

# um jogo de você

parte um

neil gaiman

shawn mcmanus

SANDMAN

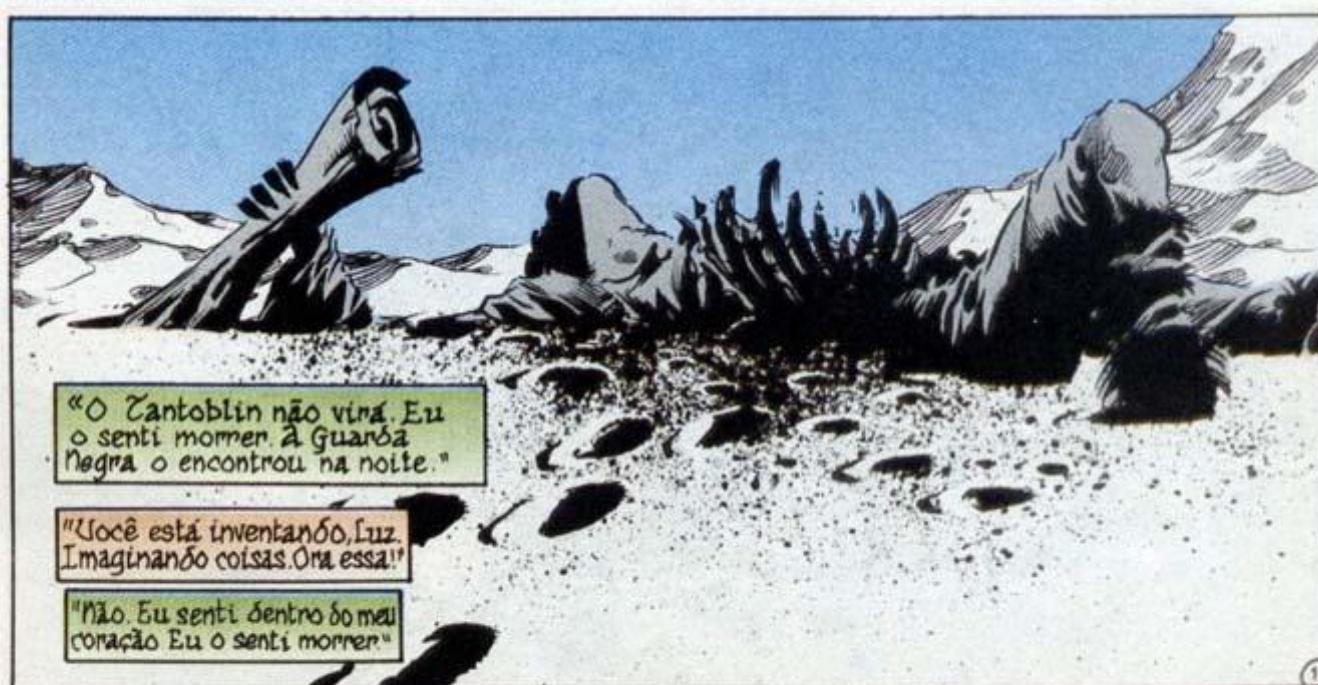
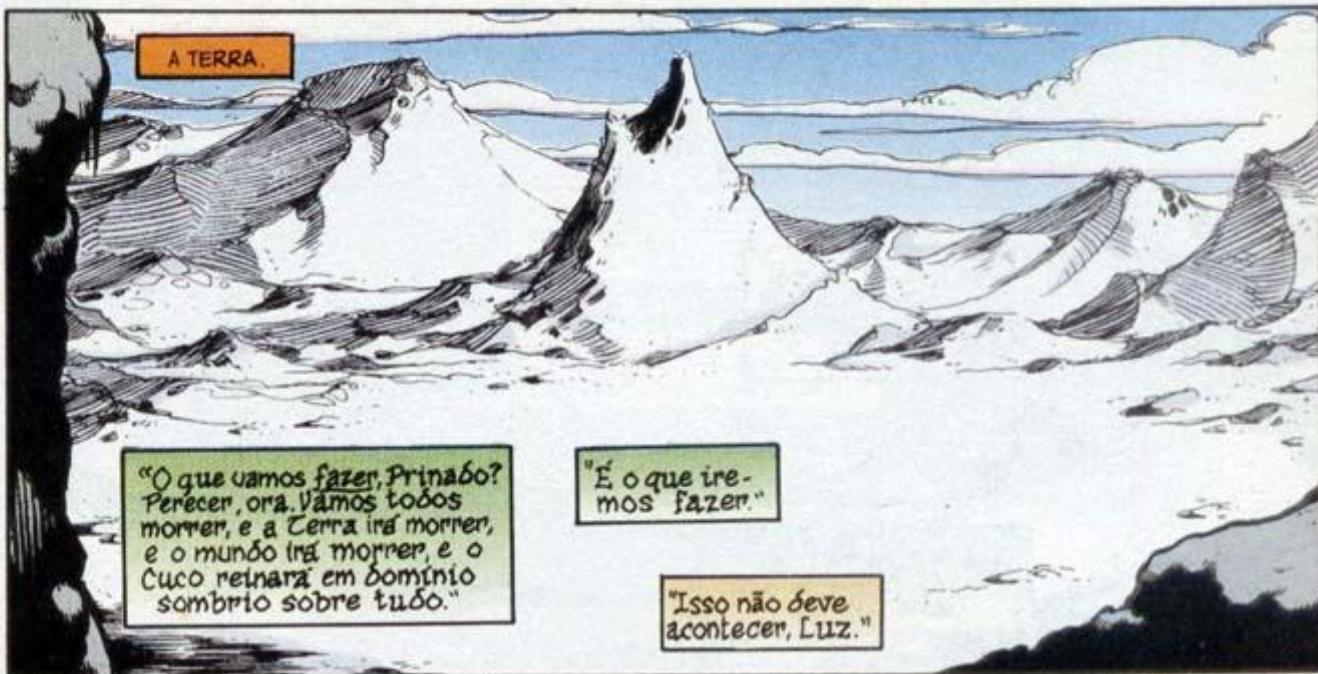
EDITORIA  
GLOBO  
Nº 32

