

SANDMAN: A SAGA DO FANTÁSTICO E A ARTE SEQUENCIAL

Milton Nunes de Oliveira Júnior

Departamento de Letras – UFRN

RESUMO

Sandman é uma revista em quadrinhos, por sua vez enquadrada na arte seqüencial, muito apreciada pela crítica e público. Obra do roteirista, escritor e produtor Neil Gaiman, iniciada em 1988 para o selo Vertigo da editora DC Comics. Em suas estórias temos como protagonista Sonho, também conhecido por Sandman, Morfeu, Oneiros, Oneiromante, Lorde Moldador, o regente do Sonhar (mundo dos sonhos) e sua interação com os homens dentre outras criaturas.

Propomo-nos demonstrar que as origens das Histórias em Quadrinhos (também conhecidas como HQ), conseqüentemente de toda a arte seqüencial, remontam o início da civilização onde as pinturas rupestres nas cavernas da fase pré-histórica já explicitavam a atenção dada a narrar os acontecimentos por meio de uma seqüencia de eventos lingüísticos, desenhos e símbolos. Em meio ao processo civilizatório, diversas expressões aproximaram-se deste gênero narrativo: mosaicos, afrescos, tapeçarias e muitas outras técnicas foram arregimentadas para o registro da história através de uma sucessão de imagens (BIBE-LUYTEN, 1985).

Concluimos parcialmente que as HQ são estruturadas por dois códigos de signos gráficos: a imagem e a linguagem escrita. “As estruturas da ilustração e da prosa são similares” (EISNER, 2001:8). Possuem uma relação estreitada entre literatura e desenho desde sua origem até como as conhecemos hoje. E de acordo com Sonia M. Bibe-Luyten, jornalista e pesquisadora das influências da comunicação de massa, o “caráter misto que deu início a uma nova forma de manifestação cultural, é o retrato fiel de nossa época, onde as fronteiras entre os meios artísticos se interligam” (BIBE-LUYTEN, 1985:11-12).

Palavras-chave: Arte Seqüencial - Histórias em Quadrinhos – Mito – Política.

Sandman é uma revista, enquadrada no gênero dos *Quadrinhos*, por sua vez enquadrada na *arte seqüencial*, muito apreciada pela crítica e público. Obra do roteirista, escritor e produtor Neil Gaiman, iniciada em 1988 para o selo *Vertigo* da

editora *DC Comics*. Em suas estórias temos como protagonista *Sonho*, também conhecido por *Sandman*, *Morfeu*, *Oneiros*, *Oneiromante*, *Lorde Moldador*, o regente do *Sonhar* (mundo dos sonhos) e sua interação com os homens dentre outras criaturas. Ele é o próprio sonho e habita em um castelo no *Sonhar* onde aspectos do local mudam conforme sua vontade, mas algumas áreas mantêm suas formas por cortesia do quimérico anfitrião aos seus habitantes. *Sonho* é um dos sete *Perpétuos* – manifestações antropomórficas de aspectos abstratos inerentes à existência humana – que são: *Destino*, *Morte*, *Sonho*, *Destruição*, *Desejo*, *Desespero* e *Delírio*. E parece ser o único a povoar o seu reino – *Caim* e *Abel*, por exemplo, porém suas relações com a Bíblia são bem distintas aqui. *Sonho* ainda mantém empregados para tarefas que ele mesmo poderia efetuar facilmente como a organização do castelo e a vigilância do reino. Além da *Terra* e do *Sonhar*, também se relaciona em outros planos tais quais o *Inferno* – onde foi buscar seus artefatos uma vez e até dialogou com *Lúcifer* (*Estrela da manhã*) e com outros demônios – e *FaerielFandall*, o reino encantado onde residem as lendas e onde a própria rainha *Titânia* mantém sentimentos por ele (WIKIPEDIA..., 2008).

