



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE HUMANIDADES OSMAR DE AQUINO
DEPARTAMENTO DE LETRAS
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM LETRAS - INGLÊS**

HEMILY DIAS GALVÃO

**ANÁLISE DA JORNADA DO HERÓI DO PERSONAGEM MORPHEUS, NA HQ
“SANDMAN”, DE NEIL GAIMAN**

**GUARABIRA
2024**

HEMILY DIAS GALVÃO

**ANÁLISE DA JORNADA DO HERÓI DO PERSONAGEM MORPHEUS, NA HQ
“SANDMAN”, DE NEIL GAIMAN**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado ao Departamento do Curso de Licenciatura Plena em Letras Inglês da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciatura Plena em Letras Inglês.

Área de concentração: Literatura.

Orientadora: Profa. Ma. Thaís de Matos Barbosa

**GUARABIRA
2024**

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto em versão 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.

G182a Galvão, Hemily Dias.

Análise da jornada do herói do personagem Morpheus, na HQ "*Sandman*", de Neil Gaiman [manuscrito] / Hemily Dias Galvão. - 2024.

23 f. : il. color.

Digitado.

Artigo Científico (Graduação em Letras inglês) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2024.

"Orientação : Prof. Ma. Thaís de Matos Barbosa, Departamento de Letras - CH".

1. Sandman. 2. Morpheus. 3. Jornada do herói. 4. Monomito. 5. HQ. I. Título

21. ed. CDD 820

HEMILY DIAS GALVÃO

ANÁLISE DA JORNADA DO HERÓI DO PERSONAGEM MORPHEUS, NA HQ
“SANDMAN”, DE NEIL GAIMAN

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado ao Departamento do Curso de Licenciatura Plena em Letras Inglês da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciatura Plena em Letras Inglês.

Área de concentração: Literatura.

Aprovada em: 18/11/2024.

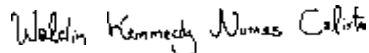
BANCA EXAMINADORA



Prof. Ma. Thaís de Matos Barbosa (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profa. Ma. Aline Oliveira do Nascimento
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Me. Waldir Kennedy Nunes Calixto
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

“A ficção pode lhe mostrar um mundo diferente. Pode levá-lo a algum lugar onde você nunca esteve. Uma vez que você tenha visitado outros mundos, como aqueles que comeram a fruta das fadas, você nunca pode estar inteiramente contente com o mundo em que cresceu”.

(Neil Gaiman)

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 CONTEXTUALIZANDO A HQ <i>SANDBMAN</i> E O PERSONAGEM MORPHEUS	9
3 A JORNADA DO HERÓI POR JOSEPH CAMPBELL	10
4 APLICAÇÃO DOS CONCEITOS DE CAMPBELL AO PERSONAGEM MORPHEUS NA HQ <i>SANDBMAN</i>	12
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	21
REFERÊNCIAS	22

ANÁLISE DA JORNADA DO HERÓI DO PERSONAGEM MORPHEUS, NA HQ “SANDMAN”, DE NEIL GAIMAN

ANALYSIS OF THE HERO'S JOURNEY OF THE CHARACTER MORPHEUS IN THE COMIC BOOK “SANDMAN” BY NEIL GAIMAN

Hemily Dias Galvão^{1*}

RESUMO

A análise da jornada do herói descrita por Joseph Campbell é um modelo que descreve as etapas comuns encontradas em muitas histórias de heróis, por exemplo, Beowulf, Superman, Batman, Homem-Aranha e muitos outros. Nesse artigo, iremos analisar a jornada de Morpheus, protagonista da HQ *Sandman* (1989-1998), criada por Neil Gaiman. Morpheus é o Senhor dos sonhos e governa o mundo dos sonhos, sua história e jornada seguem padrões clássicos da jornada do herói apresentados por Joseph Campbell na obra *O Herói de Mil Faces* (1949). Usaremos uma abordagem qualitativa para buscar destacar a compreensão das causas subjacentes aos fenômenos, baseando na leitura da obra *O Herói de Mil Faces* de Joseph Campbell e também na obra *A Jornada do Escritor* (1998), de Christopher Vogler, para investigarmos a presença e semelhança de estágios da jornada do herói, presentes na narrativa de Morpheus. Utilizaremos como base de estudo, os volumes da HQ “Sandman”, sendo eles, *Prelúdios e Noturnos* (1989-1990), *Estação das Brumas* (1991 - 1992), *Entes Queridos* (1997-1998) e *O Despertar* (1998), estes volumes da HQ “Sandman” serão usados como base para aplicação dos estágios da jornada do herói descritos por Joseph Campbell. O estudo identificou a presença dos estágios da jornada do herói na narrativa de *Sandman*, de forma que Morpheus representa o herói contemporâneo, que busca pelo autoconhecimento e luta contra os desafios pessoais, onde sua história segue as etapas com modificações feitas pelo autor da obra. Conclui-se que na narrativa de Morpheus há a presença da teoria da jornada do herói, mas de modo o personagem se torna um herói contemporâneo, que segue os estágios da jornada descritos por Joseph Campbell, porém de modo não-linear e ênfase em sua autodescoberta.

Palavras-chave: *Sandman*; Morpheus; Jornada do herói; Monomito; HQ.

ABSTRACT

The analysis of the hero's journey explained by Joseph Campbell is a form that describes the common stages found in many heroes' stories, for instance, Beowulf, Superman, Batman, Spider-Man, and others. This article will analyze the hero's journey of Morpheus, the protagonist of the comic book *Sandman* (1989-1998), created by Neil Gaiman. Morpheus is the Lord of Dreams and rules the world of dreams, Morpheus' story and journey follows the classic theory of the hero's journey discussed by Joseph Campbell in his work *The Hero with a Thousand Faces* (1949). In this article it will adopt a qualitative approach to emphasize the understanding of the underlying causes behind the phenomena, based on the reading of the work *The Hero with a Thousand Faces* by Joseph Campbell, and the work *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers* by Christopher Vogler to investigate the presence and resemblances of the stages of the hero's journey present in Morpheus narrative. We will make use as the foundation of this study the HQ “Sandman” volumes; *Prelúdios e Noturnos*

^{1*} Graduanda em Letras – Inglês pela Universidade Estadual da Paraíba, Campus III, Guarabira.
E-mail: hemilydias23@gmail.com

(1989-1990), *Estação das Brumas* (1991-1992), *Entes Queridos* (1996-1998), and *O Despertar* (1998), these volumes of the comic book *Sandman* it will be used as the objective of the study for the applications of the stages of the hero's journey describes by Joseph Campbell. The study identified the presence of the stages of the hero's journey in the *Sandman* narrative, Morpheus represents the contemporary hero, the hero that searches for self-knowledge and fights against his inner challenges. The story pursues the stages of the hero's journey with some divergences made by the comic book author. It is concluded that Morpheus' narrative pursues the theory of the hero's journey, but is written differently, making the character a contemporary hero whose pursues the stages of the hero's journey describe by Joseph Campbell, however, in a non-linear process, and with an emphasis on self-discovery.

Keywords: Sandman; Morpheus; Hero's Journey; Monomyth; HQ.

1 INTRODUÇÃO

A análise da jornada do herói é uma discussão recorrente na literatura e nas narrativas audiovisuais. Neste artigo, é explorado a jornada de Morpheus, na HQ *Sandman*, de Neil Gaiman, de modo a entender e aplicar os estágios da jornada do herói na trajetória do personagem, e com isso, mostrando a existência desses padrões presentes em *The Sandman*. Através da aplicação do conceito monomito, descrito por Joseph Campbell, entende que monomito é um padrão narrativo universal que descreve a jornada do herói em culturas e mitologias. Essa compreensão permite entender os temas universais como identidade, mortalidade, poder, destino e outros que são apresentados nos quadrinhos de *Sandman* (1989-1998).

As histórias em quadrinhos podem ser consideradas parte da cultura pop e da literatura gráfica e a HQ *Sandman*, do autor Neil Gaiman, é uma obra pertencente à cultura pop e literatura gráfica. Com o personagem Morpheus, também chamado de Sonho na HQ, Gaiman nos apresenta um personagem com uma narrativa que engloba questões sobre a existência, sonho, realidade, morte, etc. Em *Sandman*, Neil Gaiman traz exemplos e formas de representação das complexidades da sociedade.

