trecho destacado acima, Raphael Draccon inicia sua narrativa de forma semelhante às mitologias que tentavam dar conta da explicação de como o universo foi gerado. É esse sentimento de reconhecimento que permite ao leitor acreditar no universo que ele cria. Sendo assim, podemos nos remeter, aqui, ao conceito de *mimesis* proposto por Aristóteles em sua *Poética*, o qual afirma que a poesia é uma imitação, diferenciando-se basicamente a partir de três aspectos: I) por imitações, que ocorrem nos diversos meios; II) por imitarem diferentes objetos; e III) por imitarem de modos diversos, e não da mesma maneira. Nesse sentido, mesmo que as poesias imitem através do ritmo, da linguagem e da harmonia (separadas ou conjuntamente) acabam por apresentarem diferentes resultados. Essa imitação é o que devemos chamar de *mimesis*, a qual, seria, portanto, a marca distinta da natureza imitativa da arte literária. Com isso, temos as imitações da realidade, ou seja, as criações de novas realidades possíveis que permitem à literatura fantástica passar uma ideia crível.

Retomando a questão da verossimilhança, pode-se destacar que a construção do protagonista, Mikael, parte daquilo que Lukács denomina de *herói degradado*, ou seja, a ideia da perda da imanência do sentido de ser herói (CALDAS, 2000, p.22), devido a sua necessidade de uma mediação social para alcançar a transcendência, o que só seria efetivo ao passar pela degradação. Essa fórmula heroica, se assim pode ser chamado, faz-se presente nos romances populares exatamente por promover a empatia e possibilitar a identificação do leitor.

Porquanto, temos, na obra de Raphael Draccon, uma literatura fantástica brasileira, que, mais especificamente, é uma narrativa com traços epicizantes, por narrar uma história de “homens superiores”, que se inspira na gesta heroica dos campos de batalhas para celebrar personagens que são, fundamentalmente, heróis de uma nação. Entretanto, ela se encaixa mais no âmbito da cultura de massas e promove um diálogo com a mitologia e, por isso mesmo,

apresenta uma mescla de ação, amor e aventura. No caso, Mikael Santiago, o maior jogador de futebol de todos os tempos.

1.1.Intertextualidade:

Se, em primeiro lugar, tentamos realizar uma compreensão sobre o universo no qual o livro *Fios de Prata: Reconstruindo Sandman* foi criado e chegamos à conclusão de que a obra se encaixaria em uma literatura fantástica brasileira, e, a partir daí, passamos a compreender como o mundo criado por Raphael Draccon se torna, de fato, verossímil, devido, principalmente, às figuras heroicas que permeiam o imaginário popular do futebol brasileiro – Neymar, Pelé, Garrincha, agora precisamos ter em mente a conclusão feita por Todorov (1979) de que o modo de narrar, ou ainda, o emprego de locuções introdutórias, modifica a relação entre o sujeito da enunciação e o enunciado, de modo que não nos encontramos imersos em um mundo de fantasia sem nenhuma referência ao mundo real. Do contrário, mesmo nas narrativas de cunho fantástico, a referência com a realidade se faz extremamente importante, de forma que a introdução de um *narrador representado* que instaure a hesitação, seguindo uma lógica de análise dos acontecimentos, também é linear e sem complexidades (SÁ, 2003, p.44), o que, de fato, relaciona-se com o que T.S. Eliot chama de *suspension of disbelieve*, isto é, essa hesitação é a ideia de que a consciência interna da narrativa não precisa ser questionada para ser compreendida, o que é exemplificado nos sonhos narrados em *Fios de Prata: Reconstruindo Sandman*, uma vez que, como foi dito anteriormente neste trabalho, não se precisa buscar o conteúdo inconsciente do sonho dos personagens, pois eles se constituem como parte da vida de vigília dos mesmos.

Assim, a função do narrador é a função do Bardo, um modo de contar histórias. Bellemin-Noel nomeia como “efeito citação” a apresentação de fatos narrados unidos às referências do mundo real, do cotidiano das pessoas, como podemos ver a seguir:

A música de sua apresentação ecoou pelo sistema de som, e ela sabia que não havia volta. Foi quando iniciou a série, ainda que não mais escutasse o estádio. Fez suas passadas para executar os *full-out* e as rondadas. Reversão lateral; passada de mãos. Tudo conforme o indicado. Quando aterrissou em um dos seus carpados, contudo, os pés sentiram o frio. O mesmo frio do chão que se

tornara plano e extremamente congelante em seus pesadelos, por onde dançava batidas de *hip-hop* com o corpo nu exibido para demônios. De súbito, o mesmo medo lhe invadiu a mente. O medo do fracasso. A plateia de sombras começou a emitir o mesmo som de cães sendo espancados, e cada movimento que ela fazia não era mais dotado de aplausos, mas de vaias que lembravam o gargalhar de hienas (DRACCON, 2012, p.128).

Como podemos ver, o trecho acima fala de uma apresentação de ginástica olímpica, que possui os elementos que conhecemos: os passos da ginástica, a música e a atmosfera. O autor utiliza detalhes concretos do público leitor para estabelecer uma ligação emocional com a cena, de modo que também se faz presente os medos da personagem, suas lembranças e seus sonhos, o que possibilita a preparação psicológica para o que está por vir. Assim, encontramos Ariana Rochembach, uma ginasta brasileira, e o interesse amoroso de Mikael Santiago. No momento, ela se encontra realizando uma apresentação importante para a classificação da equipe brasileira para as Olimpíadas. Também é nessa apresentação que Ariana sofre a queda e, posteriormente, culmina em um estado de coma. Com isso, é possível perceber, no momento narrado por Draccon, um caráter quase que alucinatório na personagem, que mistura a vida onírica e de vigília. É a hesitação que foi tratada anteriormente.

Consoante a isso, pode-se atestar que, para contar uma história, é preciso nos apropriar de vários contos e discursos para poder passar a ideia adiante. Essa ideia se assemelha com a conceitualização que Julia Kristeva (2005) faz da semiótica – que é a relação da linguística com outras áreas de conhecimento, como a matemática e a física – que proporciona um empréstimo de terminologias novas e a subversão das antigas: o jogar com a novidade da não-novidade (p.35). Assim, pode-se dizer, que é um cruzamento de palavras.

Com efeito, temos em Bakhtin a ideia de um discurso do outro, ou seja, é um trabalho em torno do discurso de outra pessoa e das estratégias de citação que se configuram como um estudo *metaenunciativo*, visto que a citação não dá conta apenas de um processo de “colagem” discursiva, mas da própria estruturação do discurso de outrem (ALÓS, 2006, p.02), sendo um espaço textual múltiplo (KRISTEVA, 2005,p.183), isto é, aquilo que chamamos de intertextualidade.

Assim, Gerald Genette (2010), por sua vez, fala sobre palimpsesto ou hipertextos:

Um palimpsesto é um pergaminho cuja primeira inscrição foi raspada para se traçar outra, que não a esconde de fato, de modo que se pode lê-la por transparência, o antigo sob o novo. Assim, no sentido figurado, entenderemos por palimpsestos (mais literalmente: *hipertextos*) todas as obras derivadas de uma obra anterior, por transformação ou por imitação. Dessa literatura de segunda mão, que se escreve através da leitura, o lugar e a ação no campo literário geralmente, e lamentavelmente, não são reconhecidos. Tentamos aqui explorar esse território. Um texto pode sempre ler um outro, e assim por diante, até o fim dos textos (p.07)

Porquanto, o palimpsesto é a sobreposição de textos, uma leitura em camadas, nas quais vão se apresentando outros textos anteriores que ajudaram a dar origem a este. Essa sobreposição é o que se encontra claramente em *Fios de Prata: reconstruindo Sandman* – a interlocução de Raphael Draccon, Neil Gaiman e mitologia greco-romana. Com isso, podemos ir além e dizer que esse é o mundo de formas e pensamentos criado por Raphael Draccon, um mundo no qual as referências à cultura popular são feitas a todo tempo, e não se restringem a uma área de conhecimento específica, podendo citar, por exemplo: J.K. Rowling, Tolkien, Freud, Jung, Dante Alighiere, Shakespeare, Neil Gaiman e Lovecraft. Essas citações são feitas no decorrer da narrativa para explicar o mundo mítico no qual os personagens estão inseridos: um mundo criado por fantasias e desejos humanos que, muitas vezes, são imortalizados na cultura, pois é através dos pensamentos humanos que as coisas tomam forma no mundo dos sonhos; é através do pensamento humano e da imaginação dos poetas que nascem os mitos e suas criaturas e, portanto, quando esses seres passam a ter poderes mais fortes, devido aos pensamentos que lhe dão autonomia e poder, eles são capazes de influenciar o mundo real, o que se pode ver nos trechos a seguir:

Um mundo é dotado de formas e pensamentos e essência espiritual. Todos os dias, milhões de pessoas sonham e rezam, e oram, reforçando uma espiritualidade baseada em arquétipos, metas, desejos e medos. Alguns espíritos buscam redenções de angústias; outros, o sincero perdão dos pecados. Entidades maiores que os homens e menores que os anjos vigiam toda uma estrutura de intuições, pensamentos, consciência e intenção em um cenário de quintessência, nascido de forças transcendentais. O pensamento de um ser humano nessas terras se mostra tão potente e tão devastador, que pode

dar a gênese a deuses menores e destruir para sempre entidades esquecidas.
(DRACCON, 2012, p.130)

Ou:

Tu inspirastes Rowling e foi nas terras de Morpheus que se moldou Hogwarts.
Tu inspirastes Tolkien, e foi nas terras de Phantasos que se anexaram as extensões da Terra-Média. Tu inspirastes Lovecraft, e em minhas terras se fixou Miskatonic. Então eu te pergunto com sinceridade, anjo: até onde vai tua vontade de ser coadjuvante em um mundo de formas e pensamentos?
(DRACCON, 2012, p.141)

E, ainda:

- Doutor... – Allejo assumiu uma nova postura na cadeira. – E quanto a interpretação dos sonhos?
- Jung?
- Sim. Jung.
- O que tem?
- Acha que ela se aplica ao nosso caso?
- Para uma pessoa com a sua responsabilidade, acho que sim.
- Por que diz isso?
- Jung mostra que sonhos podem ser compensatórios, na medida em que devem servir de mensagens que o inconsciente quer enviar ao consciente. Pensando nisso, a interpretação dos símbolos oníricos procede de valiosa importância. – uma pausa para que eles absorvessem a informação. – Isso pode ser uma forma dessa área do cérebro querer corrigir ou ratificar determinadas reações e atitudes importantes ao processo de individualização (DRACCON, 2012, p.116).

Tendo em vista os trechos acima, pode-se compreender que essa é a proposta do livro de Raphael Draccon: falar sobre a existência de um mundo que é influenciado diretamente pelas criações de outras pessoas e pelas entidades poderosas que foram retratadas no decorrer da existência humana – os deuses. Sendo assim, a história de Mikael Santiago é a jornada contemporânea de um herói brasileiro em meio a criaturas mitológicas.

1.2.Mitos

Segundo Joseph Campbell (1989), o mito é a abertura secreta através da qual as inexauríveis energias do cosmos penetram nas manifestações culturais humanas (p.15), pois ele visa explicar a determinada cultura os principais acontecimentos da vida, como a origem do mundo e dos homens, por exemplo. Estudar os mitos se trataria, pois, de estudar as questões referentes à condição humana e a seus desafios. Nas palavras de Markus Gabriel (2012):

Um exemplo moderno de interpretação alegórica da mitologia são as *Mitológicas* de Levi-Strauss. Segundo Levi-Strauss, a mitologia consiste em mitemas, elementos que estruturam o pensamento nativo e que se acrescentam aos mitos em sentido estrito. A tarefa da teoria estruturalista da mitologia consiste em tornar os mitemas explícitos e redescrever o(s) modo(s) como estão combinados, de tal forma que eventualmente se consiga uma compreensão das oposições que estruturaram um campo de sentido (p.101).

Desse modo, o mito é visto, na contemporaneidade, de forma oposta ao que ele se propôs ser durante os tempos mais antigos. Se antes o mito explicava sobre a humanidade, hoje a humanidade busca explicar o mito. Para Micea Eliade (1972), com o tempo e as modificações do mundo artístico busca um novo começo, ou um eterno-retorno que espera reatualizar determinados eventos decisivos da existência humana e, portanto, reviver eventos primordiais como nos mitos. Mais uma vez, pode-se citar o caso da psicanálise de Freud, que se apropriou do mito de Édipo para falar de uma angústia inerente à humana, ou mesmo falar sobre Jung e seu complexo de Elektra, que, também, tentava dar conta de uma questão humana. Ambos, na verdade, falam sobre as relações entre filhos e progenitores e a rivalidade que eles acabam por desenvolver em algum momento da primeira infância.

