

**Casa de bonecas, de Neil Gaiman:
 “sobre as casas e as paredes que as pessoas constroem ao redor de si mesmas
 e ao redor dos outros”**

Enéias Farias Tavares (UFMS)¹

A estreita ligação entre voar e a representação de pássaros explica por que, nos homens, os sonhos de voar costumam ter um sentido francamente sensual; e não nos surpreenderemos ao ouvir dizer que este ou aquele sonhador se sente muito orgulhoso de seus poderes de vôo.

Sigmund Freud – A Interpretação dos Sonhos

- Freud disse que quando sonhamos com vôo, na verdade, estamos sonhando com sexo.

- Sério? Então me diga, o que significa quando você sonha que está fazendo sexo?

Neil Gaiman – Casa de Bonecas

Após o relativo sucesso de *Prelúdios & Noturnos*, os leitores esperavam que Neil Gaiman retomasse alguns dos temas presentes no volume anterior, como o encontro com Lúcifer. No entanto, enquanto o tão aguardado retorno à paisagem infernal não se realizava, - ele viria só um ano mais tarde com *Estação das Brumas* -, o autor de *Sandman* preferiu guiar a audiência ao invés de ser guiado por ela. Se *Prelúdios* é sobre o próprio Morfeu, “*um conto de meninos, que tinha um herói masculino, o Sandman, que triunfava em vários desafios*” (Baker, p. 117), *Casa de Bonecas* teria uma protagonista feminina, uma jovem comum chamada Rose Walker. Sobre essa temática, em comparação com o romance gráfico anterior, Hy Baker, em *Sandman Companion*, escreve:

Diferente do relativamente linear arco *Prelúdios e Noturnos*, *Casa de Bonecas* pula tempo e espaço com um tipo de lógica onírica: seu plot vai de um caso de amor na África de dez mil anos atrás a um pacto faústico feito por um jovem escritor pouco promissor chamado William Shakespeare até uma convenção na Geórgia dos nossos dias organizada por assassinos seriais. (Ibidem, p. 41)

Bem mais flexível, temática e estruturalmente, do que o volume anterior, Gaiman passou a mostrar o que poderia se esperar do futuro da saga do senhor dos Sonhos e de sua família. Se *Prelúdios & Noturnos* havia sido pensado como um moderno conto de terror, seguindo nitidamente a influência da obra de Alan Moore com o seu *Monstro do Pântano*², *Casa de Bonecas*, tendo o título inspirado numa peça de Henrik Ibsen, valorizaria muitos dos temas futuros de Sandman,

¹ Enéias Farias Tavares é tradutor, crítico literário, mestre em Literatura Comparada e professor de Literatura Greco-Latina na Universidade Federal de Santa Maria.

² Para mais detalhes sobre a relação de Sandman com Monstro de Pântano, bem com as narrativas de horror do século XIX e com as séries de terror da EC Comics dos anos setenta, ver o esclarecedor artigo “The Origin of Sandman”, de B. Keith Murphy no livro *The Sandman Papers*, editado por Joe Sanders.

como paixão, perda, vingança e autoconhecimento. No entanto, se na obra de Ibsen tínhamos uma mulher se libertando de regras tradicionais impostas pela sociedade vitoriana, no texto de Gaiman sua protagonista precisaria lidar com sua própria incapacidade de firmar vínculos relacionais, fossem eles familiares ou emotivos. Desenvolvimento psicológico que mais tarde estaria presente nos últimos dois volumes da série, nos quais a própria Rose novamente aparece.

No prólogo do volume, chamado *Contos na Areia*, um velho ancião narra uma antiga história ritual a um jovem de sua tribo, que após a circuncisão, percorre o caminho da vida adulta. Tal história dentro da história funciona como uma antiga alegoria sobre a origem do deserto, sobre a diferença entre amor e desejo e sobre orgulho divino, nunca justo, nunca gentil. Ao descrever a paixão da rainha africana Nada por Kai'ckul, o misterioso senhor dos sonhos, Gaiman procura recriar, por meio do pastiche, antigas histórias míticas que visavam explicar a própria realidade dos povos criadores. Nela, a rainha Nada, ao saber que seu amante é na verdade um dos Perpétuos, viola sua virgindade com uma pedra afiada esperando que Sonho desista de persegui-la. Sentindo-se ofendido pela insistente fuga da mortal, Morfeus condena-a ao Inferno. Essa ponte entre a temática da perseguição sexual, muito presente na mitologia grega, sobretudo em Ovídio nas *Metamorfoses*, com a caracterização da personalidade vingativa e orgulhosa de Javé, dos escritos judaicos, faz com que a narrativa de Gaiman soe algo atemporal, válido e permanente, como os próprios mitos antigos. Faz isso por moldar recortes de outras fábulas dentro da própria história – o pequeno relato de como o tecelão branco se tornou marrom –, recortes muito comuns em relatos orais que foram crescendo e se aglutinando com o passar dos séculos.