A partir destas informações básicas já podemos vislumbrar a matéria mitológica que vitaliza tal elenco e enredo inelutavelmente fantásticos. Sabemos que a maior parte dos fãs não pratica uma leitura acadêmica ou técnica da revista contentando-se com depreensões diletantes que visam apenas o entretenimento. Contudo, a cultura *gira sua roda* e desconstrói, amolda, compatibiliza os mitos na atualidade e isto é um processo natural; não há necessidade de qualquer leitor ser um erudito ou mitólogo para constatar esta mutação. O mito faz parte da cultura humana e, se de um pólo étnico para outro, muda-se o seu rosto ou o seu nome, sua essência permanece intacta. Daí, poderemos crer que a mitologia não morreu com o advento do pensamento científico iluminista que impulsiona o discurso do educandário universitário aproximadamente desde o século XVIII (RUTHVEN, 1997), mas veste a tendência vigorante e ainda cumpre a sua função primordial em todas as áreas da vida humana – inclusive a científica – perfeitamente adaptada às transformações pós-modernas: o mito fornece as diretrizes necessárias para a manutenção da vida biológica e espiritual (ARMSTRONG, 2005). E sendo o ser humano eminentemente formado por *signos* explica-se a irresistível relação do que se é como humano com o que se deve ser pelo modelo das virtudes heróicas tão idealizadas, pois ele é a única criatura capaz de dar *significados* aos seus *símbolos*.

Sonho é um herói nobre e trágico; bem associado ainda, apesar das “reformas” pós-modernas, com os heróis da tragédia grega. A dificuldade mais explícita e insistente ao produzir uma pesquisa satisfatória refere-se à escassez de material sobre o mito especificamente. Temos, além da tímida e prática aparição no mito de *Céice e Alcíone* (SCHWAB, 1994), o relato teogônico de Hesíodo como sendo filho do *Sono* e sobrinho da *Morte*. Os principais dicionários de mitologia não enchem a frente de uma folha sobre *Morfeu*. É, para nós, portanto, um desafio de grande elucubração e responsabilidade.

Algumas vezes *Sonho* demonstra insensibilidade, outras, contemplação na busca pelo autoconhecimento de sua natureza e das outras criaturas, mas é constantemente melancólico e ostenta um aspecto inebriado e mórbido. Todavia, sua

razão o impulsiona aos seus deveres para com os humanos e outros seres. Possui um enlace recíproco e dependente com sua irmã mais velha, *Morte*. Geralmente, aparece a cada ser de acordo com o aspecto mais nobre daquela raça. Como entidade ficcional é pálido ao extremo, seus cabelos são negros e desgrenhados, negros também são seus olhos e suas vestes, porém, seu traje formal é permeado de detalhes roxos e azuis, ao passo que os olhos são pontilhados como a noite estrelada. Seus criadores parecem ter se inspirado declaradamente na aparência de Robert Smith, o vocalista daquela famosa banda de rock dos anos oitenta, *The Cure* (quem nunca ouviu *Boys Don't Cry?*); um indício indiscutível da congregação dos elementos que sedimentam a nossa cultura, partes do tempo, da história e da arte (WIKIPEDIA..., 2008).

Todo herói possui armas e/ou artefatos maravilhosos. *Sonho* não poderia ser diferente... Ou não. Contudo, o seu *elmo* é o seu principal símbolo e é utilizado em viagens a lugares inóspitos, como o *Inferno* citado acima. Há ainda mais dois objetos: a *algibeira* contendo areia e um *rubi*. Não cabe no momento discutir suas finalidades em detrimento da proposta da pesquisa distinta destes detalhes. Prossigamos, pois, especificamente com os *Quadrinhos*.

As origens das *Histórias em Quadrinhos* (a partir daqui chamadas de *HQ* no corpo desta pesquisa), conseqüentemente de toda a *arte seqüencial*, remontam o início da civilização onde as *pinturas rupestres* nas cavernas da fase pré-histórica já explicitavam a atenção dada a narrar os acontecimentos por meio de uma *seqüência de desenhos e símbolos*. Em meio ao processo civilizatório, diversas expressões aproximaram-se deste gênero narrativo: *mosaicos*, *afrescos*, *tapeçarias* e muitas outras técnicas foram arregimentadas para o registro da história através de uma sucessão de imagens (BIBE-LUYTEN, 1985).

