

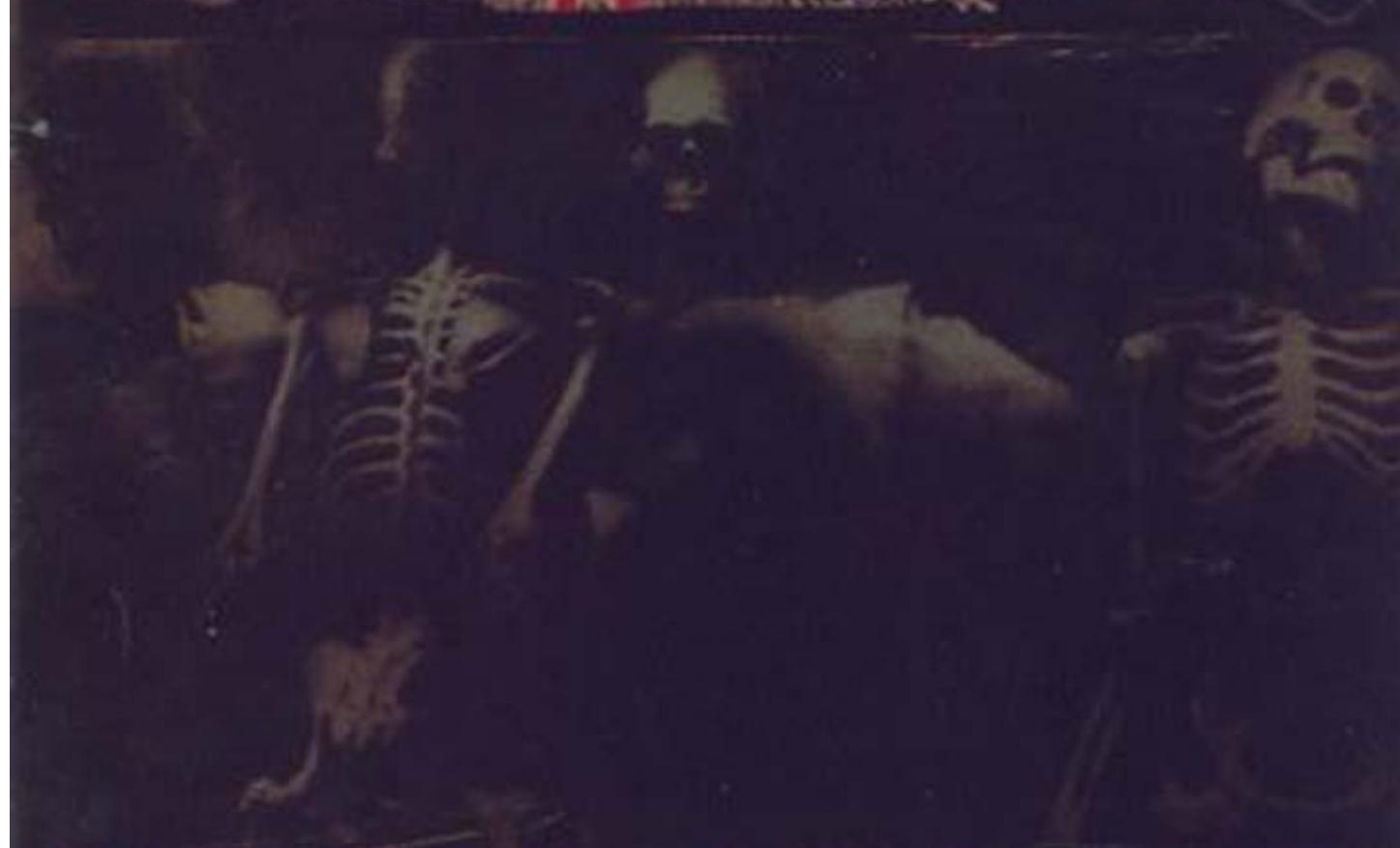


NO. 13
FEB 1990

THE SANDMAN™

\$1.50 US
\$1.85 CAN
99p UK
SUGGESTED
FOR PARENTAL
GUIDANCE

the DOLL'S HOUSE part 4



GAIMAN • ZULLI • PARKHOUSE



WWW.
SEDENTARIO
.ORG

BEM-VINDO À CONVENÇÃO DO CEREAŁ

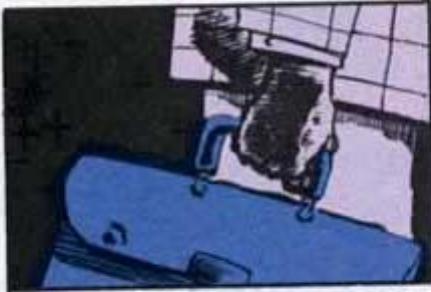
PARECIA QUE OS ÚLTIMOS VENTOS DE OUTONO OS TIVESSE SOPRADO NAQUELA NOITE, RODOPIANDO E ATURDINDO DESDE OS QUATRO CANTOS DO MUNDO.



ERA UM VENTO CORTANTE COMO FIO DE NAVALHA. SOPRAVA FRIOS E RUIM.



ELES VIERAM COM ELE, DESLIZANDO COMO FOLHAS AMARELAS E JORNAL VELHOS, DE MIL LUGARES E DE LUGAR NENHUM.



ELES VIERAM TRAJANDO TERNOS E CAMISETAS, CARREGANDO MOCHILAS, VALISES, PASTAS E SACOS PLÁSTICOS, SUSURRANDO, CANTAROLANDO, E SILENCIOSOS COMO A NOITE.



PARECIA M LEVADOS PELO AMARGO VENTO DE OUTONO.



E TALVEZ FOSSEM.

AO CHEGAREM, ELES SE OLHAM CAUTELOSOS, INICIAM CONVERSAS PRUDENTES.

ALGUNS JÁ SE CONHECEM, FORMAM AGRUPAMENTOS NO BAR E NO SAGUÃO, AGUARDANDO PARA SE REGISTRAREM OU PARA QUE O RESTAURANTE ABRA.

IMAGINA
QUE EU PASSEI
CINCO DIAS NA
ESTRADA. ESSA
VIAGEM FOI
DE **MATAR**.

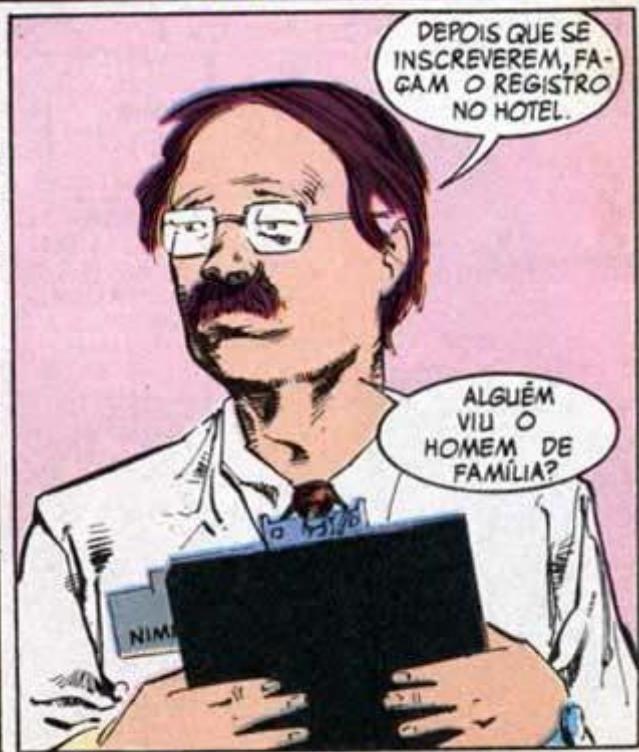
ODEIO ESTAS
CIDADES CAPIRAS. NÃO
VINHA AQUI NEM **MORTO**
SE NÃO FOSSE A
CONVENÇÃO.

QUERIA CAIR
MATANDO NUM
BIFE BEM SU-
CULENTO.

...THAT'S JUST WHAT
THEY'LL DO. ONE OF THESE
DAYS THESE BOOTS ARE
GONNA WALK ALL OVER
US YOU. SSS

ERA O
HARRY
MATANDO
O TEMPO.
EU MORRI
DE RIR.

... E OS
PREÇOS LÁ TÃO
NA HORA DA
MORTE.



PRECISO
FALAR COM O
GERENTE.

SOU EU.
MANDA.

NÓS CONVERSA-
MOS PELO TELEFONE.
EU SOU O NIMROD, O ORGA-
NIZADOR DA CONVENÇÃO.
SÓ QUERIA VER SE ESTÁ
TUDO DE ACORDO COM
O COMBINADO.

BEM, O SAGUÃO PRA
CONVENÇÃO TÁ PREPARADO. A
COZINHA VAI PRECISAR DO NÚME-
RO CERTO DE PESSOAS PRA
FAZER A COMIDA. AH...

"... SÓ QUE AINDA
TEM DOIS HÓSPEDES
AQUI."

"ELES IAM EMBORA HOJE DE
MANHÃ. A GAROTA TAVA indo
VISITAR O IRMÃO. ELA TELEFONOU
PRA CASA DELE PRA AVISAR E A
POLÍCIA RESPONDEU. A POLÍCIA."

ACONTECEU ALGUMA COISA
COM OS PARENTES DA COITADA.
A POLÍCIA MANDOU A MENINA
FICAR AQUI CASO PRECISAS-
SEM FALAR COM ELA.

O XERIFE FALOU COMIGO,
EU EXPLIQUEI DA CONVENÇÃO,
MAS ELE MANDOU OS DOIS
FICAREM AQUI. EU NÃO QUERO
PROBLEMA COM A LEI...

ENTENDO... HMM. POR
FAVOR, CUIDE PRA QUE FI-
QUEM FORA DAS ÁREAS DA
CONVENÇÃO.

JÁ FIZ ISSO. ELES DIS-
SERAM QUE NÃO VÃO
SAIR DO QUARTO.

NUM MUNDO PERFEITO, ROSE WALKER ESTARIA DENTRO DO CARRO, COM SEU IRMÃO JED DO LADO. GILBERT ESTARIA NO BANCO DE TRÁS.

ELES ESTARIAM VIAJANDO PARA OS QUARTOS QUE ROSE ALUGOU. DEPOIS ELA E JED VOARIAM A BOSTON.



MUNDO PERFEITO.



JED. ROSE. MAMÃE JUNTOS...

ROSE NÃO VÊ JED HÁ SETE ANOS. ELA TINHA CATORZE. ELE, CINCO.

PERFEITO.



ELA SE INDAGAVA SE AMBOS SE RECONHECERIAM, ORGULHOSA DE TER DESCOBERTO O PARADEIRO DO IRMÃO.

UM TELEFONEMA. SÓ FOI PRECISO ISSO PARA A FANTASIA DESMORONAR.

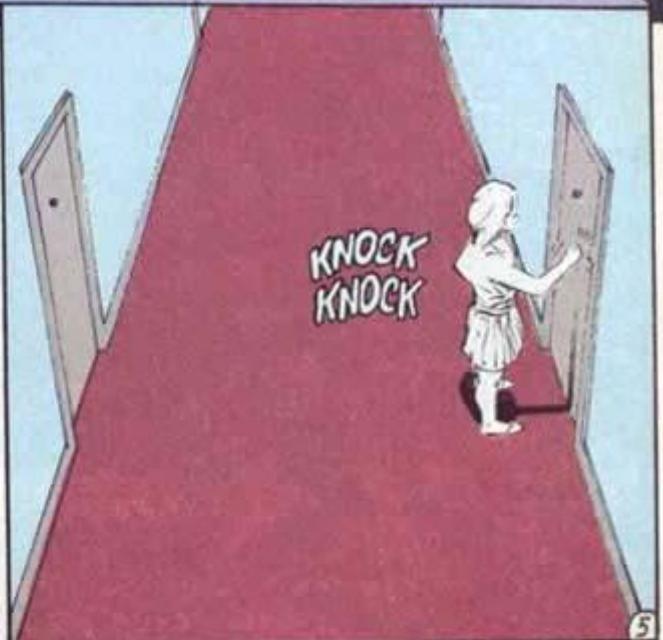


ELA TELEFONOU ANTES PARA AVISAR QUE ESTAVA CHEGANDO.

