

DOIS DIÁLOGOS COM A MORTE: O EMBATE COM O VAZIO NO GRAPHIC NOVEL *SANDMAN*, DE NEIL GAIMAN

Willian André *
Cleverson de Lima **

Resumo: Este trabalho tem por objetivo refletir sobre certa relação que se estabelece entre o homem e um vazio que por vezes o assalta, pondo em xeque as construções que conferem sentido à sua existência. Tais reflexões são motivadas pelo enredo do graphic novel *Sandman*, de Neil Gaiman. Versão antropomorfizada de um dos grandes patrimônios culturais da humanidade, o protagonista da referida obra, Sonho, vive em constante busca por motivos que lhe tragam sentido à vida. Com o suporte de alguns escritos de Camus, Kierkegaard e Rosset, pretendemos, por meio da análise de dois episódios específicos vividos pelo personagem, demonstrar de que forma se dá seu constante embate com o nada que precede todas as coisas.

Palavras-chave: Neil Gaiman. *Sandman*. Filosofia. Vazio.

TWO DIALOGUES WITH DEATH: THE CLASH WITH EMPTINESS IN THE GRAPHIC NOVEL *SANDMAN*, BY NEIL GAIMAN

Abstract: This work aims at building a reflection about the relation between man and an emptiness that sometimes surrounds him, overcoming the constructions that give meaning to his existence. Such reflections are motivated by Neil Gaiman's graphic novel *Sandman*. Its protagonist, Dream – an anthropomorphic version of one of humanity's greater cultural heritages –, lives in a constant quest for reasons to give meaning to his life. Supported by some texts by Camus, Kierkegaard and Rosset, and based on two specific episodes played by Dream, we hope to demonstrate his constant clash with the nothing that precedes everything.

Keywords: Neil Gaiman. *Sandman*. Philosophy. Emptiness.

Tédio – Nada é mais insuportável ao homem do que um repouso total, sem paixões, sem negócios, sem distrações, sem atividade. Sente então seu nada, seu abandono, sua insuficiência, sua dependência, sua impotência, seu vazio. Incontinenti subirá do fundo de sua alma o tédio, o negrume, a tristeza, a pena, o despeito, o desespero. (Pascal – Pensamentos).

Objetivos: essa é a busca principal da humanidade. Encontrar algo a que valha a pena se dedicar. Uma forma de passar o tempo. Uma razão para se levantar a cada nova manhã e continuar vivendo. Uma causa. Uma explicação. Um motivo. Aqueles que não o encontram, definham e perdem sua existência. Desmoronam ante a evidência de um nada que é sufocante demais para ser negligenciado. Caminham rumo à própria destruição.

De forma breve, estas linhas resumem o teor da complexa narrativa que se

desenvolve nas páginas do graphic novel *Sandman*, escrito por Neil Gaiman. Ao longo das 75 edições que o compõem, acompanhamos as aventuras de seu protagonista, Sonho, constantemente procurando razões para viver, ora atrelando-as aos outros personagens que integram a história, ora motivado por suas próprias tentativas de autoconhecimento.

Buscando suporte em alguns autores que, de alguma forma, já refletiram sobre o constante comércio que se estabelece entre o homem e certa sensação de vazio que o cerca, objetivamos, neste breve estudo, verificar de que forma esse embate com o nada precedente a todas as coisas aparece configurado em *Sandman*. Como se trata de uma obra extensa, dois episódios específicos serão aqui selecionados, por parecerem-nos bastante emblemáticos daquilo que pretendemos demonstrar. Antes de chegar a esses dois episódios, no entanto, alguns apontamentos sobre o enredo do graphic novel parecem-nos pertinentes.

Sonho é uma entidade imortal maior que os deuses, e, assim como estes, possuidor de muitas características humanas. Junto de seus irmãos, ele compõe o grupo dos Perpétuos: Destino, Morte, Destruição, Sonho, Desejo, Desespero e Delírio. Como os nomes fazem pressupor, cada uma dessas entidades corresponde a uma versão antropomorfizada daquilo que entendemos por *sonho*, *destino*, *morte* etc. Por falta de nome mais adequado, a estes chamaremos “patrimônios humanos”.