Os pesquisadores convencionaram adotar como marco primordial para uma *História das HQ*, em 1894, a criação do norte-americano Richard F. Outcalt, o *Yellow kid*, que apareceu no jornal sensacionalista de Joseph Pulitzer, o *New York world*. Neste mesmo período do século XIX, com o aprimoramento das técnicas de impressão, as narrativas em imagens foram abundantemente utilizadas nos livros e periódicos. Para chegarem ao ponto atual incidiram sobre as *HQ* toda a sorte de evoluções em um grandioso entrelaçado de influências da *fotografia* e do *cinema*. As novidades tecnológicas, como a *computação gráfica*, adquiriram notável consideração para a reprodução de imagens e efeitos ainda não obtidos apenas pela técnica do artista (BIBE-LUYTEN, 1985).

É incontestável o lugar dos *Quadrinhos* em nossa sociedade globalizada que o admite não apenas como fenômeno mercadológico, mas como veículo ideológico, propagandístico, comercial e artístico, além de sua participação na área da pedagogia, do lazer e da crítica social. Um exemplo claro da importância deste gênero foram os EUA quando, na Segunda Guerra Mundial, criaram e divulgaram a propaganda antinazismo por meio de heróis que até hoje marcam a *História dos Quadrinhos*: o *Super-Homem* e o *Capitão América*. Outro exemplo foi a China comunista que surpreendentemente utilizou em larga escala o gênero para a promulgação dos ideais políticos de Mao Tsé-Tung (BIBE-LUYTEN, 1985)!

As *HQ* são estruturadas por dois códigos de signos gráficos: a *imagem* e a *linguagem escrita*. “As estruturas da ilustração e da prosa são similares” (EISNER, 2001:8). Possuem uma relação estreitada entre *literatura* e *desenho* desde sua origem até como as conhecemos hoje. E de acordo com Sonia M. Bibe-Luyten, jornalista e pesquisadora das influências da comunicação de massa, o “caráter misto que deu início a uma nova forma de manifestação cultural, é o retrato fiel de nossa época, onde as fronteiras entre os meios artísticos se interligam” (BIBE-LUYTEN, 1985:11-12). Ela assim se pronunciou ocasionalmente por crer ser equivocada a crítica que se faz às *HQ* principalmente a que as reduz à condição de “subliteratura” ou “sub-arte”. As *HQ* compõem uma instância nova, emissora de um discurso próprio às suas estruturas e, por mais que estas sejam entidades consagradas pela crítica, a fusão de seus elementos, originando as *HQ*, de forma alguma reserva a elas uma posição de demérito nas atuais páginas teóricas das *ciências artísticas*. Um segundo exemplo bem pertinente a este debate, e plenamente relevante as *HQ*, é a opinião de Márcia Abreu, professora livre-docente de Teoria Literária pela Unicamp, na qual ela questiona determinados valores que se impõem sobre as obras literárias. Ela diz que na maioria das vezes não são *critérios lingüísticos, textuais e estéticos* que influenciam na seleção das obras e autores; entram em questão os *critérios de valor*, que tem pouco ou nada a ver com os *textos* e muito a ver com posicionamentos *políticos e sociais*; logo, resolve-se este impasse lançando mão de adjetivações do termo *literatura* como *Grande Literatura*, *Alta Literatura* ou *Literatura Erudita* em oposição exclusiva e excludente à *literatura popular*, *literatura infantil*, *literatura feminina*, etc. A professora prossegue afirmando que para ser considerada *Grande Literatura* a obra deve ser declarada *literária* pelas chamadas *instâncias de legitimação* que são as universidades, os grandes jornais e revistas, os livros didáticos, as histórias literárias, etc. O “mito” do intelectual como um “ídolo a ser adorado” faz com que suas idéias sejam seguidas qual a única verdade; tudo isto influenciado e manifestado pelo prestígio social de que usufrui. M. Abreu categoriza o assunto de modo muito racional quando declara que

“nós temos que discutir o que é literatura, pois ela é um fenômeno cultural e histórico e, portanto, passível de receber diferentes definições em diferentes épocas e por diferentes grupos sociais” (ABREU, 2006:41).