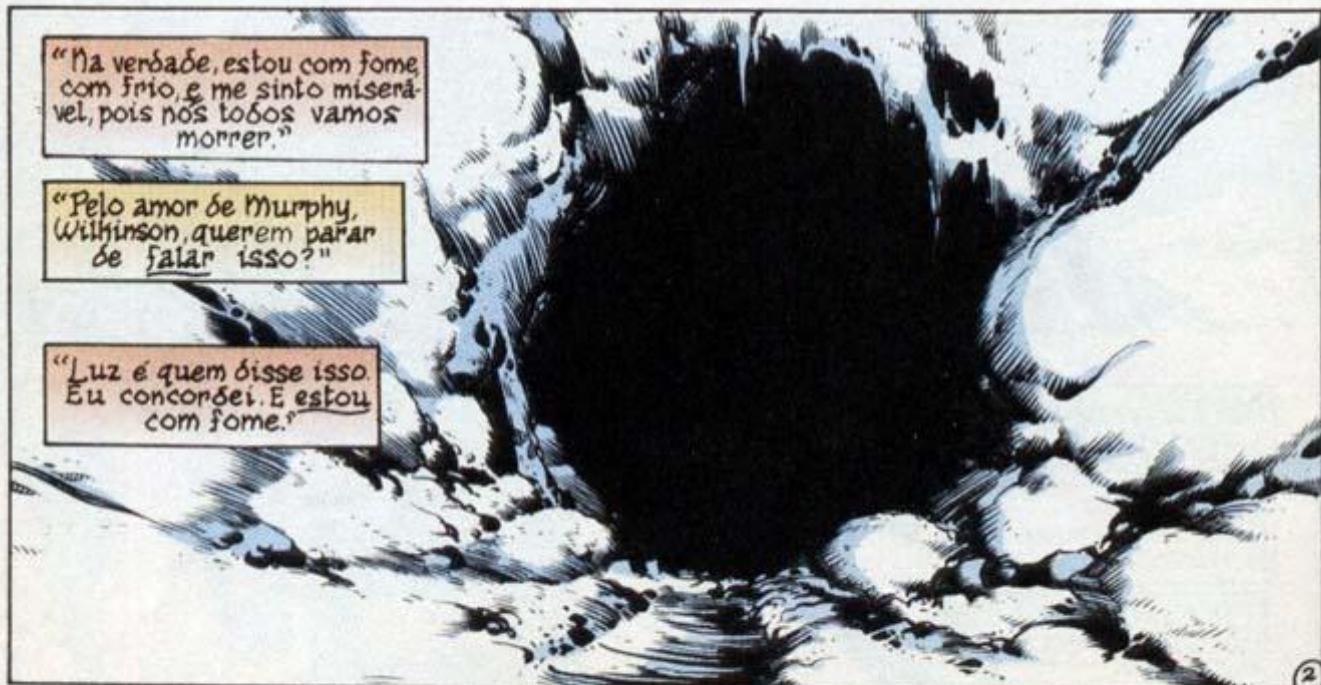


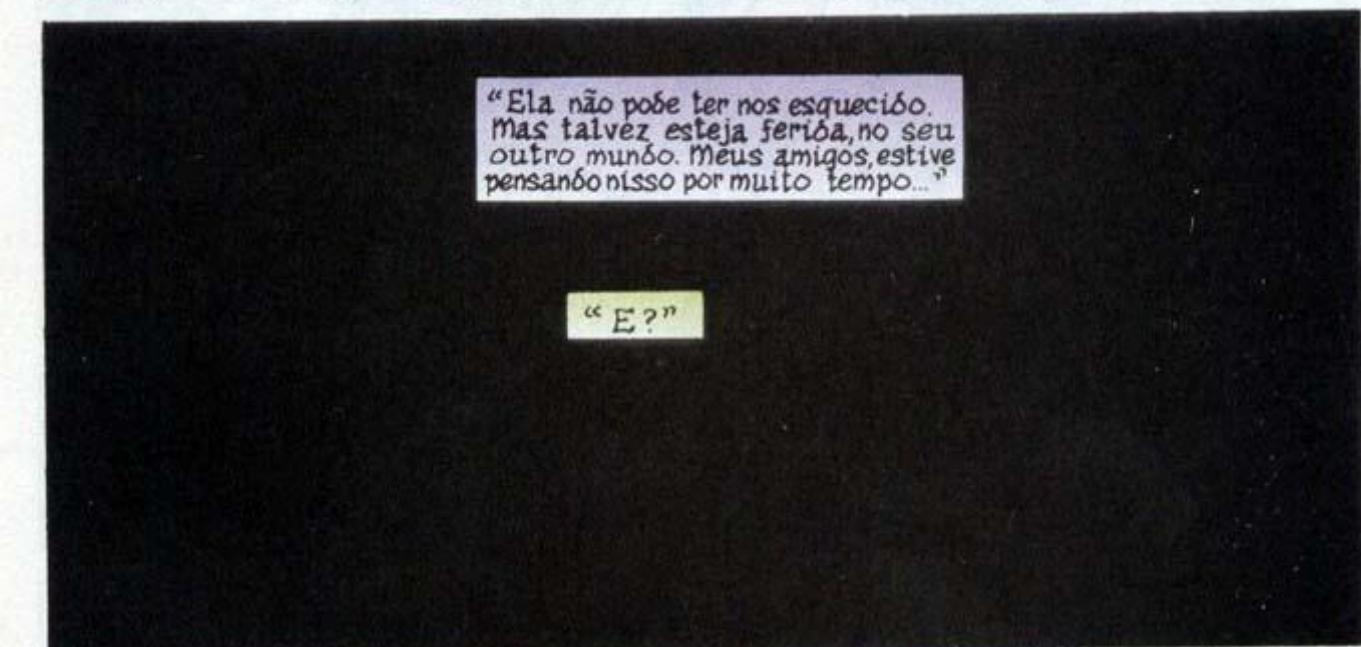
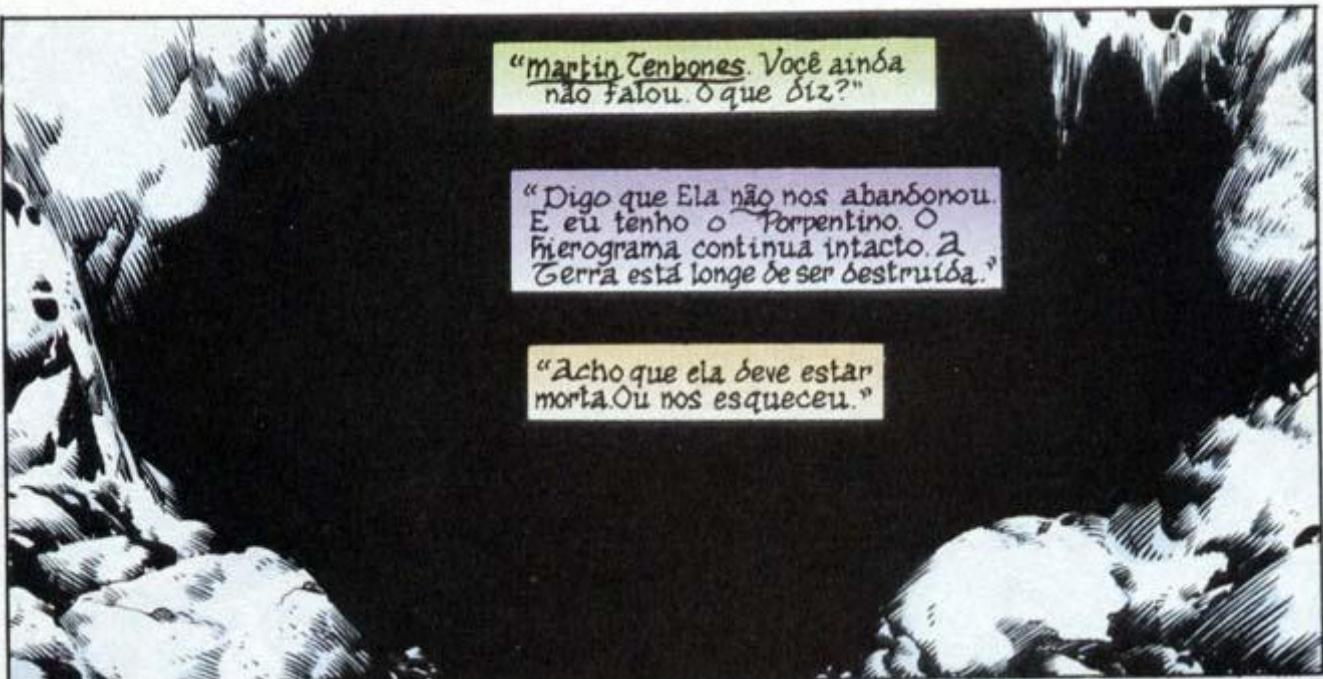
APENAS