Ao fazer a pesquisa para procurar a base teórica deste estudo, não encontramos bibliografia que trabalhasse diretamente com a aplicação dos estágios da jornada do herói discutida por Joseph Campbell em *O Herói de Mil Faces* (1949) no percurso do personagem Morpheus em *Sandman* (1989-1998). Ao longo deste trabalho, será descrito as etapas da jornada do herói de acordo com Campbell e aplicamos esses estágios dentro da narrativa do Rei do Sonhar, além de explorar as atribuições de personagens secundários e eventos que contribuem para a história do personagem central.

Por conseguinte, a importância da análise sobre a jornada do herói no percurso de Morpheus está na oportunidade de investigar as conexões entre a mitologia e a narrativa do personagem, pois, ao estudarmos as fases da jornada do herói apresentados na narrativa, compreendemos melhor as instigações e transformações em que ele passa ao longo da HQ, a partir da obra *O Herói de Mil Faces* (1949) de Joseph Campbell.

Neil Gaiman traz com o personagem Morpheus o exemplo de um herói contemporâneo. Ao aplicar os conceitos do monomito por Joseph Campbell na jornada do governante do Sonhar, há diferenças com a clássica jornada do herói, retratada por Campbell, e Gaiman traz essas inovações dentro da história do personagem ao não seguir estritamente esses percursos clássicos descritos pelo teórico. Por exemplo, o protagonista já é imortal no início de sua história e com poderes, enquanto no monomito os heróis não possuem poder ou imortalidade, e, ao final do percurso do personagem, o mesmo não recebe um tesouro, reconhecimento e fama, e sim aceita seu destino e autorreconhecimento sobre si.

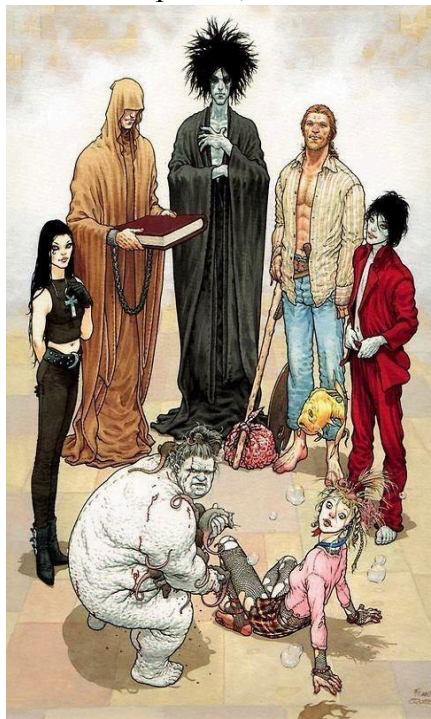
Nesse trabalho, analisamos os padrões entre a jornada do herói com a jornada de Morpheus, e há uma compreensão mais detalhada de como Gaiman reinterpretou o percurso. O estudo apresenta a relevância na HQ *Sandman* de Neil Gaiman por sua contribuição para a compreensão da narrativa gráfica, dos heróis contemporâneos e das questões universais apresentadas na obra, assim explorando a inovação estética das HQs e sua relevância na literatura gráfica. tendo como objetivo entender como a trajetória de Morpheus se encaixa com os elementos presentes na teoria de Campbell e como esses elementos são utilizados para a construção e desenvolvimento da narrativa do personagem, destacando as semelhanças da jornada de Morpheus com os padrões clássicos da jornada do herói e assim, expor a atribuição dos personagens secundários e eventos presentes na trajetória de Morpheus e como isso ajuda para a transformação do personagem ao longo da HQ.

O trabalho é baseado na perspectiva da jornada do herói descrita por Joseph Campbell no livro *O Herói de Mil Faces (1949)*, usando os aspectos das etapas A aventura do herói, A iniciação e O Retorno para analisar a trajetória de Morpheus na HQ “*Sandman*” de Neil Gaiman.

2 CONTEXTUALIZANDO A HQ SANDMAN E O PERSONAGEM MORPHEUS

Sandman é uma HQ criada pelo autor Neil Gaiman no final dos anos 80, sendo publicada em janeiro de 1989 pela DC Comics através do selo Vertigo. Gaiman criou uma história que envolvesse literatura, mitologia, fantasia e *graphic novels*, o que fez a HQ tornar um sucesso. O personagem Morpheus, também conhecido como Sonho ou O Rei dos Sonhos, é o personagem central da obra *The Sandman* do autor Neil Gaiman. Morpheus é um dos sete Perpétuos, entidades cósmicas que representam aspectos fundamentais da existência, é o governante do Mundo dos Sonhos, também chamado de Sonhar. Morpheus é a personificação dos sonhos e dos sonhadores, seus irmãos, os Perpétuos, também representam ideias ou forças fundamentais do universo, seus respectivos nomes são: Destino, sendo o irmão mais velho entre todos os Perpétuos, Morte, a irmã mais velha, Destruição, Desejo, Desespero e Delírio. A seguir uma imagem ilustrativa dos irmãos de Morpheus, Os Perpétuos:

Figura 1 - Os Perpétuos, irmãos de Morpheus



Fonte: Gailman (2003).

A HQ *Sandman*, de Neil Gaiman, é uma obra literária que se desenvolve em um mundo complexo dos sonhos, ao longo dos quadrinhos, Morpheus enfrenta desafios significativos, experimenta transformações pessoais e é forçado a confrontar o próprio passado. Ao passar por experiências de perdas, desafios e transformações significativas, o torna um candidato modelo para a análise do monomito. O personagem representa o sonho e a imaginação, entretanto, durante sua trajetória na HQ, Morpheus questiona sua própria natureza e propósito. Esses eventos no enredo da HQ, mostra como o personagem passa de distante e cruel para um ser compreensivo e empático, Morpheus deixa de evitar suas responsabilidades e de procurar vingança, e torna-se um ser benevolente.

Neste trabalho, o personagem Morpheus será usado como objeto de estudo para o desenvolvimento deste artigo. Sua trajetória em *Sandman* servirá como base para a construção da análise da jornada do herói. Através da história de Morpheus, os eventos que ocorrem na HQ serão utilizados como exemplos para ilustrar cada etapa da jornada do herói descrita por Joseph Campbell no livro *O Herói de Mil Faces*, publicado em 1949. Entender quem é o personagem Morpheus e sua trajetória na HQ *Sandman* é crucial para assimilarmos seu papel como herói contemporâneo, permitindo-nos aplicar as etapas da jornada do herói descritas pelos autores Joseph Campbell em *O Herói de Mil Faces* (1949) e por Christopher Vogler em *A Jornada do Escritor* (1998) a exemplos extraídos da HQ *Sandman* (1998) de Neil Gaiman.

A HQ *Sandman* lançada no Brasil entre 1989 e 1998 no Brasil, tem 75 edições ao total, que foram separados em 14 volumes, sendo esses: *Prelúdios e Noturnos* (1989-1990), *Casa de Bonecas* (1990), *Terra dos Sonhos* (1991), *Estação das Brumas* (1991-1992), *Um Jogo de Você* (1992), *Fábulas e Reflexões* (1993), *Vidas Breves* (1994), *Fim dos Mundos* (1996), *Entes Queridos* (1996-1998), e por fim, *O Despertar* (1998). As edições usadas neste artigo foram: *O Sono dos Justos* (1989), *Dream a Little Dream Of Me* (1990), *Uma Esperança no Inferno* (1990), *Som e Fúria* (1990), *Estação das Brumas: Um Prólogo* (1991), *Estação das Brumas: Capítulo 2* (1991), *Entes Queridos: Parte IV, Parte XII e Parte XIII* (1997-1998), e por fim, *O que ocorre no velório do que se passou* (1998).

3 A JORNADA DO HERÓI POR JOSEPH CAMPBELL

A estrutura da jornada do herói, proposta por Joseph Campbell, compõe-se em uma série de etapas que um herói típico permeia durante sua aventura. Essas fases incluem a aventura do herói, a iniciação, o retorno e às variações da jornada. Cada estágio apresenta desafios, testes, aliados, inimigos e momentos de autodescoberta. No livro “*O Herói de Mil Faces*”, de 1949, de Joseph Campbell, o autor realiza uma apuração nos mitos e histórias ao redor do mundo que recorrem ao padrão narrativo da jornada do herói, seguindo um padrão arquetípico, o qual o autor chama de “monomito”, onde o personagem central da narrativa passa por etapas específicas que o fará superar desafios, enfrentar medos e a buscar sua transformação pessoal. Campbell, com o monomito, influencia, tanto na literatura quanto no cinema, algumas das histórias que seguem o exemplo do monomito com grande impacto e sucesso, tais como: *Beowulf*, *Star Wars*, *Harry Potter* e *Senhor dos Anéis*. Aplicando os estágios da jornada do herói descritos por Campbell na obra “*Sandman*” de Neil Gaiman, exploramos como essa narrativa emblemática é reimaginada e enriquecida.