Entre os elementos que edificam os *Quadrinhos*, o mais peculiar e dinâmico à leitura é o *balão*. O *balão* é sua marca registrada. Na sua manifestação mais formal representa a fala coloquial das personagens. Contudo, quando estas oscilam de humor, patenteando emoções variadas (surpresa, ódio, alegria, medo, etc), o *balão* segue tipologicamente constituindo a imagem. Aliás, segundo Will Eisner, roteirista e escritor, “o letreiramento, tratado ‘graficamente’ e a serviço da história, funciona como uma extensão da imagem. Neste contexto, ele fornece o clima emocional, uma ponte narrativa, e a sugestão do som” (EISNER, 2001:10). Podemos confirmar o que está sendo dito com o tratamento gráfico que recebe a fala do *Sonho* e do *Desejo*, na estória *O Coração de uma Estrela* (GAIMAN, 2006), sugerindo respectivamente entorpecimento e irreverência do início ao fim da narrativa. Igualmente, as *onomatopéias*, palavras que reproduzem ruídos e sons, complementam a linguagem das *HQ* e lhes confere efeito de grande beleza sônica. Eisner (2001) nos diz ainda que o

tratamento visual das palavras como formas de arte gráfica é parte do vocabulário. Exemplificamos novamente com a mesma estória de Gaiman sendo desta vez *Killalla da Luminescência* nossa escolhida. Em um momento na narrativa em que ela colhia flores cantarolava algo sugerido pelas *onomatopéias* “lá, lá, lá” cuja tonicidade é reforçada por figuras de valor (um termo técnico para denominar os símbolos responsáveis pela altura e duração das notas musicais na pauta ou pentagrama) chamadas semínimas sugestionando uma canção alegre e ligeiramente cotidiana (p.69). Não poderíamos deixar de observar tratamentos gráficos mais eloqüentes, no *balão* da fala de *Deleite*, compelindo-nos a interpretá-la como delirante, caótica e eufórica se notarmos o balão contorcido e as letras tortas auxiliados pelas cores iridescentes e rodopiantes que o compõem (pp. 67,68).

Podemos observar que a *expressão onomatopéica* possui uma ligação muito intrínseca com a língua inglesa. É que, como nos informa Bibe-Luyten,

esta língua, por ser híbrida (houve mais de dez idiomas na formação do inglês atual, sobremodo o antigo holandês e o francês normando), favorece melhor a escolha definitiva de palavras para determinar as coisas. [...] Assim, certas onomatopéias têm seu sentido na tradução lingüística semelhante ao ruído expresso (BIBE-LUYTEN, 1985:13-14).

Vale ressaltar que o período de consolidação das *HQ* teve como base os EUA e daí para o mundo.

Estas *onomatopéias*, já preenchidas de significado no Inglês, quando transportadas para outros idiomas funcionam apenas como signos visuais que são convencionados na linguagem dos *Quadrinhos*. Recentemente, porém, artistas brasileiros, em suas estórias, iniciaram a busca e adoção de uma *grafia onomatopéica* à nossa língua, promovendo um contato mais eficaz e direto com o leitor (BIBE-LUYTEN, 1985).

Até aqui vimos os *Quadrinhos* como um suporte útil para a propaganda ideológica e uma nova modalidade artística expressiva do discurso cultural pós-moderno. No entanto, as *HQ* não veiculam somente material para análise da comunicação de massa ou das teorias artísticas; acolhem, como nenhum outro portador textual, a figura mítica do herói por excelência. Cremos que o magnetismo exercido pelo *símbolo/signo* heróico principia-se na busca humana por *diretrizes*, por um modelo de comportamento, por um modo de existir, por uma via que lance luz sobre nossos dilemas existenciais.

