



PAULA, Anna Beatriz; OLIVEIRA, Gabriel Cerqueira de. De moldador a mediador: autoridade narrativa e pós-modernismo em *Sandman*. *Revista Épicas*. N. 19 – jun 26, p.154-163.

DOI: <http://dx.doi.org/10.47044/2527-080X.2026.v19.154163>

DE MOLDADOR A MEDIADOR: AUTORIDADE NARRATIVA E PÓS-MODERNISMO EM SANDMAN

FROM SHAPER TO MEDIATOR: NARRATIVE AUTHORITY AND POSTMODERNISM IN SANDMAN

Anna Beatriz Paula (UFPR)¹

Gabriel Cerqueira de Oliveira (UFPR)²

Resumo: O presente texto resulta da pesquisa de iniciação científica intitulada “Entre o real e o fantástico: pós-modernismo em *Sandman*, de Neil Gaiman”, através da qual buscou-se investigar como, valendo-se de matéria épica, a construção desta *graphic novel* dinamiza marcadores da poética do pós-modernismo (Hutcheon, 1991), especialmente o que tange à metaficção historiográfica, ao revisionismo histórico e à transformação da função do protagonista enquanto narrador onipotente de uma história única. Em um segundo momento, o estudo analisou como a *graphic novel* constitui também um exemplo de fantasia subversiva, conforme proposto por Rosemary Jackson (1981). Interessa demonstrar como a transformação do protagonista da obra concentra esses três elementos na medida em que ele, Sandman, deixa de ser um moldador para ser um mediador de narrativas de outras personagens que passam a ser responsáveis por suas próprias histórias.

Palavras-chave: Graphic novel, Sandman, moldador, mediador.

ABSTRACT: This text stems from an undergraduate research project titled “Between the Real and the Fantastic: Postmodernism in Neil Gaiman’s *Sandman*, which sought to investigate how the graphic novel’s construction—drawing upon epic material—activates key markers of postmodern poetics (Hutcheon, 1991). Attention is paid to historiographic metafiction, historical revisionism, and the transformation of the protagonist’s role from the omnipotent narrator of a singular story. Subsequently, the study analyzed how the graphic novel serves as an example of subversive fantasy, as defined by Rosemary Jackson (1981). The aim is to demonstrate how the protagonist’s transformation encapsulates these three elements: Sandman shifts from being a shaper of narratives to a mediator of stories belonging to other characters, who thereby become responsible for their own narratives.

Keywords: Graphic novel, Sandman, shaper, mediator.

¹ Anna Beatriz da Silveira Paula. Professora Associada da Universidade Federal do Paraná; membro do CIMEEP; pesquisadora do Núcleo de Estudos de Gênero da UFPR.

² Gabriel Cerqueira de Oliveira. Discente do Curso de Graduação em Letras-Inglês da Universidade Federal do Paraná; pesquisador temporário do Núcleo de Estudos de Gênero da UFPR.

Introdução

Criada por Neil Gaiman em parceria com Sam Kieth e Mike Dringenberg, a *graphic novel* ***Sandman*** foi publicada originalmente nos Estados Unidos, entre 1989 e 1996, compondo um total de 75 volumes – agrupados em 13 arcos - que eram lançados mensalmente pelo selo Vertigo, da DC Comics. Recebeu mais de 26 prêmios Eisner, o equivalente ao Oscar dos Quadrinhos, por diversas categorias. O volume 19, intitulado “Sonhos de uma noite de verão” foi a primeira história em quadrinhos (HQ) a receber o World Fantasy Award de melhor conto, em 1991, sendo que esta premiação destinava-se, exclusivamente, a textos literários. Ao longo dos anos contou com diferentes ilustradores, mas Sam Kieth foi o primeiro e responsável pelo visual marcante do protagonista.