Vale ressaltar que as referências míticas permeiam o livro *Fios de Prata: Reconstruindo Sandman* desde o seu título. Em primeiro lugar podemos nos atentar ao fato de que as Moiras, ou senhoras do destino da mitologia grega, eram responsáveis por fabricar, tecer, e cortar o *fio do destino* de todos os indivíduos. Em segundo lugar, no cristianismo,

encontra-se alusão a *corrente de prata* (Eclesiastes, capítulo 12, versículo 6) em seu livro sagrado, e pressupõe que essa corrente é a responsável por fazer ligação entre o corpo e o espírito dos homens, sendo o fio que amarra a existência humana. Em terceiro lugar, a ideia de *reconstruir Sandman* é uma referência direta ao universo criado pelo autor britânico Neil Gaiman que, por sua vez, remete à mitologia grega dos oníres, ou seja, as divindades responsáveis pelo sono e o sonhar.

Para além das questões superficialmente expostas no título da obra, encontram-se, em seu enredo, as versões encarnadas de algumas divindades gregas: I) Morpheus, o deus dos sonhos da mitologia grega, que é responsável por assumir a forma das pessoas amadas para que o sonhador tenha bons momentos durante o sono e consiga o descanso necessário; II) Phobertor, o deus dos pesadelos, que é o responsável por assumir formas bestiais, e os maiores medos dos sonhadores, sendo ele o responsável pelos sentimentos de angústia e de pânico durante o sono, provocando a impossibilidade de relaxar após dormir; e III) Phantasos, o deus da fantasia, que assume a forma dos objetos inanimados, ou possibilita o surgimento de criaturas puras e reconfortantes, sendo ele o responsável pelos sopros de inspiração que o ato de dormir oferta aos homens.

Ainda no que se refere a mitologia grega, encontramos em *Fios de Prata: Reconstruindo Sandman*, o Anjo dos sonhos, Madeline, que lidera as nove musas do Olimpo: Calíope, a musa da eloquência; Clio, a musa da história e da fama; Érato, musa da poesia lírica; Euterpe, musa da música; Melpômene, musa da tragédia; Polímnia, musa da poesia sagrada; Terpsícore, musa da dança; Talia, musa da comédia e das festividades; Urânia, musa da astronomia. Entretanto, devemos dizer que o Anjo Madeline é a única entidade dessa lista que não deriva da mitologia grega, sendo ela a criação do próprio autor e parece fazer referência à Marcel Proust (2006):

acabrunhado com aquele triste dia e a perspectiva de mais um dia tão sombrio como o primeiro, levei aos lábios uma colherada de chá onde deixara amolecer um pedaço de madalena. Mas no mesmo instante em que aquele gole, de envolta com as migalhas do bolo, tocou o meu paladar, estremei, atento ao que se passava de extraordinário em mim. Invadira-me um prazer delicioso, isolado, sem noção da sua causa. Esse prazer logo me tornara indiferentes as vicissitudes da vida, inofensivos os seus desastres, ilusória a sua brevidade, tal como o faz o amor, enchendo-me de uma preciosa essência: ou antes, essa

essência não estava em mim; era eu mesmo. Cessava de me sentir medíocre, contingente, mortal. De onde me teria vindo aquela poderosa alegria? Senti que estava ligado ao gosto do chá e do bolo, mas que o ultrapassava infinitamente e não devia ser da mesma natureza. De onde vinha? Que significava? Onde aprendê-la? (p.71-72).

O Anjo Madeline de Draccon é semelhante a madalena de Proust, pois ela e seus domínios enchem os sonhadores de uma *preciosa essência*, comanda as inspirações no sonar e, portanto, enche a vida dos mortais com inúmeros prazeres, que eles nem sabem de onde vêm. Ela é um dos postos-chave da história, pois é a Senhora dos Sonhos Despertos, e em suas próprias palavras:

Eu sou a única que possuí um local nessa região apto a receber sonhadores *despertos*. Foi a mim, Amaldiçoado, que o dramaturgo veio pedir a benção antes de retornar, que o surdo tirou força para enfrentar o infortúnio que escolhera e montar a sinfonia, que o Divino pediu ajuda para pintar a capela. Alguns deles vêm a mim à noite para sonhar dentro de seus próprios sonhos. Mas antes disso, eles vêm a mim acordados para buscar inspiração. *Acordados*, Lorde Phobetor! Em meus reinos, ao lado de minhas afilhadas que são suas Musas, eles escrevem suas melhores obras, compõem suas melhores músicas, despertam seus maiores dons e visualizam suas maiores glórias (DRACCON, 2012, p.55-56).

Nessa elocução, o Anjo Madeline negocia com Phobetor o direito aos sonhos dos protagonistas: Mikael e Ariana. Madeline acredita que, se tiver sob seu domínio os sonhos de Mikael, pode vencer a luta contra Morpheus pelo domínio do mundo dos sonhos. No entanto, para conseguir isso, ela precisa fazer uma troca, pois os sonhos de Mikael fazem parte do domínio de Phobetor, então ele lhe oferece Mikael em troca de Ariana.

1.3.Sonhos

Sonho, Pesadelo e Fantasia: essa é a tríade que governa o romance de Raphael Draccon. Quando falamos em sonhos, é praticamente impossível não pensar nas contribuições de Sigmund Freud, no ano de 1900, em que propõe a teoria de que os sonhos possuem duas vertentes interpretativas: o conteúdo manifesto, que fica na lembrança do sonhador ao acordar, e o conteúdo latente, que fica atrás das barreiras de censura do inconsciente. Para melhor explicar esse conteúdo latente, Freud faz uma analogia com a imprensa, ou seja, a supressão de textos jornalísticos que são considerados nocivos ou desagradáveis, visto que, a censura opera uma deformação no sonho, devido a um dos mecanismos de defesa: condensação e deslocamento, sendo o primeiro “a compressão de vários elementos em um único elemento manifesto”, e o segundo “uma substituição da roupagem verbal por outra similar e mais adequada” (MEZAN, 2001, p.82).

Para Freud, os sonhos são, ainda, *a realização de um desejo inconsciente* (1900, p.644) que pode ser apreendido, e mesmo compreendido, se estudado a partir das imagens e símbolos que se manifestam ao sonhador e lhe deixam pistas para que possa se chegar à questão latente que o sonho possui. Pouco tempo depois do que foi proposto por Freud, seu discípulo Carl Gustav Jung aprofunda os estudos sobre os sonhos e proclama que eles são uma mensagem do inconsciente que mostra a existência de um impasse, *cul-de-sac*, onde não se enxerga saída alguma. Sendo assim, nós sonhamos sobre nossas questões, nossas dificuldades, por isso que nossos sonhos são independentes de nossa consciência; são valiosos e difíceis de ler e, portanto, são nossa tentativa de encontrar uma saída para as nossas dificuldades, de modo que cada sonho é uma mensagem direta e pessoal que é enviada ao sonhador, como uma comunicação que utiliza sonhos universalmente conhecidos, mas que agem sempre de modo individual, e só consegue alcançar uma interpretação através de um “código” que é singular (JUNG, 1928).

Jung acreditava que a psique humana é constituída por dois polos fundamentais: consciente e inconsciente. O primeiro tendo relação com a moral, o intelecto e possui um centro: o “Eu”, enquanto que o segundo é dividido em dois: inconsciente individual, composto pelas experiências de vida do indivíduo, e o inconsciente coletivo, que seria a camada mais profunda, aquela disposição herdada da mente primitiva e que pode ser explicada através dos mitos. Sendo assim, os sonhos não seriam uma manifestação de um desejo inconsciente, mas sim uma compensação para oferecer o equilíbrio na vida psíquica, em suas palavras:

Certos acontecimentos de que não tomamos consciência permanecem, por assim dizer, abaixo do limiar da consciência. Aconteceram, mas foram absorvidos subliminarmente, sem nosso conhecimento consciente. Só podemos percebê-los nalgum momento de intuição ou por um processo de intensa reflexão que nos leve à subsequente realização de que devem ter acontecido. E apesar de termos ignorado originalmente a sua importância emocional e vital, mais tarde brotam do inconsciente como uma espécie de segundo pensamento. Este segundo pensamento pode aparecer, por exemplo, na forma de um sonho (JUNG, 1964, p.23).

Tendo em vista o que foi dito sobre os sonhos, podemos dizer que eles são enigmas com características poéticas, com linguagem hieróglifo de imagens e símbolos (SHAMDASANI, 2011, p.120). Dito isso, poderemos adentrar em outras questões: o que são os sonhos despertos? É algo criado para a narrativa de Raphael Draccon?

Primeiramente, é importante dizer que não foi uma criação do autor. Os sonhos despertos são o que a psicologia chama de *sonhos lúcidos*. Eles são um fenômeno psicológico milenar, presente na cultura de diversos povos. Apesar disso, só há pouco os sonhos lúcidos foram alvo de investigação científica; sua comprovação empírica é recente, datando do início da década de oitenta (LABERGE, 1990 apud SÁ & FERNANDES, 2016, p.01). É válido dizer, no entanto, que essa é uma área ainda pouco estudada pela psicologia, pois desperta muita descrença. Pesquisadores como Hall e Bryllowski (1991) são rigorosos ao comparar a experiência de *sonhos lúcidos* com a técnica jungiana chamada “imaginação ativa”, na qual a consciência é rebaixada e surgem imagens independentes, devido às fantasias com energia psíquica de alta carga que emergem do inconsciente. Assim, pesquisadores acreditam que a confusão entre fantasia e sonho se faz presente na medida, e que é através dessas fantasias que se reproduzem os sonhos, a partir do poder criativo e inconsciente da mente, pois a fantasia se refere à vida imaginária do sujeito e à forma que ele representa para si mesmo, sua história ou suas origens, ou seja:

O trabalho mental vincula-se a uma impressão atual, a alguma ocasião motivadora no presente que foi capaz de despertar um dos desejos principais do sujeito. Dali retrocede a lembrança de uma experiência anterior, na qual

esse desejo foi realizado, criando uma situação referente ao futuro que representa a realização do desejo (FREUD, 1907. p. 153).

Dessa forma, o termo *fantasia* tem relação com o conceito de *fantástico* que nos referimos anteriormente, uma vez que se conecta à ideia de verossimilhança que é, portanto, um desejo estético de preencher um vazio entre as coisas e as palavras (RODRIGUES, 1988, p.26).

1.4. Mundo de Formas e Pensamentos

Tendo em vista as questões acerca da intertextualidade, dos mitos e dos sonhos que discutimos acima, é necessário discutir um pouco sobre o universo criado por Raphael Dracon em *Fios de Prata: Reconstruindo Sandman*. Como já foi mencionado, a história retrata a jornada de Mikael Santiago, um jogador de futebol brasileiro que foi comprado pelo *Paris Saint-Germain Football Club*, mediante a transação financeira mais cara do futebol internacional. Por isso mesmo, a história se inicia com Mikael na França, tendo dificuldades em aprender a nova língua. É importante perceber, no entanto, que, mesmo que a história tenha início em uma cidade europeia, não são os costumes e locais da Europa que desenvolvem a narrativa, pois homens e mulheres (mortais) que são personagens dessa história são brasileiros, e o próprio modo de narrar do autor faz as demarcações de pensamentos, maneirismos e sotaques tipicamente brasileiros dos personagens, como, por exemplo, quando Mikael vai conhecer os pontos turísticos de Paris:

De todos os pontos que Mikael havia escolhido, contudo, faltava o último: o complexo Roland-Garros. O nome vinha da homenagem a um aviator e esportista amador francês, abatido em batalha dias antes do final da Primeira Guerra Mundial. Para a maior parte do mundo, o complexo é conhecido por abrigar o torneio de tênis considerado o mais charmoso do mundo: uma competição disputada sob a Torre Eiffel e às margens do rio Sena. Já para os brasileiros, Roland-Garros se tornara parte do imaginário popular desde que o então desconhecido tenista Gustavo Kuerten conquistara ali o primeiro de três

títulos em atuações memoráveis, destruindo adversários em quadras de saibro (DRACCON, 2012, p.19-20).

Então, se nesse primeiro trecho encontramos uma narrativa sobre o imaginário do povo brasileiro, ou melhor, sobre a fragilidade da formação no Brasil, novamente é necessário ressaltar que a retratação de personagens assim, oriundos do Brasil, tem um apelo para a indústria do entretenimento. Dito isso, podemos observar, logo em seguida, um diálogo de Mikael Santiago e seu empresário Olavo Garnieri, também brasileiro:

- Você acha que eu valho cem milhões de euros?