Cr\$

5 500







NEW YORK.

# 1: MATANÇA NA QUINTA AVENIDA

ESCRITO POR  
NEIL GAIMAN  
DESENHADO POR  
SHAWN McMANUS  
COLORIDO POR  
DANIEL VOZZO

SANDMAN

APRESENTANDO PERSONAGENS CRIADOS  
POR GAIMAN, KIETH E DRINGENBERG.

BZZZZZZZZZZZ

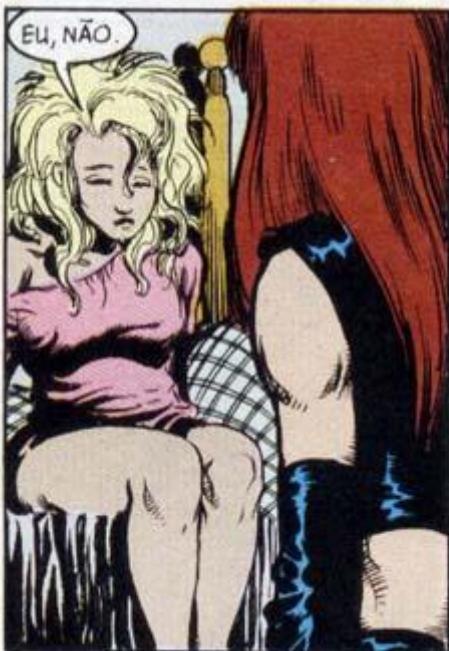
HÁ? ESTOU  
INDO...

BARBIE? SOU EU, MEU  
BEM. QUE TAL FAZERMOS  
COMPRAS?

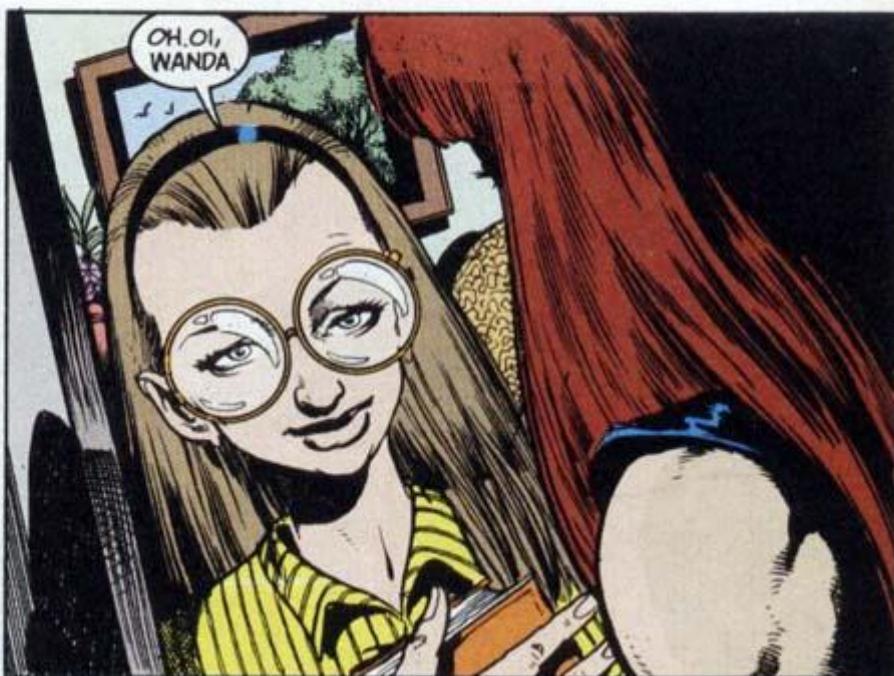
WANDA? ELI TAVA  
DORMINDO.  
ENTRE.