Quadro 1 - Atos do monomito

Atos do Monomito:
1. A Partida
2. A Iniciação
3. O Retorno

Fonte: produzido pela autora, a partir de Campbell (1949).

Os três atos na tabela, *A Partida*, *Iniciação* e *Retorno*, irão representar a trajetória do herói e sua evolução durante o percurso da narrativa. Durante *A Partida*, há as etapas; chamado à aventura, *Recusa do Chamado*, *Encontro com o Mentor* e *Travessia do Primeiro Limiar*, no segundo ato, a *Iniciação*, são as etapas; *Provações*, *Aliados e Inimigos*, *Aproximação da Caverna Oculta*, *Provação Suprema* e *Recompensa (ou Elixir)*, por fim, no terceiro ato, o *Retorno*, as etapas: *Caminho de Volta*, *Ressurreição* e *Retorno com Elixir*.

Para facilitar e simplificar a compreensão dos 12 estágios da jornada do herói, exploraremos as ideias de Joseph Campbell no livro *O Herói de Mil Faces* (1949) e de Christopher Vogler em *A Jornada do Escritor* (1998):

Quadro 2 - Estágios do monomito

Estágios do Monomito
1. Mundo Comum;
2. Chamado à Aventura;
3. Recusa ao Chamado;
4. Encontro com o Mentor;
5. Travessia do Primeiro Limiar;
6. Testes, Aliados e Inimigos;
7. Aproximação do Objetivo;
8. Provação Máxima;
9. Recompensa;
10. Caminho de Volta;
11. Ressurreição;
12. Retorno com o Elixir.

Fonte: produzido pela autora, a partir de Campbell (1949).

No quadro há todas os estágios que o herói passa, cada etapa funciona para desenvolver a narrativa do personagem central. O monomito por Joseph Campbell há 12 etapas, sendo elas, 1) **Mundo Comum**, é onde o herói vive, onde ele é considerado um ser comum, nesse momento na narrativa, é o que cria uma conexão do personagem com o público; 2) **Chamado à Aventura**, é o momento em que algo inesperado acontece, forçando o personagem a sair da zona de conforto, despertando uma necessidade de mudança; 3) **Recusa ao Chamado**, o herói resiste inicialmente a deixar sua zona de conforto, às vezes por medo ou insegurança, nessa etapa mostra a maneira que o personagem reage a um conflito, demonstrando suas limitações; 4) **Encontro com o Mentor**, o herói é orientado por figuras que oferecem recursos e conselhos sábios, essas figuras podem ser tanto objetos como pessoas ou seres místicos, que auxiliam o percurso do personagem até o final de sua jornada; 5) **Travessia do Primeiro Limiar**, o herói embarca em um mundo novo e desconhecido, este ato é a marca essencial para quando o herói finalmente aceita adentrar em sua missão,

comprometendo-se a enfrentar os desafios a seguir; 6) **Testes, Aliados e Inimigos**, durante sua jornada, o personagem enfrenta desafios, faz amizades e encontra inimigos, o herói desenvolve suas habilidades e aumenta seus laços com os aliados durante a jornada, essa etapa é quando a história se desenvolve; 7) **Aproximação do Objetivo**, o herói enfrenta um conflito interior e questiona a si, confrontando suas inseguranças e medos para então prosseguir seu trajeto e aproximar-se da provação suprema; 8) **Provação Máxima**, é o auge da crise do herói, é o clímax da narrativa, o personagem revela seu verdadeiro caráter ao enfrentar esta provação, enfrentando à morte e a ressurreição, simbolizando sua transformação; 9) **A Recompensa**, após enfrentar desafios e quase morrer, o herói recebe uma recompensa, podendo ser algo concreto ou simbólico, por exemplo, a simbolização de sua transformação pessoal e o autoconhecimento de si; 10) **Caminho de Volta**, o herói reflete sobre suas escolhas, entre um objetivo pessoal ou um bem coletivo maior, o personagem precisa escolher se fica no mundo especial ou se volta ao Mundo Comum; 11) **A Ressurreição**, é o ponto mais alto da jornada, onde um inimigo antigo retorna inesperadamente, ameaçando todos ao redor do herói, é a última provação do herói, onde ele retorna puro ou renovado, este ato fará com que o personagem demonstre o crescimento que teve durante a jornada. E assim, renascendo com uma renovação espiritual ou moral, e por fim, a última etapa; 12) **Retorno com o Elixir**, é o momento em que o herói retorna ao mundo anterior, completamente transformado e reconhecido, o herói retorna a sua antiga casa, porém completamente mudado, já não é considerado o mesmo de antes, durante sua jornada, houve acontecimentos que marcaram sua mudança exterior e principalmente interior, e esta mudança não apenas transforma o herói, mas também beneficia aqueles e o mundo ao seu redor, esta etapa marca o fim de sua jornada.

4 APLICAÇÃO DOS CONCEITOS DE CAMPBELL AO PERSONAGEM MORPHEUS NA HQ *SANDMAN*

O início da história de Morpheus diverge das jornadas comuns que seguem o monomito, de acordo com a teoria de Joseph Campbell, sendo o personagem principal apenas um ser comum, sem poderes ou reconhecimento, sendo um ser mortal, descaracterizando o que se espera da jornada do herói. Na jornada de Morpheus, o personagem possui poderes desde a gênese da obra, sendo o governador do mundo Sonhar, controlando os sonhos e pesadelos dos seres humanos, sendo aquele que dá a vida aos seres de seu mundo e controla o mesmo. Para encaixar esta primeira etapa da trajetória do protagonista, analisamos o seu comportamento desde as primeiras aparições na HQ até o desfecho de sua caminhada como herói.

O comportamento de Morpheus no primeiro volume da HQ *Sandman* (1989-1998) é imaturo se compararmos com o seu posto de Rei dos Sonhos, como um ser que faz parte de *Os Perpétuos*², que personificam os aspectos fundamentais do universo e da realidade, seres que poderosos que fazem parte da existência e que desempenham papéis importantes para o mundo em *Sandman*. A personalidade de Morpheus é temperamental, e isso, comparado ao seu desfecho na história, mostra-o não preparado o suficiente para atuar em seu posto, e isso, faz o personagem, negligenciar seu posto no Sonhar durante sua jornada. Como na jornada do herói, podemos vê-lo como alguém comum, sem nenhum poder ou reconhecimento, o que há de comum em Morpheus seria seu temperamento e imaturidade de não saber lidar com sua verdadeira posição como Perpétuo, e durante seu percurso ele vai amadurecendo e se

² *Os Perpétuos* são personagens da HQ *Sandman* que representam os aspectos fundamentais do universo e da existência humana, cada Perpétuo tem uma função no mundo, todos tem responsabilidades dentro da HQ colaborando com a narrativa de Morpheus, ao total são 7 irmãos: Destino, Morte, Sonho, Destruição, Desespero, Desejo e Delírio.

autoconhecendo, tendo em mente também o fato que, ao início da HQ *O Sono Dos Justos* (1989), Morpheus se encontra fragilizado e praticamente sem poderes.

Aplicando as etapas da jornada do herói de Campbell a Morpheus, é perceptível os paralelos convincentes entre as fases clássicas da jornada do herói e os eventos de sua trajetória. Por exemplo, o chamado à aventura, os encontros com aliados e inimigos, e seu desenvolvimento durante a narrativa se encaixam com os conceitos dados por Campbell. O momento em que Morpheus é capturado pelo ocultista Roderick Burgess, que tira todos os seus pertences e o deixa fragilizado, marca o que Joseph Campbell afirma em seu livro *O Herói de Mil Faces* (1949) como o chamado à aventura do herói, onde ele enfrenta a primeira etapa de dificuldade.