- Na verdade, você vale mais, né? Essa é a quantia que se sabe...

Mikael riu. Aquele não era o tipo de coisa que se comentava em uma ligação telefônica.

- Vou voltar para o hotel. – ele afirmou. – Amanhã pelo visto é nosso dia D.

- Não há fotografos atrás de você por enquanto?

- Na verdade, há. Mas são poucos. Nesse momento não há nenhum pelo menos. O máximo que fiz foi dar alguns autógrafos e ouvir umas palavras de apoio, acho.

- Você não tá entendendo o francês ainda, prego?

- Ah, porra, os caras falam muito rápido, eu não entendo porra nenhuma pelo menos e só balanço a cabeça dizendo: *oui, oui, e merci!* (DRACCON, 2012, p.21)

Adiante, quando aparece a personagem Ariana, perceb-se a linguagem típica dos moradores do Sul do Brasil, bem como um aprofundamento dos estereótipos associados ao futebol:

- Quer saber, Ariana? As pessoas hoje em dia adoram qualquer um que pareça saber o que está dizendo! Quer ver como, se eu abrir uma igreja, ela vai lotar?

- Eu não duvido disso, guri! – ela riu, mas não por graça. – Aliás, o que eu vejo em teu discurso é que tu é uma baita de uma contradição.

Ele apertou os olhos.

- Como assim?

- Primeiro tu me vem antes com um papo de que tu não sonha com mais nada na tua vida! Que tu não precisa, porque já realizou tudo que sonhou! Que pode tudo, que basta desejar alguma coisa que a tem como se sonhos e desejos fossem a mesma coisa – ele sentia que agora viria a parte da contradição. – Mas agora critica as pessoas que se espelham em outras melhores! Pois, por um acaso não é melhor a pessoa se espelhar em Cristo do que se espelhar em jogadores de futebol que levam a vida regada a deslumbres e orgias? Tu usa uma medalha no peito pra te lembrar de tua mãe, mas não segue o que ela esperava de ti! Os sonhos que tu vende são medíocres em comparação com o que tu poderia fazer! (DRACCON, 2012, p. 118)

Desse modo, pode-se perceber uma mistura de dialetos – lusitano, português e gaúcho – que denota o brasileirismo nos modos dos personagens, mesmo que eles dividam as páginas dos livros com os personagens oriundos atualizados da mitologia greco-romana e os cenários europeus. É importante dizer, no entanto, que a narrativa da obra perpassa todo o planeta terra, pois, enquanto a batalha de Mikael está acontecendo no sonar, os efeitos e consequências de suas ações repercutem no mundo físico: “Na cidade de San Diego, em uma sala de espera aguardando ser chamado para uma convenção de cultura pop, o escritor Niel Gaiman, de repente, lembrou-se, sem motivo aparente, de um de seus escritos mais famosos” (DRACCON, 2012, p.321).

Portanto, é importante perceber que o universo de *Fios de Prata: Reconstruindo Sandman* é bastante amplo, por ser um mundo no qual existe em paralelo a realidade em que vivemos e a realidade mitológica: o sonhar. O universo criado por Raphael Draccon foi uma atualização do universo criado por Neill Gaiman, o autor britânico responsável pela criação dos HQ's da série Sandman e, ao mesmo tempo, uma atualização da mitologia grega.

Assim, quando falamos sobre as histórias de Gaiman focadas em Sandman, ou mais especificamente, Morpheus (a entidade grega dos sonhos), estamos falando de uma criação que se iniciou 1988 e que retrata a vida do universo do Sonho, ambiente semelhante ao criado por Raphael Draccon, que é o local em que vivem as entidades criadas pelos sonhos humanos, no qual os homens acabam pousando durante o período em que adormecem. Na história, Sandman/Morpheus é um dos sete Perpétuos, ou seja, uma das personificações que existem desde o início dos tempos. Os outros seis são seus irmãos: Destruição, Morte, Desespero, Destino, Delírio e Destruição.

É importante ressaltar, no entanto, que vários outros personagens se fazem importantes no decorrer das HQ's, como é o caso de Orpheus, filho de Sandman, que tem um talento único para música e se casa com a bela Eurídice. Entretanto, no dia de seu casamento, ela é atacada

por um conhecido que a deseja. Assustada, Eurídice corre para longe de seu agressor, e acaba sendo picada por uma serpente e morrendo. Inconformado, Orpheus decide descer ao mundo inferior para trazê-la de volta. A história se encontra no HQ de nome *A canção de Orpheus*, de Neil Gaiman, e é uma atualização do mito de Orfeu e Eurídice, da mitologia greco-romana. Assim, tal qual ocorre no mito grego, Orpheus passa por uma jornada cheia de provas e expiações para chegar no mundo inferior e pleitear com Hades e Perséfone uma chance de conseguir trazer sua amada de volta a vida, no mundo superior. Sempre acompanhado de sua lira, Orpheus se esforça para lograr seu objetivo.



Figure 1: Orpheus e Eurídice

FONTE: Gaiman et al, (1989)

Com isso, pode-se perceber que a criação de Neil Gaiman segue a proposta do mito original, e é nesse ponto que a (re)atualização de Raphael Draccon se diferencia, pois, em *Fios de Prata: Reconstruindo Sandman*, os mitos se misturam, desvanecem-se e se modificam. Vale ressaltar que alguns nomes permanecem os mesmos, como é o caso dos oneiros Morpheus,

Phantasos e Phobertor, mas em outros, a mudança e a criação se tornam mais importantes como ocorre com Mikael, Ariana e Madeline.

Sendo assim, nessa análise, objetiva-se mostrar que ocorre uma atualização ou uma diluição do mito de Orfeu e Eurídice na história de amor de Mikael Santiago e Ariana Rochembach. Para isso, será focado, aqui, a relação desses personagens e no que a mitologia ensina sobre Orfeu e Euridice; entretanto, como a história possui uma conexão forte com a série de Niel Gaiman, por vezes será feita referência a ela para melhor compreender esse *sermo mythicus*.

2. ENTRE SONO E VIGÍLIA: jornada de Mikael Santiago

Partindo do pressuposto de que todas as narrativas possuem um denominador comum que sempre pode ser encontrado, como afirmam os pesquisadores como Gilbert Durand (1982) e Joseph Campbell (1987), pode-se, aqui, corroborar com a ideia de *monomito* proposta por Campbell e atestar que a obra *Fios de Prata: Reconstruindo Sandman* é, antes de mais nada, a narrativa heroica de Mikael Santiago. Assim, para que melhor seja compreendida essa ideia, é necessário seguir os passos propostos por Campbell para encontrar os estágios da jornada do herói na história do protagonista, que são:

- 1) **A chamada à aventura:** nesse primeiro estágio, verifica-se o “despertar do eu”, traduzido como o limiar entre dois estágios, representados pela dualidade consciente e inconsciente, os quais neles despontam, no herói, novas perspectivas de si mesmo, que devem ser enfrentadas. No caso de Mikael Santiago, esse limiar é apresentado desde o início de sua narrativa, pois ele se encontra no mundo onírico, e é lá, nos sonhos, que Mikael se depara com desejos sombrios e realidades devastadoras. É também a percepção de dois mundos: o mundo comum, no qual vive o herói antes de sua jornada, e o novo mundo, que se abre para ele no desconhecido e na possibilidade de transformar-se em algo mais;
- 2) **A recusa ao chamado:** nesse segundo estágio, o medo de mudanças e da perda se estabelece na mente do herói e o faz recuar, e buscando algum modo de sublimar o chamado à aventura. Na história de Mikael, encontra-se o medo de *não conseguir acordar* e suas tentativas de *não dormir para não sonhar*, assim como se encontra

a negação do personagem em escutar aquilo que Lúcio Vernon tenta lhe explicar no diálogo da página 133:

- Você sentiu que alguma coisa rastejou por aquele estádio e quem nem todas as pessoas podiam ver, não sentiu?

Quem diabos era aquele maluco que ligava para o seu celular e perguntava *aquilo* como se fosse natural?

- Senhor Vernon, ou seja lá qual o seu nome, eu vou desligar agora...

-Você pode fugir das circunstâncias, senhor Santiago, mas não do seu caminho...

- O senhor está me confundindo...

- Não desistiremos de você.

- Peraí, que papo é esse de “nós”? Que porra é essa? Alguma brincadeira sem graça? – a alteração da voz chamou a atenção das pessoas na sala. Garnieri se aproximou.

- Quem é que tá falando? – o empresário perguntou, quase tomando o telefone da mão do protegido. Allejo se afastou, fazendo sinais para que ele não se metesse.

- Forças ocultas estão correndo por baixo da terra e, por muito além dela, e nosso tempo corre rápido! – o estranho insistiu – O senhor pode mentir sobre isso para todos ao seu redor, mas não pode mentir para si próprio que não as reconhece!

Quando Lúcio Vernon afirma que Mikael pode “fugir das circunstâncias, mas não pode fugir do seu caminho”, o protagonista se irrita e, pouco tempo depois, interrompe a conversa:

- 3) **O auxílio sobrenatural:** nesse estágio, é possível encontrar a figura protetora que oferece amuletos contra as figuras tirânicas que aparecem no caminho do herói. Esse auxílio representa o poder benigno do destino, pois, na jornada de Mikael Santiago, encontra-se Nou-El, o guia albino, que o ensina a entrar no mundo dos sonhos, bem como o ajuda a encontrar as partes perdidas e escuras de si mesmo e unificá-las:

- Por que eu não sonho como todos?

- Tu sonhas.

- Não. Eu sonho como se estivesse acordado.
- Tu sonhas desperto.
- Você usa bastante esse termo. O que diabos ele significa?
- O que é um sonho em tuas terras, garoto?
- Um sonho é como um desejo.
- É o que tu pensas?
- Acho que sim.
- E po que tu achas que isso que tu chamas desejo teria o mesmo nome da viagem que tu fazes quando dorme?
- Não faço ideia...
- Tu tens preguiça em pensar... (DRACCON, 2012, p.90-91)

Assim, ele ajuda Mikael a passar pelo processo de *individuação*, proposto por Carl Gustav Jung (2008), que é o desabrochar da totalidade originária, alcançada ao se confrontar com todos os aspectos sombrios e encontrar um modo de integrá-las em si;

- 4) **Passagem pelo primeiro limiar:** com a ajuda do auxiliar e a meta traçada pelo destino, o herói encontra, nesse estágio, o “guardião do limiar” que guarda o mundo e seus limites (de trevas, desconhecidos e perigos) da vida presente do herói. Na jornada de Mikael Santiago, esse primeiro limiar é uma caverna que abriga várias figuras expostas em cenas de sofrimento e expiação. Mikael via:

um homem, escravo, covarde, herói. Via ganancioso, aproveitador, líder. Soldado, político, guerreiro. Homem de fé, de bem, de alma pura, maculada, renascida. Via índio, europeu, africano, americano e asiático. Ouvia tantas vozes, e tantos pensamentos, e tantos sons, que todos lhe tocavam ao mesmo tempo no limite do enlouquecer (DRACCON, 2012, p.210).

E vendo tudo isso, Mikael sabia que cada uma daquelas visões era uma de suas personalidades, um arquétipo seu, e isso era o que o enlouquecia. Em meio a tudo, ainda encontrou um demônio assustador, que era exatamente igual ao próprio Mikael e, portanto, era a mais assustadora das figuras. Seu nome é Beliel, e ele se apresenta como o seu duplo perverso;

5) **O ventre da baleia:** nesse estágio da jornada encontra-se a esfera do renascimento. Sendo assim, o herói é jogado no desconhecido e acaba por dar a impressão que teve seu fim, mas na verdade ele está se renovando.

- A partir de agora, eu retiro tua influência! – Mikael se aproximara mais. A luz emanada parecia cortar o espírito agoniado. – Eu avanço no processo gradativo de transformação.

-O espírito escuro tremeu.

- Tu pretendes me destruir? – perguntou, sem certeza da resposta.

- Não... – o espírito, ou a parte do espírito que era Mikael, parou a um passo. – Não posso! Como parte de minha essência, não poderia nem mesmo negá-lo. Por isso não vou renegá-lo, não vou enfrenta-lo nem sucumbir a você.

- E o que pretendes fazer comigo, maldito? – perguntou o sombra confuso.