O protagonista de *Sandman*, portanto, representa aquilo que filosoficamente, cientificamente, socialmente, psicologicamente, culturalmente etc., entendemos por *sonho*. Ao mesmo tempo, todavia, ele é um ser com aspecto humano, com características bem particulares que lhe conferem identidade: trata-se de uma figura alta e magra, extremamente pálida, que aparece sempre vestindo roupas escuras (Figura 1). Muitos dos aspectos visuais nele encontrados, desde a escolha das vestes até o corte de cabelo, inevitavelmente remetem a certa identidade visual adotada pela cultura ocidental durante a década de 80, em que boa parte do graphic novel foi produzida. Conforme as palavras do próprio Gaiman, em uma de suas primeiras descrições do personagem, Sonho, em geral, “é visto como um homem jovem bem alto com cabelo negro bem comprido e olhos estranhos (...); ele é esbelto e intenso. Ele usa preto (...). Costuma usar sobretudos pretos, camisetas pretas, jeans pretos” (GAIMAN, 2010, p. 548).



Figura 1: Sonho e seu corvo, Matthew. Releitura feita por Cleverson de Lima com base na arte de Shawn McManus, Brian Talbot e Stan Woch.

Na primeira edição de *Sandman*, uma seita envolvida com magia negra almejando a imortalidade traça um plano para capturar a Morte: subjuguando aquela que representa a *morte* em todos os seus aspectos, acreditam poder escapar do destino reservado a todos os seres vivos. Os planos, todavia, não são bem-sucedidos, e, em vez de capturar a Ceifadeira, eles acabam por aprisionar Sonho. A captura traz consequências para a humanidade: assim como as pessoas deixariam de morrer se a Morte não pudesse executar suas funções, a captura de Sonho faz com que muitas pessoas caiam em um estado de sonambulismo profundo, às vezes sem que possam sonhar, às vezes mergulhando em um sonho inacabável. O surto é chamado de “Doença do sono”. Por conta do contexto sócio-histórico – a captura de Sonho ocorre exatamente no dia 10 de junho de 1916 –, especula-se uma possível relação entre a nova doença e os horrores da I Guerra Mundial, mas seus efeitos são muito mais abrangentes, atingindo pessoas que de forma alguma estavam relacionadas ao conflito.

Apesar de todo o contexto traçado, não nos interessam aqui as consequências que a captura do personagem causam à humanidade, mas sim a forma como ele próprio encara sua clausura: Sonho é mantido em cárcere por mais de setenta anos. Durante esse tempo, ele cria uma motivação para a sua existência. Alimentando o ódio contra seus captores, ele objetiva vingança: “Assisto ao meu captor envelhecer e morrer. Não encontro satisfação nisso. Ainda estou aqui. Esperando” (GAIMAN, 2010, p. 31).

Paciente, pois imortal, o personagem espera. À sua imortalidade, todavia,

como já observamos, são atreladas muitas características humanas. Sentimentos tais como raiva, desejo e arrogância são constantes na constituição de sua personalidade, e aquilo que a princípio seria uma dádiva – viver perpetuamente – acaba se configurando como seu grande problema existencial: como ocupar um tempo que nunca acaba? Embora seja uma espécie de deus, sua visão sobre o mundo é bastante humana, tornando necessária a criação de artifícios que o distraiam durante eras.

Dessa maneira, chegamos ao primeiro episódio sobre o qual desejamos nos ater com maior cuidado: apesar do problema evidente representado pelo cárcere, os mais de setenta anos de prisão levam Sonho a ter uma razão para continuar existindo. Depois de conseguir se libertar, ele perpetra sua vingança e recupera seu *status* de “Senhor dos sonhos”, fazendo com que todas as pessoas voltem a dormir e sonhar normalmente. Mas e depois? Na oitava edição do graphic novel, chamada “O som de suas asas”, o personagem aparece numa praça, alimentando pombos com migalhas de pão (Figura 2). Seu semblante é pesado. Ao seu lado, subitamente, aparece a Morte, sua irmã, e ele revela a ela sua falta de motivação:

Quando aqueles caras me capturaram e me aprisionaram naquela caixa, eu só pensava numa coisa: vingança. Quando finalmente consegui me libertar, meu captor original já havia deixado o mundo dos mortais, e eu me vinguei de seu filho. A sensação foi... razoável, suponho. Mas não me pareceu tão... satisfatória... quanto eu esperava. Nesse ínterim, meu mundo de sonhos desmoronou. Eu precisei de minhas ferramentas, roubadas havia muito tempo e que estavam espalhadas pelo mundo. Uma a uma, elas foram encontradas. (...) Sabe... até esse momento, eu estava motivado. Tinha uma missão verdadeira, um propósito além da minha função... e, então, de repente, a missão chegou ao fim. (GAIMAN, 2010, p. 213-214).