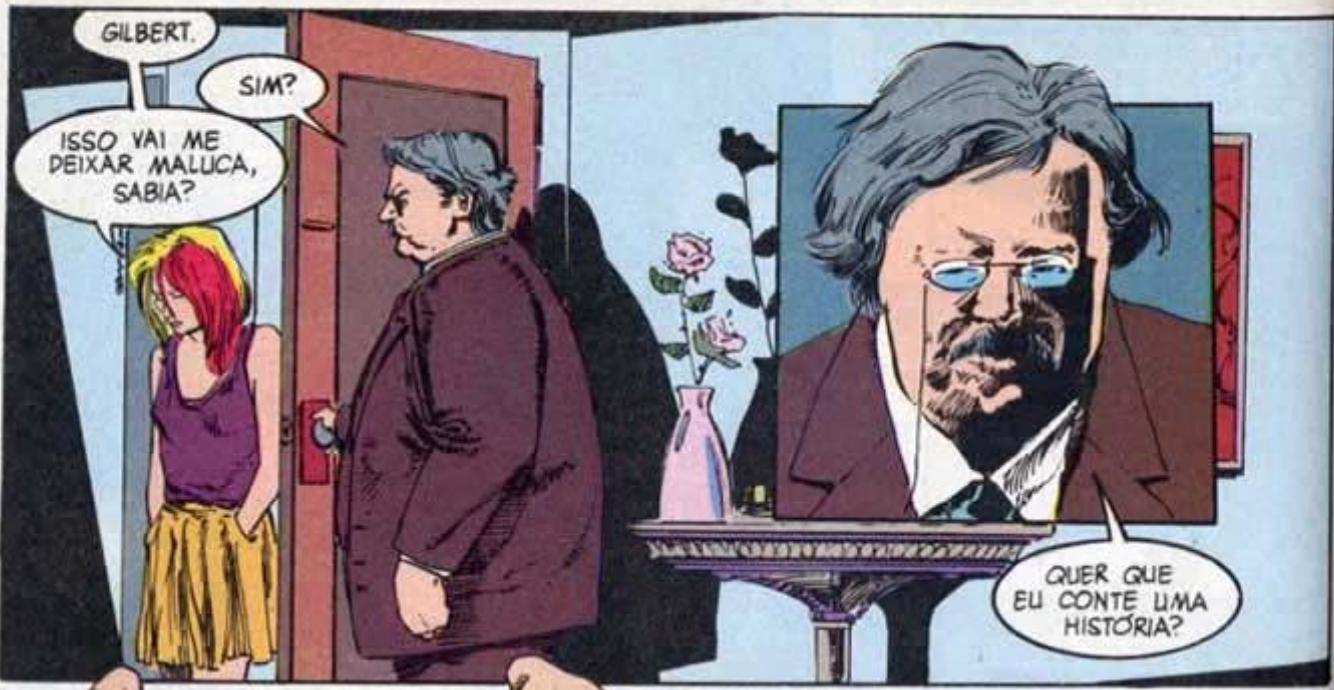
A POLÍCIA ATENDEU.

PERFEITO. TERIA SIDO PERFEITO. TERIA SIDO...

PERFEITO.



KNOCK
KNOCK



O MOGO DISSE, O XERIFE... ELE DISSE QUE OS DOIS ESTAVAM PRENDENDO O JED NO PORÃO. COMO UM ANIMAL.

EU NÃO CONSIGO ENTENDER.

COMO PESSOAS PODEM TRATAR OUTRAS ASSIM?





CHAPÉUZINHO VERMELHO
FOI UMA INVENÇÃO DE CHARLES
PERRAULT, QUE COMPILOU HISTÓ-
RIAS FOLCLÓRICAS DA FRANÇA
PARA CONSUMO POPULAR NO
SÉCULO DEZOITO. OUTRAS MU-
DANÇAS... TAISS COMO FINAIS
FELIZES, VIERAM DEPOIS.

VOU CONTAR UMA
VERSÃO ORIGINAL.



UMA MENINA RECEBEU ORDEM DE LEVAR PÃO
E LEITE PARA SUA AVÓ. ENQUANTO ELA CAMI-
NHAVA PELA FLORESTA, UM LOBO APARECEU
E PERGUNTOU AONDE ELA ESTAVA indo.

"A CASA DA VOVÓ."



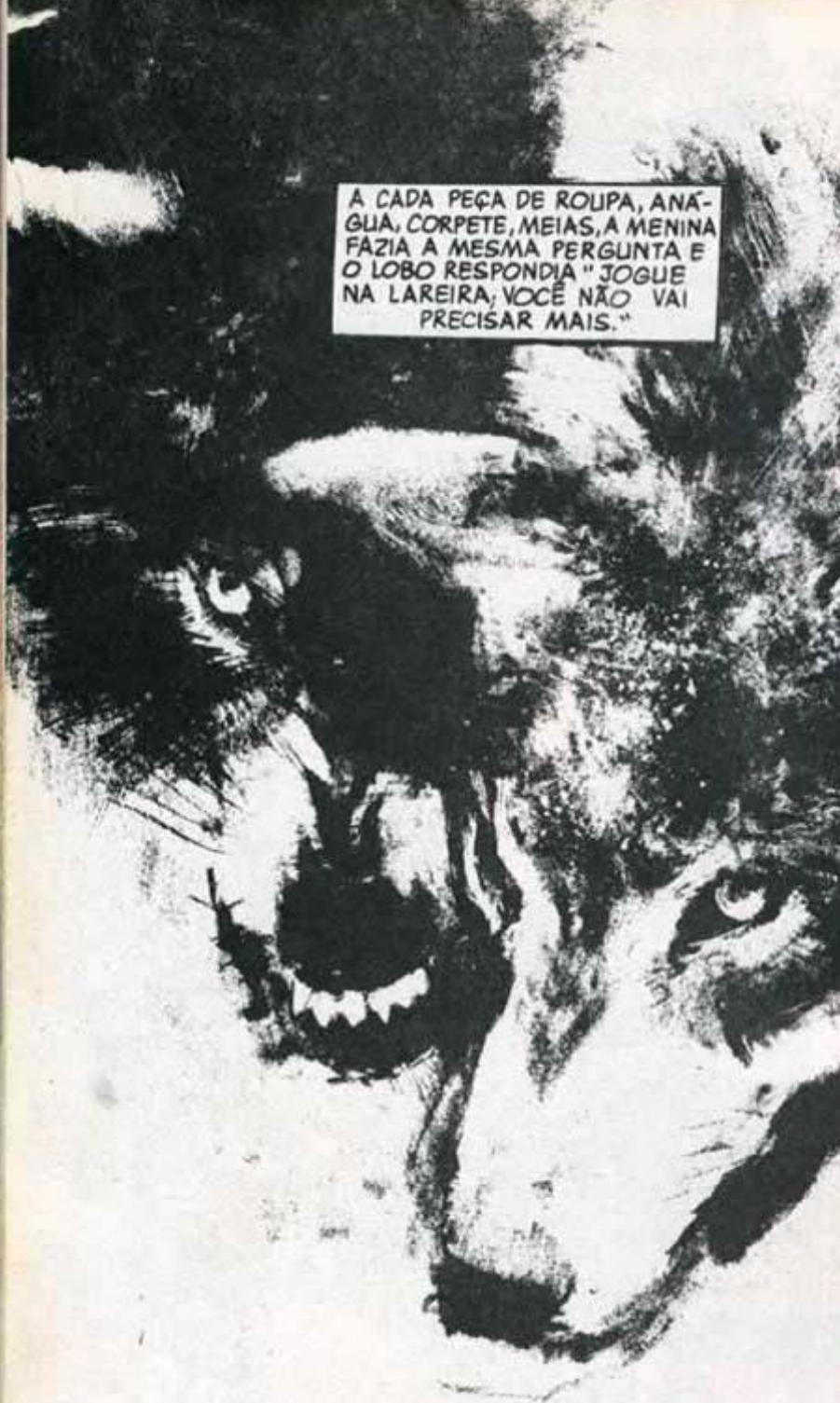
O LOBO SAIU CORRENDO E
CHEGOU À CASA PRIMEIRO. ELE
MATOU A VOVÓ, DEIXOU SEU
SANGUE ESCORRER PARA UMA
GARRAFA E FATIOU SUA CARNE
NUM PRATO. ENTÃO, VESTIU A
CAMISOLA DA VELHINHA E ESPE-
ROU NA CAMA.



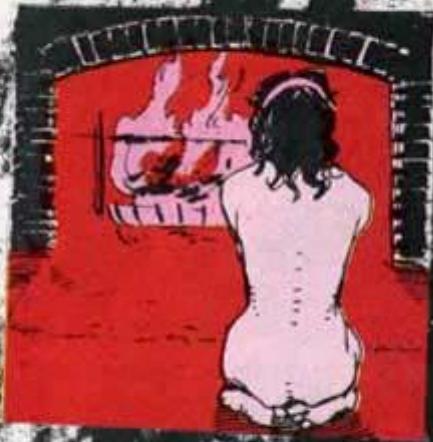
TOC TOC TOC
"ENTRE, MINHA QUERIDA."
"EU TROUXE PÃO E LEITE PARA
A SENHORA, VOVÓ."
"COMA ALGUMA COISA,
QUERIDA. HA CARNE E VINHO
NA DESPENSA."
A MENININHA COMEU
O QUE FOI OFERECIDO.



ENQUANTO FAZIA ISSO, UM
GATINHO LHE DISSE "MÉRETRIZ!'
COMER A CARNE E BEBER O
SANGUE DE SUA PROPRIA AVÓ!"
ENTÃO, O LOBO FALOU
"DISPA-SE E VENHA PARA A
CAMA COMIGO."
"ONDE EU PONHO MEU VESTIDO?"
"JOGUE NA LAREIRA; VOCÊ
NÃO VAI PRECISAR MAIS."



A CADA PEÇA DE ROUPA, ANÁGUIA, CORPETE, MEIAS, A MENINA FAZIA A MESMA PERGUNTA E O LOBO RESPONDIA " JOGUE NA LAREIRA, VOCÊ NÃO VAI PRECISAR MAIS."



QUANDO SE DEITOU NA CAMA A MENINA DISSE "VOVÓ... COMO A SENHORA ESTÁ PELLUDA."
"É PARA ME MANTER AQUECIDA, MINHA QUERIDA."
"OH, VOVÓ, QUE UNHAS GRANDES A SENHORA TEM."
"SÃO PARA COGAR MELHOR."



"OH, VOVÓ... QUE DENTES ENORMES A SENHORA TEM." "SÃO PARA TE COMER MELHOR, MINHA QUERIDA." E ELE DEVOROU A MENINA.



GILBERT...QUE HORRÍVEL.



"ELE TRAZ COISAS RUINS, ROSE WALKER,
É MELHOR FICARMOS EM NOSSOS
QUARTOS."



ELE TEM QUE VIR. É NOSSO CONVIDADO DE HONRA. RECEBI UMA CARTA DE NOSSO AGENTE INGLÊS DIZENDO QUE ELE VIRIA.



BOM, ATÉ AGORA... ALGUM OUTRO FIGURÃO JÁ SE INSCREVEU?