Imagem 1: Reprodução/DC Comics

Sandman retrata a trajetória de seu personagem homônimo³, considerada uma saga em que o protagonista busca sua redenção diante de “erros” cometidos em relação à humanidade. Sendo a personificação da ideia de Sonho, Sandman recebe outros nomes ao longo da obra, Sonho, Morpheus, Oneiros, Moldador, Kaj’Ckul, entre outros, sempre mantendo a referência de Mestre dos Sonhos na medida em que sua competência está em conceder a capacidade de sonhar e de criar a todos os seres vivos do mundo. Ao seu lado estão seus seis irmãos — Destino, Morte, Desejo, Desespero, Delírio (anteriormente Deleite) e Destruição — e, juntos, eles formam os Perpétuos, a personificação metafísica desses conceitos intrínsecos à natureza humana. Em uma das muitas histórias da *graphic novel*, um dos Perpétuos, Destruição, descreve a si mesmo e a seus irmãos como “meros padrões. Os Perpétuos são ideias. Os Perpétuos são funções de onda. Os Perpétuos são motivos recorrentes. (...) E até mesmo nossas existências são breves e limitadas. Nenhum de nós durará mais do que esta versão do Universo” (Gaiman, 1995, p. 16, tradução minha).

³ Neste texto, optou-se por usar negrito e itálico quando o nome se referir à *graphic novel*.

Essa estrutura geral da obra oferece informações suficientes para reconhecer a presença de matéria épica, aqui tomada a partir da pesquisa de Anazildo Vasconcelos da Silva, que a define como uma articulação entre as dimensões real e mítica, conforme caracterizado no seguinte excerto:

A matéria épica é uma unidade articulatória que se constitui a partir da fusão de um feito histórico com uma aderência mítica, a qual exerce sobre o mesmo uma ação desrealizadora. Quanto mais profunda for a desrealização imposta ao fato histórico, mais abrangente será a integração da aderência mítica e mais impressivo o efeito do maravilhoso que monumentaliza o relato épico. (Silva, 2020, p.29)

Essa fusão será explorada por Gaiman que aprofundará essa ação desrealizadora através da construção das narrativas míticas que atravessam a obra como um todo, mas também ao desestabilizar essas mesmas narrativas quando da formulação de críticas profundas a comportamentos e atitudes de personagens humanas simples, mas principalmente daquelas personagens históricas que ocupariam um lugar de privilégio.

Este estudo concentra-se inicialmente em investigar, em **Sandman**, as características poéticas do pós-modernismo utilizando o conto "Augustus" (1991) para demonstrar o revisionismo histórico como estratégia crítica a discursos hegemônicos. Em um segundo momento, o estudo analisa como a *graphic novel* constitui também um exemplo de fantasia subversiva, conforme proposto por Rosemary Jackson (1981). Esta segunda etapa da pesquisa buscou estabelecer a *graphic novel* Sandman como um exemplo de fantasia subversiva que confere agência às chamadas vozes excêntricas (Hutcheon) do pós-modernismo. Nesse sentido, a história "Três Setembro e um Janeiro" (1991) foi selecionada para ilustrar como a fantasia pode ser utilizada para subverter convenções sociais, indo ao encontro do questionamento pós-modernista de verdades absolutas. Por fim, para verificar a ruptura que a obra promove em relação a estruturas essencialistas, a pesquisa concentrou-se em certas reinterpretações críticas de mitologias presentes na série, dando enfoque o mito grego de Orfeu e Eurídice. Dessa maneira, buscou-se analisar como as narrativas mitológicas atuam como catalisadoras da transformação vivida pelo personagem Sandman ao longo da *graphic novel*.

A poética pós-modernista em Sandman

Dada a importância de compreender não apenas a episteme que norteia o período em que a *graphic novel* ganhou forma, mas também as estruturas poéticas desse momento artístico, a primeira leitura fundamental para a pesquisa sobre Sandman centrou-se na obra de Linda Hutcheon, **Poética do Pós-modernismo** (1991). Em seu trabalho, a autora busca identificar as estruturas estéticas e ideológicas que caracterizam o movimento artístico pós-moderno. Primeiramente, ela reconhece que tal tarefa não é tão simples quanto parece, visto que não existe uma essência totalizante para um movimento que questiona verdades absolutas e parodia demarcações sócio-históricas. Segundo a autora, "o pós-modernismo constitui, no mínimo, uma força problemática em nossa cultura atual: ele levanta questões sobre (ou problematiza) o senso comum e o 'natural'. Mas nunca oferece respostas que vão além do provisório e daquilo que é

contextual e situacionalmente determinado (e limitado)” (Hutcheon, 1991, p. 13). Nesse sentido, é possível traçar um paralelo com a segunda leitura fundamental da pesquisa — a teoria da fantasia subversiva de Rosemary Jackson (1981) — a qual não busca construir novas estruturas para substituir as anteriores do modo literário fantástico, mas sim questionar e opor-se aos seus padrões vigentes para problematizar a cultura em um movimento de transição; essa seria a aproximação mais próxima que poderíamos ter de uma “essência do pós-modernismo”.