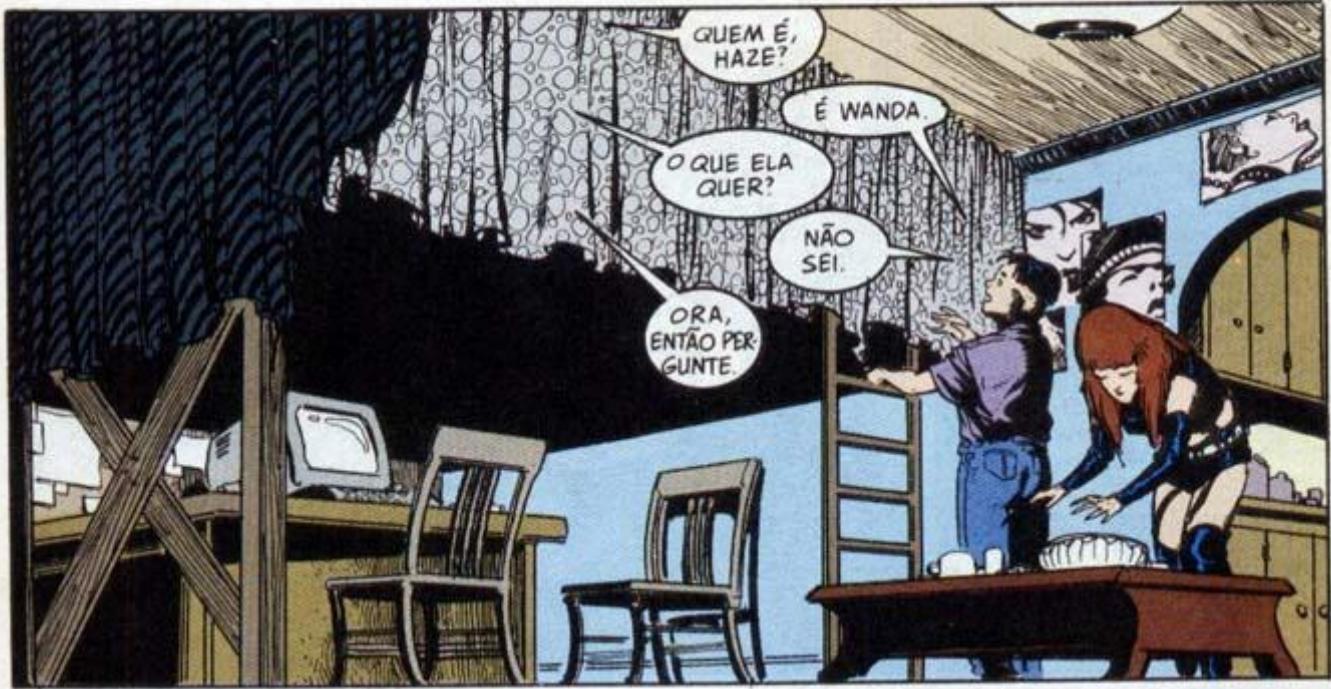


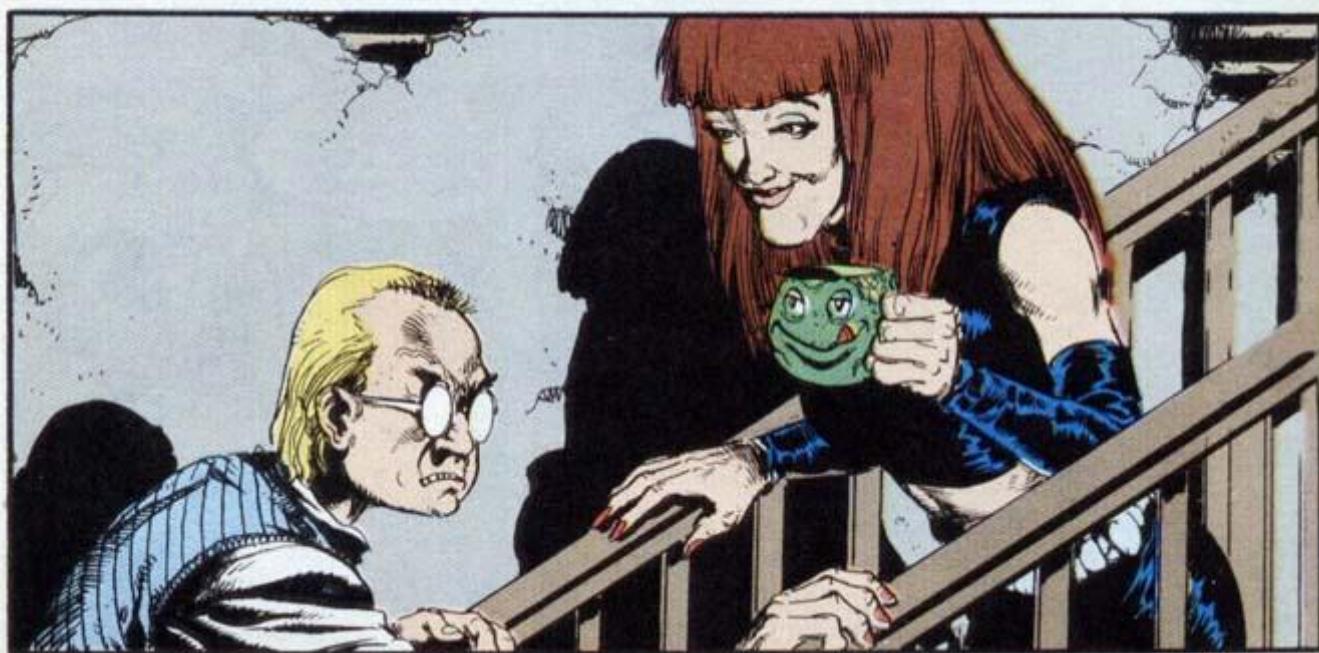
SANDMAN 32, November, 1991. Published monthly by DC Comics Inc., 1325 Avenue of the Americas, New York, NY 10019. POSTMASTER: Send address changes to SANDMAN, DC Comics Subscriptions, P.O. Box 0528, Baldwin, NY 11510. Annual subscription rate \$18.00. Canadian subscribers must add \$8.00 for postage and GST. GST # is R125921072. All other foreign countries must add \$12.00 for postage, funds only. For mature readers of 19 years of age or older. Signature required. Written parental approval required if under age 19. Copyright © 1991 DC Comics Inc. All Rights Reserved. The stories, characters and incidents mentioned in this magazine are entirely fictional. All characters featured in this issue and distinctive likenesses thereof are trademarks of DC Comics Inc. For advertising space contact: Tom Ballou, (212) 636-5520. Printed on recyclable paper. Printed in Canada. DC Comics Inc. A Warner Bros. Inc. Company