E esta é a proposta do herói. Ele nos mostra uma resolução individual e criativa, a vertente da vicissitude vital. O drama heróico nos encoraja a sobrepujar as intempéries e temores, apesar dos perigos, para desembocar nossas consciências em atmosferas e conhecimentos até então velados pelo intocado. Quer nos antigos mitos, contos de fadas e sagas fantásticas, quer na Arte, na História, na Política, na Ciência, no Esporte e até mesmo nas comunidades mais periféricas: a travessia do ser humano pelo desconhecido, pelo novo e pelo extraordinário recebe sempre destaque. O herói é eleito

como o representante das esperanças e dos anseios da humanidade; algo que deslumbrou pessoas em todas as épocas, de todas as culturas, como nenhuma outra temática (MÜLLER, 1997).

Nossa fascinação incidente na figura do herói está profundamente arraigada na personificação dos nossos desejos e da idealização humana. O ser heróico é o defensor da causa humana, portanto, há uma associação imediata, e por que não dizer também visceral, com sua missão. Projetamo-nos em seus medos e angústias, em suas lutas, vitórias e derrotas, em sua sobrevivência. O herói é o mensageiro da esperança em tempos de desgraça; é ele quem, apesar de tudo, nos traz a convicção de que haverá sempre um dia de glória esperando por cada um de nós. Ele é também o nosso modelo e intermitentemente apresenta-nos os segredos da virtude, do homem justo e amadurecido, da bravura civil. Destarte, realiza um feito social importantíssimo. Tal projeção no *signo* heróico motiva-nos à conservação destes valores, mesmo em circunstâncias adversas quando preferimos nos calar, resignar e morrer (MÜLLER, 1997).

O herói espelha, então, o homem engenhoso, que possui a valentia da autenticidade, de ter os seus próprios desejos, fantasias e valorações. Ele é audaz por decidir existir ao invés de se obliterar na vida. Ele ainda transpõe barreiras para permanecer nos seus propósitos, sem desviar-se de si mesmo e nem ser deslocado por sentimentos de culpa, advertências alheias, conflitos internos, frustrações, solidão e rejeição; pelo contrário, o herói dinamiza suas encruzilhadas e com o produto desta equação elabora novos saberes e atitudes diante do mundo capazes de transformar sua história e sua sociedade. O herói suplanta os receios e tabus do sobrenatural, do imperceptível e do inexplicável. Sua trilha perpassa o inabitado, o ermo, o maravilhoso, o fantástico, o diferente e o exótico (MÜLLER, 1997).

Os nossos *sonhos* e *fantasias* nos conduzem ao herói. Vivemos neles idênticos *símbolos* e *signos* de herói que a humanidade já personificou em épocas mais remotas. O *simbolismo* e a *significação* fazem parte, inerentemente, da linguagem primitiva e atemporal da humanidade. O nosso diálogo com o sonho é um diálogo com o herói, com outros planos e experiências que promovem o transporte de consciência e produz amadurecimento para o acesso do *indivíduo heróico*, o *fator criativo* e *coordenador orgânico* denominado por C. G. Jung de *Si-mesmo*; uma travessia que nos guia ao centro do ser, para o auto-conhecimento. Assim, a apoteose da relação humana com o *signo* heróico se dá certamente devido aos caminhos proibidos que ele palmilha secretamente, os caminhos obscuros da nossa alma, do nosso inconsciente e do nosso imaginário. O herói é o reduto das virtudes que necessitam ser conservadas, é o registro folclórico e mítico do que precisa manter-se, é aquela matéria psíquica de que se depende para a manutenção da existência; o herói é o caminho para a *auto-realização* (MÜLLER, 1997).

