

vidas



breves



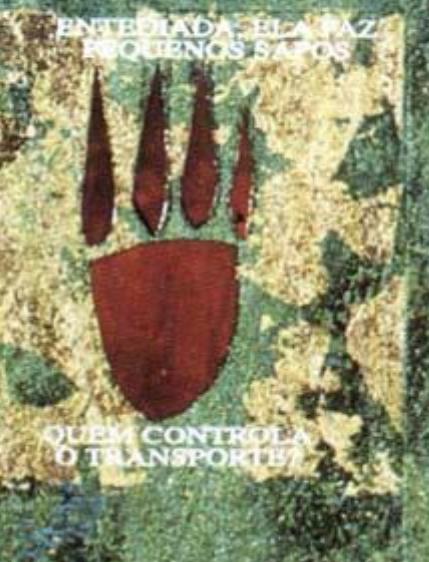
escrito por

NEIL GAIMAN



ilustrado por

JILL THOMPSON



VINCE LOCKE

vidas breves



PARTE TRÊS

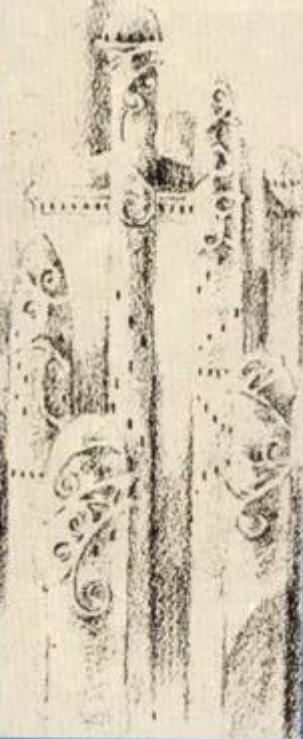
NAO HÁ MUITOS DELES, OS VERDADEIRAMENTE VELHOS, SE TUDO FOR CONSIDERADO.

MESMO NESTE PLANETA, NESTA ERA EM QUE AS PESSOAS CONSIDERAM MERO CEM OU MIL ANOS TEMPO DE VIDA INCOMUM.

HOJE EM DIA, POR EXEMPLO, HÁ MENOS DE DEZ MIL INDIVÍDUOS HUMANÓIDES NESTE PLANETA QUE TÊM LEMBRANÇAS PESSOAIS DO TIGRE DENTES-DE-SABRE DO MEGATERIO, DOS URSOS DAS CAVERNAS.



DESES, MENOS DE MIL CAMINHARAM PELAS RUAS DA ATLÂNTIDA (A PRIMEIRA. AS OUTRAS TERRAS MÍTICAS QUE OSTENTARAM ESTE NOME FORAM SOMBRAS, ECOOS DA ATLÂNTIDA, E SURGIRAM DEPOIS).



HÁ MENOS DE QUINHENTOS SERES HUMANOS VIVOS QUE SE RECORDEM DAS CIVILIZAÇÕES HUMANAS QUE ANTECEDERAM OS GRANDES LAGARTOS (FORAM POUCAS; REGISTROS FÓSSEIS SÃO POUCO CONFIÁVEIS. VÁRIAS DELAS DURARAM MILHÕES DE ANOS).



HÁ CERCA DE SETENTA PESSOAS CAMINHANDO NA TERRA, HUMANOS SOB TODOS OS ASPECTOS (E, EM ALGUNS CASOS, COM EXAMES MÉDICOS DISPONÍVEIS), QUE ESTAVAM VIVAS ANTES DA TERRA COMEÇAR A SE SOLIDIFICAR DE GÁS PARA POEIRA.

VOÇÊ GARANTE QUE CONHECE SEUS VIZINHOS? SEUS AMIGOS? SEUS AMANTES?

CAMINHE PELAS RUAS DE QUALQUER CIDADE E OLHE ATENTAMENTE PARA AS PESSOAS QUE PASSAM AO SEU LADO. REFLITA BEM E SAIBA DISTO:



ELES TAMBÉM ESTÃO LÁ: OS ANCIAOS.



BERNIE CAPAX SE RECORDA, EMBORA NO MOMENTO NÃO ESTEJA SEGURO SE ESTÁ SE LEMBRANDO DA SUA INFÂNCIA NAS ESTEPES OU DO SONHO DESTA MANHÃ, INTERROMPIDO PELO SOM DO DESPERTADOR.

EI!

ELE OUVÉ O Grito VOLTA-SE E OLHA...



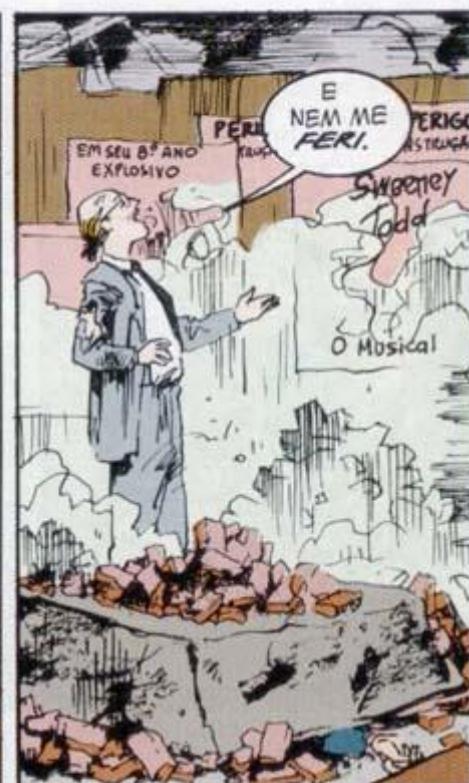
ESTÁ ACONTECENDO DEVAGAR, DEVAGAR DEMAIS, E NÃO HÁ PÁRA ONDE FUGIR, AONDE IR.

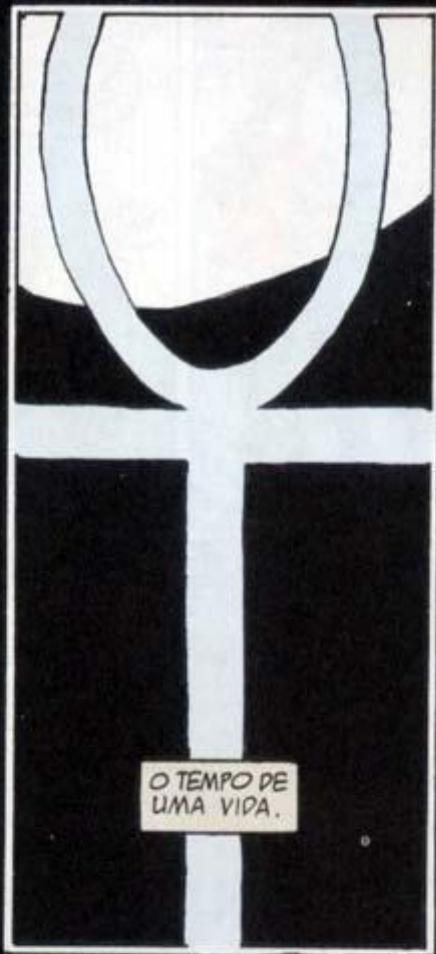


ELE PODE SE OLHAR GRITANDO, ENQUANTO A PAREDE DESABA, E FICA SURPRESCO QUANDO OUVÉ QUAIS SÃO AS PALAVRAS.

"AINDA NÃO..."

③





AS PESSOAS QUE SE LEMBRAM DA ATLÂNTIDA —
A RESPEITO DE MAMUTES E PAREDES DESABANDO
— QUEM CONTROLA O TRANSPORTE? —
ENTEDIADA, ELA FAZ PEQUENOS SAPOS — OS CÃES
DA ARTE — VERDADE OU CONSEQUÊNCIAS, E
OUTROS LUGARES — VOZES ANCESTRais
PROFETIZANDO — “QUANDO SONHO, ÀS VEZES EU
ME LEMBRO DE COMO VôAR.”