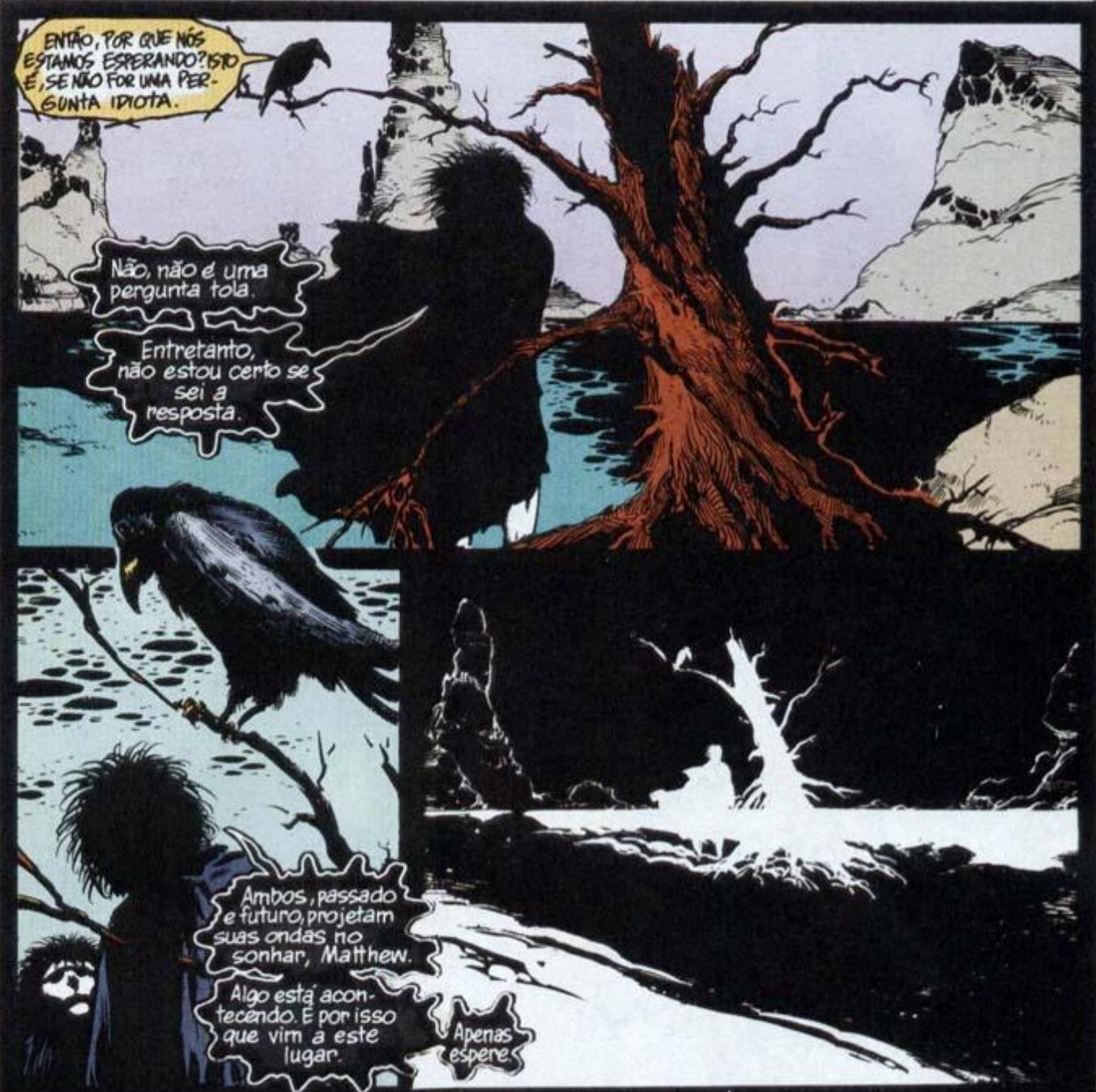








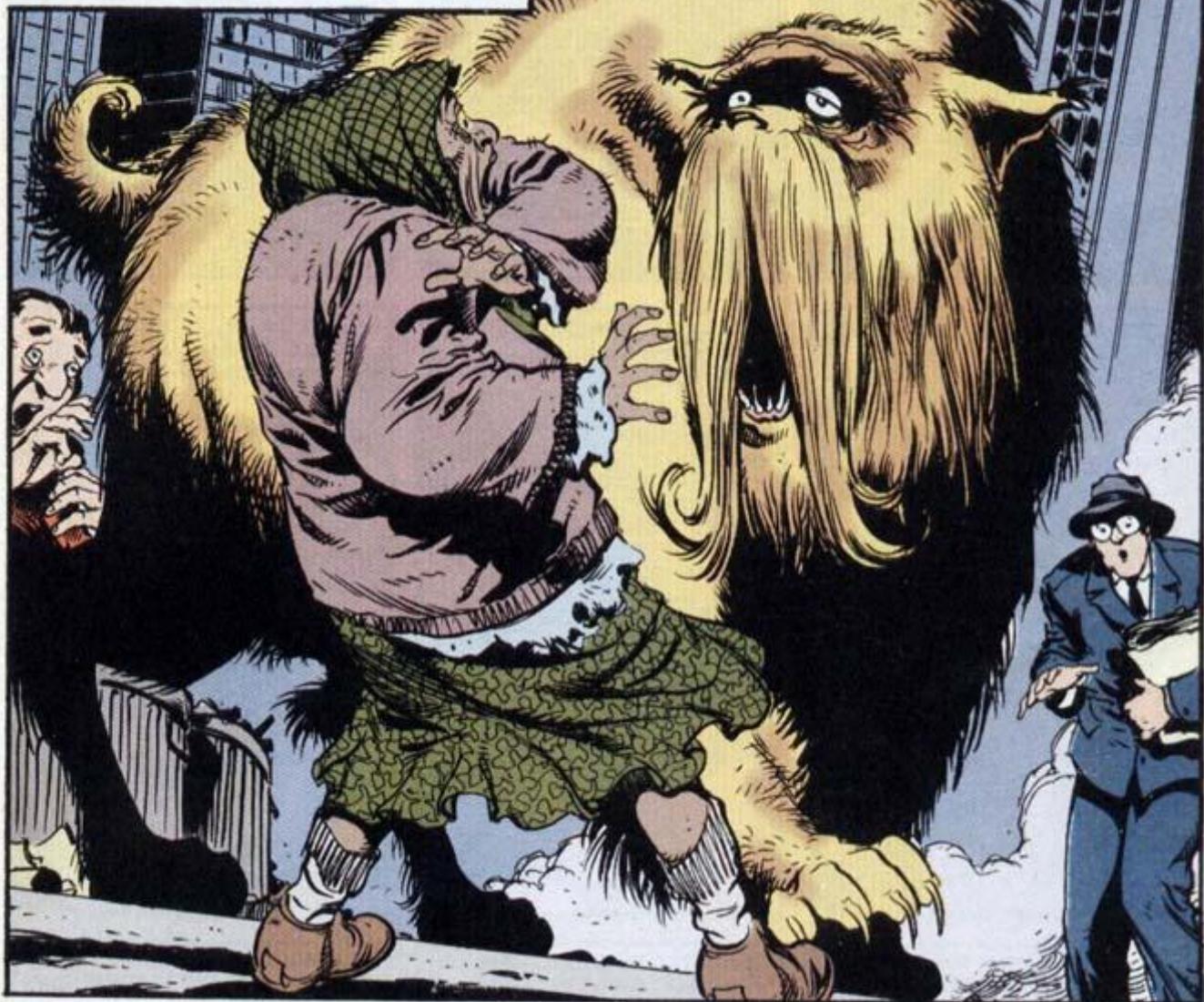




















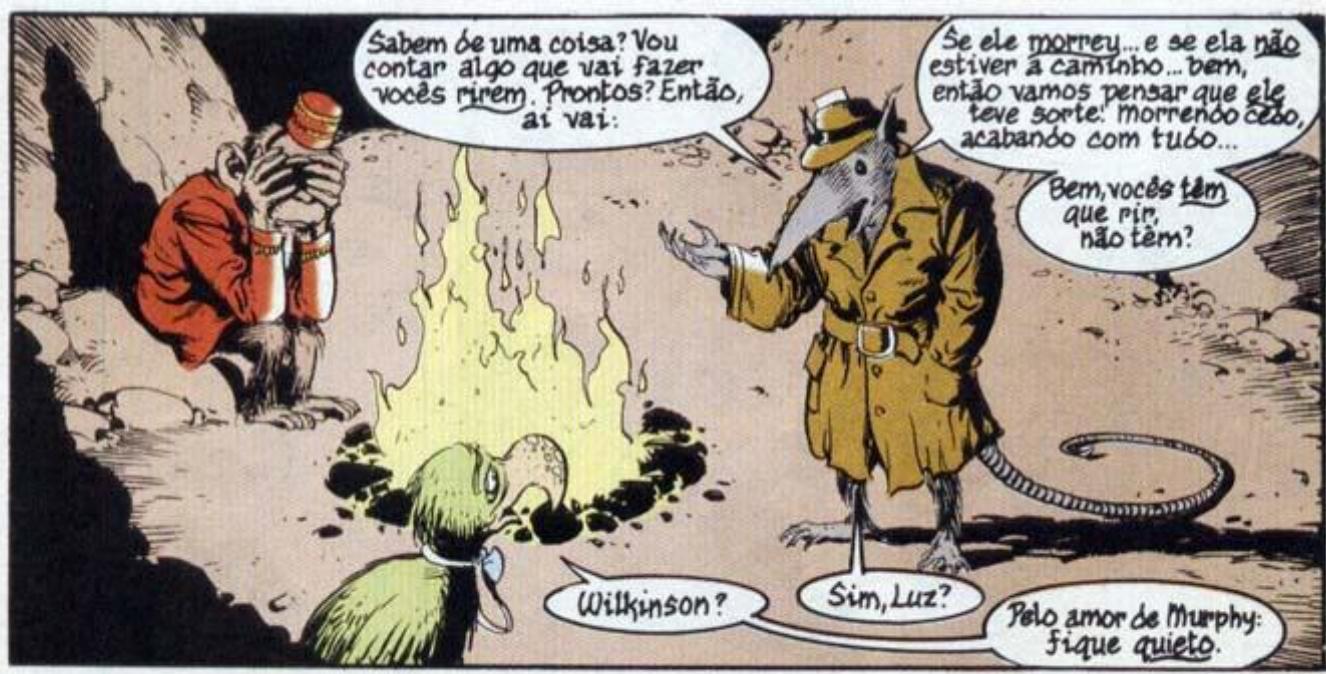
Princesa?



minha princesa?













VOCÊ NÃO NOS CONHECE,  
PRINCESA BÁRBARA.

MAS OS FILHOS DO  
CUJO CONHECEM VOCÊ.  
OH, SIM...

NÓS SABEMOS  
TUDO A SEU  
RESPEITO.

Fim do Capítulo Um.

MARTINTENBONESMED  
DOCUCOPESADELOATE  
RRATERROROPORPENTIN  
NOESPERANCALUZMORT  
TEPRINADQUECIMEN  
NTOTANTIDORWILK  
KINSONNATENBON  
ESMEDOCOPESA  
ELOATROROP



---

LOUCURA? NÃO!  
BARBIE VOLTOU A SONHAR!

UM JOGO DE VOCÊ

CAPÍTULO DÓIS

---



# CARTAS NA AREIA

O que *Sandman* tencionou dizer no capítulo 1 de "Estação das Brumas" com a frase (relatada na página 7) "Se eu for destruído, outro aspecto do Sonho reassumirá meu papel. Confio em vocês para que facilitem a 'passagem'?" Ele voltaria do mesmo modo? Ou algum outro "eu" assumiria os fardos do *Mestre dos Sonhos*? Sua personalidade seria dominante?

PATRÍCIA DE LIMA E SILVA  
R. Urucuá, 336  
21021 - Rio de Janeiro - RJ.

Patrícia, a melhor explicação para suas dúvidas foi publicada na edição nº 31, no encarte sobre os Perpétuos. Na primeira página há um trecho do texto que diz o seguinte: "Se um Perpétuo for morto, ele poderá reaparecer vivo em outra forma de si