- Eu vou *aceitá-lo*... (DRACCON, 2012, p.232)

É o que acontece quando Mikael, finalmente, aceita Beliel como parte de si mesmo, porque, enquanto isso não ocorre, a força necessária para comandar sua vida e seu destino não lhe pertence, mas quando o aceita e passa pelo processo de individuação, torna-se aquilo que foi destinado a ser;

6) **O caminho de provas:** aqui as provas são postas com maior intensidade no caminho do herói, em uma tentativa de impedir que ele consiga encontrar aquilo que deseja. No caso de Mikael, o reencontro com sua amada Ariane só se daria após o vencimento da guerra, quando ele derrotasse todos os demônios que a fizeram prisioneira, e essas são as batalhas que ele precisa enfrentar: suas provas;

7) **Apoteose:** o momento de tensão máxima da história, no qual a missão está prestes a ser cumprida. É nesse estágio que o herói começa a vencer suas provações: quando ele percebe que existe um sentido maior regendo o universo; é quando o herói percebe que quer levar à iluminação que aprendeu para todos os outros seres. Assim, na história de Mikael Santiago, esse estágio se inicia quando o personagem enfrenta seu duplo e aceita-o como parte de si, ou seja, após sua primeira grande vitória.

8) **Fuga Mágica:** nessa etapa, se o herói obtiver a benção da deusa e de seu mentor para regressar a sua casa com os segredos aprendidos em sua jornada, ele

regressará com o auxílio dos patronos sobrenaturais. Se essa benção lhe for negada, ele trará uma nova jornada para conseguir seu regresso (CAMPBELL, 1987 p.198). Na história de Mikael, essa jornada para casa é realizada com as bênçãos e os louvores dos seres superiores.

- 9) **Liberdade para viver:** após a jornada enfrentada pelo herói, resta um questionamento a ser respondido: qual o significado da jornada e, conseqüentemente, de seu retorno? Campbell (1987) afirma que essa jornada simboliza o sentido da vida, pois, embora o herói tenha temido a terrível bruxa e houvesse sido engolido, ele renascerá mais forte e capaz. Esta é a resposta: viver intensamente, da melhor forma possível.

Tendo em vista a jornada realizada por Mikael, é possível perceber que o personagem se enquadra, sim, no modelo proposto por Joseph Campbell. Sendo assim, Mikael Santiago pode ser encarado como um herói. Em primeiro lugar, como vimos, Mikael é um importante jogador de futebol que serve de inspiração para muitos outros garotos que desejam jogar em algum time importante, seja brasileiro ou europeu. Como todo herói, ele recebe uma alcunha, Allejo, e tudo isso ocorre ainda antes dele empreender sua jornada épica. Ainda sobre essa categoria de herói, poder-se-ia lembrar as ideias propostas por Martin Feijó (1984), no que se refere ao *herói moderno*, o qual ele afirma que *os mitos refletem sempre um medo da mudança*” (p. 13) e, através desse medo das transformações, o herói surge para consolar os humanos e suas fraquezas. Sendo assim, é possível perceber que o arrogante jogador de futebol, conhecido e admirado por muitos, sofre uma mudança drástica ao conhecer e se apaixonar por Ariana, pois seu destino é alterado pelo desejo de entidades míticas que o coloca em meio a uma guerra em um mundo de sonhos. Com isso, ele passa a ser um homem assustado, inseguro, cheio de confusões, devido aos sonhos que o deixa perdido em um mundo de terror profundo, para depois aceitar o seu destino – ao perder a mulher amada – e descer as regiões mais obscuras do universo mítico, travando uma batalha que acaba por mudar a vida de muitas vidas na terra. Portanto, Mikael Santiago de Raphael Draccon é, essencialmente, um herói, justamente por não aceitar passivamente uma base fundamental de seu destino – perder Ariana - que Allejo se lança a jornada do herói. Não é o fato de vencer a vida, ou ser famoso que o torna um herói, de fato, mas sim o ato de vencer a luta contra si mesmo.

2.1. Mikael e Ariana: uma releitura de Orfeu e Eurídice

Pelo exposto, pode-se depreender que a jornada enfrentada por Mikael evoca vislumbres de outra jornada heroica, como a de Orfeu, herói da mitologia grega, que, segundo Brandão (1987, p.141), o nome Orfeu, etimologicamente, quer dizer “obscuridade”, e faz referência ao fato de que o herói desceu ao mundo inferior e interior, também, pois lá estavam suas fraquezas, suas paixões e seus medos. Dito isso, a vida de Orfeu está relacionada à história dos Argonautas, pois ele foi um dos homens a bordo do navio de Jasão. Assim, conhecido como um poeta e exímio músico, Orfeu é responsabilizado pela mudança de comportamento dos seus conterrâneos, os trácios, que saíram da selvageria e adentraram no mundo civilizado.

Tendo participado da expedição da Argos e voltado com vida, Orfeu é considerado heróis da Grécia. Porém, sua história mais conhecida é a do seu envolvimento amoroso com a ninfa Eurídice, em que o amor dos dois foi profundo, a ponto de o casal ser descrito pelo poeta Públio Virgílio (século I a.C), em seu poema, *As Geórgicas*, como duas metades de uma mesma alma. A história dos dois amantes, no entanto, não teve um final feliz. Um apicultor, de nome Aristeu, perseguiu Eurídice e tentou violentá-la, o que a fez fugir em disparada, culminando em uma picada de serpente que a matou. Com a morte da esposa, Orfeu se sentiu devastado; sua dor era tamanha, que o fez descer ao mundo inferior para recuperá-la. Com sua citara e voz divinas, Orfeu conseguiu atravessar os obstáculos do mundo inferior e reencontrar sua esposa. Ainda devido à comoção e à beleza que sua música evocou, Orfeu conseguiu persuadir os deuses do mundo inferior (Hades e Persefone) a lhe permitirem retornar ao mundo dos vivos com sua amada Eurídice.

No entanto, foi-lhe imposta uma condição: enquanto caminhasse pelo mundo inferior Orfeu não deveria olhar para trás, não importando o que visse ou ouvisse, pois o mundo dos mortos estava repleto de criaturas traiçoeiras. E assim, foi feito por muito tempo, até que, no final da jornada, Orfeu foi assaltado de dúvidas, e o medo que estava sendo enganado, ou de que sua esposa estava incapacitada de seguir seus passos, o fez descumprir a ordem dos deuses e olhar para trás. Assim, imediatamente, sua esposa foi retirada de sua presença e enviada para as profundezas do mundo inferior para sempre. Arrasado, Orfeu ainda tentou retornar para uma nova chance, mas foi impedido pelo barqueiro Caronte.

Inconsolável pela perda, Orfeu volta ao mundo dos vivos sem vontade alguma de viver. Ele se arrasta pela vida, sempre lamentando a perda de seu amor e repelindo as outras mulheres que tentam conquistar seu coração, e sua vida permanece assim, até que é assassinado.

É importante destacar que as lendas sobre sua morte são variadas, mas não iremos nos ater a elas, pois é a história de amor de Orfeu e Eurídice que nos interessa, no momento, posto que o ponto crucial de semelhança entre o mito grego e o romance de Raphael Draccon é a disposição do herói de descer até as profundezas do mundo inferior para resgatar a mulher amada.

Vale ressaltar, entretanto, que, como todo mito grego, o de Orfeu e Eurídice possui uma lógica específica que demonstra o poder dos deuses influenciando na vida dos mortais. Desse modo, o *erro trágico* de Orfeu é desobedecer aos deuses, uma vez que, ao olhar para trás e conferir se sua esposa está realmente o seguindo, ele revelou a dúvida íntima da promessa dos deuses para com ele e, portanto, sua “necessidade de conhecimento é punida”, como ocorre em todas as histórias que envolvem deuses e criaturas míticas. Afinal de contas, não foi a curiosidade do homem que o fez ser expulso do paraíso?

2.2. Sandman: a diluição dos mitos

Neil Gaiman é um autor e roteirista britânico que ficou conhecido mundialmente após a publicação de suas HQ's adultas na editora *Vertigo*, um selo da editora *DC Comics*. Uma de suas obras mais conhecidas é a coleção *Sandman* que foi, inicialmente, publicada na década de 1990. O protagonista da saga é Sonho ou Morpheus, o governante do *Sonhar* (mundo dos sonhos), e as publicações narram a história do personagem, bem como as dele interações com o universo, os humanos e outros seres míticos. Sonho é, como foi exposto, um dos Sete Perpétuos e, portanto, faz parte de um grupo de seres que personificam aspectos inerentes à condição humana. Eles são muito parecidos com os Olímpianos da mitologia grega, pois são antigos, imortais e repletos de poderes inimagináveis. São eles: Destino, Morte, Sonho, Desejo, Destruição, Desespero e Delírio.

Cada Perpétuo possui seu próprio reino e suas funções no universo. Sonho é responsável pelos sonhos. Para melhor compreender essa ideia, é preciso ter em mente que, na mitologia construída por Gaiman, a mente de todos os seres vivos está conectada no *Sonhar*, e é para lá que vão as almas de todos os indivíduos que adormecem. Por isso que o local está sempre lotado de sonhadores, e assim o *Sonhar* acaba guardando, em seu território, várias realidades alternativas, criaturas fantásticas e livros nunca escritos. É, portanto, parafraseando Sigmund Freud, no *Sonhar* que estão todos os desejos inconscientes dos seres vivos, bem como seus temores.

Essa ideia das QHs de Neil Gaiman é que será atualizada no romance de Draccon. Esse *mundo de formas e pensamentos* que o autor explica em sua obra possui não apenas o mesmo nome, *Sonhar*, proposto por Gaiman, mas também a ideia de seres criados a partir da imaginação e do desejo dos seres vivos, sejam eles demônios, ou ninfas, a forma que assumir foi projetada e criada através dos pensamentos dos sonhadores, e, também, como nas HQs de Gaiman, todos os seres estão conectados no *Sonhar*. Draccon, no entanto, afirma que eles estão conectados por fios que puxavam abruptamente os corpos, como bonecos de pano (DRACCON, 2012, p.17), os chamados fios de prata.

Tanto na obra de Gaiman quanto na de Draccon, encontra-se o mesmo recurso, fazendo o uso de diversos personagens aleatórios (que são citados apenas uma vez) no decorrer da narrativa, para mostrar as experiências que esses indivíduos vivenciam no mundo onírico, e as consequências que acarretam na vida física desses personagens.

Comparativamente, temos abaixo duas cenas – uma de cada autor – representando a mesma ideia:

Quem caminhasse por aqueles quartos cheios de infiltrações, mofo e creolina, e pudesse entender o que os sonhos despertados representavam naquele hospital, repararia melhor no quarto 137. Era ali o local onde, sozinho, um senhor enfraquecido e magérrimo dormia, inquieto, embora a mente permanecesse já por muito tempo naquele estado. O travesseiro manchado ao redor do rosto moribundo castigado pelo tempo era um misto de baba, suor e lágrimas. As artérias se tornavam linhas esverdeadas na pele branca. O coração, um rio de sangue seco de energia. Qualquer pessoa que olhasse para aquele homem enfraquecido e adormecido não diria que seus sonhos tinham a importância de afetar outras vidas. Mas eles tinham. Realmente tinham. Pois as formas-pensamento emanada das daquele quarto percorriam o plano astral sem tomar conhecimento de obstáculos físicos, e tocavam em outras formas, que tocavam em outras, que tocavam em outras. E poucos saberiam o poder das viagens astrais, ou mesmo o tamanho do karma daquele senhor magricelo e solitário (...) Simplesmente um sonhador, como tantos outros, ligados ao mundo real em que estava preso por seu extenso e fino fio de prata (DRACCON, 2012, p.38).

E, ainda:



Figure 2: HQ “Sono dos Justos”

Fonte: GAIMAN et al., 1988, p.04.

Observando os dois exemplos acima, é perceptível que, em ambos os casos, os autores utilizam os personagens para mostrar e construir a *diegese* da narrativa, ou seja, é a partir dos sonhos que o universo onírico é apresentado aos leitores; universo esse que não é separado do mundo real, mas sim parte dele. Sendo assim, as noções de sonhos como, exclusivamente, sendo *expressão de um desejo inconsciente*, torna-se inviável, pois os sonhos lúcidos propostos por ambos os autores, fazem parte da jornada física e espiritual dos personagens, fato esse que é narrado por Draccon, quando diz que os sonhadores se encontram ligados ao mundo real através do *fio de prata*.

Deve-se, no entanto, perceber que Raphael Draccon se utiliza desse símbolo esotérico para designar essa ligação entre mente e corpo que, uma vez rompida resultará, como está escrito na Bíblia, no fim da vida, que se apagará como uma lamparina de ouro que cai e quebra (Eclesiastes 12:6).