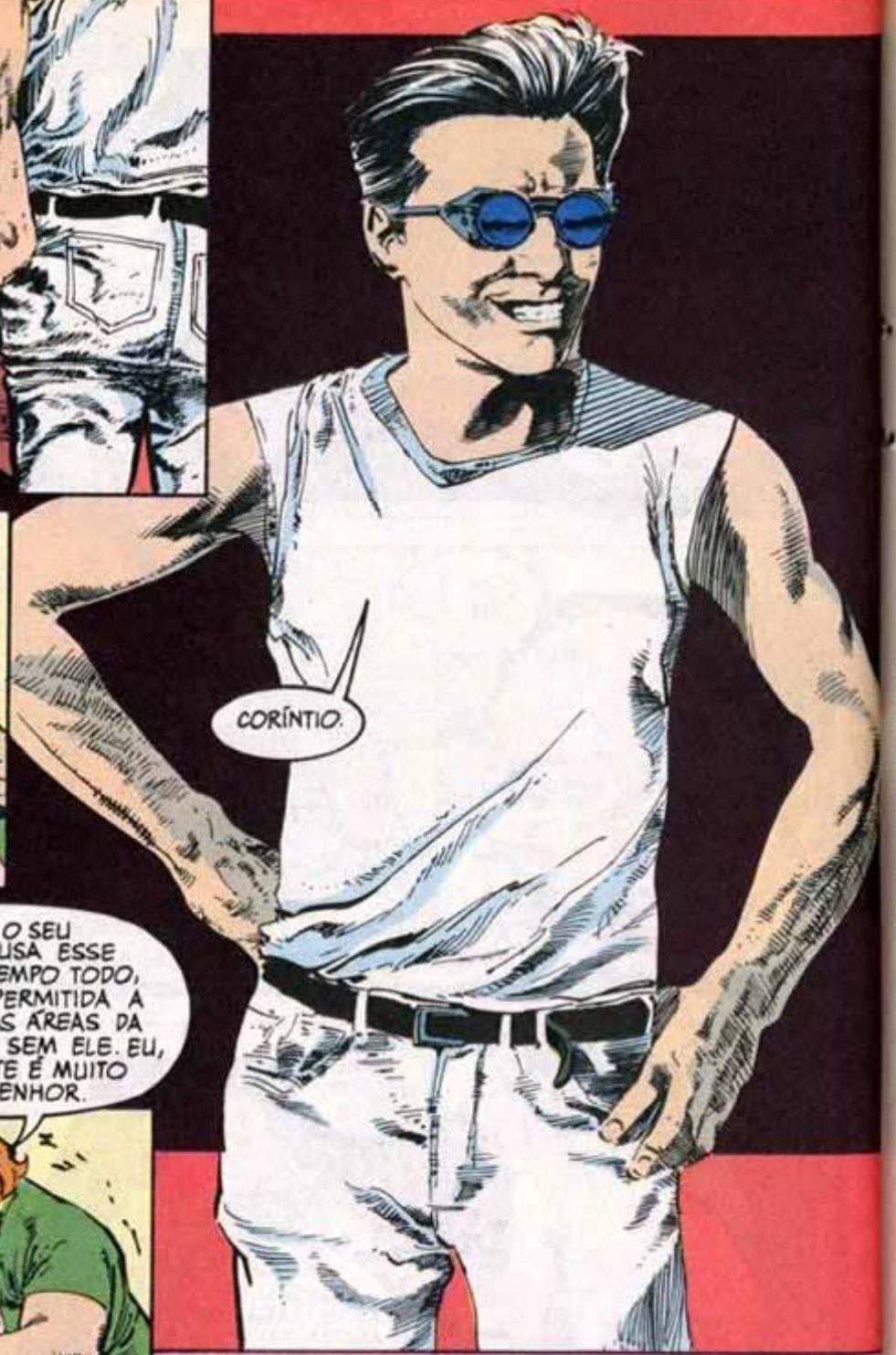
MOON RIVER. ELE ME PARECEU MEIO TÍMIDO. O HOMEM DOS DOCES, TAMBÉM. SABE, NÉ? AQUELE COM OS BASTÔES AGUCARADOS.



O COLEÇÃO

ADOR DE LÁBIOS CHEGOU...





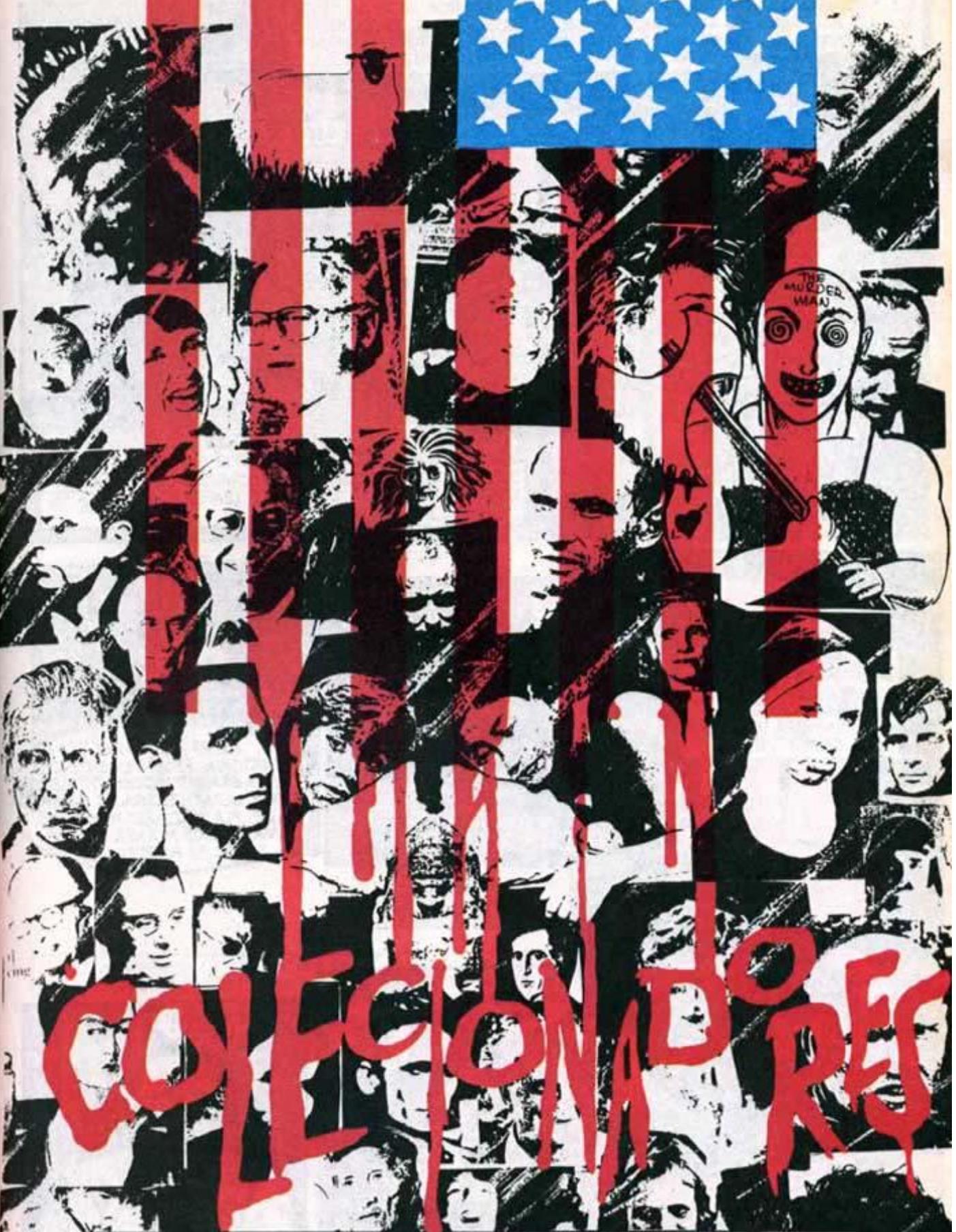
AH, CLARO. O SEU NIMROD DISSE QUE O SENHOR VIRIA. EU PENSEI QUE FOSSE MAIS VELHO.

TÁ AQUI O SEU MATERIAL. USA ESSE CRACHÁ O TEMPO TODO, TA? NÃO È PERMITIDA A ENTRADA NAS ÁREAS DA CONVENÇÃO SEM ELE. EU, HÁ... A GENTE È MUITO FA DO SENHOR.



EU SOU NIMROD. O ORGANIZADOR. NOS CONVERSAMOS POR TELEFONE. QUERIA LHE PEDIR UM FAVOR.

VOCÊ È COMO QUE UMA LENDA. ENTRE OS COLECIONADORES.



ARGUMENTO: DESENHOS: ARTE-FINAL: COLORISTA:
NEIL GAIMAN * MIKE DRINGENBERG * MALCOLM JONES III * ROBBIE BUSCH



ELE NÃO IMAGINA-
VA QUE HAVERIA
TANTOS.

NIMROD, UM PODEROSO CAGADOR ANTE OS OLHOS DO SENHOR, SEMPRE MOSTROU QUE NÃO TEM MEDO DE NADA, NEM DE SANGUE, NEM DE MULHERES. AGORA, ENTRETANTO, ELE ESTÁ...



... APAVORADO.

MEDO DE PALCO.

RECOMPOUNHA-SE, ELE DIZ PARA SI MESMO. NÃO VÁ FRAQUEJAR AGORA.

VOCÊ É O PRESIDENTE DO COMITÉ DA CONVENÇÃO. É UM ORTODONTISTA DE RENOME.

VOCÊ TEM UMA CHOUPIANA EM VERMONT, QUE NINGUÉM CONHECE, COM QUATRO GELADEIRAS CHEIAS (NÃO ESTÁ NA HORA DE COMPRAR UMA QUINTA?), E...

OLÁ.

A PIADA. CONTE A PIADA.

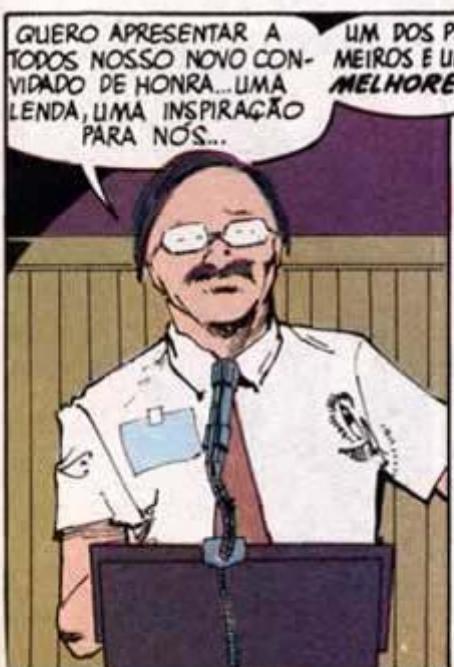
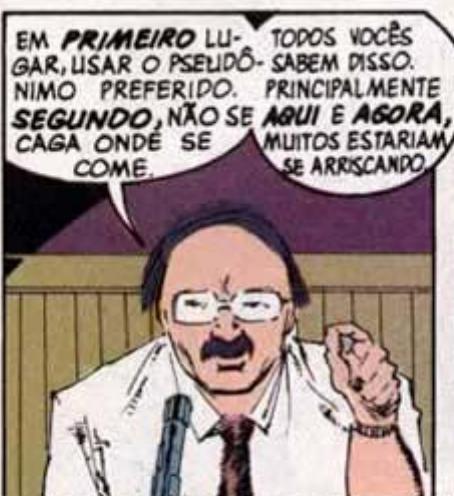
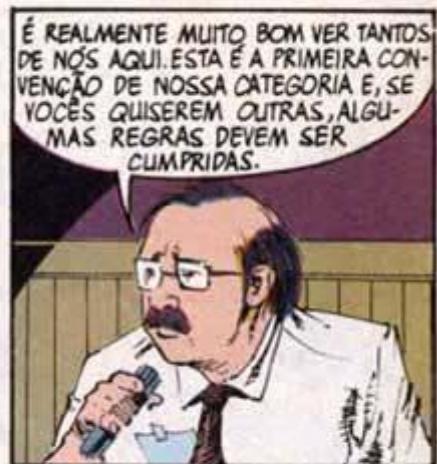
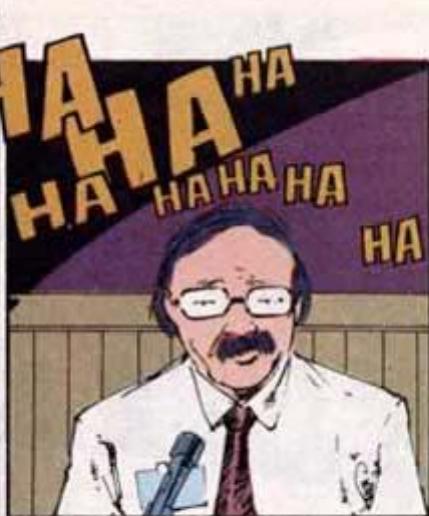
EU, HÃ, OUVI UMA HISTÓRIA RECENTEMENTE QUE IRÁ AGRADAR VOCÊS. O TELEFONE TOCA NUMA DELEGACIA. O GUARDA DE PLANTÃO RESPONDE E UMA VOZ DE MULHER DIZ "SOCORRO... EU FUI ESTUFADA!"