Mesmo possuindo uma função na ordem do universo, Sonho necessita de algo a mais para fazê-lo “existir”. A ausência desse algo a mais o torna consciente do vazio que precisa ser preenchido: “Eu me senti... exaurido. Decepcionado. Abatido. Faz sentido pra você? Eu tinha certeza de que, assim que tivesse tudo de volta, voltaria a me sentir bem, mas, por dentro, eu me sinto pior do que no começo. Não sinto nada.” (GAIMAN, 2010, p. 214).



Figura 2: Sonho senta-se numa praça para alimentar os pombos. Releitura feita por Cleverson de Lima com base na arte de Mike Dringenberg e Malcolm Jones III.

Em *O mito de Sísifo* (1942), Albert Camus reflete sobre a súbita consciência que pode nos assaltar em relação à falta de sentido das coisas. Conforme o autor, vivemos, via de regra, num emaranhado de sistemas e construções que provêm sentido à existência: criamos as instituições mais diversas, pautamos nossa vida em regras, relacionamo-nos com outras pessoas, acreditamos que há um porquê, uma razão para tudo que acontece e para tudo que fazemos. Acreditamos, enfim, que estamos dirigindo nossas vidas.

“Numa esquina qualquer”, todavia, “o sentimento do absurdo pode bater no rosto de um homem qualquer” (CAMUS, 2008, p. 25). Esse “tapa” do absurdo implica na percepção de que toda a justificativa da existência é uma invenção: uma forma de torná-la suportável. Perceber o absurdo é perceber que não há, de fato, sentido profundo nas coisas, como disse Alberto Caeiro em seu *O Guardador de rebanhos* (1925): “O único sentido íntimo das cousas / É elas não terem sentido íntimo nenhum.” (PESSOA, 2006, p. 207). Camus faz coro com o poeta português:

“A característica do homem absurdo é não acreditar no sentido profundo das coisas.” (CAMUS, 2008, p. 85-86). Diante desse impasse, desmoronam todas as certezas e explicações. Nossos cenários começam a desabar:

Cenários desabarem é coisa que acontece. Acordar, bonde, quatro horas no escritório ou na fábrica, almoço, bonde, quatro horas de trabalho, jantar, sono e segunda terça quarta quinta sexta e sábado no mesmo ritmo, um percurso que transcorre sem problemas a maior parte do tempo. Um belo dia, surge o “por quê” e tudo começa a entrar numa lassidão tingida de assombro. (CAMUS, 2008, p. 27).

Dar-se conta do vazio desconcertante que precede todas as explicações, portanto, é como ver a existência mergulhando aos poucos em uma “lassidão tingida de assombro”. É transformar cada uma de nossas verdades em metáforas, como observa Friedrich Nietzsche em “Acerca da verdade e da mentira no sentido extramoral” (1873): “Julgamos saber algo das próprias coisas quando falamos de árvores, cores, neve e flores e, no entanto, não dispomos senão de metáforas das coisas que não correspondem de forma alguma às essencialidades primordiais” (NIETZSCHE, 1997, p. 219-220). Em outras palavras, construir uma explicação para o mundo é querer dar nome àquilo que não possui nome. É acreditar que somos capazes de tornar familiar algo que de forma alguma conhecemos:

Pensar é antes de mais nada querer criar um mundo (ou limitar o próprio, o que dá no mesmo). É partir do desacordo fundamental que separa o homem de sua experiência, para encontrar um terreno de entendimento segundo a sua nostalgia, um universo engessado de razões ou iluminado por analogias que permita resolver o divórcio insuportável. (CAMUS, 2008, p. 114-115).