Figura 1: Prólogo - Contos na Areia / Capítulo 1 – A Casa de Bonecas (Arte de Dave McKean)

O prólogo termina dizendo que essa versão da história é a versão masculina, sendo a versão feminina bem diferente. Se esse prólogo trata do crescimento e aceitação masculina, *Casa de Bonecas* é uma interessante reflexão sobre a condição feminina, tendo por mote da história as dúvidas, descobertas, temores e anseios de Rose. Nas palavras de Gaiman, no roteiro do capítulo três, seu objetivo com *Casa de Bonecas*, foi discorrer ficcionalmente “sobre mulheres, e sobre a atitude dos homens no que concerne às mulheres; sobre as casas e as paredes que as pessoas constroem ao redor de si mesmas e ao redor dos outros, para proteção ou aprisionamento, ou ambos; e sobre por abaixo essas paredes” (Bender, p. 41). Pensando nessa estruturação, pretendemos, neste artigo, observar como o autor organizou sua narrativa para aprofundar a caracterização psicológica das personagens Rose Walker e Lytta Hall. Nosso estudo pretende continuar a discussão sobre as potencialidades da narrativa gráfica em contraste com a arte literária.

Embora Morfeus seja um personagem importante de *Casa de Bonecas*, Rose Walker é a protagonista. Essa, segundo Gaiman, é “uma jovem sensível, um tanto indiferente, um tanto danificada. E ela é uma heroína” (Ibidem, p. 51). Neta de Unity Kinkaid, uma das vítimas da doença do sono que foram apresentadas no primeiro capítulo de *Prelúdios & Noturnos*, a jovem Walker descobre, na companhia de sua mãe, sua verdadeira origem familiar quando é enviada a Inglaterra. Circundando a história de Rose, este segundo volume inicia e conclui nos reinos do Limiar, casa da irmã de Morfeus, Desejo. Segundo o narrador, “Devido ao temperamento de Desejo, entretanto, só haveria um lugar na catedral de seu corpo que poderia lhe servir de lar. Desejo vive no coração” (Gaiman, p. 41). Após um rápido diálogo com Desespero, no qual se revela que o fatídico romance entre Sonho e Nada teve a participação das duas, Desejo revela ter um novo ardil já planejado. Para colocá-lo em andamento, pretendendo prender seu irmão na única proibição vigente para os Perpétuos, a de não tirar a vida de um integrante da própria família - plano esse que apenas será alcançado no sexto volume da série, *Vidas Breves* - ela engravida Unity, fazendo com que Rose seja neta sobrinha do próprio Sonho. Ao fim dessa primeira cena familiar, o narrador pergunta-nos se existe algo pelo qual já ansiamos. “Algo sexual? Algo precioso? Alguém especial? Qualquer coisa? Então você já sentiu. Está lá... no anseio, na luxúria: o hálito de desejo, as carícias do limiar” (Ibidem, p. 44). Para Morfeus, sua função atual é findar com um vórtice onírico que pode destruir a individualidade dos sonhadores, vórtice que acaba se revelando a própria Rose.

Uma das interpretações possíveis para *Casa de Bonecas* é lê-la como uma história em que diferentes personagens sofrem os afeitos de serem manipulados por pessoas próximas deles. Como destacam Wagner, Golden e Bissete, em *Prince of Stories*, Sonho, Nada e a família Kinkaid, são vítimas das manipulações de Desejo, que nos é apresentada nesse volume como um ser andrógino,

irmã(o) gêmea(o) de Desespero, vivendo, irônica e paralelamente ao título do volume, no coração de uma gigantesca boneca. Também Lytta Hall e Hector, o Sandman da década de setenta, descobrem-se dominados e enganados pelos seres do sonhar, Brute e Glob, que vivem na mente do irmão desaparecido de Rose, Jed, preso no porão da casa dos seus pais adotivos em condições subumanas. Ao fim, Gaiman propicia um dos grandes jogos de ambivalência de toda a saga ao mostrar a conclusão de Rose sobre os humanos serem meros bonecos nas mãos dos deuses, para depois vermos um desses deuses, o próprio Sonho, explicar a Desejo que o *“oposto é que é verdade – sendo os próprios Perpétuos encarnações dos conceitos humanos, eles é que seriam os bonecos, aos invés de serem os ventríloquos”* (Wagner, Golden e Bissete, p. 42).