Assim, Hutcheon postula que a forma literária que melhor encarna a poética pós-moderna seria a metaficção historiográfica, que utiliza eventos e personagens históricos para questionar a própria noção de verdade histórica e a essência do ser humano enquanto tal. Isso significa que, por meio da metaficção historiográfica, desafia-se “a noção de um sujeito masculino transcendental como fonte exclusiva e autônoma de sentido” (Hutcheon, 1991, p. 220). É a partir dessa contestação — e também em complemento a ela — que as chamadas vozes excêntricas do pós-modernismo, isto é, as epistemes situadas à margem da centralidade sócio-histórica, ganham destaque na crítica literária. Assim, Hutcheon afirma que “[a] preocupação do século XVIII com a mentira e a falsidade transforma-se em uma preocupação pós-moderna com a multiplicidade e a dispersão da(s) verdade(s) — verdade(s) que remetem à especificidade de lugar e cultura” (Hutcheon, 1991, p. 145).

Essa preocupação foi identificada na leitura de uma das histórias da série de quadrinhos **Sandman**. A história “Augustus” (1991), presente na compilação “Fábulas e Reflexões” (2022), destaca-se por analisar uma suposta verdade acerca do padrão de comportamento masculino da época em que a narrativa se desenrola. Nela, uma figura histórica é apresentada em uma condição discursiva relacionada aos padrões normativos de masculinidade de seu tempo e contexto histórico; sua diegese é estruturada de modo a colocar à prova noções totalizantes de masculinidade e liderança, expondo a fragilidade física e psicológica que tende a ser suprimida nas narrativas heroicas clássicas.

Na história em questão, o anão Lycius é convocado para uma audiência com César Augusto, o imperador romano, que lhe pede ajuda para misturar-se ao povo romano disfarçado de mendigo. No decorrer da trama, revela-se que Sandman, o Senhor dos Sonhos, recomendou a César Augusto tal empreitada para que, longe da nobreza e do olhar dos deuses, ele pudesse refletir sobre como apaziguar a divindade que temia e que lhe tirava o sono. Ao longo da HQ, o leitor descobre que esse “deus” é o tio de César Augusto, Júlio César, que abusara sexualmente do sobrinho quando este era apenas um adolescente; tal trauma levou-o a compensar sua passividade forçada tornando-se o clássico imperador romano que, gerando mais violência a partir dessa agressão, expandiu o império até as fronteiras do mundo. Assim, ao afastar-se do olhar dos deuses e de suas lembranças traumáticas, César Augusto pôde decidir interromper a expansão do império, libertando-se da opressão do tio, que o aprisionava nessa performatividade violenta.

Dessa forma, por meio dessa história, a *graphic novel* questiona a noção abrangente de masculinidade e a performatividade dela esperada, ao mesmo tempo que cria uma diegese que se estrutura

em torno da metaficção historiográfica ao utilizar figuras históricas para reconfigurar as narrativas sociais estabelecidas por elas mesmas.

Sandman como fantasia subversiva

Rosemary Jackson, em *Fantasy: The Literature of Subversion* (1981), escrito por Rosemary Jackson guiou a pesquisa em direção a um de seus objetivos centrais: identificar o aspecto subversivo da fantasia construída em *Sandman* como um meio de revisitar e elaborar releituras de narrativas totalizantes e limitadoras. Nesse sentido, a teoria proposta por Jackson dialoga frutiferamente com as histórias da série *Sandman*, visto que Gaiman trabalha o fantástico como um modo literário que serve de veículo para desejos humanos reprimidos. Baseando-se em uma de suas características definidoras de que "a fantasia, com sua tendência a dissolver estruturas, (...) rejeita a diferença, a distinção, a homogeneidade, a redução, as formas discretas" (Jackson, 2009, p. 42, tradução nossa), a teoria de Jackson pressupõe que esses desejos, quando expostos e discutidos, têm o potencial de questionar as estruturas sociais vigentes. Além disso, Jackson aproxima o modo literário fantástico da materialidade de um determinado período sócio-histórico.