Escrito por Neil Gaiman; desenhado por Jill
Thompson e Vince Locke; Letrado por
Art & Comics; Colorido por Danny Vozzo;
Traduzido por Jotapé; Editado por Leandro
Laigi del Manto

SANDMAN

apresentando personagens
criados por Gaiman, Kieth
e Dringenberg

QUE PALAVRA SE USA PRO
MOMENTO EXATO EM QUE
VOCÊ PERCEBE QUE SE
ESQUECEU DE COMO É SE
APAIXONAR POR ALGUEM
DE QUEM VOCÊ GOSTAVA
MUITO TEMPO
ATRÁS?

Não
existe.

OH, PENSEI
QUE TALVEZ
EXISTISSE.

Não.
Não
existe.

ONDE
ESTAMOS?

Em Dublin.

AH,
SEI.

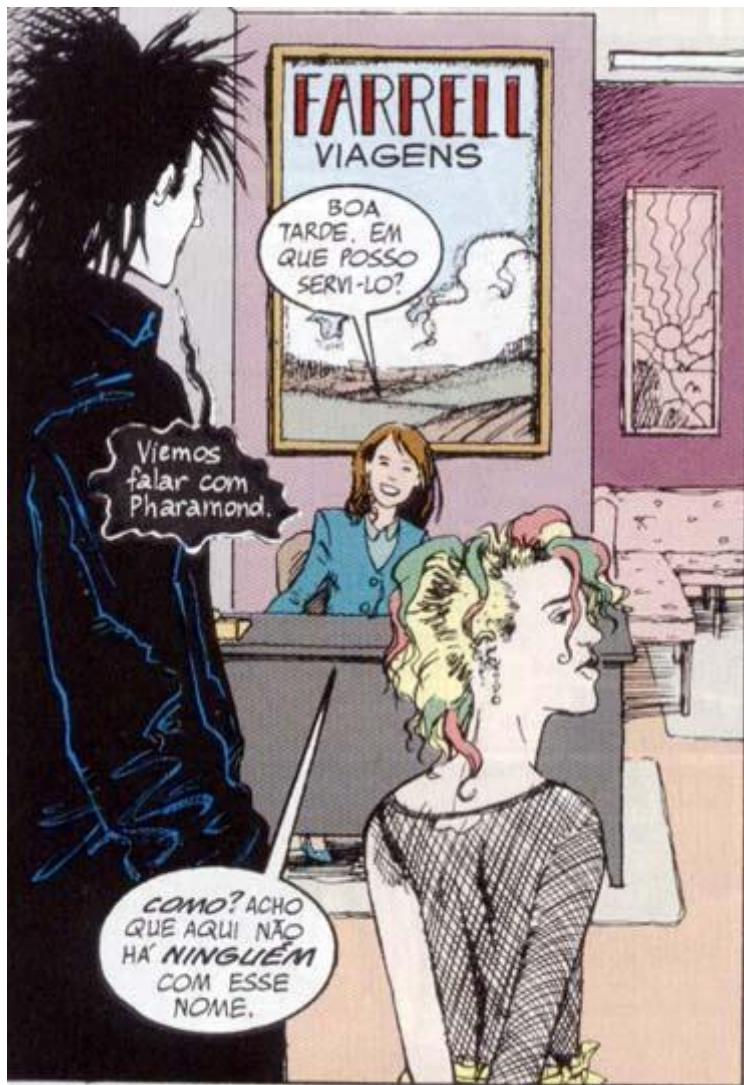
E POR QUE
ESTAMOS EM
DUBLIN?

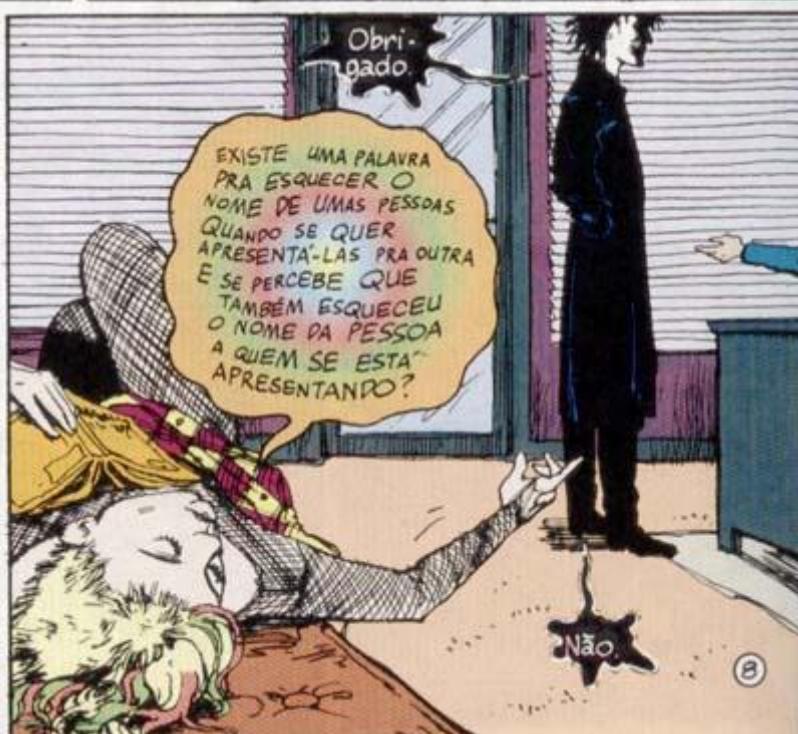
OH, E POR
QUE ESTAMOS
ARRANJANDO
TRANSPORTE?

Estamos arran-
jando transporte.