Por meio do sonho de Rose Walker, somos apresentados a um censo no Sonhar, organizado pelo bibliotecário Lucien. Por meio dele, sabemos que a terra de Morfeus é povoada por onze mil sessenta e dois seres e que quatro desapareçam, após o seqüestro de seu rei. São eles Brute e Glob, monstros dos sonhos, Coríntio, um pesadelo, e Fidler’s Green, responsável pela construção das paisagens do sonhar. No segundo capítulo, *A Mudança*, são apresentados os curiosos personagens da casa na qual Rose está morando na Florida: Hal Carter, transformista profissional, Barbie e Ken, um casal surpreendentemente irreal, Chantal e Zelda, duas irmãs, ou amantes ou amigas, que se vestem como viúvas negras e Gilbert, um simpático e misterioso sócia do escritor G. K. Ghesterton e que se mostrará um bom amigo e guardião da protagonista. Personagens esses que retornarão em volumes futuros de *Sandman*. Dentro da mente de Jed, Brute e Glob forjaram um mundo imaginário inspirado nas aventuras do Sandman dos anos 70, aprisionando também o herói e sua esposa, Lytta Hall. Outro fugitivo do Sonhar que encontramos nesse capítulo é o pesadelo Coríntio, que se dirige para uma convenção bastante incomum de homens que se apresentam como fazendo *“parte do sonho americano”* (Gaiman, p. 83).



Figura 2: Capítulo 2 – A Mudança / Capítulo 3 – Brincando de Casinha (Arte de Dave McKean)

Aprisionada dentro da mente de Jed, num mundo de sonhos que funciona como um escape para os abusos que o menino sofre nas mãos dos pais adotivos, está Lytta Hall, que vive, literalmente, os sonhos e as expectativas de seu esposo, Hector. Enquanto observa sua imagem num espelho de ilusões, o narrador descreve a personagem como uma boneca diante de uma penteadeira.

Em sua casa de sonhos, com seus belos vestidos, Lytta não pensa mais em muita coisa. Mas, às vezes... às vezes, ela quase se pergunta por quê. Vivendo em uma casa dos sonhos, com um marido de sonhos e... Lytta perde o fio de seus pensamentos e começa a escovar seus cabelos distraidamente. É isso o que ela quer? É isso o que ela queria? Ela sempre quis estar com Hector. Mesmo quando eram crianças, quando ela era uma garota rica, e ele, um herói fedelho... Mas ela deve ter desejado mais do que isso. Não deve? Mas os sonhos de Hector vieram primeiro. Sempre vieram. (Gaiman, p. 93-98)

Nessa fala, o narrador aprofunda a ansiedade de Lytta em face ao “trabalho importante” do esposo, seus sonhos e a incapacidade dessa personagem de se libertar da pretensa vida perfeita que aparentemente leva. No final do capítulo, Sonho pune os dissidentes do sonhar, liberta a mente de Jed e também Hector e Lytta de sua vida congelada de sonhos e ilusões. Hector havia morrido décadas antes, tendo sua essência preservada na mente do pequeno Jed. Quanto a Lytta, está livre agora, porém não sem vivenciar duramente seu próprio drama: seu filho, pertencendo a Morfeus por ter sido gerado no Sonhar, será reclamado futuramente, para o desespero de sua mãe, agora desperta, mas em completa solidão e desesperança. Antes de partir, Morfeus menciona que um importante compromisso o espera, um compromisso que perpassa seiscentos anos de história.