mesmo, possivelmente com uma personalidade ligeiramente mudada.". Por isso, Sandman pede aos seus súditos que facilitem a sua "passagem", ou seja, a sua volta. Provavelmente, um aviso para que ninguém ouse se aproveitar de sua ausência, como fizeram Brute e Blob em "A Casa de Bonecas".

Agradeço a vocês pelo excelente trabalho de adaptação deste marco quadrinhístico dos anos 80 e imploro que continuem a publicar esta obra tão importante para nós sonhadores. Agora, algumas questões: **Kelley Jones** fez algum outro trabalho além de *SANDMAN* e *Deadman*? Qual seu trabalho atual? Vocês publicarão sua biografia? E a edição anual americana de *SANDMAN* será lançada aqui?  
**ALLAN C. MEDEIROS**  
R. Jerusalém, 28  
89107 - Pomerode - SC.

O traço virtuoso de **Kelley Jones** já abrilhou várias HQs, mas nenhuma tão significativa quanto as que você citou. Seu trabalho mais recente é *Batman & Dracula: Red Rain*, uma edição requintadíssima escrita por **Doug Moench**, na qual Batman enfrenta o Conde Drácula. A biografia de **Jones** deve ser publicada futuramente. E sobre sua última pergunta, Allan, *SANDMAN* não possui anual nos EUA. No entanto, o Mestre dos Sonhos ganhou um especial (*The Song of Orpheus*) onde é narrada a história de seu filho, que lançaremos no segundo semestre de 1992.