Paralelamente, Jackson também aponta que as teorias do fantástico propostas até então limitavam-se a análises estruturais em detrimento das implicações socioculturais derivadas de tal modo literário. Assim, é possível observar uma certa crítica às fantasias clássicas como as obras de J.R.R. Tolkien e C.S. Lewis, que, segundo a autora, "constituem apenas uma literatura transcendentalista e também nostálgica de alguma tradição acerca de alguma moralidade e hierarquia social perdidas" (Jackson, 2009, p. 1, tradução nossa).

Jackson propõe, portanto, o posicionamento da literatura fantástica em um lugar que supera o transcendental e o nostálgico, ou seja, propõe compreendê-la como uma literatura profundamente conectada aos desejos e ao espírito da época em que é produzida, inserida nas restrições normativas impostas por um determinado status quo social. Seria, então, uma literatura que "busca compensar uma falta resultante de certas restrições culturais: uma literatura do desejo, que busca o que é vivenciado como ausência ou perda" (Jackson, 2009, p. 2, tradução nossa). Uma literatura que é "baseada e controlada por uma flagrante violação do que é geralmente aceito como possibilidade. (...) Tal violação das premissas dominantes ameaça subverter (derrubar, perturbar, minar) regras e convenções consideradas normativas" (Jackson, 2009, p. 8, tradução minha). Nesse sentido, Jackson afirma que a fantasia, enquanto literatura, possui uma função específica em uma sociedade secularizada. Segundo a autora, "[a fantasia] não inventa reinos sobrenaturais, mas apresenta um mundo natural convertido em algo estranho, algo 'outro'. Ele se torna 'domesticado', humanizado, passando de explorações transcendentais para transcrições de uma condição humana" (Jackson, 2009, p. 10, tradução nossa). O que temos, portanto, é a realidade sob escrutínio.

Finalmente, a autora traça um paralelo entre narrativas fantásticas e o estado animista da mente humana, conforme proposto pela psicanálise freudiana, algo que, igualmente, dialoga com a obra de Gaiman, a exemplo do conto "Três Setembros e um Janeiro", presente na compilação "Fábulas e Reflexões" (2022),

de **Sandman**. Essa história narra os últimos dias de Joshua Abraham Norton – Norton I – o único autoproclamado Imperador da América. Tendo fracassado em sua tentativa de se tornar um empresário de sucesso em São Francisco, Joshua recebe de Sandman a garantia de que seu sonho final será realizado – a conquista do sucesso supremo ao se tornar o Imperador da América, ainda que apenas em sua mente. Assim, Norton acredita ter se tornado esse personagem, resistindo a toda a pressão social exercida sobre seu "estilo de vida" para fazê-lo desmoronar de sua própria realidade pessoal e narcisista até o momento em que finalmente morre de causas naturais e se torna um ícone cultural da cidade de São Francisco. Ao analisar o personagem de Norton pelas lentes da fantasia subversiva, é possível identificar como ele incorpora a superação da ideia de sucesso presente na sociedade norte-americana em favor de viver uma realidade própria, independentemente de atender a qualquer convenção social.

No entanto, também é possível apontar um aspecto problemático de tais suposições, já que se pode dizer que o verdadeiro efeito de Sandman é apenas criar uma realidade interior alternativa para Norton viver, o que direcionaria a história para um aspecto maravilhoso em vez de subversivo. Segundo Jackson, "ao contrário dos maravilhosos mundos secundários, que constroem realidades alternativas, os mundos sombrios do fantástico não constroem nada. São vazios, esvaziam-se a si mesmos, dissolvem-se. (...) Longe de satisfazer o desejo, esses espaços perpetuam o desejo ao insistirem na ausência, na falta, no invisível" (Jackson, 2009, p. 26, tradução nossa). Nesse sentido, a realização do desejo de Norton, mesmo que em oposição a todas as outras normas sociais, poderia ser considerado o nascimento de uma nova realidade, uma nova ordem para ele e, portanto, uma nova normalidade. No entanto, a subversão presente na história reside no fato de que tal "nova ordem" é pura desordem aos olhos das estruturas sociais e representa a negação de um status quo geral em favor da demarcação de um particular para o indivíduo e, portanto, fragmentado de todas as certezas.