Conquanto, mesmo apresentando uma semelhança na construção de sua *diegese* – ambos focando na construção de um mundo onírico, nas duas obras chamado de *sonar* – é importante ressaltar que as personagens apresentadas nas obras são diferenciadas. Enquanto nas HQs do britânico Neil Gaiman o foco principal são os moradores do *sonar* e nas relações que eles tecem com os mortais, na narrativa do brasileiro Raphael Draccon, o foco está nos personagens mortais e na cadeia de eventos que os levam até o *sonar*. Desse modo, em alguns momentos se faz necessário recorrer a obra de Gaiman para explicar algumas questões apresentadas em *Fios de Prata: Reconstruindo Sandman*.

Assim como acontece no caso do mito de Orfeu e Eurídice, existe uma lógica que permeia a construção narrativa das HQ's de Niel Gaiman. Diferentemente da lógica grega, em que a sociedade se importava em saber como deveria reagir aos desígnios dos deuses, a década de 1990 na qual a história foi publicada possui uma outra cultura que visa, não mais perceber e seguir as indicações dos deuses, mas, sim, uma sociedade higienista e de consumo, pois como é de se saber, após a Segunda Guerra Mundial, os meios de comunicação favorecem a proliferação da informação, derrubando as fronteiras e instaurando a globalização. De acordo com Forbes (2010), através da modernidade nasce uma nova moral, embasada nos direitos humanos, na qual os deveres para com os homens é prioridade em relação aos deveres para com Deus. Segundo Birman (2016) poderíamos nos remeter ao “mal-estar na civilização” proposto por Freud, em 1930, como uma versão freudiana da condição trágica do sujeito, uma vez que era o descompasso entre o homem e o mundo que acabava por gerar um mal-estar. Descompasso, esse, que vinha sendo retratado, também, por outros autores como Heidegger,

Nietzsche e Weber, os quais falavam sobre a *morte de Deus* e o *desencantamento com o mundo* racionalizado e esvaziado das religiões. Mediante a isso, a ideia de culto a si mesmo é iniciada, valendo ressaltar, no entanto, que, na modernidade, essa individualidade está voltada a uma ideia de reflexão sobre si mesmo.

Desde a década de 1960, entretanto, a felicidade, o bem-estar e o sucesso entram em cena, trazendo uma nova possibilidade de interpretação da vida humana, baseada nos direitos individuais e opções livres, passando, então, de uma ética da razão para uma *ética do desejo* (FORBES, 2010, p.50) que, inserida na lógica da sociedade de consumo, oferta possibilidades para a realização de quereres imediatos e múltiplos, que acabam por anestesiar os desejos inconscientes. Sendo assim, a individualidade (na atualidade) é centrada com o valor da exterioridade e, dessa forma, o sujeito vive permanentemente em um registro especular, em que o que lhe interessa é o engrandecimento da própria imagem. O outro lhe serve apenas como um instrumento (BIRMAN, 2016, p.23), e o homem acaba por aplicar as leis de mercado nas relações interpessoais que estabelece, e é isso que ocorre na HQ de Gaiman, quando um grupo de homens decide prender um deus mitológico para conseguir vantagens pessoais e governar o mundo conforme suas regras, sendo essa a sociedade que é representada nos romances gráficos de *Sandman*.

2.3. Prelúdio: sobre a construção da narrativa em Draccon

Tendo em vista o que foi discutido até o momento, resta-nos a compreensão mais aprofundada da história criada por Raphael Draccon, mas primeiramente temos que compreender que, mesmo tendo uma proximidade temporal da escrita dessa obra e da obra de Gaiman, algumas coisas são inerentemente diferentes, pois a cultura entre a década de 1990 e os anos 2000 sofreu modificações, talvez não tão bruscas, que são relevantes, como o avanço rápido das tecnologias e a facilidade de transmissão de informações.

Já que temos a mudança no laço social que hoje é horizontal, na modernidade ela se apresentava de forma vertical e, pormenorizadamente, na modernidade, orientávamo-nos por símbolos maiores, tais como: o pai, o chefe, a pátria, a religião, de modo que seguíamos uma disciplina rigorosa e tínhamos um mundo organizado em uma ideia de segurança, o que chamamos na psicanálise de uma sociedade Pai-orientada. Atualmente, no entanto, a ideia de um pai que é rigoroso foi sendo substituída por um pai amoroso (FORBES, 2010), o que acabou

por se difundir na escola, no trabalho, e em todas as outras esferas da vida social do homem, e eis que surge uma nova era de *compreensão e diálogos*. Paradoxalmente, começa-se a falar demais e daí surgem as problemáticas de se viver em uma sociedade tecnológica que se conecta o tempo inteiro via redes sociais, com centenas ou milhares de amigos/seguidores, que realiza várias tarefas ao mesmo tempo e que vive em meio a uma proliferação de diagnósticos psiquiátricos e que, conforme Figueiredo (2009):

Chama a atenção para o regime *administrativo* de vida e sociabilidade vigente e suas dimensões: a velocidade, a eficiência, o cálculo, a cosmética, a desmentalização farmacológica, e a ojeriza generalizada aos sofrimentos correspondem a “ataques ao psíquico”, ataques às mediações simbólicas, uma ruína programada das subjetividades e da capacidade do sujeito viver, experimentar, processar e elaborar experiências (p.14).

Portanto, perdemos nosso rumo, tornamo-nos o *Homem Desbussolado*, que tem, como fonte de ligação com os seus companheiros, um monólogo articulado cuja ideia maior é inventar, publicar e responsabilizar (FORBES, 2010), ou seja, tornamo-nos artistas, figuras públicas e formadoras de opinião. Como afirma Patrick Valas (2001):

O corpo humano muda de estatuto. Torna-se um corpo de discurso, do qual a palavra é o substituto. É um corpo que depende das representações do sujeito, que o significante recorta sobre o corpo próprio, segundo uma anatomia erótica diferente da anatomia definida pela neurobiologia (p. 44).

Conquanto, para se compreender melhor essa ideia, é necessário retornar a dois conceitos fundamentais da psicanálise: desejo e gozo. Pois é pelo desejo e pelo gozo que a existência humana assume seu caráter de drama e, sem os dois, as noções de vida e morte não teriam nenhum sentido (VALAS, 2001, p.08).

Desse modo, o *desejo* é ligado à proibição do incesto (castração) e, mais ainda, é referente ao reconhecimento que se almeja. Para Lacan (1966), é, ao dirigir a palavra ao outro, que o sujeito tem seu reconhecimento, portanto é a palavra que legitima o desejo, e é por meio dela que ele pode alcançar sua realização no encontro com o objeto de escolha, enquanto que o

gozo é conceituado como o que é mais estranho e o mais íntimo do sujeito (VALAS, 2001, p. 28).

Dito isso, é possível perceber que, em ambos os contextos, literário e vida humana, “fabricam-se nomes e títulos vendáveis”, daí vem – talvez – a necessidade cada vez maior de tornar o autor de literatura uma celebridade, uma figura popular e influenciadora que incentiva o consumo de ideias e quereres, e, então, a mescla entre escritor e seu próprio personagem se faz cada vez mais frequente. Com isso, é possível encontrar em certas obras literárias contemporâneas, inclusive em *Fios de Prata: Reconstruindo Sandman*, tanto o que Flora Sussekind (2013) chama de formas de intervenção coral, quanto o aquilo que Jorge Forbes vem chamar de *ética do desejo*.

Portanto, é necessário compreender, também, que é na cultura dos anos 2000 que ressurgem as figuras míticas e heroicas no cinema e na literatura, e esses personagens acabam se proliferando e, se recordarmos que, para Feijó, os mitos refletem os medos humanos, é possível entender o motivo dessas figuras ressurgirem com força na época em que o homem encontra-se *desbussolado*, uma vez que são eles que surgem como um modelo a ser seguido, e possibilita que o homem passe por cima de seus medos e frustrações, quando herói o surge para consolar.

Assim, com o desenvolvimento das sociedades mais organizadas e a difusão da cultura escrita, a figura do herói se modifica, saindo do caráter mítico e adentrando em um viés mais político-ideológico. Estudiosos da psicologia analítica afirmam que essa proliferação de novos heróis na cultura atual é uma tentativa de reparo para as figuras paternas e de ordem em nossa sociedade. Acredita-se que a necessidade de se crer em algo ou alguém capaz de nos ajudar a reestabelecer a ordem e a harmonia em nossas vidas, faz-nos querer uma inspiração heroica. A diferença, no entanto, é que os heróis que possuímos agora são cada vez mais humanizados e cheios de falhas e, não é à toa que existe uma fragmentação de personalidade no Hulk/Banner contemporâneo, que demonstra uma clara dificuldade de integração de sua personalidade. Ainda assim, os heróis salvam o mundo, o que, para Feijó (1984), demonstra que *a espera do herói é sempre a espera de que o ‘outro’ faça por nós o que nos consideramos incapazes de realizar* (p. 39).

Assim, nesse contexto, surge a lógica da narrativa de Draccon: um herói com falhas e desejos humanos, mas que interage com as criaturas míticas e, por isso, vive uma jornada com traços epicizantes. Dito isso, é encontrado no início da narrativa, um Mikael Santiago arrogante, que acaba de conseguir um contrato milionário com um dos maiores times de futebol da Europa.

Ele gosta de festas, e aproveita sempre que pode para conquistar as mais variadas mulheres. Em um dia, no entanto, ele é convidado para assistir a uma apresentação de ginástica olímpica do time brasileiro e, ao chegar lá, fica encantado com Ariana Rochembach, uma ginasta brasileira do Sul do país. Porém, por mais encantado que ele esteja, a garota não se deixa seduzir por seus gracejos, até que ele afirma se sentir muito sozinho:

Observou de longe que Ariana já estava afastada demais, próxima da mesa do bufê com iguarias francesas, assediada por muitos presentes. Na realidade, naquele momento, sentiu falta do irmão. Do antigo treinador. Do melhor amigo. Estava naquela sala cercada de luxo e comida de primeira, ao redor de muitas pessoas que sorriam para ele, embora não entendesse completamente o que diziam. Mas ainda assim, se sentia só.

Estava tão absorto em pensamentos, que mal percebeu a reaproximação de Ariana.

- Nossa, tchê! Tu tá bem? Parece que tu viajou pra outro mundo.

- Não sei por que, Ariana, mas senti falta de amigos antigos agora. Vivo na Europa há três anos já. Às vezes, me sinto muito sozinho aqui...

Ela o convida para sair com a equipe de ginástica artística e, juntos, vão para uma casa de diversões da alta sociedade francesa. Eles conversam, divertem-se, dançam e trocam o primeiro beijo. É lá, também, que Mikael solta a frase que vai marcar a história dos dois personagens: “Por você eu iria até o inferno, Ariana!” (p.36). Depois da casa de diversões, eles vão ao apartamento de Mikael e passam a noite juntos. Ela dorme tranquilamente, enquanto ele tem um novo pesadelo. Neste, ele se vê como um gladiador que está em um anfiteatro com uma plateia de milhares de observadores extasiados, mas o que diferenciava essas pessoas daquelas que geralmente ficavam em seus jogos de futebol eram os fios de prata, que estavam conectando todos eles, e mostravam que eram todos sonhadores adormecidos. Então, começa a batalha. Feroz, brutal e os gritos de “Beliel” se tornam cada vez mais fortes. O que Mikael percebe é que ele é o próprio *Beliel*, nome que faz referência ao demônio da mitologia canaanita que o determinava como “o inimigo do povo escolhido” e, no Novo Testamento, é descrito como o oposto do bem e da luz.

Logo após o sonho, Mikael acorda ao lado de Ariana e a assiste dormir por um tempo, aproveitando a paz que a visão lhe proporciona. Quando ela acorda, no entanto, ele é dispensado porque ela não deseja ser exibida como uma de suas conquistas. Mikael fica triste, impotente, e assim, o homem considerado por especialistas e torcedores o próximo atleta a ser consagrado o melhor jogador do mundo se sente vazio, frágil, o que era apavorante, e demonstra que, mesmo nas vidas mais movimentadas, a sensação de solidão pode ser profunda, e faz de Mikael Santiago um herói moderno, proposto por Feijó (1984), tipicamente humano, que não é um indivíduo superdotado, mas está angustiado para descobrir e atingir a verdade: o herói é a própria humanidade (p.67).

Com os pesadelos cada vez mais frequentes e assustadores, o sono de Mikael fica cada vez mais atrasado, pois, por mais que ele descansa durante o sono, mais cansado fica. Então, quando ele encontra Olavo Garnieri para ir a uma reunião decisiva para sua carreira, ele está extremamente cansado e adormece no banco de passageiro do carro alugado. Então, eles sofrem um acidente.