[OCULTISTA]: CONSEGUIMOS! EU NÃO ACREDITO QUE CONSEGUIMOS!
[RODERICK BURGESS]: Não, nós falhamos. Esta não é a Morte. MALDIÇÃO!
 Mesmo assim. Creio que, afinal de contas, hoje foi uma noite de trabalho muito lucrativa. (Gaiman, 1989, p. 9).

A HQ *O Sono dos Justos* no volume *Prelúdios e Noturnos* (1989-1990) marca o início da jornada de herói do personagem Morpheus. Sonho fica aprisionado por 70 anos, enfraquecido e sem seus objetos de poder. Esse momento pode ser considerado o chamado à aventura do Rei do Sonhar, pois ele é arrancado de seu mundo e aprisionado, forçado a deixar seu reino contra sua vontade. Na obra *O Herói de Mil Faces* (1949), Joseph Campbell inicia com o chamado à aventura, afirmando:

O chamado da aventura – significa que o destino convocou o herói e transferiu-lhe o centro de gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida. Essa fatídica região dos tesouros e dos perigos pode ser representada sob várias formas: como uma terra distante, uma floresta, um reino subterrâneo, a parte inferior das ondas, a parte superior do céu, uma ilha secreta, o topo de uma elevada, montanha ou um profundo estado onírico (Campbell, 1949, p. 66).

Neste trecho, Campbell descreve a etapa do chamado à aventura, que marca o momento em que o herói sai de sua zona de conforto e é levado aos desafios do desconhecido. Esta estrutura essencial não só é usada para interpretações de mitos e lendas, mas também se encaixa nas histórias contemporâneas da literatura, cinema e outras mídias. Christopher Vogler (1998) também comenta sobre o chamado à aventura, destacando que:

Várias teorias de roteiro nomeiam o Chamado à Aventura com outros termos, como incidente provocador ou iniciático, catalisador ou gatilho. Todas concordam que é necessário um acontecimento para colocar a história em movimento assim que o trabalho de apresentação do protagonista for realizado (Vogler, 1998, p. 108).

Vogler comenta que o chamado é o momento da vida do herói em que dá início a sua jornada, é a etapa que provoca o personagem a iniciar a jornada do herói. No trecho escolhido da edição "*O Sono dos Justos*" (1989), é o que acontece com Morpheus ao ser raptado de seu mundo anterior para um local desconhecido o obrigando a enfrentar desafios futuros. Morpheus havia sido capturado por ocultistas, após passar 70 anos preso ele consegue escapar do cárcere, aqui marca o momento em que ele recebe o chamado à aventura. Um dos personagens, responsável por vigiar Morpheus, acaba abrindo a cápsula que mantinha o Rei do Sonhar preso, permitindo que o protagonista aproveite a oportunidade para se libertar. Com isso, Sonho se liberta da prisão em que os ocultistas o mantinham. Entretanto, de imediato Morpheus não volta ao Sonhar, pois, por estar enfraquecido e quase sem nenhum poder, ele anseia procurar por suas ferramentas, e também por ter sua vingança contra aqueles

que o capturaram, como mostra a fala, a edição “*O Sono dos Justos*” (1989) do personagem a seguir:

[MORPHEUS]: Estou fraco, sem minhas ferramentas... Mas posso imaginar a textura do tecido em encontro com minha pele... Faz tanto tempo. Pronto. Comida e roupa. Agora preciso de minhas ferramentas roubadas pelo meu ex captor. Ele as devolverá... E também me dará outra coisa que anseio... VINGANÇA (Gaiman, 1989, p. 32).

Também observamos a recusa ao chamado do personagem. Morpheus, ao passar 70 anos preso, recusa reagir contra aqueles que o mantiveram em cativeiro e voltar para seu reino e restaurá-lo. O Rei dos Sonhos opta por ficar em silêncio e não fazer nada durante essas décadas, o que faz com que aqueles que estavam dormindo permaneçam em um estado de sono perturbado, agindo como sonâmbulos e alucinando.

Mesmo possuindo poderes, ainda que enfraquecido, Morpheus poderia ter escapado, mas escolheu esperar para buscar vingança contra seus captores; ao escolher não fazer nada, recusa-se do seu chamado que, ao longo da história, possa tornar o início de sua jornada de obstáculos. Esse comportamento exemplifica a recusa ao chamado descrito por Joseph Campbell. Nos trechos acima, podemos observar o conceito teórico da recusa ao chamado, sendo empregado na história de Morpheus, quando Sonho se recusa a voltar para o Sonhar para restaurar o local e tomar de volta a sua responsabilidade de governar. Para Campbell (1949, p. 67),

A recusa é essencialmente uma recusa a renunciar aquilo que a pessoa considera interesse próprio. O futuro não é encarado em termos de uma série incessante de mortes e nascimentos, e sim em termos de obtenção e proteção do atual sistema de ideais, virtudes, objetivos e vantagens.

A recusa em renunciar um interesse pessoal, ou por estar na zona de conforto, mostra uma insegurança, um medo do herói de enfrentar o que está por vir. A recusa é o conflito do herói em aceitar o chamado, evitando-o, mas é necessário que, em algum momento, ele aceite e prossiga para desenvolver e crescer pessoalmente. No trecho acima, Morpheus reflete que está fraco sem suas ferramentas, com pouco poder Morpheus deseja achar suas ferramentas e ter sua vingança.

Morpheus inicialmente, recusa a sua responsabilidade de restaurar o Sonhar, o seu reino, para obter vingança. Campbell (1949) na citação acima afirma que a recusa está ligada inteiramente ao interesse próprio do herói, e, nesse momento, o único interesse de Morpheus era recuperar seus itens e ter sua vingança. Sonho ao decorrer de sua jornada na HQ, demonstra descaso ao Reino dos Sonhos, pois sempre surge algo que o tira de seu trono e suas responsabilidades, e isso cria uma desordem em seu próprio lar, sejam com o reino em ruínas por passar tanto tempo longe, como também a fuga de seus subordinados, por exemplo, o pesadelo Coríntio que, enquanto Sonho está ausente, aproveita para sair do Sonhar e cometer assassinatos apenas por diversão. Morpheus, ao negar voltar para casa para reconstruir seu reino e restaurar as vidas do Sonhar, demonstra imaturidade e uma falta de aceitação de sua responsabilidade como líder do Reino dos Sonhos. Em vez de retornar para casa, ele continua no mundo humano para capturar seus objetos e derrotar alguns vilões ao longo da HQ.

Neste trecho a seguir, observamos uma conversa entre o personagem Morpheus e sua irmã mais velha, a Morte. A Morte pode ser vista como uma figura auxiliadora sobrenatural ou até mesmo a figura de uma mentora. O mentor é uma imagem de alguém mais velho e sábio que guiará o herói durante sua jornada e, no caso de Morpheus, vemos sua irmã mais velha, a Morte, desempenhando esse papel. Nos momentos em que Morpheus se encontra em dúvida, confuso ou precisando de ajuda, a Morte é alguém a quem frequentemente Morpheus

recorre, sempre ouvindo os conselhos que a irmã mais velha dá. Na citação a seguir, em “*Estação das Brumas: Um Prólogo*” (1991), podemos notar essa ideia de Morpheus e Morte sendo sua mentora:

[MORTE]: Tudo ok com você?

[MORPHEUS]: NÃO. Não, não está nada “ok” comigo.

[MORPHEUS]: você OUVIU o que Desejo disse. COMO falou comigo. O que INSINUOU. O que isso implica. Se Destino não tivesse intervindo, eu teria...

[MORTE]: ÊÊÊ! Bem... Então foi bom Destino ter se metido. Você não percebeu? Desejo só tentando te provocar!

[MORPHEUS]: Pode ser. Mas ninguém se pronunciou quando Desejo falou daquela maneira... Irmã... Você SABE o que eu senti e ainda sinto por Nada. Mas ela me DESAFIOU. Eu a avisei, mas mesmo assim, ela me rejeitou. Então...

[MORTE]: Então você a condenou ao inferno.

[MORPHEUS]: Sim.

[MORTE]: Desejo tinha razão.

[MORPHEUS]: O QUÊ?

[MORTE]: Bem... Talvez não sobre tudo. Mas, quanto a Nada, ela estava certa. Você fez algo terrível aquela pobre garota. Você foi injusto.

[MORPHEUS]: Eu não acredito! VOCÊ está contra mim?

[MORTE]: CALE A BOCA. E me deixe terminar. Depois você grita!