Lutz Müller declara que “os antigos mitos podem servir primeiro como diretriz para descobrir e concretizar o herói para o qual nascemos” (MÜLLER, 1997:11-12). E ele é endossado por Karen Armstrong quando esta pronuncia que

um mito, portanto, é verdadeiro por ser eficaz, e não por fornecer dados factuais. Contudo, se não permitir uma nova visão do significado mais profundo da vida, o mito fracassa. Se funciona, ou seja, se nos força a mudar corações e mentes, nos dá novas esperanças e nos impele a viver de modo mais completo, é um mito válido. A mitologia só nos transformará se seguirmos suas diretrizes. O mito é essencialmente um guia; ele nos diz o que fazer para vivermos de maneira completa. [...] Ele ajudava as pessoas a encontrar sentido em suas vidas, além de revelar regiões da mente humana que de outro modo permaneceriam inacessíveis. Era uma forma inicial de psicologia (ARMSTRONG, 2005:14-15).

Em *O Coração de uma Estrela* (GAIMAN, 2006), o enredo inicia com o diálogo entre *Sol*, narrador desta estória, e – possivelmente – *Terra*, sua filha – já que não é uma informação explícita mas sugerida nas entrelinhas –, pedindo ao seu pai que lhe conte algo antes de adormecer até que venha a vida para despertá-la. *Sol* enceta a fórmula clássica introdutória dos contos de fadas e inicia: “Tudo isso aconteceu a muito tempo. [...] Imagine o tempo. Todo o tempo que já existiu e que irá existir. Nesta totalidade de tempo, cem mil anos é um piscar de olhos, um milhão de anos passam como um suspiro” (p. 59). Vale frisar a relação estrutural tangente do conto, e seus subgêneros, com o roteiro dos *Quadrinhos* (EISNER, 2001). Percebemos a nítida atmosfera onírica que nos insere na estória onde o tempo é a própria morfologia esfumada do espaço e dos seres. A atemporalidade é a lente embaçada pela qual enxergamos o sonho e nele nos movemos. No sonho todas as regras físicas, lógicas e racionais devem ser desconsideradas; o impossível é transmutado *in* possível.

A trama relata basicamente uma conferência entre *Dimensões*, *Planetas*, *Astros*, *Estrelas*, *criaturas siderais* em geral e os sete *Perpétuos* convocada por *Mizar*, entidade muito poderosa que criou um palácio gigantesco tentando acomodar os incontáveis convidados para esta reunião tão singular cujo objetivo é estabelecer limites e responsabilidades no espaço infinito. *Sonho* comparece ladeado por *Killalla da Luminescência*, amante conquistada com a ajuda de seu irmão *Desejo*, o mesmo que, alguns instantes após *Sonho* aportar com a companheira no palácio, favorece a paixão de *Sto-oa*, a *Luz de Oa*, o planeta de *Killalla*. *Sonho* se indispõe com *Desejo* e parte, não sem antes flagrar sua amada entregue às carícias de *Sto-oa*.

Há, entretanto, alguns diálogos importantes para as análises desta pesquisa que circundam este eixo narrativo. O primeiro registro coletado mostra *Deleite* provocando em *Killalla* uma reflexão filosófica: “Você quer dizer que é exatamente o que parece ser?” (p. 67). O trecho seguinte abarca um momento em que *Killalla* colhia flores nos jardins do palácio e repentinamente lhe aparece *Destino*, o mais velho dos irmãos *Perpétuos*, para uma conversa profética, e ele avança: “*Killalla*, você ama meu irmão?”; ela responde: “Eu não sei. Acho que sim”; *Destino* continua: “Você é uma mulher mortal. Daqui a um milênio, será decidido que os *Perpétuos* não podem amar mortais. Você será assunto de discussão, será lembrada e falarão seu nome muitas vezes nessas conversas”; *Killalla* se questiona confusa: “Ele me ama? Ele me ama?” (p. 71). O diálogo travado entre *Sol*, ainda um jovem, e *Killalla* onde ele diz a esta: “Mas estava pensando que talvez quando eles acordarem e criarem vida [*seus planetas*