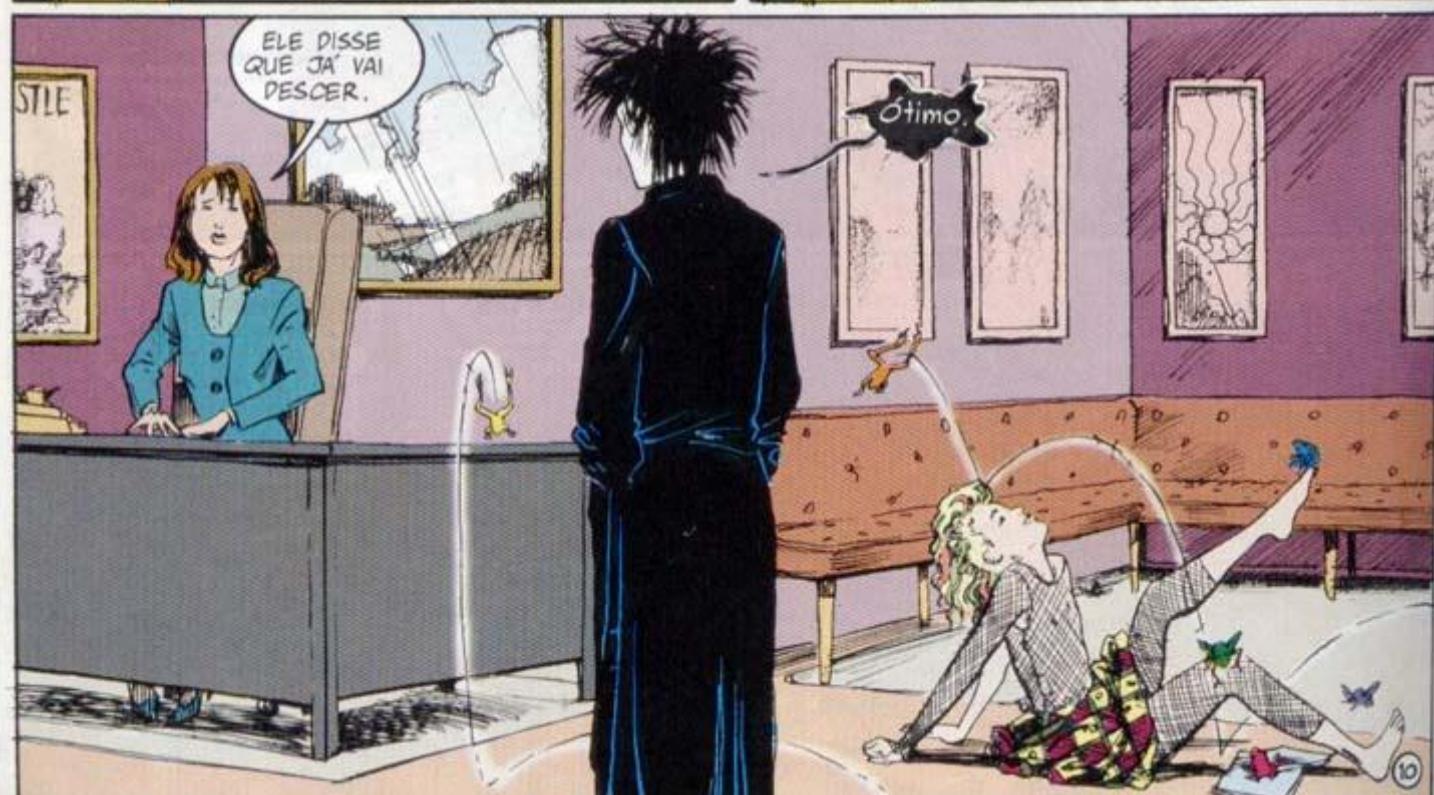
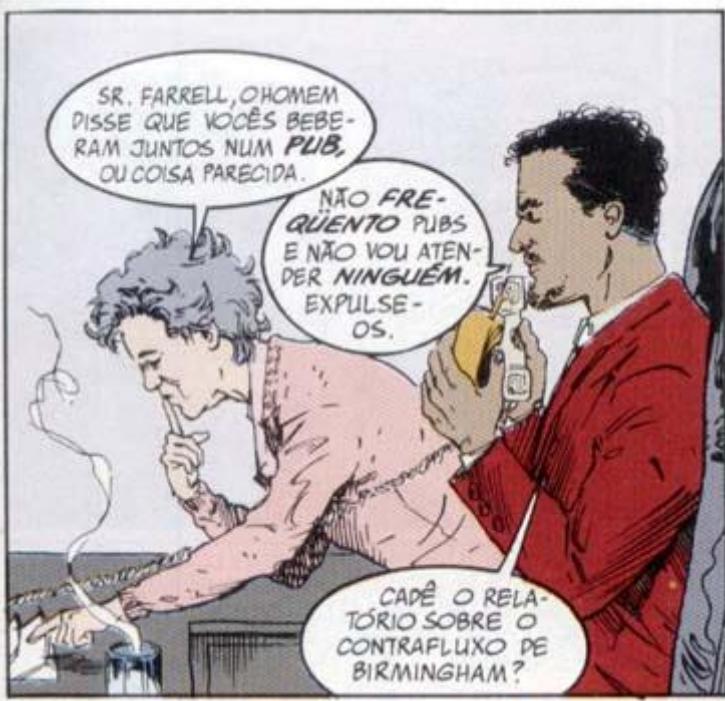
Porque
viajaremos
no Mun-
do Des-
pertado
durante
nossa
busca.

Aqui.