É possível dizer que o conto "Três Setembros e um Janeiro" faz parte da estrutura geral da *graphic novel* **Sandman** como um exemplo de fantasia subversiva. Mesmo que levante a questão da criação de uma nova ordem à qual se submete, também argumenta que as idiossincrasias privadas são a verdadeira força motriz de suas vidas, negando as suposições de sucesso e realização social atreladas ao *status quo* social.

A intermediação de Sandman

Dada a maneira como a *graphic novel* **Sandman** reinterpreta mitos para questionar as estruturas socioculturais que eles estabelecem, torna-se possível relacioná-la à poética pós-modernista (Hutcheon), especialmente ao gênero da metaficção historiográfica, pelo seu caráter revisionista. Além disso, a obra também se identifica com a noção de fantasia subversiva ao utilizar o fantástico para questionar o que é considerado realidade, especialmente se forem consideradas as narrativas de caráter épico, cuja força reside na relação com a vida humana. Assim, a leitura das histórias selecionadas da *graphic novel* confirmou essas premissas, sobretudo ao considerar como seu protagonista transita gradualmente de um mestre-moldador das narrativas para um mediador destas, atingindo o auge dessa mudança metanarrativa na história "A

Canção de Orfeu", versão do conto da mitologia grega sobre o bardo Orfeu e a morte trágica da sua esposa Eurídice, também presente na compilação "Fábulas e Reflexões" (2022).

Essa história, juntamente com "Augustus", exemplifica como a *graphic novel* pratica o que Linda Hutcheon definiu como a forma modelo da poética pós-moderna: a metaficção historiográfica. Segundo Hutcheon, essa forma literária utiliza eventos e personagens históricos para questionar a própria noção de verdade histórica e a essência do ser humano enquanto tal. Até então, como se observa no conto "Uma Esperança no Inferno", presente na compilação "Prelúdios e Noturnos" (2022) — no qual Sandman viaja ao Inferno e reivindica autoridade sobre Lúcifer e todo o seu reino — o Senhor dos Sonhos posicionava-se como o grande moldador de narrativas, ontologicamente superior a qualquer outro tipo de existência mitológica. Contudo, a ruptura dessas características é perceptível no conto "A Canção de Orfeu" (1991), especialmente na desconstrução da figura de Sandman como esse moldador de histórias e controlador das chamadas metanarrativas. Nessa história, Sandman — até então o detentor da grande narrativa — transforma-se em um personagem que media as histórias em vez de autorizá-las.