Ariana estava brincando com as amigas sobre ter passado a noite com Mikael, quando escuta que o carro do empresário dele havia se envolvido em um acidente, e que ele estava junto. Quando ela o vai visitar, ele está impaciente e preocupado com o próximo jogo. Então, Ariana lhe diz: “Mas tu parece mesmo uma criança, guri! Não pode ficar sozinho, né?” e a reflexão que surge disso é que *realmente existem dias ruins na vida de um homem. Mas alguns valem a pena por uma mulher* (p.61).

Após o reencontro no hospital, Ariana e Mikael saem para jantar e, em meio à conversa, acabam falando sobre os seus sonhos, e se descobre que os sonhos de Ariana são muito parecidos com a realidade, o que é compensatório (como diriam Freud e Jung), pois em alguns deles ela consegue realizar os desejos que tem, como aconteceu na vez em que ela sonhou que venceria a competição na noite em que a antecedia. A relação dos dois vai evoluindo com o passar do tempo e, em determinado momento, a conversa sobre os sonhos/pesadelos de Mikael retornam.

- E como são esses sonhos?

- São horríveis! Vejo gente cadavérica, gente sem membro, gente doente! Às vezes, estou em festas luxuosas, mas com pessoas com carne à mostra! Ou fico preso sem conseguir me mexer por horas. Vejo mulheres idosas se oferecendo pra mim com barriga de gelatina e seios flácidos! Às vezes, sonho

até que estou transando com uma mulher linda e maravilhosa que, de repente, começa a assumir feições animais e exalar odor de carne podre!

- Tu sente cheiros em sonhos? – ela perguntou em tom baixo, como se a pergunta fosse sensata.

- Bom, é como se eu sentisse...

- Guri, tu tem que ir num psicólogo! Isso aí parece problema psicológico mesmo!

Se levarmos em consideração conversão diálogo acima, e não se tratasse de uma narrativa de cunho fantástico, poderíamos atestar que o caso de Mikael Santiago é um caso de Terror Noturno, um distúrbio do sono que faz parte da Classificação Internacional de Doenças (CID. 10 – f. 51.4) e se caracteriza por manifestações comportamentais de medo intenso durante o sono, com movimentos corporais extremos, gritos de terror, gemidos, sudorese, respiração ofegante e sobressaltos. No caso de Mikael, no entanto, as manifestações fisiológicas e comportamentais não estão presentes e, todos os sentimentos de medo e aflição acontecem no corpo astral dele (que viaja para o Sonhar e fica conectado ao corpo físico pelo fio de prata), e não no físico.

Depois da conversa sobre os pesadelos, acontece o primeiro jogo de futebol de Mikael pelo Paris Saint-Germain, e, após a vitória, seu sonho muda. Ele desperta no sonho em um local claro e estonteantemente luminoso, usando roupa desportiva, e se depara com um homem careca e albino, vestindo um sobretudo, com olhos que não tinham pupila, chamado Nour-el, um caçador de espíritos. Eles têm uma conversa rápida sobre quem são e porque os sonhos de Mikael são diferentes; no entanto, Nour-el não oferece nenhuma resposta para as perguntas que assombram Mikael, que logo acorda. Ao despertar, percebe o sono agitado de Ariana Rochembach.

E esse foi o início da segunda parte de *Fios de Prata: Reconstruindo Sandman*.

3. “POR VOCÊ EU IRIA ATÉ O INFERNO, ARIANA!”: Orfeu e Eurídice por Raphael Dracon.

3.1. O cair:

Intitulada de *Sonhos Trevosos*, a segunda parte do livro se inicia com um novo Sonho de Mikael, em que não existem trevas, lama, lodo ou criaturas macabras, nem mesmo o medo. Do contrário, havia luzes e criaturas luminosas que mais pareciam fadas, e Mikael continua caminhando, até chegar às margens de um lago. Lá, um homem careca e albino, vestido com um sobretudo observava o horizonte. O desconhecido o estimula a andar sobre as águas, dizendo-o que bastaria acreditar, que a água se transformaria em terra.

- Eu sou
- Nour-el. – ele disse, observando o horizonte mais distante.
- Eu sou Mikael.
- Tu *também* és esse...
- Como?
- Tu também és isso.
- Quem é *você*, Nour-el?
- Em tua linguagem, a expressão que mais se aproxima é o que tu chamarias de “caçador”...
- Um “caçador”? Mas um caçador de quê?
- De espíritos.
- Mas o que faz um caçador de espíritos?
- Ele localiza espíritos específicos nos planos.
- “Localiza”?
- Tu, de vez em quando, não precisas encontrar alguém? Como farias, porém, para encontrar um espírito em um plano diferente do teu? Farias uma ligação de telefone?
- Mas porque alguém iria lhe pedir para localizar um espírito?
- Tu, de vez em quando não sentes saudades de quem partiu? (DRACCON, 2012, p.91)

Esse primeiro encontro com Nour-el aguça a curiosidade de Mikael, pois o personagem parece ter todas as respostas para as perguntas que Mikael Santiago possui. Nour é uma palavra árabe, variante da palavra Nor que, por sua vez, significa “luz”. Levando em consideração que “el” é um sufixo nominal de origem latina, que, geralmente, encaixa-se no diminutivo, sendo interessante perceber que o personagem é, portanto, a pequena luz no caminho de Mikael. Portanto, ele é a figura do sábio, que guiará o protagonista por sua jornada, e representa o poder benigno e protetor do destino (CAMPBELL,1989,p.76). Então, logo que acorda, Mikael se depara com algo que não estava esperando: Ariana, ao seu lado, ainda adormecida, mas ela chora, grita e geme em um sono agitado. Quando ele consegue fazê-la acordar, seus olhos estão assombrados.

Não muito tempo depois dessa cena, há um novo encontro com Nour-el e, dessa vez, ele conversa com sua Senhora, o Anjo Madeline, e diz que a troca de almas foi feita, mas que Phobertor entregou a alma de Ariana para o Senhor das Moscas, e Nour-el não sabe quanto tempo a jovem vai aguentar o sofrimento de entrar nos domínios desse terrível Senhor, todas as vezes que dormir. Quem conhece o livro de William Golding, intitulado Senhor das Moscas (1954), percebe que, em ambas as histórias, o lado que chama atenção são os momentos de desumanização. A violência, a crueldade e a manipulação do Senhor das Moscas de Raphael Draccon faz uma homenagem ao clássico de Golding. Na descrição feita por Ariana desse personagem, temos:

Aí o corcunda das moscas caminhou na minha direção. Ele era feio, sinistro. A aproximação dele já dava vontade de vomitar. Aquelas moscas vieram e grudaram na minha pele. E não parava. Eu, nua, e aquelas patas repugnantes grudando nas minhas costas, no meu pescoço na minha cara. Tudo com aquele zum-zum-zum que elas fazem. Eu comecei a chorar, sem saber porque aquilo estava acontecendo. Eu só queria ir embora dali. E as moscas grudando cada vez mais em mim. Elas saíam de lugar nenhum, as vezes da boca do velho, como se ele cuspiasse ou vomitasse enxame de moscas (DRACCON, 2012, p.108)

Na simbologia do Extremo Oriente, a mosca remete à figura de Belzebu, o príncipe dos demônios citado na Bíblia. Na mitologia persa Arimã, o princípio do mal, penetra no mundo através das moscas, e é através delas que o mal começa a penetrar na vida de Ariana. Porém, com o tempo, mesmo desperta, Ariana escuta uma voz sinistra que diz “volta e fica por aqui”

(p.110). Isso a deixa assustada, em um estado de ansiedade constante, que, depois de um tempo, começa a não saber quando está acordada e quando está dormindo.

Não é muito tempo depois que acontece a queda de Ariana, pois ela estava lá, prestes a realizar um salto quando, de súbito, o que via no estádio era uma réplica dos terrores de seus sonhos, e gargalhadas sinistras começavam. Ela luta contra o medo, e o enfrenta, conseguindo, assim, um salto perfeito, e sente:

Como se o mundo fosse dela; porque era dela. E então veio a dor. Uma dor que latejava forte e subia pelo osso inferior corroendo as terminações nervosas. No interior dos mesmos pés, anteriormente cortados pelo frio, Ariana sentiu que algo havia se rompido de forma violenta (DRACCON, 2012, p.128).

Depois dessa apresentação que poderia ser sua última, Ariana Rochembach não se deixa abater e diz que não vai desistir de voltar à ginástica. Essa força que a personagem demonstra só fraqueja nas horas em que precisa dormir, mas não consegue fazer isso sozinha, pois o medo é muito intenso, e Mikael não se importa em dormir ao seu lado, porque:

No fundo, ele era o único que conseguia entender por que Ariana Rochembach tinha tanto medo de suas noites ruins de sono. E ele não percebeu, mas, no momento em que a consolava, uma imensa mosca varejeira se posicionou na parede à frente, e seria possível jurar que observou os dois jovens como se fossem, para ela, as duas pessoas mais importantes de todo o planeta Terra.

Neste ponto da narrativa, Phobertor, o senhor dos pesadelos, já havia feito sua busca pelo poder total do Sonhar, e queria o domínio de todos os reinos, principalmente, tomar posse do reino de Madelein. Por isso a personificação da mosca, dos pesadelos e das criaturas bestiais. Ele queria o controle de todas as almas humanas, e Madelein, entristecida com o modo que Morpheus à deixava, relegava ao esquecimento, acaba aceitando uma parceria com o Senhor dos Pesadelos, e foi assim que a guerra começou.

Concomitantemente, Ariana estava se entregando ao medo e a tristeza. – Como resistir aos sentimentos sombrios se a própria inspiração está unida ao pesadelo? – O sentimento de desamparo era forte e, em um momento de distração, ela tem uma segunda queda, dessa vez, em uma escada. Ao saber da situação, Mikael corre para o hospital. A espera é sofrida e, em meio à dor, começam a surgir pensamentos invasivos, como se fossem de outra pessoa:

Quem é você?

Essa é a pergunta que se repete em sua mente, enquanto as lembranças de sua conversa com Nour-el são evocadas. Logo em seguida, conversão diálogo com Vernon retorna ao pensamento, e recebe um segundo chamado à sua jornada. Então, quando as notícias sobre Ariana não são boas “Podemos lhe garantir que ela vai viver. Agora, quanto a acordar, isso pode durar horas ou durar anos! E, quando ela acordar, pode ser que volte sofrendo apenas um lapso de memória, ou com graves sequelas irreversíveis (p.153)”, e é nesse momento que lhe vem a resposta: ele é Beliel, um gladiador.

3.2.O erguer-se:

A terceira parte do livro – Sonhos Despertos – se inicia após um novo encontro entre Nour-el e Mikael, no qual o protagonista fica sabendo que existe uma guerra sendo travada no Sonhar, bem como descobre que vendeu a própria alma para Phobertor em busca de fama e glória, mas que, na verdade, seu talento foi inspirado por Madelein. O Anjo dos Sonhos tinha esperança de transformar Mikael em um avatar que promovesse inspiração na Terra – a palavra avatar, aqui, assumindo o caráter de materialização de um poder divino através de Mikael –, mas, seduzido pelas promessas de Phobertor, o protagonista acabou sendo enganado. Agora, por precisar de Mikael para ser uma inspiração, Madelein trocou sua alma gêmea com Phobertor, e Ariana está presa no reino dos pesadelos.

Com esse conhecimento, Mikael decide embarcar numa jornada de transformação, na qual ele não seria mais um simulacro no mundo dos sonhos, mas conseguiria chegar por lá, através de uma viagem astral, e, é assim que ele decide ir em busca de Lúcio Vernon.

Esse é o momento em que Mikael aceita sua jornada e parte com Vernon para o Templo do Silêncio, no interior da França, para “encontrar a si próprio”, e sua missão é “acordar, dormir

e comer sem dizer uma palavra”, “escutar apenas o que lhe for passado”, “obedecer ao que lhe for pedido” e “refletir sobre o que lhe for ensinado e vivenciado” (p.173).

Seguindo essas regras, Mikael passa a ter alguns sonhos de guerra, entra em contato com uma parte mais obscura e agressiva de si, a qual Jung a chamaria de sua sombra. Com isso, nos termos jungianos, encontramos as três partes necessárias para o *processo de individuação*: 1) A alma: personificada por Ariana, que ativa em Mikael um lado mais suave, emotivo e possibilita a proximidade entre os dois; 2) Nour-el: o sábio, que o faz refletir sobre si e sobre o mundo e, ainda, motiva o protagonista a encontrar o seu verdadeiro eu; 3) Beliel: a sombra, ou melhor, a parte reprimida da personalidade de Mikael. Desse modo, esses encontros possibilitaram a Mikael o desenvolvimento de um verdadeiro self, aceitando a si e se permitindo mudar.

Assim, eis que surge um novo Mikael Santiago.