Após ter lido a grandiosa saga "Estação das Brumas", fiquei com algumas dúvidas: 1) Se os anjos *Remiel* e *Duma* não desagradaram o CRIADOR em momento algum, por que foram expulsos da Cidade Prateada e designados para comandar o Inferno? 2) Se não foram exilados, por que não podem retornar a seu antigo lar? 3) *Sandman* disse: "Aquela chave é algo maligno. Ela corrompe, simplesmente por existir. Estou bem sem ela.". Os anjos foram corrompidos?  
**SANDRO LUIZ DA SILVA**  
R. Padre José Natuzzi, 227  
02931 - São Paulo - SP.

*Remiel e Duma foram exilados, mas não cabe aos anjos, ao próprio Morpheus e tampouco a nós, simples mortais, questionar os motivos dessa decisão do CRIADOR. O fato de os anjos terem deixado a Cidade Prateada não significa que foram corrompidos, mas eles ficaram expostos às impurezas abissais... Em relação à chave, a melhor resposta está na frase de Lúcifer, na página 28 da edição nº 23, 4º quadrinho: "Talvez ela o destrua, talvez não. Mas duvido que ela torne sua vida mais fácil."*

Escreva para a seção  
**CARTAS NA AREIA**  
Rua do Curtume, 665 - CEP  
05065 - São Paulo - SP



# A TERRA PRECISA DA PRINCESA BÁRBARA. BARBIE TEM QUE VOLTAR!



## CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO

Roberto Irineu Marinho  
João Roberto Marinho  
José Roberto Marinho  
Ricardo A. Fischer

## DIRETORIA

Ricardo A. Fischer  
Fernando A. Costa  
Flávio Barros Pinto  
José Antonio Soler  
Tadeu Vani Fucci  
Orlando Marques

# SANDMAN

## EDITORIAL

**DIRETORA:** Flavia Ceccantini.

**Editor:** Leandro Luigi Del Manto. **Editor de Arte:** Hélio Pinna (Jacaré). **Redator:** Sidney Gusman. **Revisores:** Cecília Bassarani, Paulo Roberto Pompéo. **Secretário de Redação:** Cícero Lima. **Chefe de Arte:** José Moreno Cappucci. **Diagramador:** Rony Costa. **Assistentes de Arte:** Gerson Afonso de Campos, Marco Aurélio Ponzio, Marcos Camargo de Brito. **Produção Externa:** Art & Comics.

## PUBLICIDADE

**Diretor Geral:** José Roberto Sgarbi. **Diretor Infantil:** Luiz Carlos Stein. **Gerente Nacional Infantil:** Isabel Borba. **Contatos:** Maria Fernanda Frederique, Nádia Araújo Lappas.

### Escrítores Regionais

**Diretor:** Dreyfus Soares.

**Porto Alegre:** Inês Loureiro - Fax (051) 222-0873. **Curitiba:** Maria Cristina Mendonça de Paula - Fax (041) 224-0609.

### Representantes

**Brasília:** Aloísio Nascimento - Fax (061) 226-5756. **Recife:** Ana Maria Faria de Oliveira - Fax (081) 241-6484. **Belo Horizonte:** Valter Cruz - Fax (031) 227-7569. **Blumenau:** Renato Marcos Hoeschl - Fax (0473) 22-4834. **Joinville:** Suzana Almeida - Tel. (0474) 22-5207. **Campinas:** Antonio C. Castro da Cunha - Tel. (0192) 32-1740. **Ribeirão Preto:** Adelino Pajolla Júnior - Tel. (016) 625-9639.

### Serviços de Marketing

**Diretor:** Antônio Valério. **Gerente:** Ana Lúcia S. Tavares. **Gerente de Pesquisa de Mídia e Mercado:** Lidice Salgot. **Coordenação e Tráfego:**

**Gerente:** Juarez Leite Santa Clara. **Supervisor:** Walter de Souza Farias. **Coordenador:** Alexandre Palladino.

## MARKETING

**Diretor de Propaganda e Promoções:** José Carlos Madio. **Diretor de Comunicação:** Mauro Costa Santos. **Gerente de Propaganda:** Sergio Nicoletti. **Diretora Comercial:** Denise Maria Mozol. **Gerente de Produto:** Mauro Meñezes. **Supervisor de Planejamento:** David A. Casas. **Analista de Produto:** Clair Marchetti.

**Diretora Responsável:** Flavia Ceccantini.

## Editora Globo S/A.

Rua do Curtume, 665 - São Paulo - CEP 05065 - Telefone (011) 874-6000 - Telex (011) 81574 - Fax 864-0271.

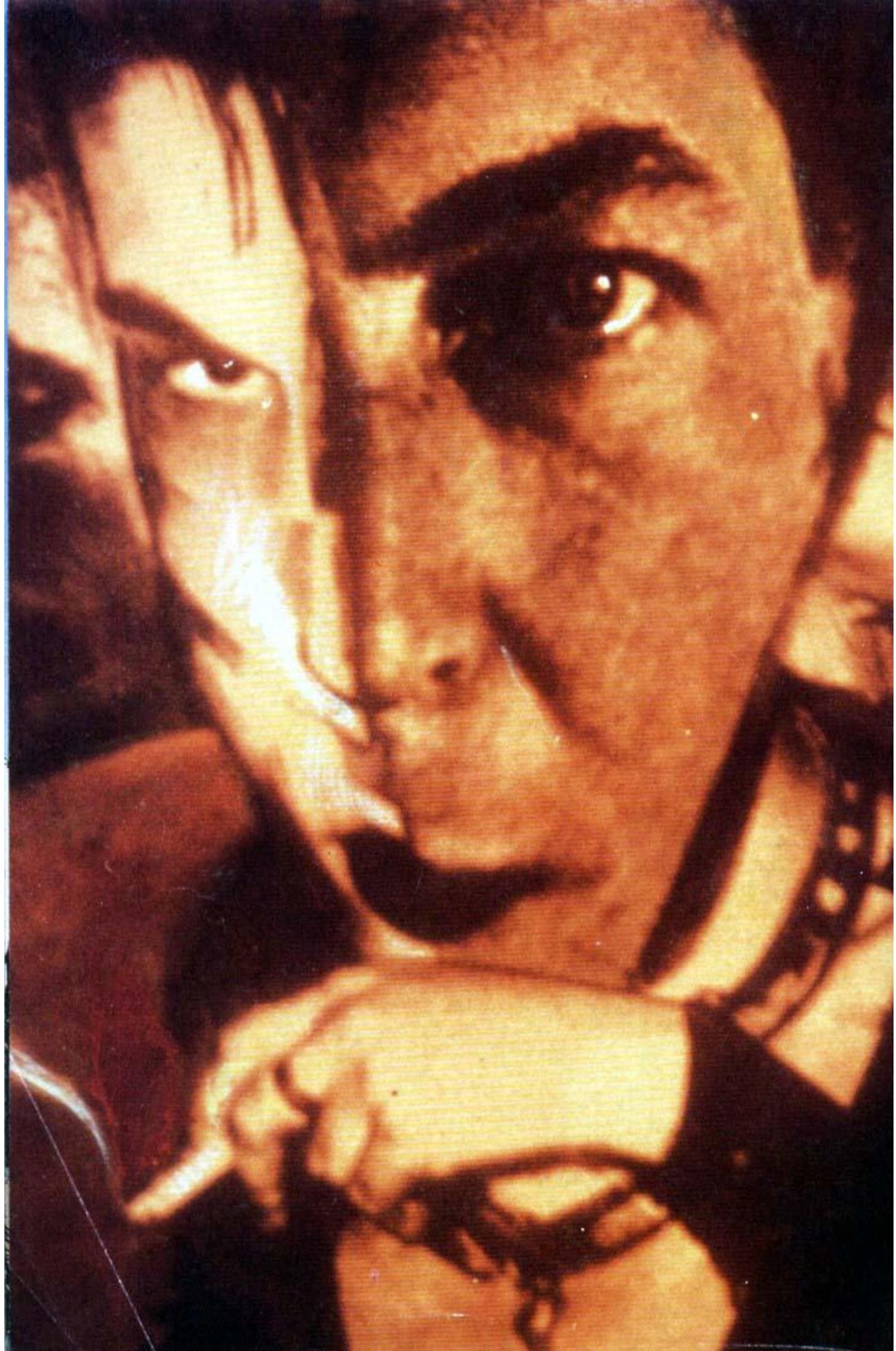
## Central Globo de Atendimento ao Assinante