[MORTE]: Nada te amava, Sonho, de verdade. Talvez Desejo tivesse muito mais a ver com sua reação no amor de Nada, mas isso não importa... Porque Nada estava certa. Não é bom pra nós nos envolvermos com eles, você sabe bem disso.

[MORPHEUS]: Eu a teria feito uma deusa.

[MORTE]: Talvez ela não quisesse ser uma deusa. Maninho você já pensou nisso?

[MORTE]: E condená-la a uma eternidade no inferno só porque ela te deu um fora... Isso não é coisa que se faça. Pronto, já terminei. Pode gritar comigo agora.

[MORPHEUS]: É isso que você acha? Que eu não me comportei adequadamente? Que fui injusto?

[MORTE]: É.

[MORPHEUS]: Muito bem, meu curso está claro (Gaiman, 1991, p. 25-27).

Morpheus, entre todos os seus outros irmãos/irmãs, considera a Morte a mais próxima dele, é a única irmã na qual ele procura ou tem contato (mesmo que não seja frequente). Contextualizando a conversa de Morpheus e Morte, Morpheus havia amado uma humana chamada Nada, uma líder de uma cidade africana; o amor de ambos era proibido, por ela ser uma humana e ele um ser imortal.

Mesmo apaixonada por Morpheus, Nada, o recusa por acreditar que o amor que ambos sentiam não era natural e que, por isso, a união dos dois só traria dor e sofrimento ao mundo humano, ofendido por ter sido rejeitado por seu amor, Sonho a amaldiçoa e condena Nada para o Inferno, onde ela passa milhares de anos sofrendo, enquanto Morpheus cego pelo orgulho, recusa libertá-la. No trecho acima, Sonho é confrontado pelos irmãos, Morte e Desejo. Sua irmã o aconselha, discordando que sua atitude ao condenar o amor de sua vida ao sofrimento no Inferno. Após esse diálogo, Morpheus percebe que a irmã tinha razão e decide consertar o erro de sua decisão imatura.

Essa figura protetora é significativa, pois simboliza a assistência que o herói receberá durante sua jornada. Esta figura protetora representa a imagem de um(a) guardião(a) que irá preparar o herói para os desafios que o mesmo irá enfrentar, oferecendo sabedoria e recursos para o enfrentamento desses obstáculos. Na jornada de Morpheus, a irmã Morte desempenha este papel. Ao observarmos o diálogo anterior, nos momentos conflituosos de Sonho, o mesmo busca, na grande maioria das vezes, a opinião e apoio da sua irmã mais velha, e a mesma surge com conselhos que abrem a perspectiva de Morpheus.

Vogler (1998) discorre sobre a imagem do mentor, cujo surgimento ocorreu para auxiliar o herói, para orientar, proteger ou entregar objetos poderosos ao herói, é a etapa onde

o herói recebe encorajamento e conhecimento para enfim enfrentar os desafios que estão por vir, Vogler (1998) diz,

Mesmo se não houver um personagem específico que cumpra as muitas funções do arquétipo do Mentor, os heróis quase sempre fazem contato com alguma fonte de conhecimento antes de se engajar na aventura. Essa fonte pode ser a experiência daqueles que se aventuraram antes ou a procura da sabedoria dentro de si, adquirida a um alto custo em aventuras anteriores (Vogler, 1998, p. 124).

A Morte pode ser vista como a imagem de auxiliadora sobrenatural para Morpheus, pois na maioria dos encontros entre os dois, sua irmã Morte sempre surge aconselhando o irmão caçula quando o mesmo se vê confuso, como nas imagens acima. Os auxiliares sobrenaturais podem ser tanto uma figura masculina quanto uma feminina.

Continuando com a jornada de Morpheus, voltamos para *Prelúdios e Noturnos* (Gaiman, 1989-1990), em que Sonho passa por seu primeiro limiar, ao descer para o mundo desconhecido, ou quase, pois o mesmo já vira o Inferno antes, porém, agora, estava fraco e sem seus amuletos por estar em cativeiro, mas precisava descer para resgatar seu Elmo. O limiar é o momento em que o herói precisará enfrentar um inimigo poderoso para poder recuperar um pertence seu. Neste momento, ele passará pelo desconhecido. Por mais que Sonho já tivesse visitado o reino de Lúcifer Morningstar há muito tempo, era um convidado e não se encontrava fraco como ele está neste momento e, agora, estava voltando sem ser convidado e estava enfraquecido sem alguns dos seus pertences preciosos, além de ter que enfrentar um demônio poderoso de Lúcifer. Na passagem ao limiar, o herói necessita ter coragem para enfrentar o desconhecido e enfrentar os obstáculos aparentes. Sobre o limiar, Campbell (1949) diz:

O herói segue em sua aventura até chegar ao “guardião do limiar”, na porta que leva à área da força ampliada. Esses defensores guardam o mundo nas quatro direções – assim como em cima e embaixo –, marcando os limites da esfera ou horizonte de vida presente do herói. Além desses limites, estão as trevas, o desconhecido e o perigo (Campbell, 1949, p. 82).

Nesse elemento, há uma dualidade específica na trajetória do herói, que deverá se aventurar nas trevas para aprender, crescer e alcançar seu objetivo final. Na edição “*Uma Esperança no Inferno*” (1990), Morpheus dará de cara com o guardião do limiar, o porteiro dos portões do inferno de Lúcifer Morningstar, assim para adentrar no mundo desconhecido. O “guardião do limiar” é uma peça necessária na jornada do herói, que representará os limites e desafios que o protagonista deve superar para atingir seu potencial máximo em sua narrativa.

[SQUATTERBLOAT]: Tem alguém diante do portão para a danação. Será um ladrão, um assassino ou uma prostituta? Há lugar para mais um até o fim da criação.

[MORPHEUS]: Saudações, Squatterbloat. Desejo falar com seu mestre. Leve-me até ele imediatamente.

[SQUATTERBLOAT]: Tem alguém na porta. Diante do portão para a danação. HUUHH. Ah, é palhaço? e quem é você?

[MORPHEUS]: Eu tenho muitos nomes, mas sou o Rei dos Sonhos, dos Reinos do Pesadelo. Procuo Lúcifer, Senhor do inferno.

[SQUATTERBLOAT]: E onde está a sua coroa?

[MORPHEUS]: Um demônio a roubou. Vim ao Inferno para resgatá-la (Gaiman, 1990, p. 04).

O diálogo acima marca o momento em que Morpheus chega aos os portões do Inferno, onde encontra o guardião dos portões, Squatterbloat. Ao entrar, Morpheus passará por testes até finalmente encontrar o Rei do Inferno, Lucifer Morningstar, e assim resgatar seu Elmo,

que foi capturado pelo demônio Choronzon. Morpheus e Choronzon batalham com um acordo: se Morpheus perdesse, ele deveria ficar no Inferno como escravo; mas, caso ganhasse, tomaria de volta o Elmo. Após a batalha, Morpheus vence e recupera seu Elmo, atravessando um de seus limiares.

Na etapa de testes, aliados e inimigos, os aliados podem ser vistos como parte da etapa “O auxílio sobrenatural”, em que alguns dos aliados do Rei dos Sonhos que podemos ver na HQ é o excêntrico John Constantine, o qual Morpheus encontra para saber onde sua algibeira que contém sua areia. Constantine o ajuda a encontrar, tornando-se um dos aliados, a citação a seguir é da edição “*Dream a Little Dream of Me*” (1990) de *Sandman*:

[CONSTANTINE]: Você... Você deve ser...

[MORPHEUS]: Algo meu está em seu poder. Uma algibeira cheia de AREIA. Eu a quero. Onde está?

[CONSTANTINE]: Aquela bolsa? Isso foi anos atrás. É, eu a comprei numa liquidação em São Francisco. Eu sabia que ela era poderosa, mas jamais consegui abri-la.

[MORPHEUS]: ONDE ESTÁ AGORA?

[CONSTANTINE]: Faz tempo que não a vejo, mas pode muito bem estar com minhas coisas que trouxe de Paddington e Nottinghill... É do apartamento em East Croydon!

[MORPHEUS]: Vamos procurá-la então (Gaiman, 1990, p. 09).