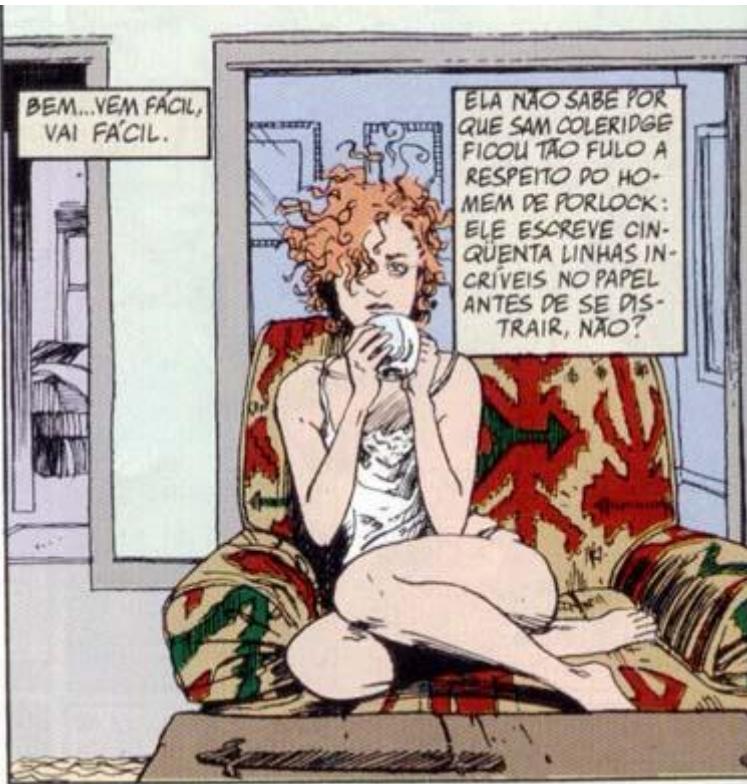


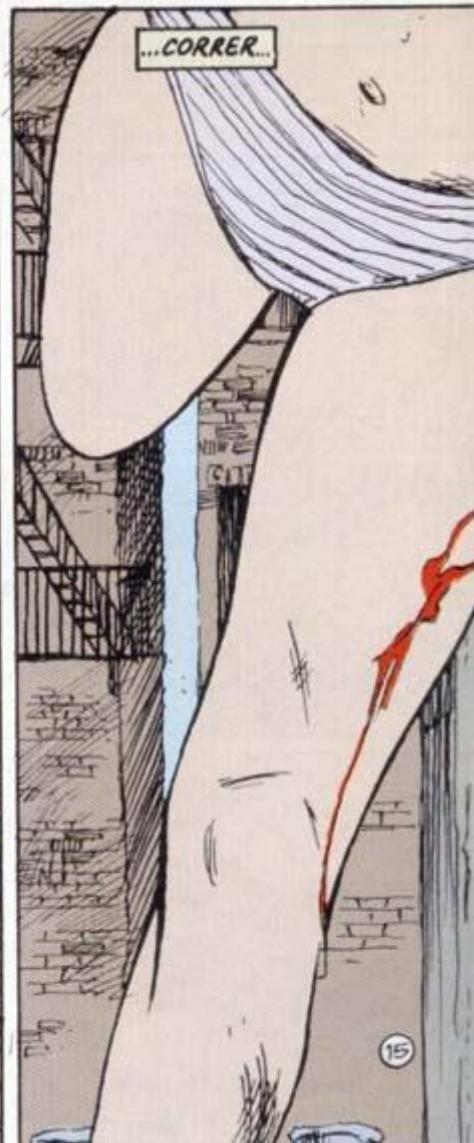




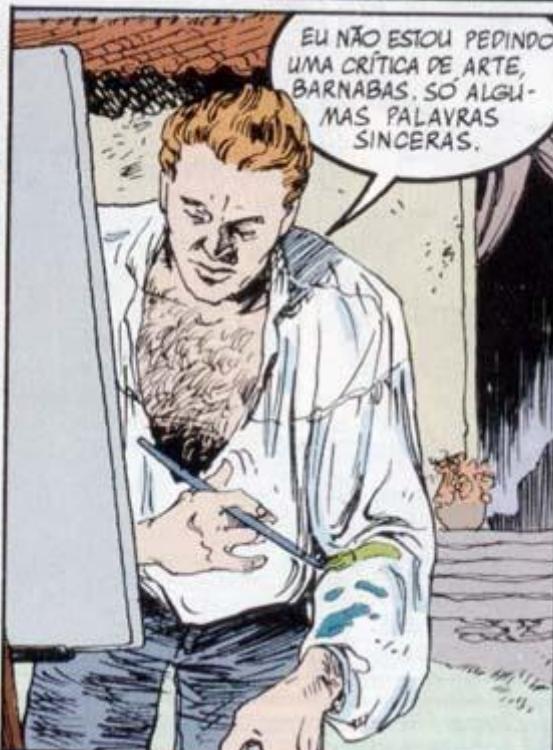




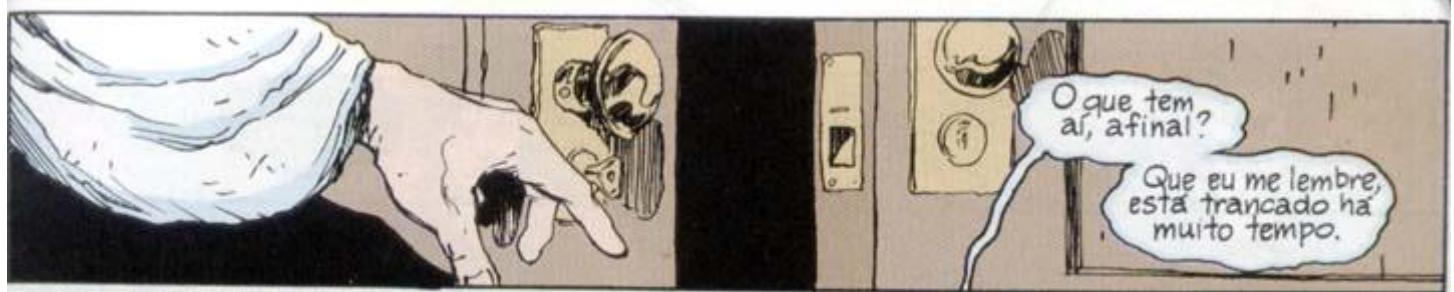




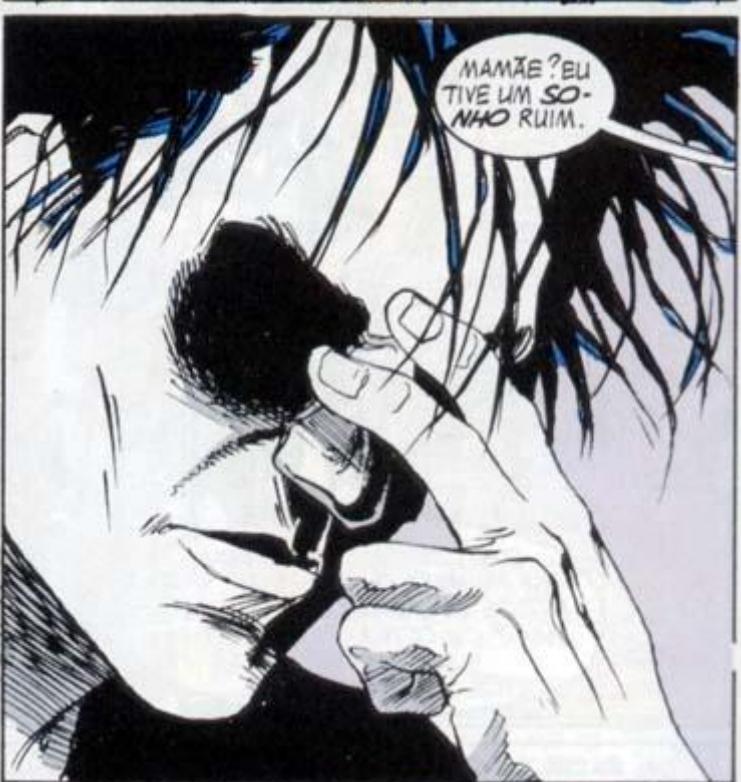


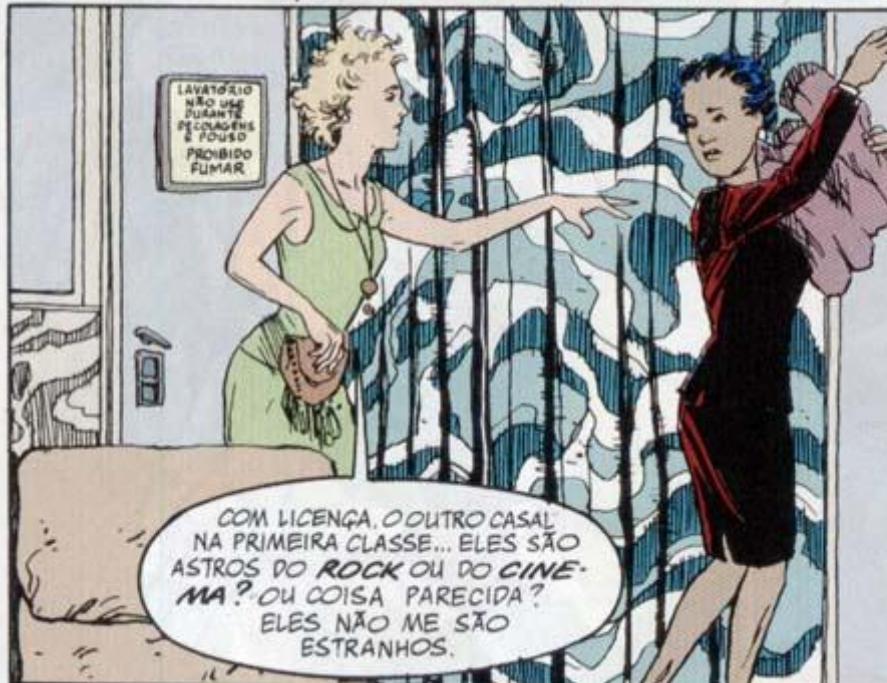
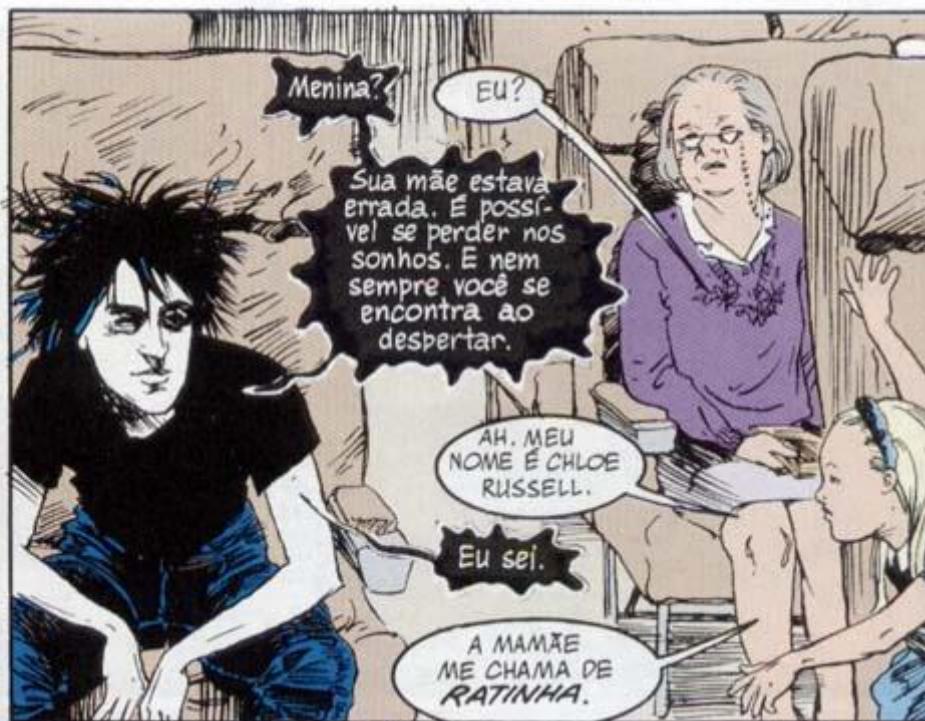