Pois bem: aceitar a parcialidade, o caráter de “constructo”, de nosso conhecimento é aceitar que vivemos em desacordo – um “desacordo fundamental”, diz Camus – com nossa própria existência. É nesses termos que pensamos a condição do protagonista de *Sandman*: Sonho, no auge de sua imortalidade, é, na verdade, tão humano quanto qualquer outro ser humano. E talvez pior: é um homem que se deu conta do “divórcio insuportável” que se coloca entre ele e aquilo tudo que o cerca. Ou, para lembrar uma metáfora cara a Camus: Sonho é como o ator divorciado de seu cenário. É por isso que, depois de encerrar sua busca por vingança, ele se sente vazio. Diante de todas as impossibilidades trazidas por esse “divórcio insuportável”, como lidar com o existir? Camus observa que, para aquele

que percebe o absurdo das coisas, o suicídio não é uma solução possível. E não o é justamente por “representar” uma solução: uma existência absurda não permite soluções. Deve ficar para sempre suspensa. Para sempre absurda.

Ora, se subitamente entendo que tudo aquilo em que acreditava é uma mentira, nada mais “racional” do que dar cabo de minha própria vida: esse é o caminho mais lógico. O homem absurdo, todavia, deve se opor à lógica (no sentido de ultrapassá-la, e não de negá-la) em todas as suas instâncias: “À sua maneira, o suicídio resolve o absurdo. Ele o arrasta para a própria morte. Mas eu sei que, para manter-se, o absurdo não pode ser resolvido. Recusa o suicídio na medida em que é ao mesmo tempo consciência e recusa da morte” (CAMUS, 2008, p. 66). No momento em que buscar a morte torna-se algo “natural”, plausível, essa busca será recusada pelo homem absurdo de Camus.

Para Sonho, todavia, não é assim tão fácil. O segundo episódio de *Sandman* sobre o qual gostaríamos de deitar olhos é o trecho da narrativa que se estende da edição 41 até a 49, e que aparece sob um título paradoxal, se consideramos que trata de personagens imortais: “Vidas breves”. No início do episódio, encontramos Sonho sofrendo por uma desilusão amorosa: ao apaixonar-se por uma humana, o personagem havia novamente encontrado uma razão para existir, uma forma de passar o tempo. O objeto de suas recentes afeições, todavia, o deixara e ele voltara a sentir o vazio a espreitá-lo. Súbito, ele recebe a visita de uma de suas irmãs: Delírio, a mais jovem dentre os Perpétuos. Del, como é chamada por seus irmãos, vem até Sonho para pedir sua ajuda: há algum tempo, Destruição, outro membro da família, havia ido embora sem dar notícias, e desde então estava ausente. Sentindo a falta do irmão, Delírio deseja partir em sua procura, e convida Sonho para acompanhá-la. O protagonista, vendo nessa busca uma forma de se distrair, de voltar a ter “algo a mais” para fazer, aceita o convite de Delírio, e ambos iniciam uma busca por Destruição.

Aqui devemos abrir um parêntese: Sonho, a versão antropomórfica do *sonho*, não está apenas partindo em busca de um personagem chamado Destruição. Ao comentar a jornada empreendida pelo personagem, Desespero, sua irmã, reflete: “Não se pode procurar Destruição e voltar ileso” (GAIMAN, 2007, p. 228). A analogia é óbvia: Sonho, ao aceitar o convite de Delírio, parte em direção a sua própria *destruição*. É justamente nesse episódio que tem início a série de eventos que culminará com a morte do personagem, ao final da narrativa. E essa série de

eventos, a entendemos aqui como algo consentido, como se tivesse sido “planejado”: Sonho já não é mais capaz de viver cercado de vazio e cheio de vazio dentro de si. Já não é mais capaz de criar objetivos sobre objetivos, de construir metáforas e vê-las desabar. Diferente do homem absurdo de Camus, que deve viver a cada dia o divórcio insuportável, Sonho quer desistir. Como observa Desejo, outra de suas irmãs, “era como um desastre prestes a acontecer” (GAIMAN, 2007, p. 228).

Clément Rosset, em *Le monde et ses remèdes* (1962), reflete – ecoando as palavras de Camus – sobre o silêncio do mundo: “Preso em si mesmo, tal como se apresenta na intuição do doar-se, o mundo é *mudo*. O silêncio do mundo é provavelmente a fonte principal da angústia diante da doação da qual derivam as construções morais”¹ (ROSSET, 2000, p. 47). O autor observa ainda que “o silêncio é fundamento universal de todas as coisas”, e se nos apresenta de forma bruta, não lapidada. Para fugir a essa rispidez, fazemos barulho. Criamos nossas instituições e sistemas, nossa moral e costumes, a família, o trabalho, Deus, a ciência. Em última instância, criamos uma linguagem para representar o universo que nos cerca.