Constantine durante a história *Dream a little dream of me* (1990), do volume, *Prelúdios e Noturnos* (1989-1990), pode ser visto como aliado de Morpheus, sendo ele quem ajuda Morpheus a encontrar a sua algibeira e, ao achá-la com uma antiga amiga de John Constantine, que se encontrava em um estado de decadência e alucinações - já que a areia dentro da algibeira e todo o poder que há nela não é benéfico para mortais e vai matando aos poucos. Ao ver a amiga naquele estado, condenada à morte, Constantine pede a Morpheus um favor: que a faça ter uma morte indolor. Morpheus atende este pedido e, ao final desta história, ambos criam um tipo de simpatia um com o outro.

Ainda no volume *Prelúdios e Noturnos* (1989-1990) em *O Sono dos Justos* (1989), como todo típico herói, Morpheus reúne aliados e inimigos durante toda sua trajetória na HQ. Neste volume vemos que o vilão do início é o ocultista Roderick Burgess que aprisionou Morpheus por décadas, sendo um dos primeiros inimigos do personagem. O diálogo a seguir retrata o momento em que Roderick Burgess capturou Morpheus e tenta negociar a liberdade dele, porém Sonho se mantém em silêncio.

[OCULTISTA]: Capturado. Observo.

[RODERICK BURGESS]: Bem-vindo, como pode ver, o círculo e a redoma de cristal prendem seu corpo astral e material. Você só poderá sair se o círculo for quebrado, e isso não será feito a menos que eu ordene. Discutiremos as condições de sua libertação...

[OCULTISTA]: Paciência (Gaiman, 1989, p. 12).

Contudo, o ocultista não é o único inimigo do Rei dos Sonhos. Há também sua própria criação: Coríntio³, que aparece pela primeira vez no volume “*Casa de Bonecas*” (Gaiman, 1990). Ao fugir do Reino dos Sonhos para a terra, Coríntio deixa um rastro de vítimas, as quais matava para poder ingerir seus olhos. Entretanto, Coríntio é desfeito por Morpheus, sendo recriado pelo mesmo no volume “*Entes Queridos: parte IV*” (1997), mas, dessa vez, como seu aliado. Essa volta de Coríntio o traz agora como um aliado a Morpheus, já que

³ Coríntio é o nome do personagem antagonista da HQ *Sandman* de Neil Gaiman, seu nome é uma referência à Bíblia, as epístolas: Coríntios.

Coríntio, anteriormente, em *A Casa de Bonecas (1990)*, havia sido desfeito por Morpheus pelos crimes de assassinatos que havia cometido e por fugir do Sonhar.

[MORPHEUS]: Está quase composto. O que vocês acham?

[MATTHEW]: Se parece com o último. Acho que está... Legal.

[MORPHEUS]: Agora viva.

[CORÍNTIO]: Obrigado, Milorde. É bom estar vivo de novo.guardo suas ordens (Gaiman, 1997, p. 24).

O diálogo acima mostra o momento em que o protagonista traz de volta à vida a sua criação, o pesadelo Coríntio, perguntando ao corvo Matthew e Lucien sobre o que eles acharam, tendo resposta apenas de Matthew. Após tentar recuperar seus objetos, Morpheus irá à procura de seu Rubi que está com o John Dee (Doutor Estranho), o rubi havia sido recuperado por John Dee, quando ele fugiu do Asilo Arkham, após Morpheus tentar buscar pelo rubi e falhar, visto que John Dee o havia modificado o rubi para que ele e o rubi se tornassem um só e, assim, só ele pudesse utilizá-lo. Ao causar caos durante sua fuga, Morpheus o encontra e decide enfrentá-lo, este seria um dos testes que o personagem precisava passar, ele precisa recuperar seus objetos e restaurá-los para, então, poder voltar ao seu posto de Senhor dos Sonhos. Morpheus está enfrentando John Dee, para poder recuperar um de seus pertences, o rubi, mas percebe que é tarde demais para recuperá-lo, então Sonho manipula John Dee a destruir o rubi, fazendo com que ele acreditasse que ao destruir a pedra, destruiria Morpheus. O diálogo a seguir pertence a edição, "*Som e Fúria*" (1990) da HQ *Sandman*:

[MORPHEUS]: Aaahh

[JOHN DEE]: ESTA É SUA VIDA, ASNO DOS SONHOS.

[MORPHEUS]: Aaa

[JOHN DEE]: E EU ESTOU ESMAGANDO COM AS MÃOS.

[...]

[JOHN DEE]: Eu consegui. Eu matei seja lá quem fosse, já era... Está morto. O rubi também sumiu. Me sinto estranho... Diferente.

[...]

[MORPHEUS]: Obrigado, John Dee (Gaiman, 1990, p. 17; 18; 19).

A citação acima é o momento que Morpheus e John Dee se enfrentam. Morpheus engana John Dee para que ele destrua o rubi, o que faz, mas nada acontece ao Rei do Sonhar. Com isso, o rival perde seus poderes e força. O herói o agradece por ter destruído a gema preciosa, pois o personagem não havia percebido a quantidade de poder que havia colocado em seus objetos e isso lhe havia custado muito, inclusive, prejudicando seu reino. Nesse momento, o rival pergunta se ele irá matá-lo, mas Sonho resolve que não, demonstrando uma certa empatia, já que os objetos que pertencem a ele podem levar os humanos a insanidade irreversível, resolvendo levá-lo de volta para o Asilo Arkham e seguindo com sua jornada. Aqui podemos notar uma das provações que o herói tem que passar, é possível notar a maturidade do personagem ao passar por estas provações, ao decidir que não irá vingar-se matando o inimigo, mas poupando-o ao levá-lo de volta ao Asilo Arkham.

Na citação de diálogo da página 12 e 13 deste artigo, em que Morpheus tem uma conversa com sua irmã Morte, na coletânea *Estação das Brumas (1991-1992)*, entre o capítulo 1 e o capítulo 7 vê-se o momento em que Morpheus analisa suas atitudes, como, por exemplo, quando o mesmo decide consertar o erro cometido pela rejeição e vontade de vingança por seu antigo amor. Durante sua trajetória na HQ *Sandman*, Morpheus lida com um conflito interno no qual ele evita assumir com total certeza sua posição como Rei dos Sonhos,

e sua relação com Nada pode ser usada como exemplo, pois o personagem estava pronto para abdicar de sua responsabilidade para viver com a mortal.

Em *Estação das Brumas (1991-1992)*, Sonho percebe que sua decisão fora inconsequente e imatura e que sua antiga amada estava certa, ao voltar para o Inferno para libertar Nada. Esse acontecimento para Morpheus marca o seu arco de mudança, ele já não é o mesmo de antes, sendo este o marco do início de sua transformação, pois ele reflete seus atos e suas escolhas, analisando o seu papel como Senhor dos Sonhos.

Ao chegar no Inferno, Sonho espera ter um duelo contra Lúcifer, mas não é o que acontece, pois Lúcifer renuncia seu papel como Rei do Inferno, libertando todos os pecadores e demônios do submundo, o que deixa o protagonista surpreso e, com isso, ele questiona o porquê de ele renunciar seu reino, e Morningstar desabafa e diz que está cansado, havia passado 10 bilhões de anos cuidando do Inferno, e não queria estar mais ali. Abaixo segue o diálogo entre Morpheus e Lúcifer, é o momento em que Lúcifer faz perguntas do seu passado a Morpheus e desabafa sobre não querer mais reinar no Inferno, abandonando seu posto, este diálogo acontece em *“Estação das Brumas: Capítulo 2” (1991)*:

[LÚCIFER]: Você me conhecia. Sonho. Você me conheceu quando eu era um anjo. Como eu era?

[MORPHEUS]: Você era muito orgulhoso, Samael. Mas também era muito formoso e sábio... e apaixonado.

[LÚCIFER]: Verdade? Sim... Sim, eu era... Eu me importava com tantas coisas naquela época, no frio do princípio das coisas... na cidade prateada. [...] Eu pensei que estava me rebelando... Desafiando o comando dele. Não... Apenas realizei outro minúsculo segmento do seu grande e poderoso plano (Gaiman, 1991, p. 15).

Na fala de Lúcifer há um vazio, praticamente uma crise existencial, e durante o diálogo com Morpheus, desabafa sobre invejá-lo por ele ser o Senhor dos Sonhos, enquanto ele passou 10 bilhões de anos sendo o Rei do Inferno, torturando aos pecadores, dando ordens aos demônios, torturando os masoquistas que pediam por mais e mais dores. Esse diálogo funciona como uma reflexão de Morpheus em Lúcifer, ambos são criaturas com seu destino traçados, com responsabilidades que não podem abandonar, Morningstar sente-se como uma peça manipulada a fazer tudo o que já fez, e Morpheus tem o orgulho que o impede de servir ao seu mundo, o Sonhar, criando um conflito interno com a ideia de ser submisso a sua responsabilidade. Ao conversar com Samael, o personagem questiona sua existência e seus deveres, e isso é o início de sua transformação pessoal.