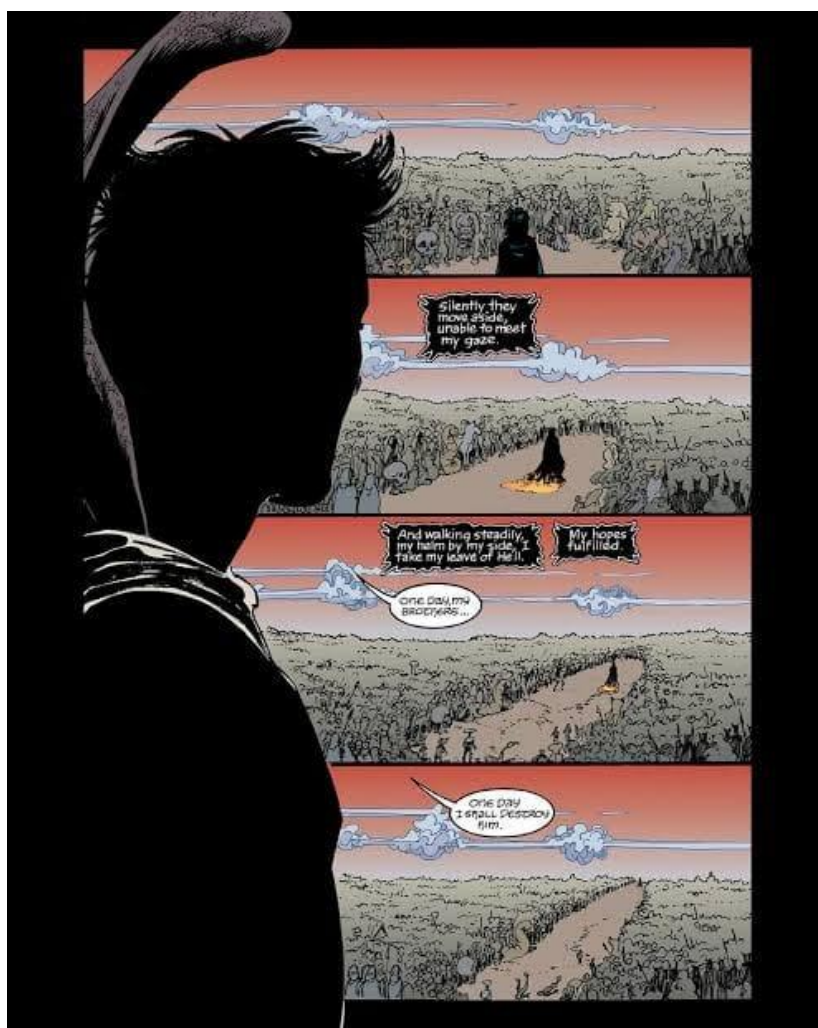


Imagem 2: Reprodução/DC Comics

Na *graphic novel*, a adaptação do mito destaca-se pela presença dos Perpétuos e de Sandman, em particular, descrito como pai de Orfeu. A presença de Sandman é, de fato, marcante, visto que ele se recusa a ajudar Orfeu a recuperar a alma de Eurídice. Quando Orfeu solicita a ajuda de Sandman — um ser superior a todos os mitos —, recebe a justificativa fria: "[e]la está morta. Você está vivo. Portanto, viva" (Gaiman, 2022, p. 169). Nesse sentido, a recusa de Sandman em ajudar seu filho pode ser interpretada como um apoio ao essencialismo mitológico, conceito que vem sendo questionado pelo pós-modernismo. No entanto, essa ação gera consequências tanto para o personagem-título quanto para a diegese da história em quadrinhos. O ponto de partida para isso reside na ação de outros seres mitológicos — as Erínias — culminando na aproximação da obra com a noção de metaficção historiográfica.

Em uma história posterior presente na compilação "Entes Queridos" (2022), precisando obter informações cruciais para sua jornada, Sandman busca respostas junto a seu filho, Orfeu, que, dotado de imortalidade, sobrevivera a diversas eras após a morte de Eurídice. Orfeu, por sua vez, promete ajudar o pai caso lhe seja concedido o dom da mortalidade; assim, Sandman leva o filho ao encontro da Morte, gerando consequências decisivas para transformar o protagonista da *graphic novel* de um moldador de histórias rígido e limitador em um mediador plural. Após cometer esse homicídio filial, Sandman torna-se alvo das Erínias, entidades gregas encarregadas de punir crimes dessa natureza. É importante ressaltar que, na obra, as Erínias são equiparadas às Moiras — as entidades responsáveis pela própria tessitura das narrativas —, o que confere maior substância à ideia de que Sandman está agora à mercê das histórias, reagindo a elas em vez de comandá-las, como se via em "Uma Esperança no Inferno".

Assim, a consequência última de seu homicídio filial — ato que completa a transição do personagem rumo a uma abertura temática característica do pós-modernismo — é a morte da figura de Sandman enquanto o moldador das narrativas. Ele deixa de existir nessa condição, transformando-se em uma entidade que medeia as histórias, em vez de determiná-las. Na estética da obra, a mudança de suas vestes — do preto absoluto para o branco puro — reflete de forma eficaz essa transição vivenciada pelo personagem-título. Temos, então, um Sandman transformado; uma figura que remete mais à contingência pós-moderna do que a uma estrutura clássica. Em outras palavras, não estamos diante de uma verdade centralizada ou absoluta, mas sim de uma possibilidade infinita.