Após o conto *Homens de Boa Fortuna*, sem relação aparente com a história principal, porém sendo o ponto central da trama ao apresentar a relação de Morfeus com o imortal Hob Gobling e o desenvolvimento de uma incomum amizade, temos a oportunidade de visitar uma insólita convenção, na já clássica história *Colecionadores*. Trazendo versões assustadoras de contos de fada, reflexões de assassinos seriais sobre seus hábitos e diferentes mesas redondas nas quais diferentes métodos, estilos e técnicas de assassinato e tortura são discutidos, além de uma ampla galeria de homicidas, como Ninrod, Homem de Família, Terra da Alegria, Bicho Papão, Anjo Negro, Olá Garotinha e o Doceiro, entre outros, *Colecionadores* também se mostra uma interessante reflexão sobre as próprias convenções. Imaginado por Gaiman como um evento típico, com seus tipos exóticos, suas palestras intragáveis e as insuportáveis seções de perguntas e respostas e tendo por convidado especial o assassino Coríntio que, possuindo bocas e dentes afiados no lugar dos olhos, tem uma predisposição por jovens homens. Criado como uma alusão à capacidade devoradora do olhar observador de todo artista, que decompõe tudo o que vê em histórias, Coríntio, com o passar das décadas, perdeu sua verdadeira natureza de pesadelo. Nas palavras de Rose, ficou “fofo”. Esta, junto com Gilbert, está no hotel em que a convenção acontece, esperando o contato da polícia sobre o paradeiro do seu irmão, que fugiu depois que Morfeus o libertou da casa de seus pais adotivos.

Se de um lado, há os assassinos romanceando seus atos e transformando suas ações numa espécie de arte primitiva e sedutora, que culmina com o discurso de Coríntio – “*Nós somos os sonhadores da América. Dirigindo pela estrada sagrada do conhecimento verdadeiro, que é pavimentada com ouro e sangue*” (Gaiman, p. 171) -, de outro, há a maldição final proferida por Morfeus contra os pretensos monstros.

E vocês, que se intitulam colecionadores. Até agora, todos nutriram fantasias nas quais são os heróis maltratados de suas próprias histórias. Devaneios reconfortantes, em que, no final, a moral está sempre do seu lado. Não mais. Para todos vocês, o sonho acabou. Eu o levei embora. Esta é minha sentença a vocês: que todos saibam, a qualquer momento e para sempre, exatamente o que são. E assim saberão o POUCO que isso representa. (Ibidem, p. 175)

Ao fim da convenção dos colecionadores, Morfeus destrói as ilusões de todos os assassinos presentes ali. De monstros, de gigantes, de deuses nos seus próprios sonhos perversos, tornam-se apenas homens que matam outros homens. Nada mais que isso. E num mundo semelhante a uma frágil casa de bonecas, voltam a ser os títeres de seus próprios sonhos decadentes.



Figura 3: Capítulo 4 – Homens de Boa Fortuna / Capítulo 5 – Colecionadores (Arte de Dave McKean)

Nos capítulos finais da história, Gaiman aprofunda o conflito de Rose ser o atual vórtice onírico. Numa realidade em que ela usasse seus poderes, sonhadores perderiam sua individualidade na complexa e dinâmica realidade do Sonhar. Em outras palavras, não haveria mais sonhadores em suas diferenças e peculiaridades, apenas um grande sonho no qual todos seriam agentes passivos de uma única realidade onírica. Enquanto sonha, Rose reflete sobre os sonhos de todos os estranhos moradores da velha casa em que mora. Num capítulo chamado *Noite Adentro* testemunhamos a rica variedade de tons que encobre a mente de cada sonhador e o perigo da conexão caótica que os poderes de Rose significam.

Rose sonha. Ela sabe que está sonhando. Mas nunca teve um sonho como este antes. Tudo parece tão real, tão intenso, mais verdadeiro do que o mundo desperto. Seu senso de identidade nunca foi tão preciso. Ela pode sentir seu corpo adormecido na cama. Ela não é parte dela. Da essência dela, da verdadeira Rose. Hesitante, ela expande sua percepção e pode senti-los. Chantal, sonhando com loops auto-referenciais complexos, tentando não revelar nada de si para si. Zelda, ainda lutando velhas batalhas, a garotinha perdida na mulher cujo coração ela compartilha. A rica vida-sonho de Barbara, mais verdadeira do que qualquer coisa que ela sente quando está acordada. O mundo agitado de dinheiro, sexo e poder de Ken. A busca incessante de Hal por amor e identidade. Todos buscando um lugar para pertencer. Todos procurando um lugar onde se sintam seguros. E ela vê como tudo é simples. Vê como são finas e frágeis as paredes que os separam. Vê como seria fácil quebrá-las. Ela usa sua mente para empurrar. E as paredes. As paredes desmoronam. (Ibidem, 192-195)

Imersa nos sonhos de Chantal, Zelda, Barb, Ken e Hal, Rose percebe a sutileza das paredes psíquicas que separam os sonhos, as ilusões e as mentiras que seus vizinhos vivenciam. Para ela, seu principal anseio é destruir toda e qualquer barreira que limite ou afaste essas realidades. Do ponto de vista de Rose, quebrar as barreiras, derrubar as paredes, desativar as margens é uma

necessidade, não uma escolha. Para a própria proteção dos sonhadores, Morfeus interrompe Rose e revela que sua aparente necessidade significa a própria destruição do universo dos sonhos e que ela, assim como nós, só poderá de fato por fim as barreiras quando não forçar outros a fazer o mesmo.