Em *Entes Queridos (1997-1998)*, Sonho confronta as Irmãs do Destino, ao passar sua jornada negligenciando seu próprio reino, as Bondosas⁴ adentram o Sonhar com intuito de destruir tudo. As Bondosas raptam Daniel, uma criança que foi gerada no Sonhar, e é considerado um filho de Morpheus. Ao sequestrarem Daniel, o herói se encontra em conflito e sua insegurança faz o personagem acreditar que isso irá causar a sua condenação, ainda incerto sobre como irá superar isso, Morpheus demonstra estar disposto a fazer o possível para que as Bondosas deixem o Sonhar e seus habitantes em paz. Em conflito, por estar perdendo seu reino pela destruição causada por As Bondosas, Morpheus conversa com seu aliado corvo, Matthew, sobre sua decisão final, a sua morte, sendo essa a única opção que poderia salvar seu reino e aqueles que viviam nele. Nesse trecho da edição *“Entes Queridos: Parte XII” (1998)*, Morpheus decide morrer e renascer no corpo da criança que foi gerada no Sonhar, considerado seu filho, o Daniel.

[MATTHEW]: E agora o senhor vai enfrentar as Bondosas?

⁴ As Bondosas são três personagens e irmãs em Sandman que foram inspiradas pelo mito das Erinias da mitologia grega, figuras de deusas da punição e vingança e também pelo mito das Irmãs do Destino, também conhecido como As Moiras da mitologia grega, essas deusas personificam o destino e o curso da vida.

[MORPHEUS]: De certa forma, Matthew. Farei o que devo para que deixem o Sonhar e parem de importunar seus habitantes.

[MATTHEW]: Eu não entendo. O senhor é Sonho dos Perpétuos. Um dos sete mandachuvas que controlam tudo desde o começo dos tempos. E o senhor está com medo de... sei lá, elas nem são Deusas... De quem ninguém se lembra mais. Por que o senhor não gesticula e some com elas?

[MORPHEUS]: Porque há regras. E porque elas fazem parte de algo muito maior e antigo do que simples deuses e são dotadas de poder pelas regras como eu.

[MATTHEW]: Que seja. E o guri?

[MORPHEUS]: Nós conversamos.

[...]

[MATTHEW]: E agora?

[MORPHEUS]: Agora me despeço de você, do menino, da esmeralda e do castelo. Mandarei vocês para longe. E farei o que precisa ser feito com as senhoras. Adeus, Matthew. Não me esquecerei de você (Gaiman, 1998, p. 03-04).

Neste momento, Sonho irá iniciar sua provação máxima, ao enfrentar e fazer tudo para poder salvar seu reino das Bondosas, custe o que custar. O menino que é citado nessa conversa de Morpheus com o seu corvo Matthew é Daniel, filho de Morpheus. Matthew pergunta se o herói irá voltar após esse enfrentamento e ele acredita que não. O personagem volta ao Sonhar e desafia as Senhoras, pedindo para que as irmãs deixem seu reino e seus habitantes em paz, porém as Bondosas recusam, prometendo destroçar o Sonhar e seus habitantes, percebendo que não tem outra escolha. Ainda em “*Entes Queridos: Parte XII*” (1998), Morpheus percebe que não poderá lutar com As Bondosas, e que não conseguiria derrotá-las, mas que havia apenas um jeito de resolver todo o problema, seria sua morte, a morte de Morpheus e o desvinculo dele com a vida dos humanos, marcaria seu renascimento e o renascimento do seu reino, restaurando-o.

[MORPHEUS]: Eu não tenho outra alternativa, tenho?

[BONDOSAS]: Não.

[MORPHEUS]: Entendo. Vocês estão fazendo algo que é extremamente desaconselhável e que terá repercussões.

[BONDOSAS]: Você não nos assusta.

[MORPHEUS]: Não pretendo assustar vocês. No entanto, há questões de equilíbrio a se considerar. Nós fazemos escolhas, mas ninguém pode viver nossas vidas por nós. E devemos confrontar e aceitar as consequências de nossas ações (Gaiman, 1998, p. 21).

O clímax de *Sandman* é durante o volume “*Entes Queridos*” de 1998, nesse volume Morpheus vê seu reino sendo destruído por As Bondosas, entendendo, durante o diálogo citado acima, que apenas lutar com elas não funcionaria. Com isso, então, ele toma uma decisão e pede para Matthew chamar a Morte, sua irmã mais velha. Morte retorna para aconselhar Morpheus nesse momento em que o personagem está inseguro e vulnerável quanto às suas ações e o conscientiza sobre a responsabilidade pessoal que ele precisa ter, alertando-o que o seu dever era estar no Reino do Sonhar governando. Morpheus percebe as consequências de suas ações prévias e tenta consertá-las. No diálogo a seguir da edição “*Entes Queridos: Parte XIII*” (1998), Morpheus contacta Morte sobre sua decisão, sua irmã tenta direcioná-lo com outra opção, mas Sonho nega, demonstrando amadurecimento e finalmente aceitando sua responsabilidade como rei do Sonhar, este momento ele percebe que sua função não é um ato de submissão, mas uma responsabilidade com aqueles que dependem dele e também uma responsabilidade consigo.

[MORPHEUS]: Achei que você fosse jogar em mim... me fazer mudar de ideia... gritar comigo.

[MORTE]: É tarde demais para isso, meu irmão. Tarde demais pra isso.

[...]

[MORPHEUS]: Se eu tivesse permanecido no Sonhar, as Bondosas não teriam causado dano algum diretamente, nem sido capaz de fazer qualquer coisa irreparável ao reino. Eu poderia restaurar todos os feridos. Mas fui forçado a deixar o Sonhar...
 [...] Desde que matei meu filho... O Sonhar não tem sido mais o mesmo... ou talvez eu já não era mais o mesmo. Eu ainda tinha minhas obrigações... mas até mesmo a liberdade do Sonhar pode se tornar uma prisão para mim, minha irmã (Gaiman, 1998, p. 02; 05; 06).

A Morte tenta contrapor o que Morpheus lhe disse, dizendo que ele poderia ter feito o mesmo que o seu irmão Destruição havia feito, que fora abandonar seu posto no seu reino, porém Morpheus lhe diz que não poderia, e a personagem concorda com o irmão de forma empática. Após a conversa entre Morpheus e sua irmã Morte, ele toma a decisão de se sacrificar para salvar seu reino, pois só assim as Bondosas deixariam o seu reino em paz. O governante dos sonhos morre e retorna no corpo de Daniel, com novas perspectivas e determinado a restaurar o Sonhar e seus aliados que morreram durante a luta contra as Irmãs do Destino. Dessa vez, Sonho aceita o seu destino de ser o Rei do Sonhar, negando o seu nome – Morpheus - transparecendo sua evolução pessoal. Sonho restaura o Sonhar e seus aliados, como também deixa seus inimigos partirem sem objeções. A partir desse episódio, pode-se recorrer à teoria de Campbell que fala da morte e renascimento do herói, ao mencionar “o ventre da baleia” em que diz:

A ideia de que a passagem do limiar mágico é uma passagem para uma esfera de renascimento é simbolizada na imagem mundial do útero, ou ventre da baleia. O herói, em lugar de conquistar ou aplacar a força do limiar, é jogado no desconhecido, dando a impressão de que morreu. [...] a passagem do limiar constitui uma forma de autoaniquilação [...] (Campbell, 1949, p. 91-92).

Morpheus morre e retorna em *Entes Queridos (1997-1998)*. No entanto, em *O Despertar (1998)* de Sandman, é o momento da transição do renascimento de Sonho, sua transformação, ao aceitar sua responsabilidade como um dos Perpétuos. E ao evoluir pessoalmente ao perdoar aqueles que um dia o trancafiaram e que lhe fizeram algum mal. Neste momento, Sonho quer apenas reconstituir o seu mundo e os relacionamentos entre seus aliados e suas criações, sendo pesadelos ou sonhos.