ELE DIZ, "NÃO SERIA ESTU-
PRADA?"

"NÃO",
ELA FALA.

"ELE ME PÔS
NUMA ESTUFA."

RIAM, SEUS PUTOS. RIAM DA MINHA PIADA OU EU...







O CIRURGIÃO TRATOU PRESIDENTES. ELE É PIONEIRO EM NOVAS E RADICais OPERA- GÓES... ALGUMAS COM ESTRONDOSO SUCESSO. O HOMEM SALVOU MUITAS VIDAS.

ELE COLECCiONA GRA-
TAS DE COURO. ESCRVE
SOBRE ISSO NO NEW
YORK TIMES.

ELE SEMPRE USA UMA
NOVA A CADA EVENTO
QUE COMPARECE.

TEM CERCA DE
CEM.

ELE MESMO QUE FAZ.



VOCÊ ME DÁ UM
AUTOGRAFO?

NÃO. CLARO QUE
NÃO. NÃO SEJA IDIOTA.
ACHO QUE VOU PARTICI-
PAR DA MESA-REDONDA.



O TEMA É LUCRE COM
SEU PRAZER. PARECE
INTERESSANTE.

SOPA DE
CACHORRO!



SOPA DE CACHOR-
RO É MULHER?

PUTZ.



... ATÉ UBS 10 MIL POR
VÍTIMA IDENTIFICADA NÃO
É MUITO.

É PRECISO SEMPRE LEM-
BRAR QUE ELES VÃO PAGAR
PRA SABER COM CERTEZA.
MESMO SE OS TIRAS NÃO
TOPAREM, A FAMíLIA CONCOR-
DA. QUE NEM O CARA NO
CANADA...



EXATAMENTE. O
QUE O CORISTA ESTÁ
DESCREVENDO É
UMA SITUAÇÃO
EXTREMA. QUANDO
APANHAREM VOCÊS
COM VIDA... E A GRANA
ESTIVER CURTA,
LEMBREM-SE
DISSO.

MAS NÓS NÃO
FAZEMOS POR
DINHEIRO.

O CORISTA

OLÁ,

OTINHA

CARNICA





EU SOU UM DEUS PIEDOSO E JUSTO
PORQUE LIBERTO HOMENS, MULHERES E
CRIANÇAS DO SOFRIMENTO DE SUAS VIDAS!
DEU A ELES UMA NOVA VIDA NO MEU
PARAÍSO.

COMO CRISTÃO, QUERO SER
DIFERENCIADO DESTE HOMEM
INSANO.

BICHO-PAPÃO, PODEMOS
FALAR NO SEU QUARTO?

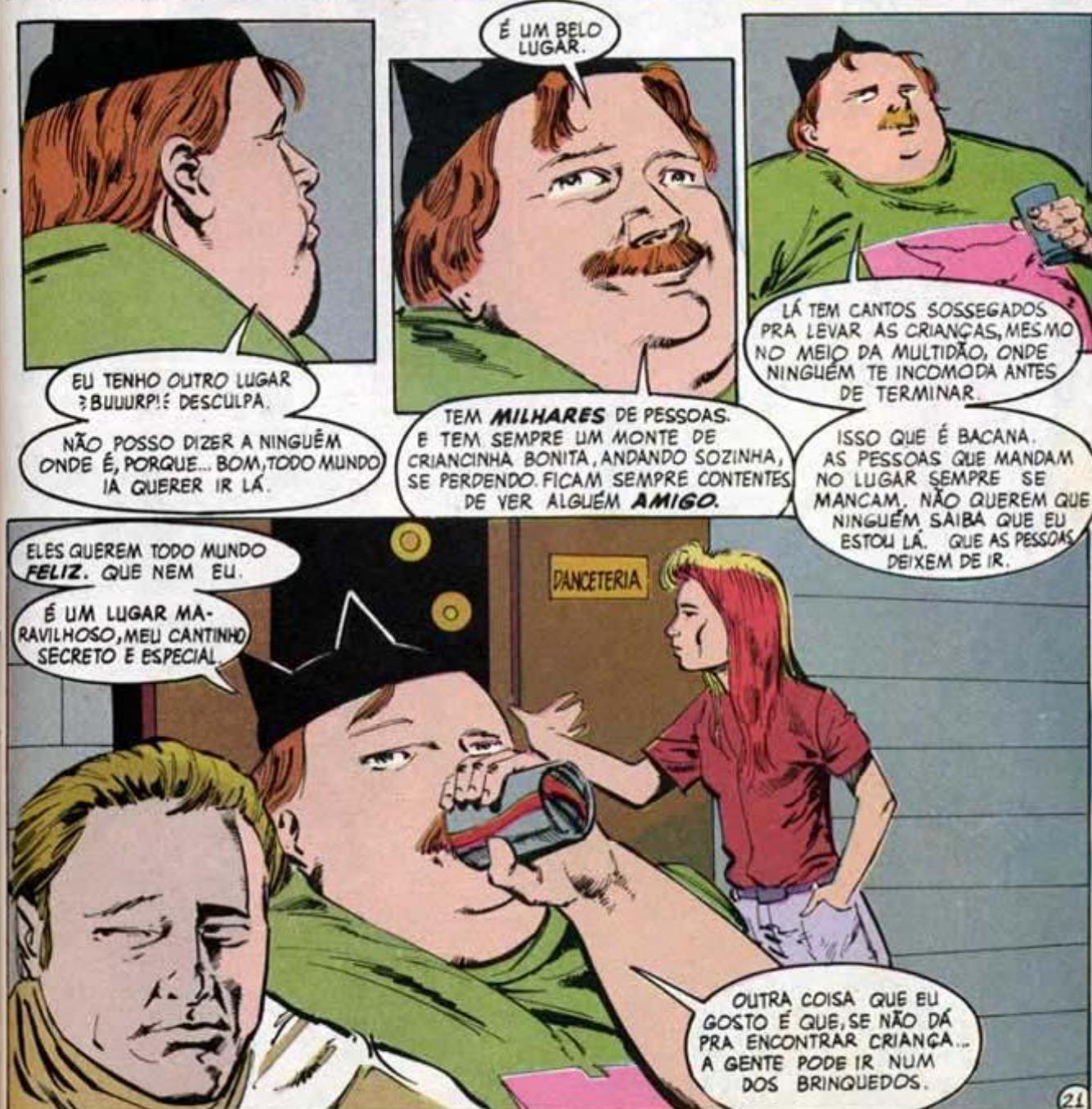
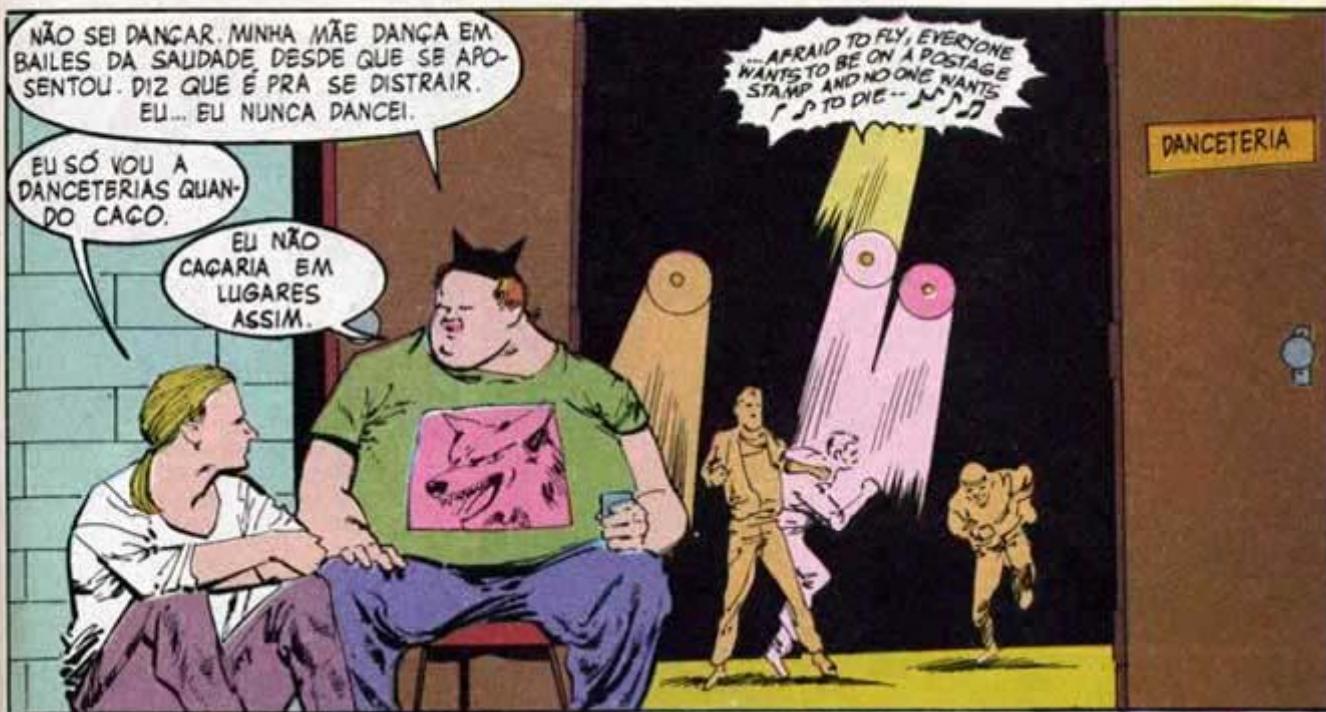
EU CUMPRO UMA
MISSÃO PARA O SENHOR.
LAVO SEUS MANTOS NO
SANGUE DO CORDEIRO
DE DEUS.

COM MEU MARTELHO
E MEU AMOR.













EU NÃO ACREDITO EM DEUS, DEMÔNIO OU NO HOMEM. ODEIO TODA A MALDITA RACA HUMANA, INCLUSIVE A MIM MESMO.

QUAL É SUA MARCA?

EU TENHO CENTO E SETENTA E UM. AFoguei a maioria.

VOCÊ?