Dar-se conta das limitações dessa linguagem e perceber o mundo mergulhado em um silêncio inatingível é tornar-se angustiado. Como podemos ver, Rosset aponta o silêncio como a provável principal fonte da angústia. Sören Kierkegaard, um dos primeiros autores que procurou refletir sobre o tema, propõe algo semelhante. Em *O conceito de angústia* (1844), assinado pelo heterônimo Vigilius Haufniensis, o autor dinamarquês observa: “Perguntando mais de perto qual é a finalidade da angústia, deve retrucar-se, neste ponto como sempre, que é um nada. A angústia e o nada jamais deixam de se equivaler” (KIERKEGAARD, 2007, p. 112). A angústia e o nada, nos diz o autor, se equivalem. E a certa ideia de nada podemos também vincular o silêncio. E ainda o vazio, a falta, a ausência. Em outras palavras, perceber o silêncio do mundo é perceber o vazio inerente a todas as coisas, o nada que precede a criação de todas as metáforas, o absurdo de uma existência que escapa a todas as explicações. É por isso que Sonho, ao sentar-se na praça para alimentar os pombos, diz a sua irmã que se sente vazio, que não sente nada.

A busca por Destruição, de certa forma, é bem-sucedida: Sonho e Delírio o encontram, permanecem algum tempo junto dele, mas ele se recusa a voltar para a família. Para poder encontrá-lo, Sonho vê-se obrigado a tirar a vida de seu filho, Orfeu. Ecoando temas da tragédia grega, as Moiras, responsáveis por tecer o fio da

vida dos indivíduos, passam a perseguir o protagonista para vingar o sangue derramado. A busca, por fim, termina com a morte do Senhor dos sonhos.

Pouco antes do fim, o personagem deixa claro o quanto foram intencionais as ações que o levaram a um desfecho trágico: “Nós fazemos escolhas. Ninguém pode viver nossas vidas por nós. E devemos encarar e aceitar as conseqüências de nossos atos” (GAIMAN, 2008, p. 318). Algum tempo depois, Morte vem lhe fazer companhia. Ao chegar, encontra-o à beira de um abismo (Figura 3), e pergunta o que ele está fazendo.