Caixa Postal 6400 - CEP 01051 - São Paulo. Telefone (011) 262-7211 - Fax (011) 627325. **Números Atrasados:** Serão vendidos pelo preço da edição que estiver em banca. Pedidos podem ser feitos diretamente ao jornaleiro ou ao Distribuidor Chinaglia de sua cidade. **São Paulo:** Praça Alfredo Issa, 18 - Centro - Tel. (011) 228-1841 ou 229-9427. **Rio de Janeiro:** Rua Teodoro da Silva, 821 - Grajaú - Tel. (021) 577-4225 ou 577-2355. Por carta, diretamente à Editora Globo, A/C Depto. de Números Atrasados, Caixa Postal 289 - CEP 06454 - Alphaville, Barueri - SP.

## Distribuidor em Portugal.

Midesa S/A - Rua Dr. José Espírito Santo, Lote A-1 CEP 1900 - Lisboa - Portugal. Publicação Mensal. Data desta edição: Julho/1992

© 1992 DC Comics Inc. A Division of Warner Bros. A Time Warner Company.  
**ANER** Todos os direitos reservados.



I

N

T

R

O

D

U

C

Ä

O



"Um Jogo de Você".

Introdução especial para o Brasil.

Olhando o passado, a idéia inicial para "Um Jogo de Você" foi uma das primeiras coisas que surgiram quando SANDMAN começou: a saga sobre uma jovem mulher e as tensões entre o despertar de sua vida e seu sonho, da busca para salvar uma terra prestes a morrer.

O argumento foi planejado, originalmente, para ser "A Casa de Bonecas". Então, eu li o romance do autor americano Jonathan Carroll chamado *Bones of The Moon* — um livro maravilhoso — e joguei meu roteiro no lixo. Carroll já havia chegado lá primeiro. Ele contou a história de uma mulher e seu "sonho-busca", e fez isso magnificamente.

(Em SANDMAN 15, entretanto, não pude resistir à oportunidade de tirar delicadamente meu chapéu para Jonathan Carroll e meu conto morto: o mundo dos sonhos de Barbie e o nome de Tenbones. E aqueles de olhos aguçados entre vocês devem ter notado que Rose tinha lido *Sleeping in Flame*, um romance brilhante de Carroll sobre velhos contos de fadas, na última parte de "A Casa de Bonecas", página 17, 6º quadrinho: está logo abaixo de *Empire of The Senseless*, de Kathy Acker.)

Quando *Signal to Noise*, minha história com Dave McKean sobre morte, arte, amor e direção de filmes, estava sendo serializada na revista inglesa *The Face*, eu consegui a amostra de um manuscrito de Jonathan Carroll, *A Child Across the Sky* — um lúcido e belo romance sobre morte, amor, arte e direção de filmes —, e, se não fosse pelos quatro capítulos publicados de *Signal to Noise*, eu provavelmente teria jogado tudo fora outra vez. Nós estávamos escrevendo sobre as mesmas coisas. Poucas semanas mais tarde, recebi meu primeiro cartão-postal de Jonathan Carroll, que estava acompanhando meu trabalho na *The Face*: "Somos como dois rádios sintonizados na mesma estação". (A propósito, ele foi bastante cortês em escrever a introdução para a edi-





ção compilada e ampliada de *Signal to Noise*, que deve sair na Inglaterra em julho de 92, pela Gollancz.)

Eu não conseguia tirar Barbie, Martin Tenbones, O Cuco e A Terra da minha cabeça. Eles começaram a crescer junto com outros personagens e incidentes ao seu redor. Até esse momento, eu tinha evitado contar a história deles, mas, numa análise final, foi o encorajamento de Jonathan Carroll que deu um fim à minha hesitação e me fez voltar para "Um Jogo de Você". Ele escreveu, "Vá em frente, cara! Pound disse que todas as histórias já foram escritas: a finalidade de um bom escritor é escrevê-las de novo. Eu apreciaria muito ver uma abordagem de Gaiman...".

Então, eu fiz.

Para mim, esta tem sido, até agora, a mais interessante e mais difícil de todas as sagas de SANDMAN. Ela é uma história que amarra vários gêneros de ficção, da realidade do dia-a-dia para a fantasia e o horror. A quase totalidade de suas 159 páginas se passa num período menor que 24 horas, e foi uma delícia escrever o elenco de personagens. Ela entrelaça muitas coisas que eu pensei e imaginei sobre o relacionamento existente entre pessoas e histórias, sobre as diferenças entre homens e mulheres, adultos e crianças, contos e realidade.

Realismo mágico talvez, mas não é tão fácil assim identificar ou separar a magia da realidade quanto qualquer um de nós poderia imaginar.

Eu aguardo com ansiedade a edição brasileira — mal posso esperar para ver os detalhes ampliados das artes de Dave McKean nas últimas capas.

Bem-vindo a "Um Jogo de Você". E isso quer dizer você...

Dream sweetly,

Neil Gaiman

Maio de 1992