adormecidos]... Que a forma de vida dominante poderia se parecer com você. Você tem tanta... Graça” (p. 72). Outra fala entre o *Sonho* e o *Sol* quando aquele promete, um dia, visitar o *Sistema Solar*: “Você, Sol. Eu escutei que planejava habitar alguns de seus planetas. [...] Sim, seus sonhos são solitários e lindos”; ao que *Sol* responde: “Será sempre bem-vindo ao meu sistema”; *Sonho* novamente: “Eu sei, Sol. Um dia...” (p. 77). O último trecho eleito faz parte da retomada narrativa do *Sol*, já mais velho e experiente, com a *Terra* e o remate da estória. *Terra* pergunta: “Quando eu realmente tiver vida andando, dançando e sonhando em minha superfície, será que os *Perpétuos* me visitarão? Será que o sonho virá?”; *Sol* a conforta: “Sim. [...] Volte a dormir, minha filha. Descanse um pouco... Durma até que a vida lhe acorde” (p. 78).

A leitura que propomos apresentar com estes excertos nos leva a declarar que o caminho percorrido por *Killalla da Luminescência*, paralelo à humanidade, possui uma ligação indivisível com o seu sonho, seu desejo, seu delírio e seu destino; uma correspondência direta com as personificações antropomórficas dos *Perpétuos*. *Killalla* cumpre seu destino na dialética individual – não pode fugir de quem ela realmente é – dá vazão ao seu desejo, contudo sua saga começa no seu sonho. Há uma necessidade de voltar-se ao sonho e cruzar com a dúvida para que haja o desejo fadado. O sonho é a experiência mais próxima do fantástico que temos; nele tudo pode acontecer. Daí, a trilha que ela persegue ser confusa e a necessidade do onírico para valorar a realidade e preferi-la corporificada em *Sto-oa*. *Sonho* a induz percorrer o caminho inverso para que ela conheça sua verdadeira vontade e natureza materializada em *Sto-oa* onde este nada mais é do que sua perspectiva depurada e consciente, livre da mediocridade. *Sonho* é uma peça-chave no percurso da luminosa moça, pois apenas ele pôde dar-lhe a convicção da escolha, da auto-realização, da ascensão.

Notamos também um *processo cíclico* muito interessante na vida deste herói em sua relação com *Killalla*. *Sol* declara que pela graça deste espécime feminina desejaria a forma de vida dominante em seu *Sistema* semelhante à ela. Então, um dia, a *Terra* almejava a visita do *Sonho* para que o seu amor por *Killalla*, sublimado na vida terrena, finalmente viesse a ser concretizado.

Logo, temos a dupla perseguição da satisfação onde *Killalla* contenta-se consigo mesma, aperfeiçoada, reencontrada em *Sto-oa* ao tempo que *Sonho*, multiplicando-se a essência de sua amada com a vida na *Terra*, a amará em escala incomparavelmente maior quando acolher nossos sonhos, motivando-os, e sendo ele um *Perpétuo*, o herói dono das abstrações e do tempo, acha conforto em sua própria sabedoria, aguardando com paciência o despertar do seu próprio sonho, enquanto percorre as noites infintas do espaço observando tudo o que dorme no *Cosmo*.

REFERÊNCIAS

ABREU, Márcia. **Cultura letrada: literatura e leitura**. São Paulo: Editora UNESP, 2006.

ARMSTRONG, Karen. **Breve história do mito**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

BIBE-LUYTEN, Sonia M. **O que é história em quadrinho**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

GAIMAN, Neil. **Noites sem fim**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

MÜLLER, Lutz. **O herói: todos nascemos para ser heróis**. São Paulo: Editora Cultrix, 1997.

RUTHVEN, K. K. **O mito**. São Paulo: Perspectiva, 1997.

Sandman. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Sandman_Morfeus>. Acesso em: 26 fev. 2008

SCHWAB, Gustav. **As mais belas histórias da antigüidade clássica**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1994.