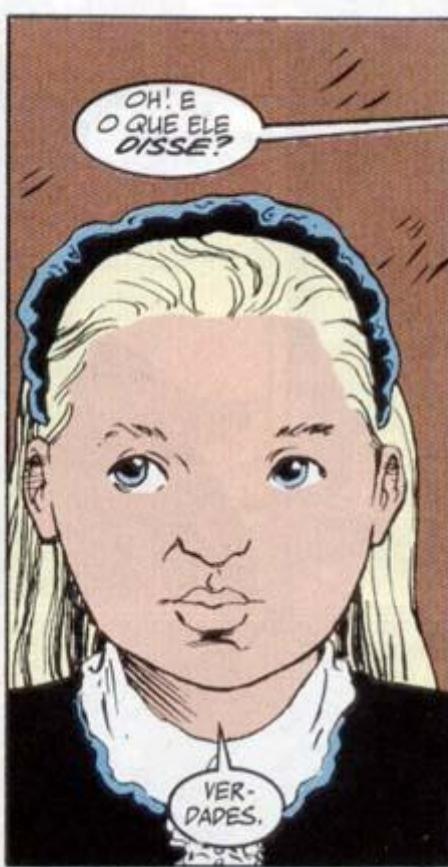


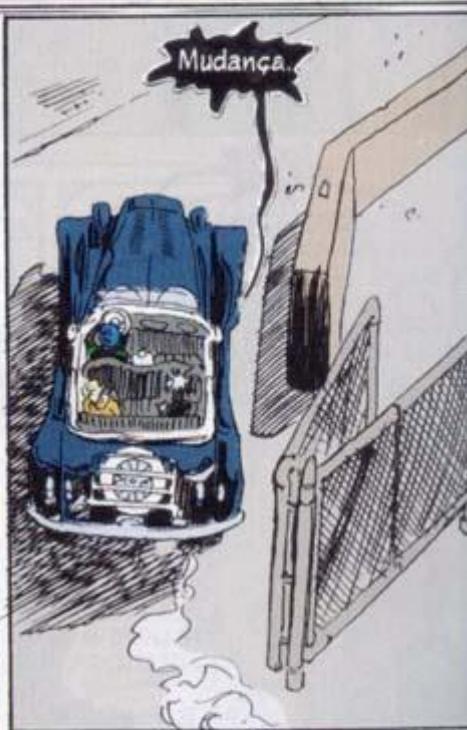
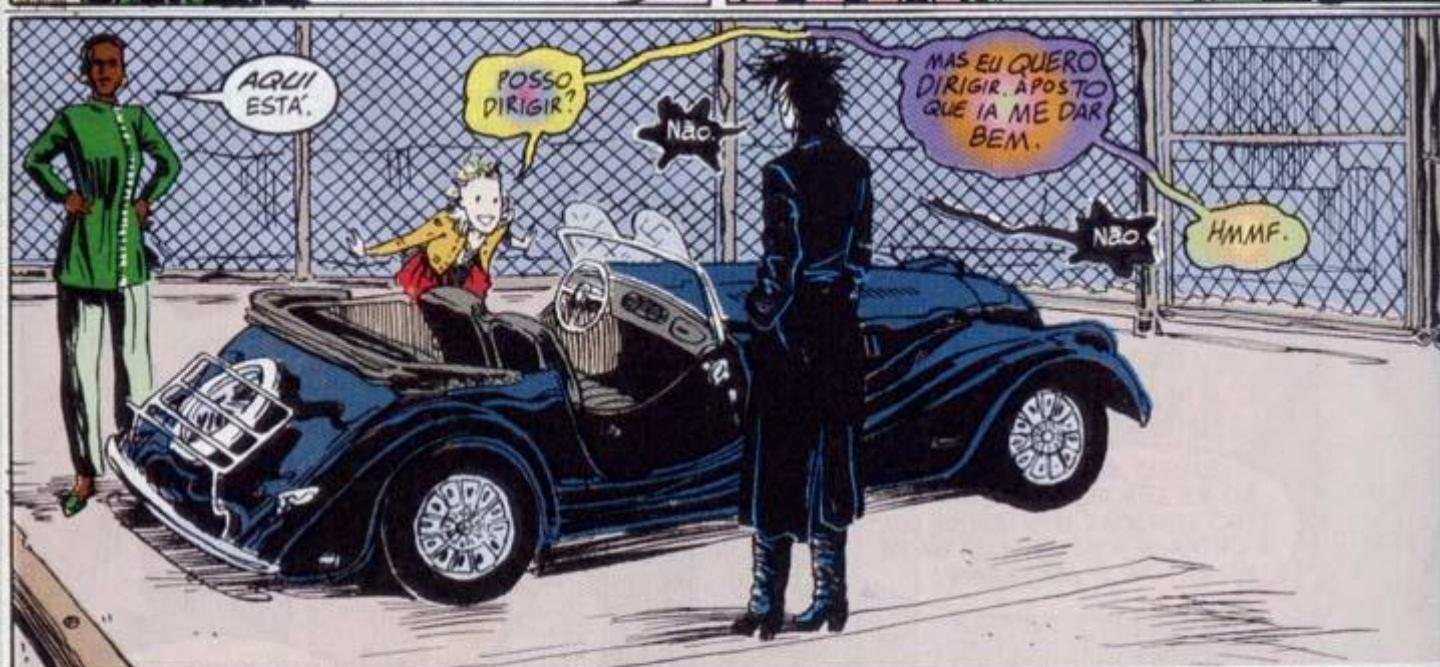