Em *Corações Perdidos*, capítulo concludente da novela, Unity recupera o vórtice, em forma de um coração de vidro - o mesmo coração de vidro jogado pelo ancião e pelo jovem no deserto em *Contos na Areia* -, que havia sido transferido para sua neta, por vontade de Desejo, e entrega sua vida para que Rose possa retornar ao mundo dos despertados. Ao fim de *Casa de Bonecas*, Rose Walker tenta compreender seu misterioso sonho. Sobre sermos bonecas nos jogos dos deuses. Sobre a avó que entregou sua vida por ela. Sobre o irmão que sonhava um belo sonho enquanto vivia num pesadelo. Sobre amigos que não eram amigos, mas lugares, os lugares com os quais sonhava. E sobre uma velha casa na qual ela, seu irmão e sua mãe possam finalmente viver em segurança. Após seis meses saindo do quarto apenas para comer, Rose decide voltar ao mundo, “à raça humana”, rever amigos, conseguir um emprego. Mesmo acordando de seus sonhos, ela sabe que não pode simplesmente ignorá-los e aprende algo de sua jornada.

Desse modo, com uma jovem mulher cortando seu cabelo e deixando de lado as várias cores que o cobriam ou escondiam, saindo do seu quarto solitário e voltando para a vida, Gaiman finaliza o segundo volume de *Sandman*, apresentando uma personagem que compreende a necessidade de destruir os próprios impedimentos que a separavam das outras pessoas. Se *Prelúdios* era uma saga sobre um deus voltando as suas responsabilidades, *Casa de bonecas* é uma história sobre uma jovem que, após viajar pelos seus próprios medos, recupera a determinação necessária para conhecer a si própria e as pessoas que estão junto dela.

Casa de Bonecas abre com duas epígrafes. Uma verdadeira. Outra ficcional. Ou seria uma ficcional e outra verdadeira? Gaiman deixa, propositalmente, a ambigüidade presente na página que inicia sua saga. “*Sonhos e visões são infundidos nos homens para seu benefício e instrução*”. “*Sonhos são estranhos e astutos e eles me assustam*”. Indiferente de terem sido ditas por Artemidoro de Daudos ou por Rose Walker, as duas sentenças resumem a própria trama de *Casa de Bonecas*. Sonhos que servem de instrução. Sonhos que servem de alertas. E na configuração das três principais personagens femininas da trama, Gaiman alude às possíveis reações aos sonhos.



Figura 4: Capítulo 6 – Noite Adentro / Capítulo 7 – Corações Perdidos (Arte de Dave McKean)

No conto milenar, Nada é massacrada pela condenação de seu amante, não tendo permissão para escapar de um julgamento divino. Seu destino é o inferno, como veremos em *Estação das Brumas*. Lytta, por sua vez, vive e sonha a fantasia de seu marido, sendo liberta desses sonhos apenas para perceber quão danificada está sua alma. Seu destino é a loucura, como vemos em *Entes Queridos*. Contrariamente, Rose Walker simboliza a possibilidade de uma nova caracterização feminina, interiormente centrada e autoconsciente de sua necessidade de aprimoramento. Uma personagem que, percebendo sua natureza abandonada, carente e suscetível aos jogos dos deuses, decide continuar a viver sua existência, entregando-se ao que essa lhe oferece. Seu destino é o crescimento. Como também é o nosso, quando aceitamos que também vivemos, ironicamente ou não, numa peculiar casa de bonecas.

Referências

- BENDER, Hy. **The Sandman Companion**. New York: Vertigo, 1999.
- GAIMAN, Neil. **Casa de Bonecas**. São Paulo: Conrad, 2005.
- SANDERS, Joe. **The Sandman Papers**. Seattle: Fantagraphics Books, 2006.
- WAGNER, Hank. GOLDEN, Christopher. BISSETE, Stephen R. **Prince of Stories – The Many Worlds of Neil Gaiman**. New York: St. Martin's Press, 2008.