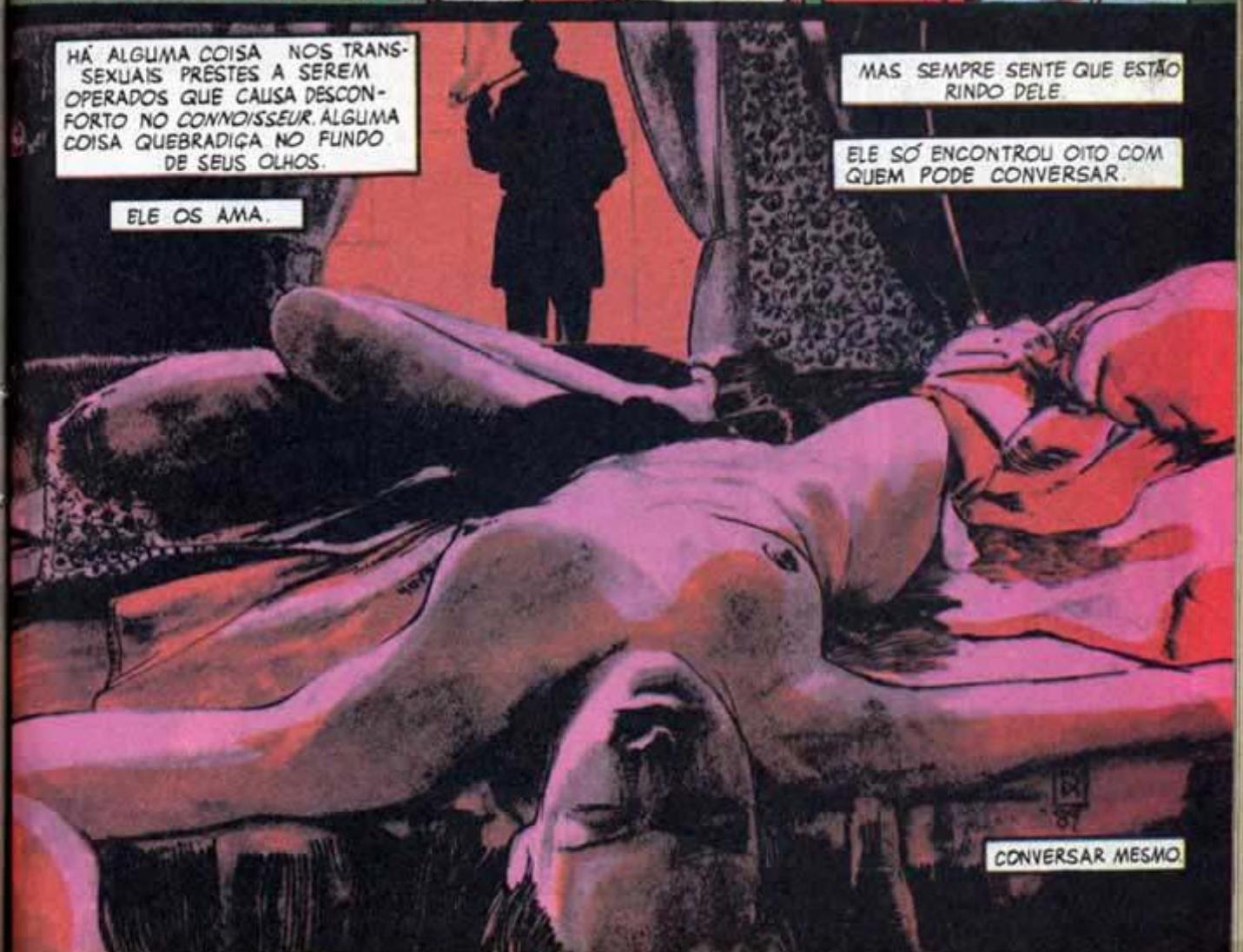


HÁ ALGUMA COISA NOS TRANS-SEXUAIS PRÉSTES A SEREM OPERADOS QUE CAUSA DESCONFORTO NO CONNOISSEUR. ALGUMA COISA QUEBRADIÇA NO FUNDO DE SEUS OLHOS.

ELE OS AMA.

MAS SEMPRE SENTE QUE ESTÃO RINDO DELE

ELE SÓ ENCONTROU OITO COM QUEM PODE CONVERSAR.



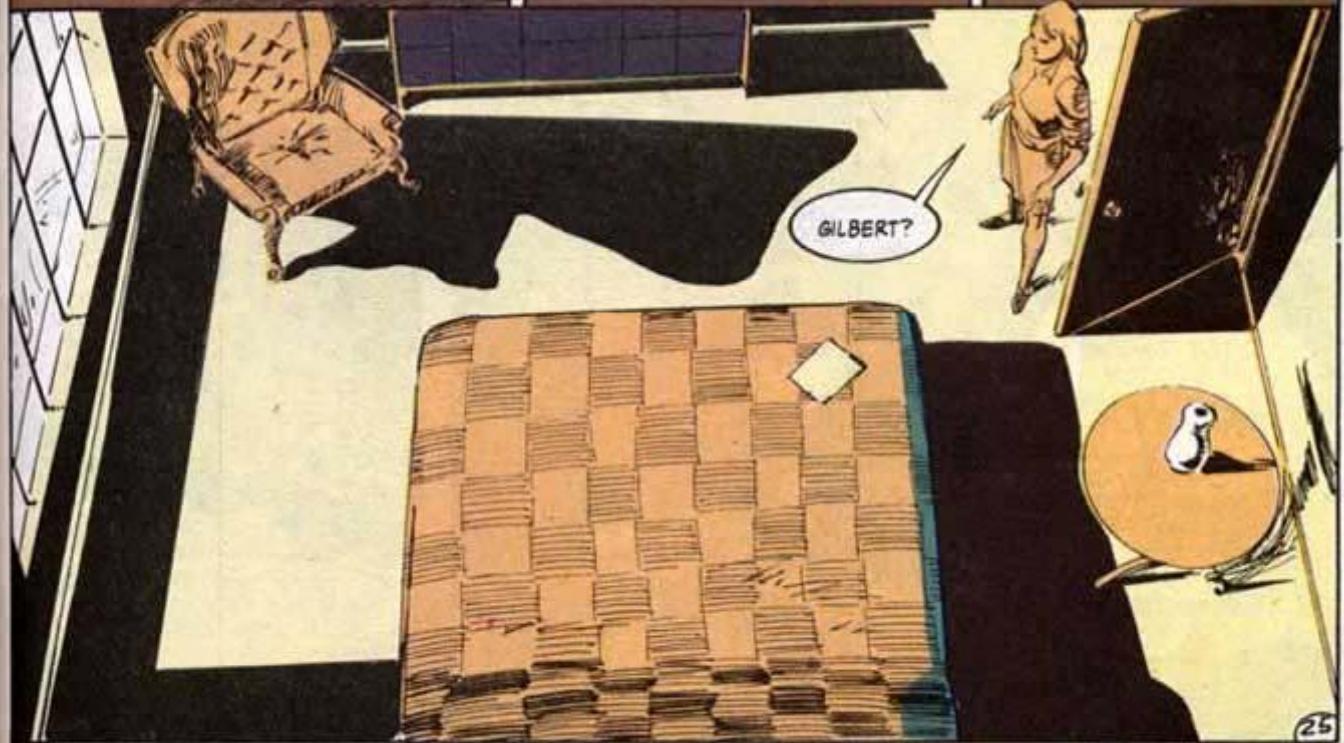
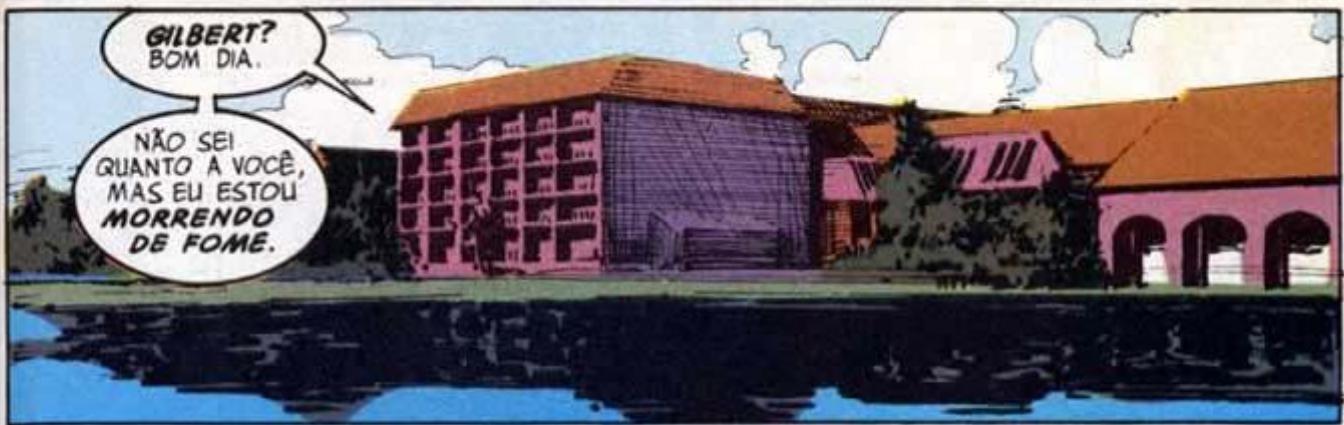


NEGÓCIOS. O CLIMA. NADA IMPORTANTE. JOGO CONVERSA FORA.



WILD THING! YOU MAKE MY HEART SING! YOU MAKE EVERYTHING GROOVY...





10:30. MESA-REDONDA: "NÓS SOMOS O QUE SOMOS."

DIZEM QUE O ATO FUNDAMENTAL DA HUMANIDADE É NÃO MATAR.

BESTEIRA. O ATO FUNDAMENTAL DA HUMANIDADE É MATAR. ELES SÃO AS OVELHAS. MAS NÓS SABEMOS A VERDADE. ESTAMOS VIVOS.



12:30. MESA-REDONDA: "ASSASSINATO EM SÉRIE."

VOU DIZER UMA COISA, ESTOU CHEIA DE MULHERES DO NOSSO RAMO SEREM ESTEREOTIPADAS COMO VIÚVAS-NEGRAS.

EU SOU UMA ASSASSINA EM SÉRIE E MULHER. E TENHO MUITO ORGULHO.



15:30. MESA-REDONDA: "NÃO EXISTE CLÁUSULA DE SANIDADE."

HÃ. OLHA, COMO PSQUIATRA, EU, HÃ, BEM, SABE, NENHUM DE VOCÊS, HÃ... QUER DIZER, NÃO HÃ MAIS EVIDÊNCIA DE ANORMALIDADE MENTAL ENTRE NÓS DO QUE ENTRE, HÃ... ELES.

OU MENOS.



16:30.

TERRA DA ALEGRIA,
DISCURSO DO CONVIDADO
EM DEZ MINUTOS.



O QUE ESTAVA DIZENDO MESMO? COMO VOCÊ COMEÇOU?

SIM, SR.!

GATINHOS?

QUANDO EU ERA GURI,
CORTAVA A CABEÇA DELES
COM MEU CANIVETE.

DEPOIS, QUANDO CRESCI,
GATINHOS NÃO TINHAM
MAIS GRAÇA.



"EU COSTUMAVA ME MASTURBAR. RESISTIA À NECESSIDADE POR SEMANAS, ATÉ QUE A COISA FICAVA MUITO FORTE. EU SAÍA E COMPRAVA UMA REVISTA FORNO, EM OUTRA CIDADE, ONDE NINGUÉM ME CONHECIA."

"LEVAVA ELA PRO BANHEIRO, ME TRANCAVA E DESCASCAVA UMA. AI EU ME ODIAVA E FAZIA A REVISTA EM PEDAÇOS."

"A NECESSIDADE DESAPARECIA POR UM TEMPO."

"EU NÃO CONSEGUI SUPERAR ISSO. TODAS AS MULHERES DO MUNDO... DEBAIXO DAS ROUPAS, CADA UMA ESTAVA NUA."

"AI A COISA FOI FICANDO MAIS VIOLENTA. EU FANTASIAVA MUITO. ENSAIAVA NA MINHA MENTE. MESMO NA REALIDADE."

"PASSEI A SEGUIR MULHERES COM UMA FACA NO BOLSO E UM ARAME, SÓ PRA TER A SENSAÇÃO."



"ACABEI FAZENDO."

"A COISA MESMO."

"A NECESSIDADE CRESCEU DEMais E NÃO HOUVE OUTRA MANEIRA."

"EU SEI QUE NÃO É NORMAL UM HOMEM SAIR E DESMEMBRAR UMA MULHER SÓ PORQUE QUER TRANSAR COM ELA."

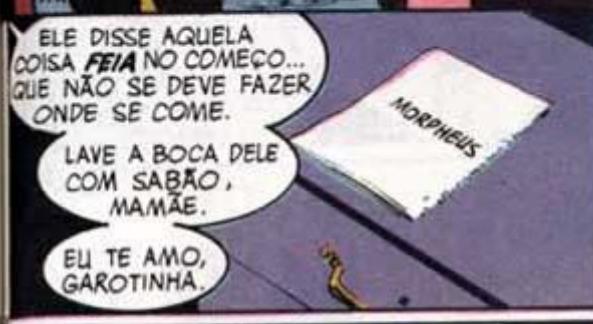
"EMOCIONALMENTE, EU NÃO SEI QUANTO TEMPO MAIS VOU AGÜENTAR."