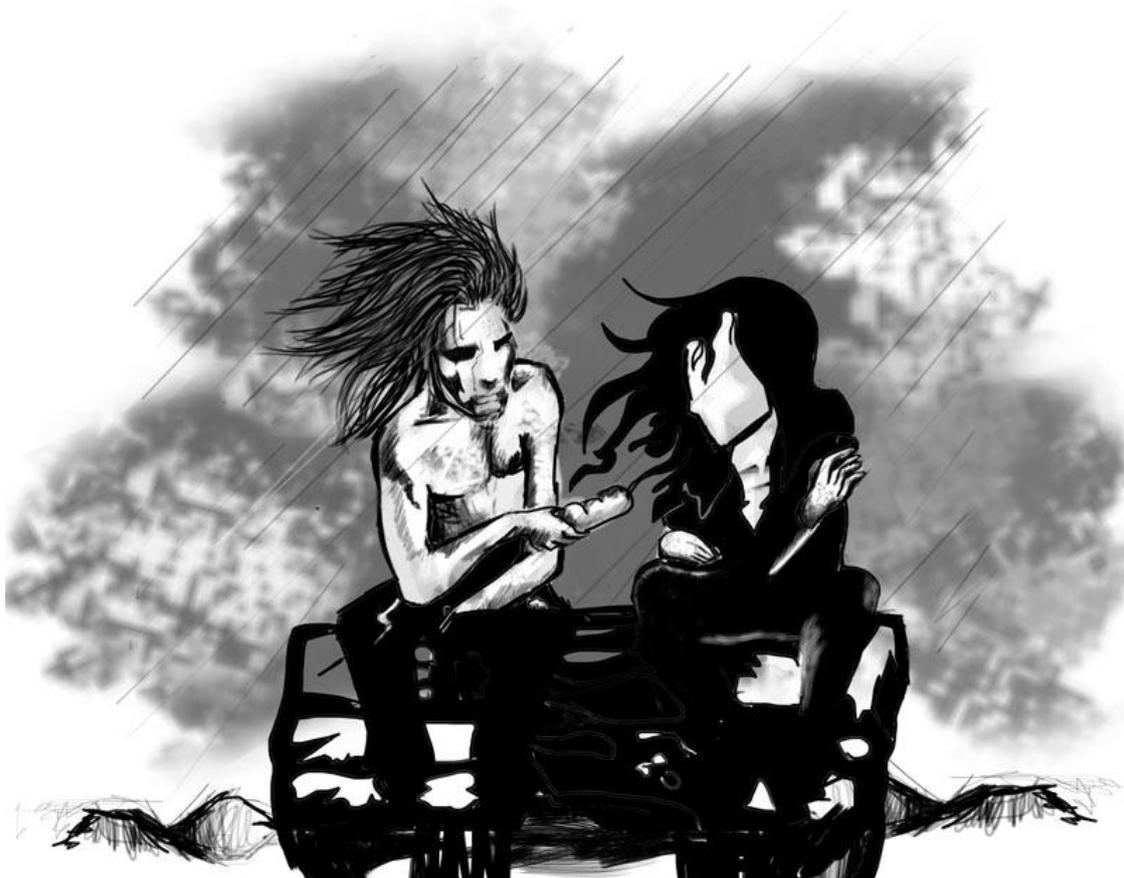


Figura 3: Próximo do fim, Sonho senta-se com Morte à beira do abismo, retomando o diálogo travado nas primeiras edições do graphic novel. Releitura feita por Cleverson de Lima com base na arte de Hempel et al.

Ele responde que está esperando por ela. Diante da decisão do personagem de abandonar sua própria existência, Morte lamenta: “Você é estranho, meu irmão. Não conheço ninguém tão direto e tortuoso ao mesmo tempo” (GAIMAN, 2008, p. 327). A contradição contida na expressão melancólica da personagem só faz reforçar mais ainda a humanidade do ser diante dela: Sonho é, ao mesmo tempo, direto e tortuoso, tanto quanto qualquer outro ser humano. A imagem do abismo,

bastante explorada nesse trecho, é cara às reflexões de Kierkegaard sobre a angústia:

A angústia pode ser comparada à vertigem. Quando o olhar imerge em um abismo, existe uma vertigem que nos chega tanto do olhar como do abismo, visto que nos seria impossível deixar de o encarar. Esta é a angústia, vertigem da liberdade, que surge quando, ao desejar o espírito estabelecer a síntese, a liberdade imerge o olhar no abismo das suas possibilidades e agarra-se à finitude para não soçobrar. (KIERKEGAARD, 2007, p. 74).

O abismo é o *Ab-grund*: a falta de fundamento, a ausência de um chão sólido sobre o qual podemos construir nossos caminhos. Trata-se, provavelmente, da imagem mais acertada para se pensar a ausência, a falta, o vazio, o silêncio. E é diante desse silêncio ríspido que Sonho se encontra com sua *morte*. Sob a chuva fria, em companhia de sua irmã, ele se prostra diante do inominável, e admite ser incapaz de “ir além”: “Estou cansado, minha irmã. Muito cansado” (GAIMAN, 2008, p. 324).

O diálogo final entre Morte e Sonho constitui a última aparição deste no graphic novel, e retoma o primeiro diálogo sobre o qual aqui escrevemos, quando o personagem alimentava os pombos na praça e dizia para a irmã que se sentia vazio. Esta retomada nos permite vislumbrar a coerência narrativa apresentada por Gaiman em *Sandman*: o tédio que se anunciava nas primeiras linhas da obra toma ares trágicos em seu desfecho. O vazio que era vislumbrado antes é agora vislumbrado com evidência ainda maior. Lembrando-nos das palavras de Desejo – “era como um desastre prestes a acontecer” (GAIMAN, 2007, p. 228) –, podemos até arriscar a afirmação de que tudo o que aconteceu a partir da busca de Sonho por Destrução já era previsto em “O bater de suas asas”, quando o personagem revelou sua falta de motivação. Reforça tal impressão a leitura do trecho abaixo, também retirado de “O bater de suas asas”:

Eu me indago a respeito da humanidade. A atitude das pessoas para com a dádiva de minha irmã é tão estranha. Por que elas temem as Terras sem Sol? É tão natural morrer quanto nascer. Mas todos têm medo dela. Angustiam-se. Inutilmente, tentam aplacá-la. Eles não a amam. Muitos milhares de anos atrás, ouvi uma canção num sonho, uma música mortal que celebrava sua dádiva. Eu ainda me lembro. “Hoje a morte está diante de mim: Como a recuperação de um doente, Como adentrar um jardim após a doença. Hoje a morte está diante de mim: Como o aroma da mirra, Como velejar num dia de

brisa agradável. Hoje a morte está diante de mim: Como o curso de um riacho, Como um homem que torna para casa depois da batalha no mar. Hoje a morte está diante de mim: Como o lar que um homem anseia rever, depois de muitos anos no cativoiro.” Esse poeta esquecido entendia suas dádivas. (GAIMAN, 2010, p. 225-226).

Essas palavras possuem um teor de elogio à morte. Já no início do graphic novel, portanto, Sonho parecia prever que em breve morreria. Em última instância, afinal, dizer que o homem encontra-se em constante comércio com o nada que precede todas as coisas é dizer que ele trava um constante comércio com sua finitude: com a consciência de que irá acabar. A morte é o problema maior que repousa sob todas as coisas. Se o *abismo*, como observamos, é a imagem mais acertada para se pensar o vazio, a *morte* é talvez o estado em que esse vazio se faz mais evidente.

Da forma como pensamos aqui, essas noções – morte, vazio, abismo, nada – caminham por sentidos muito próximos. E Gaiman, flertando com tais noções, apresenta-nos uma narrativa sobre um personagem imortal que é ainda maior que os deuses. E sua história sobre esse personagem que não é humano também é, ao mesmo tempo, um tratado sobre o que a arte pode captar de mais humano em cada um de nós: a enigmática e espinhosa relação entre o homem e o vazio. O embate entre o silêncio inescrutável do mundo e o barulho que, angustiados, fazemos para quebrar esse silêncio.

Notas

* Willian André é mestre em Letras – Estudos Literários pela UEL. Atualmente, é aluno de Doutorado no programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Estadual de Londrina, desenvolvendo pesquisa sobre as obras de Hilda Hilst e Samuel Beckett. É também editor-chefe do periódico *Estação Literária*. E-mail: willianandreh@hotmail.com

** Cleverson de Lima é graduado em Marketing pela FATEC, graduando em Letras – Português/Inglês pela UNESPAR/FECILCAM e pós-graduando em Cinema e Linguagem Audiovisual pela UGF. E-mail: akeryus@hotmail.com

¹ A tradução apresentada é nossa. Segue o original: “Pris en lui-même, tel qu’il se présente dans l’intuition du donné, le monde est *muet*. Le silence du monde est probablement la source principale de l’angoisse face au donné dont dérivent les constructions morales”.

Referências

CAMUS, Albert. **O mito de Sísifo**. Tradução: Ari Roitman e Paulina Watch. 6 ed. Rio de Janeiro / São Paulo: Record, 2008.

GAIMAN, Neil. **Sandman**: vidas breves, volume 7. Tradução: Daniel Pellizzari. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2007.

_____. **Sandman**: entes queridos, volume 9. Tradução: Daniel Pellizzari. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2008.

_____. **Sandman**: versão definitiva. Tradução: Jotapê Martins e Fabiano Denardin. Barueri: Panini Books, 2010.

KIERKEGAARD, Sören Aabye. **O conceito de Angústia**. Tradução: Eduardo Nunes Fonseca e Torrieri Guimarães. São Paulo: Hemus, 2007.

NIETZSCHE, Friedrich Wilhelm. Acerca da verdade e da mentira no sentido extramoral. In: **Obras escolhidas de Friedrich Nietzsche, vol. I**. Tradução: Helga Hock Quadrado. Lisboa: Relógio de Água, 1997, p. 215-232.

PESSOA, Fernando. Poemas completos de Alberto Caeiro. In: _____. **Obra poética**. 3 ed. Rio de Janeiro: Editora Nova Aguilar, 2006.

ROSSET, Clément. **Le monde et ses remèdes**. 2 ed. Paris: Presses Universitaires de France, 2000.

Recebido em: maio de 2012.

Aprovado em: julho de 2012.