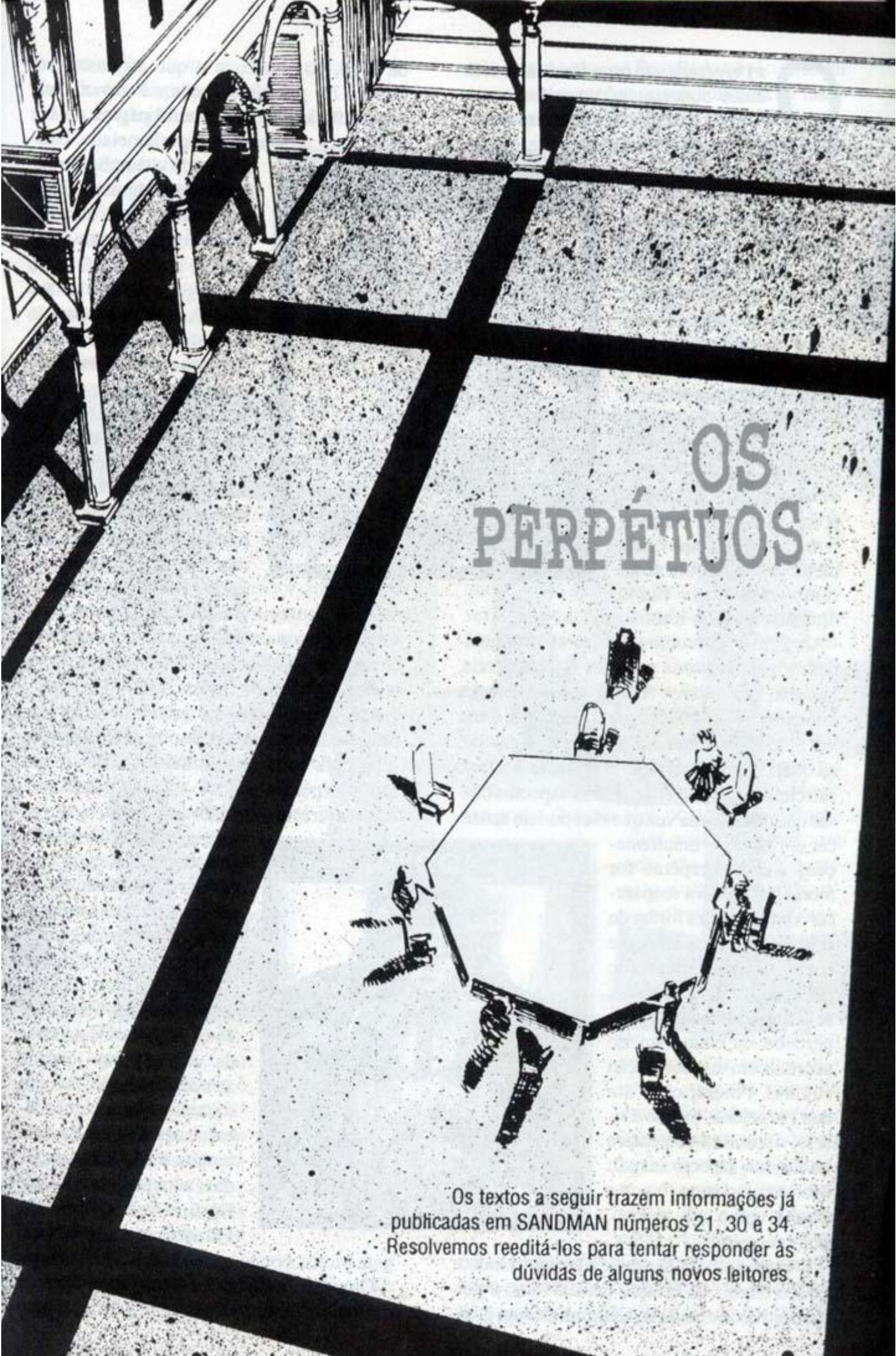


OH.

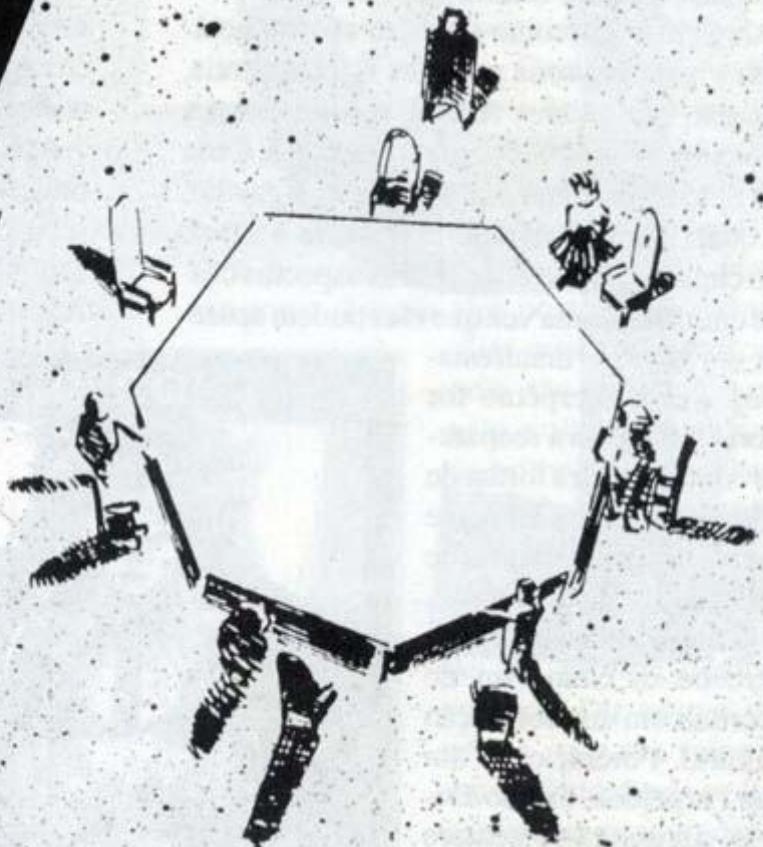
ERA ISSO QUE EU TEMIA.



CONTINUA...



OS PERPÉTUOS



Os textos a seguir trazem informações já publicadas em SANDMAN números 21, 30 e 34. Resolvemos reeditá-los para tentar responder às dúvidas de alguns novos leitores.

Os Perpétuos são uma família de sete entes conceituais, descritos como "ídias envoltas em algo semelhante à carne". Diversas religiões politeístas da Terra os consideravam como deuses.

Na Grécia antiga, por exemplo, viam Sonho como Morpheus, o Deus do Sono. Mas os Perpétuos não são deuses, pois estes deixam de existir quando seus adoradores e os que lembram deles morrem, enquanto que os sete irmãos sobreviverão. Mesmo assim, Perpétuos é uma denominação incorreta, porque todos se originaram há muito tempo e seis membros da família serão removidos deste plano dimensional pela sétima irmã, a Morte.

Os Sem-Fim (como também são conhecidos) vivem em seus próprios reinos astrais, que não são lugares físicos, mas realidades criadas pela consciência de seres vivos. Cada um deles possui um emblema e uma galeria, na qual figuram os símbolos dos sete. Mortais são capazes de perceber apenas aspectos dessas entidades, uma vez que elas podem aparecer em diversas manifestações. Se um Perpétuo for morto, ele poderá reaparecer vivo em outra forma de si mesmo, possivelmente com algumas alterações de personalidade. Um mortal, seja ele humano ou não, percebe os Sem-Fim de acordo com sua formação cultural. Porém, cada um dos Perpétuos, exceto Desejo, apresenta-se sempre no mesmo aspecto sexual: Morte como uma fêmea e Sonho como um macho, por exemplo.

O mais velho é Destino. Ele veio a existir pouco depois da criação do Universo e permanece acorrentado ao seu símbolo, um gran-

de livro, no qual tudo o que acontece está escrito. No princípio, havia a Palavra, e ela foi escrita à mão na primeira página de seu livro antes mesmo de ser pronunciada. Destino pode vislumbrar o futuro lendo algumas páginas à frente, mas, normalmente, opta por não olhar adiante no tempo. O tomo é um guia para o jardim (de certa forma, ambos são um só) por onde caminha. As trilhas do Destino se dividem muitas e muitas vezes, e as pessoas andam através delas no decorrer de suas vidas, escolhendo continuamente os rumos a seguir. As divisões representam os cursos alternativos da existência de alguém. Diz-se que percorrendo o jardim de Destino, um mortal pode ver, ao olhar para trás, apenas um caminho, como se as escolhas feitas antes fossem inevitavelmente predestinadas.

Apesar de ser o único que realmente comprehende a natureza do jardim, nem Destino sabe para onde cada trilha leva. Se há um caminho para si mesmo, este já foi definido. Alguns crêem que Destino seja cego, enquanto outros, talvez mais sabiamente, alegam que tenha viajado além da cegueira e que, na verdade, não possa ver nada, exceto — enxergar — os finos traçados espirais das galáxias no vazio, observando os intrincados padrões da vida em sua jornada através do tempo. Ele tem o cheiro que as bibliotecas empoeiradas exalam à noite e não deixa pegadas, nem projeta sombra. Destino será o último dos Perpétuos a ser levado

pela Morte, pouco antes do fim do Universo.

Os próximos três dos Sem-Fim a virem à existência foram, pela ordem, Morte, Sonho

DESTINO



MORTE



e Destruição. Todos os quatro são mais velhos do que os próprios anjos.