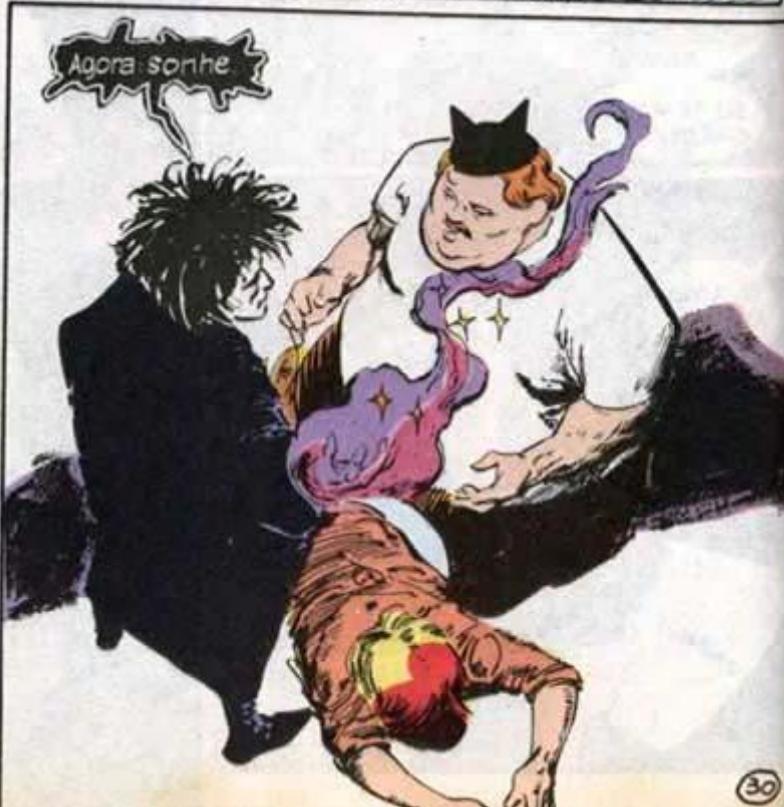
"MAS A NECESSIDADE CRESCE EM MIM. EU TENHO QUE TRANSAR. QUANDO TERMINO, ME SATISFAÇO E CORRO MOGA EM PEDAÇOS."

"COMO EU FAZIA COM AS REVISTAS."

"COMO FAZIA COM OS GATINHOS."

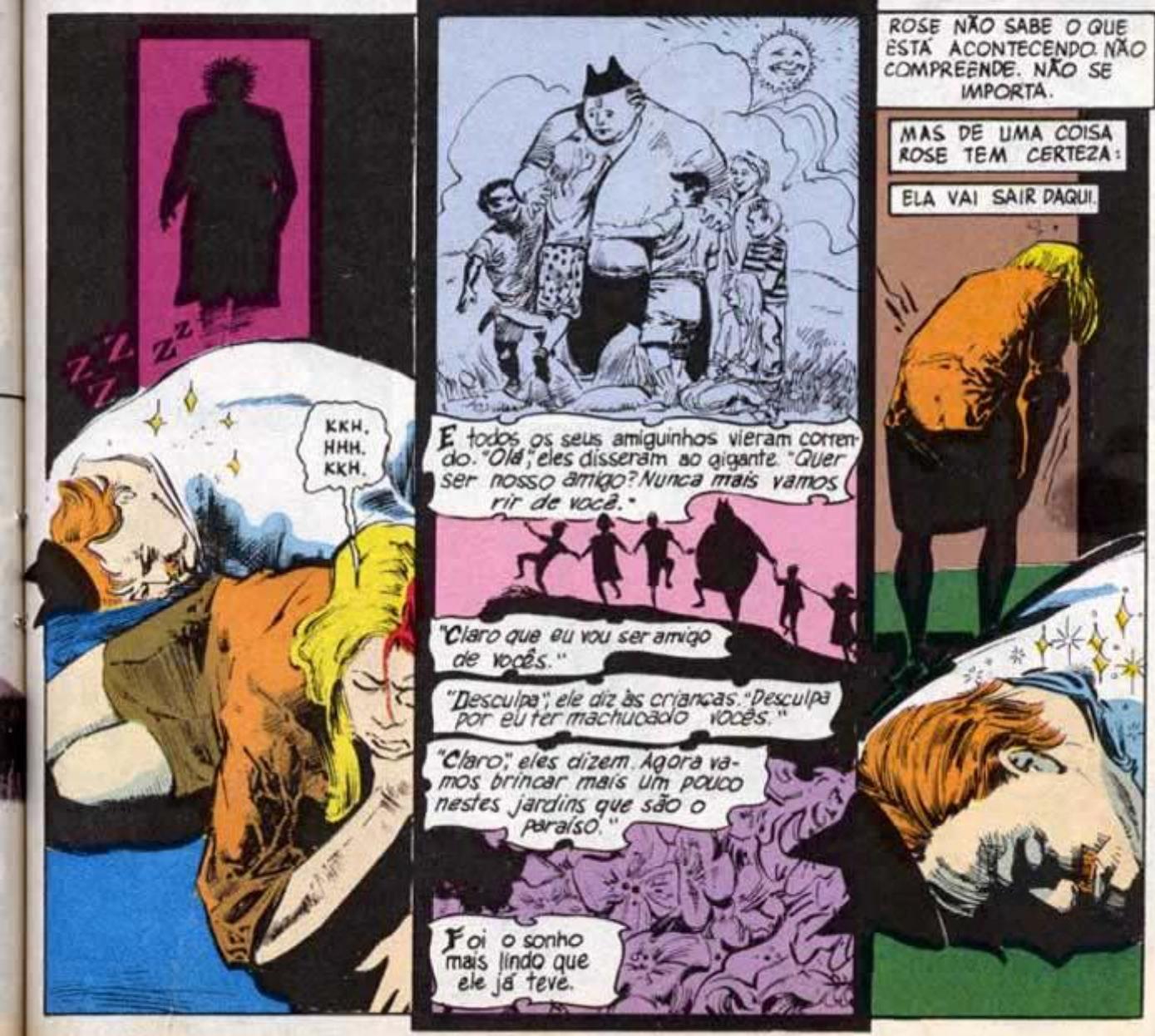








Eu tenho outros
assuntos a tratar
aqui e não quero que
tenha mais problemas.



SABEM, EM GERAL, EU NÃO FALO PUBLICAMENTE, MAS A OPORTUNIDADE DE ME DIRIGIR A VOCÊS É BOA DEMAIS PARA DEIXAR PASSAR.



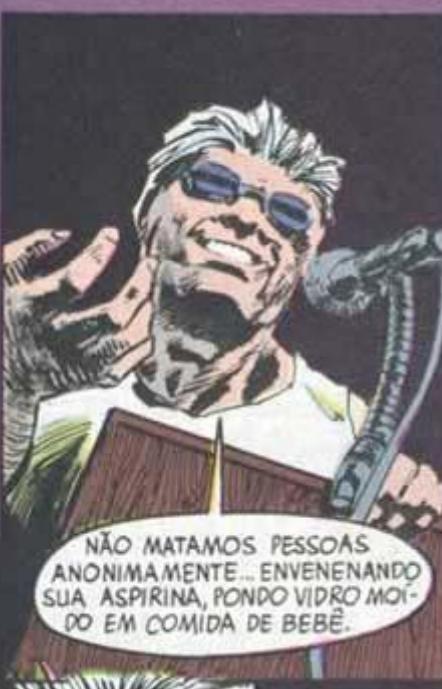
PORQUE VOCÊS SÃO PESSOAS ESPECIAIS. MUITO ESPECIAIS.

NÓS SOMOS OS SONHADORES AMERICANOS, TRAFEGANDO PELA ESTRADA SAGRADA. UMA ESTRADA DE SANGUE E OURO.



E, ATRAVÉS DA EXTENSÃO ENORME DESSTE PAÍS, NÓS ESTAMOS MATANDO PESSOAS.

NÃO FAZEMOS ISSO PARA SOBREVIVER. FAZEMOS POR VINGANÇA.



NÃO MATEMOS PESSOAS ANONIMAMENTE... ENVENENANDO SUA ASPIRINA, PONDO VIDRO MOIDO EM COMIDA DE BEBÊ.



NÃO DIRIGIMOS CARROS SOBRE CALÇADAS LOTADAS.



NÃO ASSASSINAMOS POR LUCRO. NÃO MATEMOS EM NOME DE GOVERNOS OU POR CONTRATO.

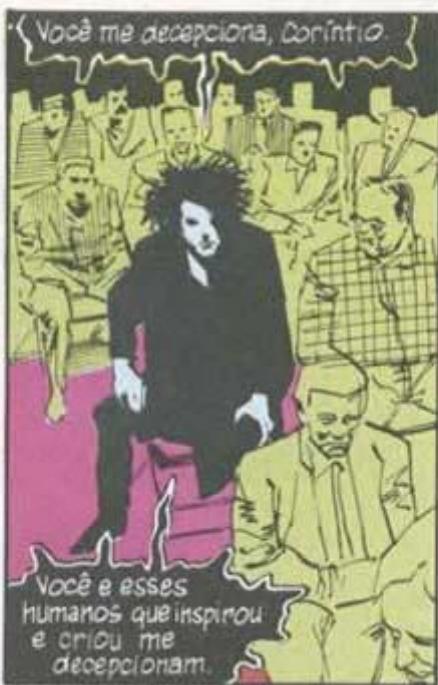
MATAMOS POR MATAR



SOMOS EMPREENDEDORES NUM CAMPO EM EXPANSÃO.



HÃ...



E AGORA?
VOCÊ ESPERA
QUE EU ME...

...SUBMETA PACIFICAMENTE? VOLTE AD SONHAR PARA ATERROZAR MENTES ADORMECIDAS?

E NUNCA MAIS CONHECER O DELEITE DO OLHO DE UM GAROTO QUANDO ELE ESTALA NOS MEUS DENTES?

É ISSO?

NÃO. NÃO É ISSO.

ENTÃO VAMOS LUTAR, LORDE DOS SONHOS. PREPARE-SE

Não, Coríntio. Nós não lutaremos. E você não voltara ao Sonhar.

E hoje eu o descoio.

DEIXE-ME MOSTRAR A VOCÊ AS ARTES DA DOR E DA GUERRA QUE APRENDI NA TERRA.

A culpa é minha. infelizmente. Eu criei você com deficiências.

NÃO...









O PRIMEIRO VENTO DO INVERNO SOPROU DO NORTE, E TINHA FRIO E GEADA EM SEU HÁLITO.

BEM-VINDO À CONVENÇÃO DO CEREAL

ERA SUJO, AFIADO E CORTAVA FEITO UMA NAVALHA. SE O TOCOU, VOCÊ PODERIA SE LAVAR ATÉ SUA PELE FICAR EM RETALHOS E SANGRAR, MAS NUNCA SE SENTIR LIMPO NOVAMENTE.

ELE OS ESCORRACOU RUMO À NOITE, OS SILENCIOSOS COM A Morte nos olhos.

MAS PARTEM MAIS CAUTELOSOS QUE QUANDO CHEGARAM, COMO SE TIVESSEM VISTO ALGUMA COISA PROFANA DENTRO DE SI MESMOS.

E PARTEM VAGAROSAMENTE, UM A UM, COM RELUTÂNCIA, DEIXANDO A SEGURANÇA DA LUZ RUMO ÀS FRIAS, CERTEZAS DA ESCURIDÃO.