Imagem 3: Reprodução/DC Comics

Um exemplo notável dessa perda de majestade e da transição ontológica de Sandman ocorre na compilação “O Despertar” quando Caim, um dos seres mitológicos que habitam o Reino dos Sonhos, exige que Sandman recrie seu irmão, Abel. Nesse ponto, Sandman decide que o próprio Caim deve assumir o controle da narrativa sobre o ressurgimento de Abel, descrevendo-o a Sandman, enquanto este apenas reage e media tal narrativa.

Considerações finais

De modo geral, considerando os pontos apresentados, é possível concluir que, ao descrever narrativas e personagens que questionam verdades universais — ao mesmo tempo em que se organiza em uma diegese que gradualmente transforma seu protagonista de um moldador das narrativas em um mediador destas — a *graphic novel* **Sandman** emerge tanto como produto quanto como modelo de literatura fantástica pós-modernista quando permite que as narrativas mitológicas atuem como catalisadoras da transformação vivida pelo personagem ao longo da *graphic novel*. Dessa maneira, a *graphic novel* se vale daquilo que Linda Hutcheon definiu como a forma literária que melhor encarna a poética pós-modernista - a metaficção historiográfica. Aliada a essas noções, a obra também se apresenta como um exemplo de fantasia subversiva, o que possibilita o surgimento das chamadas vozes excêntricas da contemporaneidade (Hutcheon, 1991), alinhando-se à compreensão de Rosemary Jackson de que "a fantasia, com sua tendência a dissolver estruturas, (...) rejeita a diferença, a distinção, a homogeneidade, a redução, as formas discretas" (Jackson, 2009, p. 42, tradução nossa).

A análise da trajetória de Sandman constata que os contos que compõem sua saga oportunizam a reestruturação do protagonista e de sua trajetória. O encontro com a matéria épica dessas histórias oportuniza a autorreflexão que leva Sandman a rever sua posição de detentor único do poder de moldar e narrar histórias. Essa revisão de si o leva a assumir a sua própria contingência, bem como a contingência das narrativas em que passa a atuar como mediador, permitindo agência a outras personagens que podem, então, exercer o poder de moldar e narrar suas próprias histórias.

Essa transformação de Sandman possibilitaria, ainda, um último diálogo com as discussões de Linda Hutcheon acerca do papel do historiador que, localizado epistemologicamente no pós-modernismo, perde — assim como Sandman - o privilégio de detentor da verdade histórica, posto que as verdades ex-cêntricas passam a ser reconhecidas e validadas como verdades outras, construídas a partir de pontos-de-vista diferentes do hegemônico. Estaria, portanto, nas mãos de todas as pessoas o poder de sonhar, criar, moldar e narrar suas próprias histórias. Foi essa potência discursiva que tornou **Sandman** um ícone da fantasia pós-modernista.

Referências

GAIMAN, Neil. *Brief Lives*. In: GAIMAN, Neil. **The Sandman**. New York: DC Comics, 1994. (The Sandman, n. 41–49).

- GAIMAN, Neil. ***Sandman: edição de 30 anos, v. 1: Prelúdios e noturnos***. São Paulo: Panini, 2022.
- GAIMAN, Neil. ***Sandman: edição de 30 anos, v. 6: Fábulas e reflexões***. São Paulo: Panini, 2022.
- GAIMAN, Neil. ***Sandman: edição de 30 anos, v. 9: Entes queridos***. São Paulo: Panini, 2022.
- GAIMAN, Neil. ***Sandman: edição de 30 anos, v. 10: O despertar***. São Paulo: Panini, 2022.
- HUTCHEON, Linda. ***Poética do pós-modernismo: história, teoria, ficção***. Rio de Janeiro: Imago, 1991.
- JACKSON, Rosemary. ***Fantasy: the literature of subversion***. London: Routledge, 1988.
- SILVA, Anazildo V.da, RAMALHO, Christina. ***A semiotização épica do discurso: e outras considerações sobre o gênero Épico***. São Paulo: Paco e Littera, 2022.