Ele reconhece quem foi em outras vidas e, no princípio, era Dimas: o ladrão que fora crucificado ao lado do Cristo:

- Nem ainda tu temes a Deus estando no mesmo suplicio? – fora o que perguntara, com a pouca voz dos pulmões fracos, ao comparsa. – E nós, na verdade, sofremos o que é justo porque estamos recebendo o castigo merecido de nossas obras. Mas este não fez mal algum... (...) Senhor, lembra-te de mim quando adentrares no teu reino...

Havia sido feito o pedido do único santo crucificado com o Cristo. Do único santo morto com o Cristo. Do único homem ao ser seu advogado no leito da morte. O único pregador da Divindade do Filho no Calvário. Capaz de pedir ao próprio Filho que aceitasse a entrada de um ladrão e assassino em seu Éden, sem qualquer julgamento diante de um júri religioso.

Havia ali se manifestado o maior pedido já imaginado por um espírito na existência humana. [*em outras palavras, você é sonhador mais poderoso do orbe terrestre*].

A resposta ratificava a magnitude da consequência.

- Em verdade te digo que hoje estarás comigo no Paraíso... (DRACCON, 2012, p.235-236).

Posteriormente:

- Neste momento, você não está mais Mikael ou Beliel. Nem mesmo mais quem um dia foi Dimas. Você agora se torna apenas a denominação de Aquele Que Serve a Algum Uso Sagrado. Do sinônimo de Essencialmente Puro. De Soberanamente Perfeito. Seu espírito se iguala aos conceitos da arma sagrada que empunha (p.242)

Desse momento em diante, conhecemos a nova personalidade de Mikael: o santo.

3.3.A luta:

Em um embate intenso, Morpheus e Phobertor se atacavam. Até que, com a mão apertando a garganta do irmão, Phobertor faz o coração de Morpheus parar de bater. Após esse desfecho, Raphael Draccon relata vários casos reais, já foram divulgados pela mídia, como consequência da humilhação de Morpheus. Entre eles, está:

Na cidade de São Paulo, uma menina de classe alta planeja detalhadamente o assassinato dos próprios pais, roubou o dinheiro do quarto e foi a um motel fazer sexo na suíte presidencial com o namorado, um dos assassinos. O crime entrou para a história nacional, foi explorado à exaustão pelo jornalismo policial e chocou todo o povo brasileiro. Passados anos, porém, quando chegara o momento perto do julgamento final, a jovem (rica) recebera de um juiz o direito de esperar em liberdade a sentença.

Ninguém sabia dizer o que se passou na cabeça da criminosa (DRACCON, 2012, p.260).

Mais uma vez, o autor se utiliza de fatos populares para criar uma ontologia, tomando essa palavra em um sentido mais amplo, ou seja, na ideia de que a ontologia é a parte da metafísica que trata da natureza, da realidade e da existência dos entes. Draccon faz um esforço, portanto, para explicar as situações que a população em geral acredita ser inexplicáveis através de sua narrativa.

Em contrapartida, a jornada de Mikael está se aproximando à sua provação final. Ao lado de Nour-el, ele caminha por entre os reinos de Madeline e suas musas, admirando a beleza de cada detalhe. Em certo momento, ele percebe um local composto de árvores belíssimas, e que atraem muitos espíritos, com fios de prata ou sem, e que parecem meditar sobre questões profundas. Mikael, então, questiona a Nour-el sobre o que acontece ali. A resposta é que aqueles são espíritos escritores, em busca de inspiração, e as árvores são plantadas por espíritos que mereceram a honra de ter sua própria árvore por ali.

- .(..) É uma árvore especial aquela?

- É a árvore de Tolkien.

O Santo não escondeu a surpresa. Nem o êxtase.

- Ao longo do percurso, tu verás outras imensas como estas, como as de Wells ou de Rowling. Muitos, porém, são casos de sonhadores que também já se sentaram debaixo desta enquanto esperava o amadurecer de suas próprias, como Tolkien antes de ter a sua própria se sentou em outros locais (p.248)

Essa é a descrição da Estrada dos Escritores, mas existem outras que simbolizam as outras musas do Sonhar. No entanto, todas essas estradas levam a um outro espaço: o inferno. Essa proximidade é o paradoxo que possibilita a criação durante o sofrimento, esse deambular sem rumo que alguns espíritos fazem, que desencadeia a ideia de que “a maioria das melhores obras de vossos artistas nasce em momento de angústia e dor de vossos sonhadores” (p.271).

Ao chegarem nas portas do inferno, Nour-el e Mikael se separam, porque a função do guia já foi cumprida. Ele o ajudou em sua metamorfose, iluminou seus caminhos e o entregou ao seu destino. Antes, no entanto, eles se encontram com Madelein, que decide entrar no Inferno junto com Mikael, para que assim possa garantir sua vitória e ganhar seu avatar.

- É agora o tempo de buscar a tua musa, Santo. – ela definiu. – Aqui a tua direita e tua esquerda está teu exército. É o momento de seguires os passos de Dante. É a oportunidade de iguares tua coragem a de Orfeu (p.276).

Enquanto está nas regiões infernais, Mikael encontra o Vale das Moscas e, nele, percebe a aproximação de um exército de demônios, nascidos das angústias dos homens infelizes que buscavam, nos vícios, entorpecer as dores. Mikael/Beliel ataca seus adversários com fervor, assim como fazem os outros guerreiros que acompanharam Madelein. O Anjo dos

Sonhos, no entanto, mantém a calma até que, em um golpe único, faz todos os adversários desaparecerem, pois ela os enviou de volta aos seus copos físicos e os obrigou a acordar.

Assim, Mikael encontrou o Senhor das Moscas para descobrir que ele era o único que assombrara seus sonhos despertos por muito tempo. Eles lutaram, Mikael se machucou, mas, mesmo assim, persistiu. Então, em meio a luta:

Bolas de luzes se expandiram da alma alterada. Formas-pensamentos brilhantes nasceram e engoliram nevas soturnas, lembrando um descanso de tela cósmico. A energia que invadia o lugar impuro chegava a *doer* quando tocava em seres desacostumados (...) Belzebu podia perceber, não já com certo receio, que mesmo aquela alma que invadia seu território agora tomava o status de uma *entidade*. E mais do que isso: uma entidade *furiosa* (...) O que a movia agora era os sonhos despertos (DRACCON, 2012, p.317).

No fim, Madelein não deixou que Mikael matasse o Senhor das Moscas, pois ele servia a um propósito maior, deixando-o livre para colher sua recompensa:

E o Santo não era mais o Santo. Ele já não era mais Aquele Que Serve. Naquele momento, ele era único. Ele era a alma que *estava* Mikael Santiago. Ele era...

uma luz que brilhou sobre o mundo

... aquele capaz de descer aos círculos do Inferno em nome de uma mulher (p.342)

Portanto, no final da história, eles eram Orfeu e Eurídice encontrando seu final feliz, em qualquer circunstância.

3.4. O fio de Ariana:

Tem-se Ariana como a segunda personagem de maior importância para a história construída por Draccon. Etimologicamente, seu nome é uma variação francesa do nome Ariadne, que significa “a mais pura”, sendo conhecida pela mitologia grega como a princesa que ajuda o herói Teseu a vencer o Minotauro e retornar com segurança do labirinto de provas, no qual ele está inserido. É importante perceber, no entanto, que o Labirinto em que se esconde o Minotauro é o local sombrio, desconhecido e no qual se esconde o monstro simbólico, tal

qual o inconsciente proposto pela psicanálise. O monstro devorador retrata o "homem" mais ou menos secretamente habitado pela tendência perversa da dominação (BRANDÃO, 1987, p.162).

Em Fios de Prata: *Reconstruindo Sandman* o monstro devorador é representado pelo Senhor das Moscas, ou Belzebu, os íncubos responsável pelo antro de prazeres perversos. As moscas, que o rodeiam, são as que vigiam seus inimigos e tocam o corpo inocente de Ariane Rochembach. Essas pequenas criaturas exercem o poder de dominação de seu mestre.

Ariana abriu os olhos, mas continuou no escuro. Não sabia onde estava nem como chegou ali. Sentia-se cansada, suja, poluída. Amaldiçoada. Solitária. De algum lugar, sentia um cheiro degradante de enxofre, lodo e escoria. Era como se estivesse sentada na vala de um escoamento de esgoto fechado. O chão era molhado por algo pegajoso que provocava repugnância. De vez em quando, sentia larvas nadarem e lhe tocarem a pele. Abanava-se para espantar insetos, que zumbiam muito mais alto do que deveriam e queimavam ao toque. Eram as moscas. As imensas moscas varejeiras que a observavam em suas piores vivências (DRACCON, 2012, p.170).

Os domínios do Senhor das Moscas no Inferno, é tal qual o Labirinto do Minotauro, e lá está Ariana, “a pura” que foi ofertada à criatura sombria como um tributo, um sacrifício. Na mitologia grega, quando Teseu se prontifica a enfrentar o monstro e a livrar seu povo dos sacrifícios feitos em nome da criatura, conhece Ariadne, que apaixonada pelo herói, ensina-lhe como se aproximar do monstro e feri-lo. Deu-lhe ainda a jovem princesa, a conselho de Dédalo, um fio condutor, para que, após a vitória sobre o monstro, pudesse sair da formidável teia de caminhos tortuosos de que era constituído o Labirinto. Livre deste e do Minotauro, Teseu fugiu com seus companheiros, levando consigo Ariadne (BRANDÃO, 1986, p.62).

Em contrapartida, na narrativa construída por Dracon é a própria Ariana que se constitui como o fio de Ariadne. Simbolicamente falando, ela é aquilo que é mais importante para seu amado, o motivo de sua jornada e a causa de seu regresso. Em última instância, Ariana Rochembach é "fio condutor e luz" que, de fato, atua como o farol ideal para espancar trevas interiores (BRANDÃO,1987,p. 163) de Mikael Santiago.

Ela ergue os olhos e encontrou os dele. A descrição do sentimento que bateu no peito angustiado era intensa. Pois ela também podia sentir os sonhos dele. E os sonhos de sete bilhões de fios de prata que pulsavam nele.
- Está consumado... – ele sussurrou estendendo-lhe a mão.

Lágrimas de almas puras lhe percorreram a face. Eram lágrimas de agradecimento. Eram lágrimas de esperança.
O tipo de lágrima que faz com que um homem queira mudar o mundo para que nada mais cause dor a uma única mulher.
- Você veio me levar daqui? – ela perguntou, como um condenado sonhando com a redenção.
E a merecendo.
- Em verdade, te digo que hoje estarás comigo no Paraíso (DRACCON, 2012, p. 342)

Concomitantemente ao reencontro de Mikael e Ariana, tem-se o final da guerra no Sonhar. Quando Hypnos chega ao lado de seu irmão, Thanatos, para encerrar a disputa de seus filhos, ele mostra como ainda é o deus supremo do Sonhar, e faz do Anjo Madelein sua nova esposa, e ao fazer isso, relega seus filhos ao posto de deuses menores. Phantasos, por, ter entrado na briga apenas como meio de defesa pessoal, não perde seus poderes, mas tem, por responsabilidade, que inspirar os artistas e lhes ensinar os males da ganância; Phobertor perde a capacidade de se locomover facilmente, e é restrito à obrigação de cuidar das criaturas que emergem dos pesadelos, enquanto Morpheus, por sua ganância, sofre a vergonha de ser humilhado durante a batalha e perder os sonhos de muitos mortais, porém o seu castigo é perceber que se Hypnos assim o desejar, criará outra criatura moldada do barro, nomeará Sandman e ninguém mais conhecerá o nome de Morpheus.

Essa lição oferecida por Hypnos a seus filhos é importante para a narrativa, porque é através dela que se toma conhecimento de que a divindade sabia dos conflitos e planos destrutivos de Morpheus e Phobertor, e deixou-os lutarem apenas para perceberem que, no final das contas, não possuem metade de seu poder. Assim, enquanto seus filhos se concentravam uns nos outros, ele fez “*a maior trapaça já ocorrida nas regiões do Sonhar*” (p.348):

Em nenhum momento, como todos pensavam, inclusive os deuses, o avatar escolhido por Madelein fora ele. Em nenhum momento de toda aquela guerra cósmica e espiritual, a busca pela construção do avatar santificado visava a ele. Era muito; muito mais brilhante. Era muito mais bem planejado. E era por isso; e justamente por isso, que rei Morpheus aplaudia.

Não. No fim das contas, o almejado avatar dos sonhos despertos não era ele.

Nunca fora ele.

Era ela (DRACCON, 2012, p.349-350).

Pecebe-se, então, que Ariana Rochembach de fato era o fio condutor.