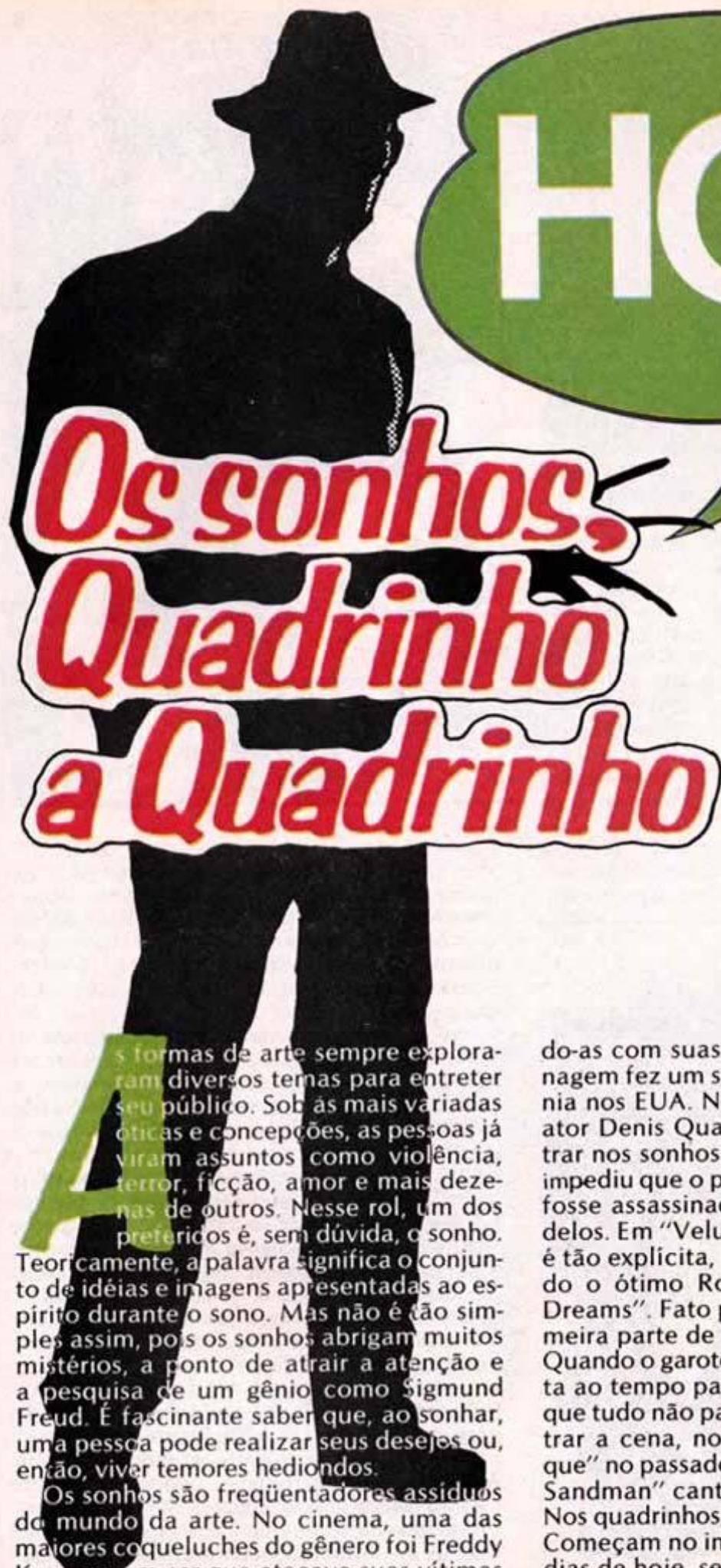
PARECIA QUE A NOITE OS TIVESSE TRAGADO E ACOLHIDO EM SEU CORAÇÃO NEGRO.



PARECIA QUE AS TREVAS OS TIVESSEM TRAGADO.



TALVEZ TE-NHAM FEITO.



Os sonhos, Quadrinho a Quadrinho

As formas de arte sempre exploraram diversos temas para entreter seu público. Sob as mais variadas óticas e concepções, as pessoas já viram assuntos como violência, terror, ficção, amor e mais dezenas de outros. Nesse rol, um dos preferidos é, sem dúvida, o sonho. Teoricamente, a palavra significa o conjunto de idéias e imagens apresentadas ao espírito durante o sono. Mas não é tão simples assim, pois os sonhos abrigam muitos mistérios, a ponto de atrair a atenção e a pesquisa de um gênio como Sigmund Freud. É fascinante saber que, ao sonhar, uma pessoa pode realizar seus desejos ou, então, viver temores hediondos.

Os sonhos são freqüentadores assíduos do mundo da arte. No cinema, uma das maiores coqueluches do gênero foi Freddy Krueger, um ser que atacava suas vítimas enquanto elas tinham pesadelos, dilaceran-

do-as com suas garras de metal. O personagem fez um sucesso enorme e virou mania nos EUA. No filme "Dream Scape", o ator Denis Quaid tinha o poder de penetrar nos sonhos dos outros. Graças a isso, impediu que o presidente norte-americano fosse assassinado em seus próprios pesadelos. Em "Veludo Azul", a referência não é tão explícita, porém fica evidente quando o ótimo Roy Orbison interpreta "In Dreams". Fato parecido aconteceu na primeira parte de "De Volta para o Futuro". Quando o garoto Marty (Michael J. Fox) volta ao tempo para o ano de 1955, ele acha que tudo não passa de um sonho. Para ilustrar a cena, no momento do "desembarque" no passado, a música de fundo é "Mr. Sandman" cantada pelo grupo Four Aces. Nos quadrinhos, as incursões são inúmeras. Começam no início do século e vão até os dias de hoje, sempre contadas dos modos mais diferentes. Afinal, sonhar é preciso.

Os Sonhos invadem as páginas

Os sonhos na HQs são, algumas vezes, o tema principal de histórias. Em outras, servem como "gancho" para o desenrolar das tramas. Em "O Cavaleiro das Trevas", obra que detonou o "boom" dos quadrinhos, pouca gente pode se lembrar, mas é num pesadelo de Bruce Wayne (ao acordar está na Bat-Caverna e sem biqueira) que Frank Miller começa a arquitetar a volta do cinqüentão Batman. Em "Gothic", minissérie de Grant Morrison (Homem-Animal) e Klaus Janson (Cavaleiro das Trevas), o Homem-morcego sonha com o pai com a boca costurada e tentando avisá-lo sobre o vilão, o Sr. Whisper. Mas os temores do sono atacaram também o seu falecido parceiro Jason Todd. Na revista Batman 377 aparece uma vilã chamada Nocturna. Ela conhece a identidade secreta do morcegão e, para ameaçá-lo, solicita a tutela de Robin. Essa trama gerou uma belíssima capa, onde o garoto está voando numa cama, entre Batman e Nocturna, numa clara homenagem ao clássico Little Nemo. Os desenhos são de Ed Hannigan e a arte-final de Dick Giordano.

Alan Moore, que ao lado de Miller forma a dupla mais badalada de roteiristas do momento, também já "sonhou" em seus argumentos.



Foi na reformulação do Mircaleman. Nesse "revival", Moore encontrou uma forma de adequar a antiga origem à nova fase do personagem: todas as recordações do herói não passavam de sonhos introduzidos, enquanto ele dormia num divã de "indução somática". E o responsável era o seu suposto inimigo, o Dr. Gargunza.

Um dos mangás mais famosos no mundo inteiro "O Lobo Solitário", faz uma pequena, mas significativa citação aos sonhos. Ele recorre ao capítulo que narra a origem da saga do Samurái Itto Ogami. Sua esposa Azami, ainda grávida, lhe conta sobre seus repetidos sonhos, onde vê as almas encaminhadas pelo marido amaldiçoando o filho prestes a nascer. Ogami não lhe dá ouvidos e só depois de vê-la assassinada e ser injustamente acusado de tramar a derrubada do Shogun conseguiu compreender que o sonho era na verdade um aviso.

O quadrinho europeu também aborda com maestria o mundo do onirismo. Em "Os Companheiros do Crepúsculo", o francês François Bourgeon construiu um dos melhores roteiros já escritos nas HQs. Baseado numa profunda pesquisa, o autor faz o Cavaleiro sem rosto, a ruivinha Mariotte e o atrapalhado escudeiro Anicet compartilharem — sem saber — dos mesmos sonhos. Isso se passa nos dois capítulos iniciais da série, quando eles penetram no Bosque das Brumas e encontram duendes feios que falam tudo rimando. Ao acordarem, nunca sabem se tudo foi sonho ou verdade.



"O Incal", de Alessandro Jodorowski (roteiros) e Moebius (desenhos), tem uma passagem curiosa sobre os sonhos. Quando a história se aproxima do desfecho, no capítulo "A Quinta Essência", a entidade chamada Incal diz que a única forma de derrotar a Treva é se todos os habitantes da galáxia (mais de 70 bilhões) entrarem em estado de "sonho-teta". Inclusive esse episódio tem o subtítulo "A Galáxia que sonha". Para alcançar esse objetivo, a luz conta com o inesperado apoio de um apresentador de TV maluco que cria até um slogan: "Sonhar é sobreviver". Moebius voltaria à carga no álbum "Os Jardins de Edena", onde mostra sua predileção pelo naturalismo. Ele conta a história de Stell, um rapaz que, para conseguir o amor da bela Atan, enfrenta "a sombra do sonho" e, para vencer o estranho inimigo, liberta "o lado da luz", acordando dentro do seu próprio sonho e banindo a criatura.

O argumentista Godard e o desenhista Ribeira criaram um aventureiro das estrelas e o batizaram Axle Munshine. Sua primeira aventura foi "O Vagabundo dos Limbos" (modo como ficou sendo conhecido). Nela, após voltar de mais uma bem-sucedida missão pelo espaço, Axle seria indicado para o cargo de governador no Conselho Superior de Regência, mas cometeu um crime imperdoável: transgrediu o 13º mandamento da "Guilda", em outras palavras, atreveu-se a transpor as portas do sono. Tudo lhe era permitido, exceto sonhar e, por ter desejado conhecer essa outra realidade, foi

condenado a viver fugindo, como um cavaleiro errante intergaláctico.

Os quadrinhos eróticos também dão uma grande contribuição. Um dos papas do gênero, o italiano Guido Crepax, deu uma amostra de sua criatividade em "Anita — Uma História Possível". A personagem-título sempre que adormecia se via envolvida em devaneios repletos de erotismo, onde seu amante tratava-se de uma televisão portátil. Mas Crepax não parou por aí. Sua criação máxima, a sexy fotógrafa Valentina, é constantemente assediada por sonhos. Nessas "viagens", ela já experimentou de tudo, desde sadomasoquismo até a mais completa loucura, sempre proporcionando aos leitores belos momentos de delírio.

Da Itália vem outro significativo exemplo. Trata-se de "Sonhar Talvez", de Milo Manara, que é considerado o grande mestre do erotismo na atualidade. No álbum são contadas as aventuras da incansável Francesca Foscari e seu "guarda-costas" Giuseppe Bergman. Num clima de misticismo, o casal vai até a Índia investigar estranhos acontecimentos ocorridos com uma equipe de filmagens. Daí para frente, o gênio de Manara cria situações em que sonho e realidade mesclam-se a todo momento, tornando a linha que os separa cada vez mais tênue e fazendo jus ao título da obra.

Os personagens Disney não poderiam ficar de fora. Entre as diversas histórias que já citaram os sonhos, duas merecem destaque especial: "A Bela Adormecida" e "Alice no País das



Maravilhas". Na primeira, após dar um beijo apaixonado na Princesa Aurora e livrá-la do sono eterno, no qual foi posta pela bruxa Maléfica, o Príncipe Filipe diz: "Foi um final feliz para uma história que começou num sonho". Já Alice quando retorna do país das maravilhas exclama ao pé de uma árvore: "Foi tudo um sonho!". A loirinha criada por Lewis Carroll age do mesmo modo em "Alice no Mundo dos Espelhos", recentemente editada na coleção Clássicos Illustrated, com desenhos de Kyle Baker (Justiça Ltda.).

Alguns não precisam nem dormir para sonhar. É o caso específico do endiabrado Calvin, de Bill Watterson. Esse garotinho loiro de 6 anos vive — literalmente — sonhando acordado. Ele faz de seu tigre de pelúcia, Haroldo, seu melhor amigo; transforma-se em dinossauros; vira o "Homem-Estupendo" e o "Cosmonauta Spiff"; e o mais incrível de tudo, quando vai dormir, não o faz porque seu quarto está cheio de monstros escondidos embaixo de sua cama.