Morte manifesta-se como uma mulher jovem e — diferente dos outros Perpétuos — não habita seu próprio reino astral, vivendo numa casa na Terra. Ela visita cada pessoa que morre e pode aparecer para inúmeros seres ao mesmo tempo. Morte estará presente no final do Universo, quando será seu dever colocá-lo em ordem e, seguindo suas próprias palavras, "trancar o lugar atrás de mim quando eu sair". Seu símbolo é o ankh. É dito que, uma vez a cada cem anos, Morte prova o amargo sabor da mortalidade para melhor compreender sua missão. Esse é o seu preço por ser a divisora entre todos os vivos que já se foram e os que ainda irão.

Sonho governa o reino conceitual conhecido como Sonhar, ao qual as mentes e imaginações de todos os seres inteligentes estão ligadas. Ele também é chamado de Morpheus ou Sandman, entre muitas outras denominações, e acumula nomes para si da mesma forma que outros fazem amigos. Aliás, pouquíssimos são os que recebem tal título. Se existe alguém mais íntimo dele, esse alguém é sua irmã mais velha, Morte, a quem mesmo assim vê muito raramente. De todos os Perpétuos, exceto Destino (quem sabe?), Sandman é o mais consciente e meticoloso na execução de suas responsabilidades. Quando a conveniência se faz necessária, Sonho projeta uma sombra humana. Seu símbolo é um elmo.

Destruição, muitas vezes citado como "Terceiro Irmão", aparentemente não está em con-

tato com o resto dos Perpétuos há séculos. Por enquanto, as razões de sua ausência na família permanecem um grande mistério.

Os três mais jovens dos Sem-Fim vieram à existência quando seres inteligentes afloraram no cosmos. São eles: Desejo, Desespero e Delírio.

Desejo aparece como macho e fêmea. Ela(e) incorpora o objeto de desejo de cada ser inteligente e o próprio querer. É improvável que qualquer retrato consiga fazer jus a Desejo, pois vê-lo(a) seria o mesmo que amá-la(o) — apaixonadamente, dolorosamente, até a exclusão de tudo o mais. Ele(a) exala

um perfume quase subliminar de pêssegos no verão e projeta duas sombras: uma negra e de nítidos contornos; a outra sempre ondulante, como neblina no calor. Desejo sorri em breves lampejos, da mesma forma que o brilho do Sol reluz no gume de uma faca. Há muito, muito mais do gume de uma faca em sua essência. Ela(e) vive numa gigantesca estátua de si mesmo(a) e é a(o) único(a) habitante do seu reino. Jamais a(o) possuído(a), sempre a(o) possuidor(a), com pele tão pálida quanto gelo, e olhos com o aguçado brilho do vinho, Desejo é tudo o que você sempre quis. Tudo.

Desespero, irmã e gêmea de Desejo, é rainha de seu próprio domínio sombrio. Diz-se que, dispersas pelo seu reino há uma infinidade de pequenas janelas penduradas no vazio. A cada janela aberta, uma cena diferente se revela. Em nosso mundo, essas janelas são vistas como espelhos. Assim, um indivíduo perturbado pode olhar no espelho e ver Desespero como reflexo. Seus olhos são da cor do céu,

SONHO



DESEJO



naqueles dias cinzas e úmidos que desbotam o significado do mundo. Sua voz vai pouco além de um sussurro. Desespero diz pouco, mas é paciente.

Delirium é a mais jovem dos Perpétuos. Ela cheira a suor, vinho azeado, noites tardias e couro velho. Seu reino é próximo e pode ser facilmente visitado. As mentes humanas, porém, não foram feitas para compreender seu domínio, e os poucos que viajaram até ele conseguiram relatar apenas fragmentos perdidos. Sua aparência, um amontoado de idéias vestidas no semblante da carne, é a mais variável de todos os Perpétuos. A forma e o contorno de sua sombra não têm relação com a de nenhum corpo que esteja usando. Ela é tangível como veludo gasto. Alguns dizem que a grande frustração de Delirium é saber que, apesar de ser mais antiga que os deuses, ela continua sendo eternamente a mais jovem da família. Um dia, Delirium também já foi Deleite, mas, através de circunstâncias desconhecidas, mudou há muito tempo. Agora, ela está severamente perturbada, mental e emocionalmente. Ainda hoje seus olhos têm matizes diferentes: um é verde-esmeralda bem vivo, salpicado de pontos prateados que se movem incessantemente; o outro é do mesmo azul que esconde sangue dentro de veias mortais.

Quem imagina o que Delirium vê através de seus olhos desiguais?

Os Perpétuos raramente se reúnem no mesmo lugar. O recente conclave convocado por Destino durante o período conhecido como Estação das Brumas foi o primeiro em três séculos, mas o Terceiro Irmão permaneceu ausente.

O SONHAR

O Sonhar, ou Mundo dos Sonhos, é o reino governado pelo ser conhecido variadamente como Morpheus, Sonho e Sandman (entre outros nomes). Não se trata de um mundo físico como a Terra. Em vez disso, ele tem sido descrito como "um reino compreendendo contos e pesadelos, tecido no frágil tear das mentes adormecidas". Cada pessoa viaja a esta dimensão quando dorme e cria dentro de sua mente um submundo onírico que é parte do reino maior regido por Morpheus.

A Terra dos Sonhos é infinita em extensão e, paradoxalmente, limitada em todos os lados. O palácio real fica no epicentro do reino e pode ser movido por Sandman para onde quiser, mas sempre será o centro desta região.

Embora o Sonhar seja caracterizado pela sua fluidez, alguns locais dentro dele alcançaram uma existência sólida, como o palácio de Sandman. Outros exemplos são: a Casa do Mistério e a Casa dos Segredos, que se localizam a pouca distância uma da outra, e também podem se manifestar na Terra; a Biblioteca, na qual são coletadas, entre outras coisas, histórias nunca escritas em nossa realidade; os Portões de Marfim, através dos quais passam sonhos verdadeiros; os Portões de Chifres, por onde os sonhos falsos viajam para o mundo; e Fiddler's Green, um jardim idílico que Morpheus já chamou de "coração" ou "centro emocional" do Reino dos Sonhos. Há pouco tempo,

Fiddler's Green assumiu temporariamente a forma de um ser humano de nome Gilbert e viveu na Terra.

DESESPERO



DELIRIUM



O Sonhar é povoado por uma variedade enorme de entidades. Sandman pode conceber seres arquétipos que são comuns a um grande número de sonhos, enquanto outros são imaginados pelos próprios sonhadores e vêm à existência dentro do mundo onírico. Morpheus havia criado o Corfntio para ser o pesadelo supremo. Por quarenta anos ele caminhou pela Terra perpetrando assassinatos seriais e inspirando outros a atos semelhantes. Finalmente, Sandman, desapontado com o que viu, condenou-o à "descrição".

Certos residentes do Sonhar, como Cain e Abel, não foram criados pelo Rei dos Sonhos, mas nomeados por ele para preencherem papéis dentro do reino, assim como o bibliotecário Lucien.

Pessoas que morrem enquanto sonham podem optar por permanecer no Mundo dos Sonhos. Assim, Matthew Cable, após seu falecimento, foi transformado no corvo falante de Sandman. Durante a época de Augusto César, também existiu uma ave chamada Aristeas de Marmora e, depois, nos tempos da Revolução Francesa, conta-se sobre uma ave mensageira chamada Jessamy. Nunca há, entretanto, mais do que um corvo no Sonhar ao mesmo tempo e nem se sabe o que acontece a eles quando seu mandato termina.