Se no início de *Fios de Prata: Reconstruindo Sandman*, encontra-se uma personagem segura, cheia de sonhos e ideais, que estava disposta a questionar Mikael Santiago, e fazê-lo questionar a si mesmo sobre a existência humana, no final da narrativa, encontra-se ela como “o fio condutor de luz”, que iluminara Mikael Santiago, para que pudesse se *tornar quem deveria*: um herói, enquanto que ela seria a responsável por iluminar mais sete bilhões de sonhadores – o *fio de prata* que conectaria deuses e mortais. Com isso, por haver sido salva por Mikael, tal qual ele fora salvo pelo Cristo enquanto era Dimas, ela havia se tornado a sonhadora mais importante do Sonhar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das reflexões propostas a respeito dos mitos e sua relação com a intertextualidade e os sonhos, conseguiu-se tecer, aqui, algumas ponderações sobre como essas ideias se fazem presente em *Fios de Prata: Reconstruindo Sandman*, de Raphael Draccon. Para isso, tentou-se compreender como se apresenta esse espaço textual múltiplo, tal como foi proposto por Kristeva (2005), nessa teia de descobertas de textos anteriores que se apresentam a nós. A percepção dessa rede textual é o que possibilita uma leitura mais ampla de livros como o de Raphael Draccon, uma vez que a narrativa inteira é permeada de referências – sutis e não tão sutis – a outras experiências culturais, sejam elas filmes, livros ou HQ's. Foi nesse primeiro momento, também, que se entrelaçou algumas ideias sobre o que Gilbert Durand (1982) nomeou de mitocrítica: a investigação profunda dos mitos em uma obra literária, e, ainda, o *mito director* que está no cerne dela.

Para se compreender essa ideia, deve-se, primeiro, compreender o imaginário como um acervo de imagens da humanidade que compõe o complexo quadro das esperanças e temores, pois, só assim, pode ser possível se identificar com ela, tal como foi proposto por Durand, de modo que devemos nos ater ao fato de que as formas artísticas tendem a representar, com extrema simplicidade, aquilo que, racionalmente, tende-se a ignorar, e é foi através dessa busca, de reconhecer nas expressões artísticas as questões referentes ao imaginário e suas funções simbólicas, que buscou-se organizar esse trabalho. Ainda, segundo a perspectiva de Durand (1988), a imaginação é um fator inerente ao equilíbrio psicossocial, de modo que, em toda expressão artística se encontram os meios de equilíbrio e as funções simbólicas que foram ali, depositadas. Assim, para que se possa adentrar nesse universo, ele propõe uma nova metodologia, um modo de entrar em contato com o que está por trás do texto, o *sermo mythicus*.

Portanto, ao entrar em contato com a Mitocrítica pela primeira vez, é possível perceber que as ideias de Durand – apesar de inovadoras – fazem emergir, na consciência, questões estudadas anteriormente, o que denota a ideia de palimpsesto, conforme foi estudado aqui.

Sendo assim, ao adentrar nos estudos, as ideias foram se ampliando, bem como a percepção de que elas se assemelhavam bastante as apresentadas por Sigmund Freud em seu método interpretativo dos sonhos, e posteriormente, as ideias sobre o imaginário e o inconsciente coletivo estudados por Carl Gustav Jung. Nesse primeiro momento do trabalho, portanto, buscou-se mostrar um pouco das ideias propostas pelo método de pesquisa que Gilbert Durand e suas interlocuções com a psicanálise, a psicologia e a literatura.

É importante ressaltar, no entanto, que os mitos e sonhos sempre convergem como uma metáfora, um símbolo que nos permite a compreensão de algo mais profundo. Assim como na obra de Raphael Draccon, mitos e sonhos se mesclam e produzem algo novo: *um mundo de formas e pensamentos*, e é assim que a literatura se apresenta a nós: como uma possibilidade de entrar em novos mundos, em novos e velhos pensamentos e formas, através de vários símbolos que nos guiam por caminhos que conseguimos reconhecer.

Em um segundo momento, propôs-se, aqui, falar sobre aquilo que Joseph Campbell (1887) chama de *monomito*, ou o mito do herói de mil faces. Para isso, adentrou-se na jornada heroica de Mikael Santiago, o protagonista do livro de Raphael Draccon, de modo a ser possível compreender como esse personagem se constituiria em um modelo heroico, tendo em vista que a narrativa se constitui como uma obra de entretenimento para as massas, ou melhor, como um *romance popular* (ECO, 1991). Desse modo, foram encontrados, na narrativa, traços estereotipados do que constituiria o jogador de futebol brasileiro, como também reflexões sobre o modo de vida e as fragilidades apresentadas no contexto do Brasil atual.

Ainda nesse segundo momento, foi realizado um resgate do mito de Orfeu e Euridice na mitologia greco-romana, suas possíveis relações com a narrativa de Draccon, bem como um resgate dela na mitologia, que fora atualizada nas HQ's da série *Sandman*, do britânico Neil Gaiman, e das relações existentes entre o romance do autor brasileiro e da história narrada pelo britânico.

Para finalizar essa seção do trabalho, foi realizada uma análise sobre a construção da narrativa de Raphael Draccon, e suas semelhanças e diferenças com a de Neil Gaiman, tendo em vista as diferenças de época em que cada uma foi escrita, e as mudanças culturais que possibilitaram as mudanças na escrita. Foram utilizadas as ideias de Jorge Forbes (2010) para entender a nova *era compreensão e diálogos*, na qual o sentido da vida passa a ser o se tornar importante, famoso, belo, mas que não se busca uma responsabilidade sobre os próprios atos.

Em um terceiro momento, por sua vez, teceram-se considerações sobre a atualização do mito de Orfeu e Euridice na obra de Raphael Draccon, considerando a história de amor entre Mikael e Ariana, da qual se conseguiu traçar um paralelo com a mitologia grega, e ainda se percebeu que a aparição de outros mitos no decorrer da obra não consegue ofuscar o próprio *sermo mythicus*.

Fios de *Prata: Reconstruindo Sandman* é, ainda, uma história de amor que demonstra como uma relação afetiva pode levar alguém ao paraíso, ou ao inferno. Depende do *fio condutor*

que se apresente na associação de dois pares, e, por fim, podendo-se parafrasear Freud, em sua analogia da mente como um *iceberg*, afirmar que esta obras literária é, como todas as outras, como um *iceberg*, cuja ponta visível seriam o *mitos manifestos*, por exemplo, a reconstrução do universo de *Sandman*, o fio de Ariadne, ou Senhor das Moscas, e tudo o que está submerso representaria o *mito director*, no caso o mito de Orfeu e Eurídice.

REFERÊNCIAS:

ALÓS, Anselmo Peres. **Texto literário, texto cultural, intertextualidade**. Revista Virtual de Estudos da Linguagem – ReVEL. V. 4, n. 6, 2006. ISSN 1678-8931. Disponível em: <http://www.revel.inf.br/files/artigos/revel_6_texto_literario.pdf>. Último acesso em: maio de 2018.

AYALA, Maria Ignez Novais. **Do manuscrito ao folheto de cordel: uma literatura escrita para ser oralizada**. Campina Grande: Leia Escola, v.16, n.02, 2016.

BELLMIN-NOEL, Jean. “**Notes sur le Fantastique**” In: *Littérature*, n.8. Paris: Librairie Larousse, 1972.

BELLMIN-NOEL, Jean. **Psicanálise e Literatura**. São Paulo: Ed. Cultrix, 1983.

BAUMAN, Z. **Amor Líquido: Sobre a Fragilidade dos Laços Humanos**. Rio de Janeiro: Jorge, Zahar, 2003.

BIRMAN, Joel. **Mal-estar na atualidade** [recurso eletrônico]: a psicanálise e as novas formas de subjetivação. 1ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2016. Disponível em: <http://pensecomigo.com.br/livro-mal-estar-na-atualidade-pdf-joel-birman/>. Último acesso em: junho de 2018.

BORBA, Camile Fernandes; JARDIM, Jéssica Cristina dos Santos. **A tradução do ensaio “Passo a Passo Mitocrítico” de Gilbert Durand**. Revista ao Pé da Letra. v. 14, n. 2, p.129-147. 2012.

BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia Grega: Vol I**. Petrópolis: Editora Vozes, 1986.

BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia Grega: Vol II**. Petrópolis: Editora Vozes, 1987.

BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia Grega: Vol III**. Petrópolis: Editora Vozes, 1987.

CALDAS, Walcyr. **A Literatura da cultura de massas**. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/22827955/A-Literatura-da-Cultura-de-Massa-Uma-An-C3-A1lise-Sociol-C3-B3gica-Waldenyr-Caldas>. Último acesso: fevereiro de 2018.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. Tradução: Paulo Neves. São Paulo: Editora 32, 1998.

- DRACCON, Raphael. **Fios de Prata: Reconstruindo Sandman**. São Paulo: Leya, 2012.
- DURAND, Gilbert. **Mitos, Símbolos e Mitodologia**. Coleção Clivagem: n(7). Lisboa: Editorial Presença, 1982.
- ECO, Umberto. **O Super-Homem de Massa**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1991.
- ELIADE, Miceas. **Mito e Realidade**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1972.
- ÉSTES, Clarissa Pinkola. **A Terapia dos Contos**. In: GRIMM, Jacob (1785-1863). **Contos dos Irmãos Grimm** – organizado, selecionado e prefaciado pela Dra. Clarissa Pinkola Estés; ilustrado por Arthur Rackham; tradução de Lia Wyler. Rio de Janeiro: Rocco, 2005.
- FEIJÓ, Martin Cezar. **O que é herói**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1984. 103 p.
- FILHO, Mario. **O negro no futebol brasileiro**. Rio de Janeiro: Mauad, 2003.
- FORBES, Jorge. **Inconsciente e Responsabilidade**. 161 f. 2010. Tese (Doutorado em Teoria Psicanalítica) – Instituto de Psicologia, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010.
- FREUD, Sigmund. **A Interpretação dos Sonhos (II) e Sobre os Sonhos**. In: FREUD, Sigmund. Edição Standart Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud: Volume V. Rio de Janeiro: Imago, 1996.
- FREUD, SIGMUND. **Escritos e Devaneios (1908 -1907)**. In: FREUD, Sigmund. Edição Standart Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud: Volume IX: Rio de Janeiro: Imago, 2006.
- GAIMAN, Niel. **Sandman - A Canção de Orpheus**. São Paulo: Brain Store, 1989.
- GALVÃO, Walnice Nogueira. **Anotações a margem do regionalismo**. São Paulo: Literatura e Sociedade, v.05, p.44-55, 2000.
- GARBUGLIO, José Carlos. **Fôlego de Gato (o regionalismo e suas versões)**. João Pessoa: Acta Semiótica et Linguística, *PPGL/UFPB-SBPL*, v. -03, n.01, 1979.
- JUNG, Carl Gustav. **Análise de sonhos (1928-1930)**. Petrópolis: Vozes, 2009.

- JUNG, Carl Gustav. **Tipos psicológicos**. Petrópolis: Vozes, 2009.
- JUNG, Carl Gustav. **Psicologia do inconsciente** (1916). Petrópolis: Vozes, 2008.
- JUNG, Carl Gustav. **O homem e seus símbolos**. Rio de Janeiro: Novas Fronteiras, 2009.
- KRISTEVA, Julia. Introdução a semanálise. São Paulo: Editora Perspectiva, 2005.
- LACAN, Jaques (1959-1960). **Livro 7: A ética da psicanálise**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1991.
- MEZAN, Renato. **Freud: a trama dos conceitos**. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- MONFARDINI, Adriana. **O Mito e a Literatura**. In: Terra Roxa e outras terras: revista de estudos literários. v.5, p. 50-61. 2005.
- ORIGUELA, Milena Avelaneda. **Futebol e Cultura: assistência aos jogos em um bar na cidade de Piracicaba – SP**. 95 f. 2014. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Faculdade de Ciências da Saúde, Universidade Metodista de Piracicaba, Piracicaba.
- PROUST, Marcel. Em Busca do Tempo Perdido. Volume 1. No Caminho de Swann. São Paulo: Globo, 2006.
- SÁ, José Felipe Rodriguez; FERNANDES, Ermelinda Gamen. Psicologia analítica e a interpretação dos personagens dos sonhos lúcidos. Fractal: Revista de Psicologia, v. 28, n. 1, p. 146-152, jan.-abr. 2016. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/fractal/v28n1/1984-0292-fractal-28-1-0146.pdf>. Último acesso em janeiro de 2019.
- TODOROV, Tzvetan. **As Estruturas Narrativas**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1979.
- VERNANT, Jean-Pierre. **O mito e a sociedade na Grécia Antiga**. Rio de Janeiro: José Olympio. 1992.