O Universo dos super-heróis é o que tem maior ligação com o mundo dos sonhos. Hulk é uma das vítimas prediletas. Quando Bruce Banner conseguiu controlar o monstro, o vilão



Pesadelo ocasionou a quebra desse controle, minando as resistências do cientista enquanto ele dormia. Esse mesmo inimigo voltou a atacar, agora junto com Desespero. Só que, além do Hulk, os dois atormentaram sua esposa Betty. Pra variar, foram vencidos.

O time dos "mocinhos" ainda está recheado de exemplos. Na origem dos Novos Titãs, a empata Ravenna incute nos sonhos de Robin, Moça Maravilha, Ciborg, Mutano e Kid Flash, imagens que acarretariam na formação do grupo. Em Secret Wars, a entidade chamada Beyonder oferecia como prêmio aos vencedores da contenda, a realização de todos os seus sonhos. Quando Tempestade, do X-Men, foi atacada pelo vampiro Drácula, ela sonhava estar sugando seus companheiros. Após a morte de Guardião, o líder da Tropa Alfa, sua esposa Heatler Hudson viu diversas vezes, enquanto dormia, a cena que presenciou. Na onda do "revival" dos superseres, J.M. De Matteis (Moon-



shadow) revelou aos leitores a nova origem de Ajax e, na história "Sonho Febril", mostrou que até o Caçador de Marte sente medo. Para salvar sua parceira Danielle Moonstar, os Novos Mutantes enfrentaram um "Urso Místico" dentro dos sonhos da jovem, tudo desenhado por Bill Sienkiewicz (Elektra Assassina). Nem mesmo o Super-Homem escapou. Obrigado a assassinar os três inimigos do Superboy — General Zod, Quexul e Zaora — o Homem de Aço foi perseguido durante um bom tempo por pesadelos com essas recordações.

Existem ainda citações como "Sonho de Água", uma historieta de Philipe Caza, onde o francês mostra todo o seu talento em quatro páginas só de imagens. No álbum "Mulheres de Sonho em Quadros Sonhados", o desenhista Alex Varenne mistura onirismo, desejos eróticos, fantasias e situações absurdas. O bárbaro albino Elric e sua espada, "Stormbringer", transformaram Ymrry, a cidade dos sonhos, em um autêntico inferno. O Sargento Tainha vive acordando o Quartel Swampy com seus pesadelos ocasionados por refeições noturnas. E há também "Dreamer" (Sonhador), do mestre Will

Eisner. Na obra, a palavra, no sentido de realização profissional, mostra a luta de um desenhista para publicar suas tiras. Dizem que o trabalho é uma autobiografia de Eisner. Se for, nesse caso o sonho virou realidade.



O Poder dos Sonhos

Os sonhos não apenas ilustram histórias, há também os personagens que vivem suas aventuras exclusivamente sonhando. Nessa galeria, o mais famoso é Little Nemo, de Winsor McCay. Era um menino de aproximadamente 7 anos, que vestia um camisolão e vivia passeando por paisagens surrealistas e de uma sofisticação incrível. Nemo era convocado pelo Rei Morfeu para ir a Slumberland, mas sempre acordava no último quadrinho de cada página. Criado em 1905, ele presenciava situações absurdas, retratadas pelas cores fantásticas do seu criador. Aliás, McCay era um especialista em lidar com sonhos. No ano de 1904, criou, sob o pseudônimo de Silas, a tira "Dreams of a Rarebit Fiend", batizada no Brasil como "Sonhos de Um Comilão", pois mostrava os pesadelos causados pelo excesso de comida. O desenhista ainda fez outras tiras relacionadas ao assunto, como "Midsummer Day Dreams", "It was a Only Dream", "Day Dreams" e "Dreams of a Lobster Fiend". Todos esses trabalhos foram publicados pela Fantagraphics Books sob o título "Daydreams & Nightmares".

Na onda de Little Nemo, dois autores aproveitaram para criar seus trabalhos. Em 1916, Penny Ross dava vida à "Mama's Angel Child", uma garotinha loira que, como Nemo, sempre despertava no último quadrinho. Para diferenciá-la, enquanto dormia, as imagens apareciam como formas retangulares. No mesmo esquema era "Polly and Her Pals", de Cliff Sterrett (1926-1930). O protagonista era um baixinho careca de bigodes brancos; nos seus sonhos os desenhos ficavam deformados. A diferença é que, nessa tira, todos "viajavam" pelo mundo dos devaneios, até o gato.

A homenagem mais recente ao trabalho de Winsor McCay foi "Little Ego", do italiano Vittorio Giardino. A história é basicamente a mesma, só que a ninfeta Ego só tem sonhos eróticos e, ao despertar, sempre quer contar tudo ao seu analista. Giardino ainda se deu ao capricho de caracterizar os quadrinhos à la McCay, como se fossem molduras, criando lindos painéis.

Alguns personagens têm seus poderes oriundos dos sonhos. Na relação dos que podem usá-los para prever o futuro, achamos Sonhadora. Nura Nal faz parte da Legião dos Super-Heróis e ajuda os legionários prevenindo-os dos perigos. Quem tem dons parecidos é o pequenino Franklin Richards, filho do Sr. Fantástico e da Mulher Invisível. O menino já avisou com antecedência ao Quarteto Fantástico sobre diversos ataques inimigos.

No ano de 1963 surgia no Universo Marvel, o vilão Pesadelo. Ele vive numa dimensão dos sonhos e tem o costume de visitar os pesadelos das pessoas para estudá-las. Seu maior inimigo é o Dr. Estranho, que já o impediu várias vezes de vir para o plano da realidade. Pesad-



dele foi o responsável por Hulk ter sobrepujado o controle de Bruce Banner.



Outro que faz parte do time dos bandidos é Morpheus, o Demônio dos Sonhos. Vitima de um experimento, ficou impossibilitado de sonhar, mas adquiriu energias psíquicas capazes de emitir raios e campo de força. Após uma derrota para o Cavaleiro da Lua, ele foi sedado por um bom tempo. A partir dai, obteve o poder de ligar-se a outras mentes, através dos sonhos.

O mestre dos pesadelos nas telas, Freddy Krueger, também pintou em forma de HQ, numa revista própria na Marvel. Seus assassinatos foram escritos por Steve Gerber, desenhados por Tony de Zúñiga, e arte-finalizados por Alfredo Alcada. A publicação teve apenas duas edições e foi cancelada. Dessa vez, Freddy perdeu!

No inicio da década de 80, a Marvel criou um "Novo Universo", que se originou do "Evento Branco". Numa explosão, em um aeroporto, o jovem Keith Remsen recebeu o estranho dom de entrar nos sonhos das outras pessoas (baseado no filme "Dream Scape") e adota o nome de Máscara Noturna. Com o passar dos anos ele aprimora seu poder, mas ao assassinar um vilão, enlouquece e termina sua carreira internado num hospício. Ainda nos estúdios de Stan Lee achamos o herói Talismã, um aborigine da Austrália que é capaz de se comuni-

car com o "Alter Jeringa" — O Mundo dos Sonhos. Ele pode enviar outras pessoas para o "lado de lá", apenas girando uma boleadeira mágica. Sua primeira aparição foi em 1982 no Cross-Over Contest of Champions.

E o Brasil também tem seus representantes no mundo dos sonhos. Fikon e Sandra foram criados por Fernando Ikoma na falecida Editora Edrel. Em suas identidades secretas, eles são Mukifa e Karla, ambos muito feios e antipáticos entre si. Os dois encontraram medalhões dentro de maçãs, as peças eram encantadas e tinham o poder de materializar seus inconscientes, enquanto dormiam, transformando-os em seres bonitos e poderosos. Fikon e Sandra se apaixonaram, mas não sabem que na realidade se odeiam. Quando um deles acordava, automaticamente fazia sumir os dois heróis.

Alguns personagens têm o sonho apenas no nome. Scarlet Dream, de Claude Moliterni e Robert Gigi, era uma ruiva escultural que viveu aventuras até na selva amazônica. Nessa lista está "The Dream Walker". O herói veste-se impecavelmente — fraque, gravata-borboleta, chapéu, máscara e capa — e enfrenta um guarda com a cara de Bruce Lee. A curiosidade é o argumentista dessa Graphic Novel. Seu nome é Bill Mummy. Se você não se lembra, na década de 60 muitos garotos sonhavam em ser



como ele. Mummy era o Will Robinson do seriado Perdidos no Espaço.



O Mestre dos Sonhos

É certo que muitos obtiveram destaque em histórias oníricas, porém só um deles recebeu o título de Mestre dos Sonhos. Seu nome, Sandman. Surgido em contos infantis há 155 anos, da cabeça do dinamarquês Hans Christian Andersen, o personagem soprava areia mágica nos olhos das pessoas para elas dormirem ou terem pesadelos.

Nos quadrinhos, sua primeira aparição foi em 1939, na "Adventure Comics 40", com roteiros de Gardner Fox e desenhos de Bert Christman. Wesley Dodds (sua identidade secreta) não tinha nenhum superpoder, apenas uma pis-

Branca, pois o presidente estava em coma e ele teria que entrar nos seus sonhos. Após cumprir a missão, Sanford constatou uma coisa. Não podia viver mais de 60 minutos no mundo real. Resolveu então assumir a identidade de Sandman, contando com a ajuda dos monstros Brute e Glob e do garoto Jed Paulsen. Ele vivia no Domo dos Sonhos e utilizava uma espécie de tubo ejetor para vir à realidade.

Garret Sanford não aguentou os poderes e suicidou-se. No seu lugar, assumiu o posto Hector Hall. Esse novo Sandman era filho do Falcão Negro e da Mulher-Gavião, da Terra Para-



tola de gás, e não era muito elegante para se vestir, pois trajava terno verde, luvas e chapéu marrons, máscara amarela e capa roxa. No ano de 1942, Jack Kirby e Joe Simon (os pais do Capitão América) dão a ele um uniforme colante e um parceiro: Sandy, o Golden Boy. Suas características passam a ser mais científicas e ele ganha, inclusive, um apito hipersônico.

Depois de ficar 30 anos esquecido (aparecia apenas como coadjuvante na Sociedade da Justiça), Sandman ganhou outra identidade e uma revista própria, em 1974, novamente pelas mãos de Kirby. Seu nome era Garret Sanford e, em sua nova origem, tratava-se de um cientista que trabalhava numa máquina de monitorar sonhos. Recebeu um chamado da Casa

Iela, e fazia parte da Corporação Infinito como Escaravelho de Prata. Numa aventura do grupo, Hall é possuído pelo espírito que assassinou a primeira encarnação de seus pais e volta-se para o mal. Seu fim é triste: morre virando pó. Mas isso durou pouco, pois Roy Thomas o ressuscita como Sandman. A explicação? Após a morte, ele passou pelo mundo dos sonhos e Brute e Glob lhe deram os novos poderes. Todavia, seu reinado durou pouco. O verdadeiro Sandman o fez retornar a pó, para desespero de sua esposa Hipólita (filha da Mulher-Maravilha), que esperava um filho do falecido.

Finalmente, em 1988, Sandman ganhou sua versão definitiva, aquela que veio para ficar. Depois do ótimo trabalho em "Orquídea Ne-



gra", Neil Gaiman foi encarregado de reestruturar o personagem. O argumentista não se fez de rogado e reconstruiu totalmente o irmão da morte. Ele lhe deu um visual pós-apocalíptico, com pele pálida e cabelos negros arrepiados. Trabalhou sobre o fato de que um habitante dos sonhos deve, por obrigação, ser misterioso. Mexeu com o lado psicológico dos pesadelos e instituiu um terror escatológico nas páginas da revista. Reuniu, nessa versão, pedaços

de todas as anteriores, amarrando-as com precisão. Aboliu o escrúpulo e mostrou ao público o verdadeiro significado de "quadrinho adulto". Definitivamente, Gaiman transformou Sandman num autêntico Mestre dos Sonhos. Por tudo isso, podemos afirmar uma coisa: o genial John Lennon que nos desculpe, mas o sonho não acabou.

Sidney Gusman