Em 1916, um feiticeiro mortal chamado Roderick Burgess obteve sucesso em capturar Sandman, que permaneceu aprisionado por mais de setenta anos. Durante essa época o Sonhar caiu em desordem, e o palácio de Morpheus em ruínas. Muitos de seus servos seguiram caminhos próprios, como as criatu-

ras de pesadelo Brute e Glob. Eles dominaram o sonho de um garoto chamado Jed Walker e o isolaram do resto do Sonhar. Um cientista mortal chamado Dr. Garrett Sanford descobriu como entrar nesse mundo, onde os dois estranhos seres, afirmando servi-lo, o convenceram de que ele era Sandman, o Mestre dos Sonhos. Sanford, entretanto, não aguentou o esforço psicológico de suportar seu novo ambiente e se suicidou. Brute e Glob, então, recrutaram o espírito de Hector Hall, o falecido super-herói conhecido como Escaravelho de Prata, para transformá-lo no novo Mestre dos Sonhos. Hall trouxe sua esposa grávida, Hypollyta (antes a super-heroina Fúria), para viver com ele dentro do Sonhar.

Após escapar de seu cativeiro, o verdadeiro Sandman começou a restaurar a ordem em seus domínios, reconstruindo o palácio e reunindo seus servos. Morpheus despachou Hector Hall para as "terras-sensorais", devolveu Lyta à Terra e puniu Brute e Glob.

Uma vez a cada era, um mortal se torna brevemente o centro do Sonhar, criando um vórtice onírico que rompe as barreiras entre



O Reino dos Sonhos possui muitas fronteiras

sonhos individuais. Eles se mesclam num grande e único sonho, destruindo as mentes dos próprios sonhadores e danificando severamente o reino. Sandman deixou isso ocorrer, eras atrás, e um mundo foi completamente destruído. Recentemente, uma dessas distorções criadas por uma garota terrestre chamada Rose Walker chegou ao fim quando foi transferida para sua avó Unity, que morreu logo em seguida.



CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Roberto Marinho (presidente)
João Roberto Marinho (vice-presidente)
Roberto Irineu Marinho,
José Roberto Marinho,
Luiz Eduardo Velho da Silva Vasconcelos,
Antônio Carlos Yazeji Cardoso,
Miguel Coelho Netto Pires Gonçalves
(conselheiros)

DIRETORIA EXECUTIVA
Ricardo A. Fischer (diretor geral),
Fernando A. Costa,
Flávio Barros Pinto,
Carlos Alberto R. Loureiro (diretores)

SANDMAN

EDITORIAL

Diretora: Flavia Ceccantini
Editor: Leandro Luigi Del Manto
Redatora: Gisèlene de Carvalho
Revisores: Cecília Bassarani, Paulo Roberto Pompêo
Secretário de Redação: Cícero Lima
Chefe de Arte: José Moreno Cappucci
Diagramador: Rony Costa
Assistentes de Arte: Adriana de Cássia Bertolla, Marco Aurélio Ponzio
Secretária: Shirley Flaborea
Tradução: Estúdio Arcadia
Letras: Estúdio Art & Comics

MARKETING

Diretor de Propaganda e Promoções: José Carlos Mádio
Diretor de Comunicação: Mauro Costa Santos
Gerente de Propaganda: Sérgio Nicoleti
Gerente de Promoções: Isabel Povineli
Gerente de Divulgação de Imprensa: Mônica Prioli

PUBLICIDADE

Diretor: Geraldo Leite
Gerente: Isabel Leal Borba
Gerente de Contas: Ana Lúcia Santos Tavares
Gerente de Planejamento Publicitário: Sônia Penteado
Representantes:
São Paulo - Sgarbi & Associados Ltda. (011) 813-2418/814-7975
Rio de Janeiro - LPA Comunicações Ltda. (021) 252-8720/252-9074
Porto Alegre - Engel, Augusto e Isoppo Ltda. (051) 233-5966/233-5822/233-6911
Florianópolis - Yuri Comunicações, Representações e Serviços de Publicidade Ltda. (0482) 22-2443/42-1625
Curitiba - Equilíbrio Representações Comerciais Ltda. (041) 264-2704
Londrina - Baractas Prod. Art. Ltda. (043) 326-4454
Belo Horizonte - VC Assessoria e Promoções Ltda. (031) 225-6727/225-6069
Salvador - Aura Representações Ltda. (071) 351-1784
Fortaleza - RO & S Assessoria, Comunicação, Marketing e Informática Ltda. (085) 261-4306
Belém - Dandara Publicidade e Emp. Com. Ltda. (091) 224-7262
Ribeirão Preto - Promix Propaganda e Marketing Mix Ltda. (016) 625-9639
Recife - RO & S/ORDEP. Fone/Fax (081) 465-1851
Brasília - Meio & Propaganda e Merchandising Ltda. (061) 226-7403
Atendimento Ao Governo - DS/W Publicidade e Representações Ltda. (011) 887-0707/889-7358.

Diretora Responsável: Flavia Ceccantini

Editora Globo S/A
Rua do Curtume, 665 - São Paulo - CEP 05065-001
Telefone (011) 874-6000 - Fax (011) 864-0271.

SANDMAN é uma co-edição da
EDITORA GLOBO S/A e DEVIR LIVRARIA.

Edição Mensal.
Data desta edição: Abril/1994

© 1994 DC Comics Inc. A Division of Warner Bros.
A Time Warner Company. Todos os Direitos Reservados.

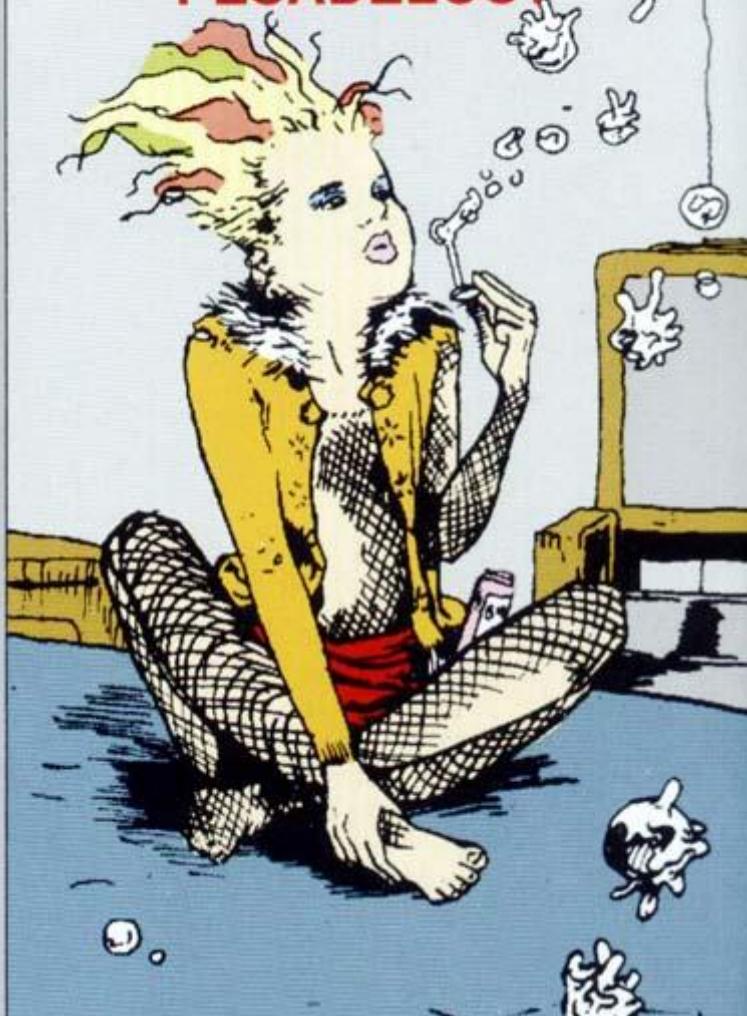
Impresso na O.E.S.P. GRÁFICA S/A.

A SEGUIR:

O QUE TORNA UMA
VIDA MAIS BREVE
DO QUE A OUTRA?

O QUE FAZ COM QUE
AS COISAS SEJAM
DESTRUIÍDAS?

DO QUE SE
ALIMENTAM ALGUNS
PESADELOS?



vidas breves
PARTE QUATRO