Em *O Despertar (1998)*, Morpheus volta mudado com o pensamento de reconstruir seu reino e trazer a vida de seus amigos de volta. No trecho a seguir, Vogler fala da questão da mudança do herói ao passar pela morte e renascimento, segundo Vogler, “Os heróis não fazem uma visitinha para a morte e voltam para casa. Eles voltam mudados, transformados. Ninguém passa por uma experiência de risco de morte sem ser alterado de algum jeito” (1998, P. 158), com isso, ao momento em que o personagem percebeu que só poderia recuperar seu reino e amigos através de sua morte, mudança de seus comportamentos e escolhas, Sonho ao passar pela morte e ressurreição, volta transformado e apto a aceitar seu destino como Rei do Sonhar.

Morpheus quebra o paradigma de herói clássico, o herói clássico seria aquele personagem que segue fielmente e de modo linear as etapas da jornada do herói. O herói que inicia sua história sendo apenas um humano, passa por desafios e provas, para então ganhar poder e reconhecimento, em *Sandman (1989 - 1998)*, esse modelo clássico sofre certas mudanças, como por exemplo a iniciação da jornada de Sonho, que já é um ser poderoso e imortal, ou também seus mentores, a imagem de mentor na jornada do herói, é vista sempre como uma figura mais velha e do gênero masculino, com Morpheus, a figura de mentor para Morpheus é sua irmã mais velha, a Morte. Então são pequenas mudanças nessas características que divergem o personagem do herói clássico para um herói contemporâneo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A HQ *Sandman* (1989-1998) de Neil Gaiman, mostra a história de Morpheus, Rei do Sonhar, que passa por provocações que o fará alcançar sua autodescoberta. Gaiman apresenta aos leitores através da HQ, as complexidades do universo e humanidade, e que nos faz refletir sobre assuntos como morte, transformação pessoal, identidade e a natureza humana. A utilização de objetos mitológicos, personagens da cultura pop, pessoas que já existiram ou acontecimentos históricos, adiciona uma profundidade a HQ, tornando-se de suma importância a leitura da HQ para estudiosos da literatura e quadrinhos.

Neste artigo o ponto principal é a análise sobre a presença dos arquétipos da jornada do herói em Sandman, e como a trajetória do personagem se encaixa nesses padrões, se segue a jornada do herói por Joseph Campbell a fio, ou se há divergências. A narrativa de Sonho mostra ser uma metáfora para a busca humana por significado e propósito, e durante a análise, o enredo de Sandman, tem um segmento das etapas da jornada do herói, porém com uma exceção, sua história demonstra ser não linear, ou seja, as etapas da jornada do herói não segue a ordem descrita por Campbell em *O Herói de Mil Faces* (1949), mas sim, de modo não linear, esta é a mudança que Neil Gaiman faz em sua obra, o autor faz sua própria releitura da jornada do herói com seu personagem. Alguns exemplos a serem citados da sua releitura é; Sandman não inicia sua trajetória como ser comum, ele já possui poderes, embora esteja enfraquecido por ser capturado e mantido preso por 70 anos, ainda assim, a história de Sonho mostra mais semelhanças que divergências na jornada do herói, é uma reinterpretação criativa do arquétipo clássico. Por mais que haja algumas modificações, ainda há a essência da jornada do herói presente em Sandman, Sonho passa por desafios, aliados, orientação de mentores como sua irmã Morte, auxílios sobrenaturais como o do seu corvo, Matthew, e seu bibliotecário do Sonhar, Lucien, que sempre estão a ajudá-lo, também temos os conflitos, a provação máxima, seu encontro com Lúcifer momentos antes de quase perder o Sonhar para as Irmãs do Destino, a sua morte e ressurreição, etapas da jornada do herói que o autor trouxe para a narrativa do personagem.

Com base nas leituras das obras *O Herói de Mil Faces* (1949) de Joseph Campbell e *A Jornada do Escritor* (1998) de Christopher Vogler, foi possível analisar a obra *Sandman* (1989-1996) de Neil Gaiman, e interpretar o personagem Morpheus como uma representação contemporânea do herói, Gaiman forneceu um personagem e enredo que exploram filosóficos e existenciais, como, por exemplo, a identidade, que Morpheus batalha internamente para entender seu propósito e a complexidade moral do personagem que desafia as noções tradicionais de certo ou errado, Morpheus inicia sua jornada sendo capturado, liberto após 70 anos e invés de retornar ao Sonhar, ele tenta buscar vingança, um ato incomum em histórias de heróis tradicionais, também há personagens secundários profundamente complexos, como Lúcifer Morningstar e a crise que sofre ao escolher abandonar seu reino, esses aspectos acabam transcendendo a ideia tradicional do herói.

Em conclusão, essa temática trabalhada no artigo traz a relevância em desenvolver estudos no âmbito da literatura que trabalhe com o desenvolvimento de personagens em quadrinhos, e a reinterpretação criativa da jornada do herói em um herói contemporâneo. Este estudo poderá ser utilizado como base para futuras análises de outros quadrinhos, e também entender a estrutura e desenvolvimento de personagens que também sigam os aspectos da jornada do herói.

REFERÊNCIAS

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Editora Pensamento - Cultrix Ltda, 1989.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor: Estruturas míticas para escritores**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1998.

Figura 1 - Os Perpétuos, irmãos de Morpheus. Fonte: GAIMAN, Neil. **The Sandman: Endless Nights**. Nova York: DC Comics, 2003, Arte Promocional.

GAIMAN, Neil. **Prelúdios e Noturnos: O Sono dos Justos**. [Sandman], Vol. 1. Porto Alegre: Editora Globo, 1989.

GAIMAN, Neil. **Prelúdios e Noturnos: Dream a Little Dream of Me**. [Sandman], Vol. 1. Porto Alegre: Editora Globo, 1990.

GAIMAN, Neil. **Prelúdios e Noturnos: Uma Esperança no Inferno**. [Sandman], Vol. 1. Porto Alegre: Editora Globo, 1990.

GAIMAN, Neil. **Prelúdios e Noturnos: Som e Fúria**. [Sandman], Vol. 1. Porto Alegre: Editora Globo, 1990.

GAIMAN, Neil. **Estação das Brumas: Um Prólogo**. [Sandman], Vol. 4. Porto Alegre: Editora Globo, 1991.

GAIMAN, Neil. **Estação das Brumas: Capítulo 2**. [Sandman], Vol. 4. Porto Alegre: Editora Globo, 1991.

GAIMAN, Neil. **Entes Queridos: Parte IV**. [Sandman], Vol. 9. Porto Alegre: Editora Globo, 1997.

GAIMAN, Neil. **Entes Queridos: Parte XII**. [Sandman], Vol. 9. Porto Alegre: Editora Globo, 1998.

GAIMAN, Neil. **Entes Queridos: Parte XIII**. [Sandman], Vol. 9. Porto Alegre: Editora Globo, 1998.

GAIMAN, Neil. **O Despertar: O que ocorre no velório do que se passou**. [Sandman], Vol. 10. Porto Alegre: Editora Globo, 1998.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, ao meu avô, Pedro Teixeira da Silva, que me apoiou do início ao fim da minha graduação, e que continua me incentivando a continuar me esforçando nos estudos e na vida.

Agradeço a minha avó, Edna Maria Dias, que é um doce de avó e sempre cuidou de mim com carinho e gentileza.

Também agradeço aos meus pais, Romualdo Clebson Galvão e Eliane Teixeira Dias, que sempre me aconselharam a continuar estudando e fizeram de tudo para que eu conseguisse me formar.

Agradeço também aos meus irmãos, Jefferson e Enzo, que são pessoas de suma importância na minha vida, e agradeço a minha família que sempre demonstraram apoio a mim.

Agradeço a mim mesma ao não me permitir desistir de continuar, quando tudo parecia errado e sem sentido.

Também agradeço aos meus amigos, Ivan, Mailson, Matheus e Wanderlan, que durante o curso deixaram tudo mais leve de lidar. Agradeço a minha melhor amiga, Saionara Fernandes, que esteve presente em todos os estágios da minha vida, da infância a vida adulta, que esteve presente em meus momentos mais frágeis e nos melhores também, e que nunca me fez sentir-me uma estranha e sempre me apoiou em tudo.

Por fim, agradeço à minha orientadora Thaís de Matos Barbosa que me ajudou muito durante a escrita deste trabalho e que me motivou a concluí-lo, obrigada!