

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE LETRAS E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA - DOUTORADO**



TESE

**“Ela não era ninguém especial”: representações do feminino em
graphic novels de Alan Moore**

MÁRCIA TAVARES CHICO

Pelotas, 2023

MÁRCIA TAVARES CHICO

**“Ela não era ninguém especial”: representações do feminino em
graphic novels de Alan Moore**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal de Pelotas, como requisito para a obtenção do título de Doutora em História.

Orientadora: Prof^a. Dra. Daniele Gallindo Gonçalves

Pelotas, 2023

Universidade Federal de Pelotas / Sistema de Bibliotecas
Catalogação na Publicação

C533l Chico, Márcia Tavares

"Ela não era ninguém especial" : representações do feminino em Graphic Novels de Alan Moore / Márcia Tavares Chico ; Daniele Gallindo Gonçalves, orientadora. — Pelotas, 2023.

175 f.

Tese (Doutorado) — Programa de Pós-Graduação em História, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas, 2023.

1. Representação do feminino. 2. Histórias em quadrinhos. 3. Estudos de gênero. 4. Performatividade de gênero. I. Gonçalves, Daniele Gallindo, orient. II. Título.

CDD : 305.43

Elaborada por Leda Cristina Peres Lopes CRB: 10/2064

Autora: Márcia Tavares Chico

Título: “Ela não era ninguém especial”: representações do feminino em *graphic novels* de Alan Moore

Tese aprovada, como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor em História, Programa de Pós-Graduação em História, Instituto Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas.

Data da defesa: 25 de setembro de 2023.

Banca examinadora:

Prof^a. Dra. Daniele Gallindo Gonçalves (orientadora)

Doutora em Germanistik/Ältere Deutsche Literatur

Prof. Dr. Aristeu Elisandro Machado Lopes

Doutor em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof^a. Dra. Monica Lima de Faria

Doutora em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

Prof^a. Dra. Larissa Patron Chaves

Doutora em História pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos

Prof. Dr. Elton Oliveira Souza de Medeiros

Doutor em História Social pela Universidade de São Paulo

Agradecimentos

À minha orientadora, Daniele Gallindo Gonçalves, pelo apoio, conhecimento e pelos cafés.

Ao Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal de Pelotas.

À minha família, em especial minha mãe, Margarete Meirelles Tavares, por me aturar em todos os momentos da vida.

À banca de defesa.

À Priscila Wendt, pela amizade.

À Ekaterina Sukhanova, a qual, mesmo distante, está sempre presente.

À Rus Andana e à Colette Teoh. “未来无限大、我们一起走。”

Às colegas do doutorado, em especial à Amanda Moreira, Maria Clara Hallal e Taiane Taborda.

Resumo

Os quadrinhos, por serem uma mídia de massa, são um espaço de representações sociais. A noção de feminilidade e de beleza que são representadas nos quadrinhos muda de época para época, sendo representadas através do olhar masculino, de uma projeção que o olhar masculino considerada como feminino. Pensando nisso, a presente tese procura analisar como o feminino é representado em obras roteirizadas pelo escritor britânico Alan Moore. As obras foram divididas em três fases, a saber: a fase britânica, que enfoca as obras *A balada de Halo Jones* (1984-1986) e *V de Vingança* (1982-1983; 1988); a fase estadunidense *mainstream*, com as obras *Watchmen* (1986-1897) e *Batman: a piada mortal* (1988); e a fase estadunidense não-*mainstream*, a qual engloba as obras *Promethea* (1999-2005) e *Lost Girls* (2006). A análise de gênero será feita, primariamente, através do conceito de Judith Butler de “performatividade de gênero”, o qual diz que gênero não é algo intrínseco ao ser humano, mas sim algo construído através da repetição de ações e ideias.

Palavras-chave: representação do feminino, histórias em quadrinhos, estudos de gênero, performatividade de gênero.

Abstract

Comics, as a mass media, are a space of social representation. The notion of femininity and of beauty which are represented in comics changes depending on when they are represented. However, they are consistently done through the male gaze, from a projection of what the male gaze considers to be femininity. Taking this into consideration, the present dissertation seeks to analyze how the feminine is represented in works written by British author Alan Moore. The comic books were divided into three phases: the British phase, which encompasses *The ballad of Halo Jones* (1984-1988) and *V for Vendetta* (1982-1983;1988); the mainstream US phase, with *Watchmen* (1986-1987) and *Batman: the killing joke* (1988); and, lastly, the non-mainstream US phase, which encompasses *Promethea* (1999-2005) and *Lost Girls* (2006). The gender analysis will be carried out, primarily, through Butler's concept of "gender performativity", which brings that gender is not something intrinsic to the human being, but something built through the repetition of acts and ideas.

Keywords: female representation, comic books, gender studies, gender performativity.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Simultaneidade em Watchmen. Todos os direitos reservados.....	32
Figura 2: Primeira página de Watchmen. Todos os direitos reservados.	35
Figura 3: Primeira splash page do último capítulo de Watchmen. Todos os direitos reservados.	37
Figura 4: Utilização dos elementos formais em V de Vingança. Todos os direitos reservados	40
Figura 5: circularidade gráfica em A balada de Halo Jones. Todos os direitos reservados.	42
Figura 6: Estrutura narrativa de Promethea. Todos os direitos reservados.....	44
Figura 7: Diferentes níveis narrativos em Lost Girls. Todos os direitos reservados.	47
Figura 8: Evey é atacada. Todos os direitos reservados.	53
Figura 9: Evey se disfarça. Todos os direitos reservados.....	57
Figura 10: V abandona Evey. Todos os direitos reservados.	59
Figura 11: Evey encontra seu amante morto. Todos os direitos reservados. ...	61
Figura 12: Sonho de Evey.	63
Figura 13: V conforta Evey. Todos os direitos reservados.	66
Figura 14: Eve se torna V. Todos os direitos reservados.	69
Figura 15: Rosemary e o marido. Todos os direitos reservados.	73
Figura 16: Representação de Helen. Todos os direitos reservados.	77
Figura 17: Halo e suas amigas no Aro. Todos os direitos reservados.....	81
Figura 18: Halo e suas amigas cercadas por uma gangue. Todos os direitos reservados.	83
Figura 19: Halo comentando sobre sua vestimenta. Todos os direitos reservados.	86
Figura 20: Halo descobre que Toby matou Brinna. Todos os direitos reservados.	89
Figura 21: Toby persegue Halo. Todos os direitos reservados.....	91
Figura 22: Alistamento de soldadas para guerra. Todos os direitos reservados.	95

Figura 23: Nada. Todos os direitos reservados.	99
Figura 24: Barbara Gordon e comissário Gordon em casa. Todos os direitos reservados.	104
Figura 25: Coringa começa a pôr em ação seu plano. Todos os direitos reservados.	106
Figura 26: Coringa adentra o apartamento dos Gordon. Todos os direitos reservados.	108
Figura 27: Batman visita Barbara no hospital I. Todos os direitos reservados.	112
Figura 28: Batman visita Barbara no hospital II. Todos os direitos reservados.	113
Figura 29: Coringa mostra as fotos de Barbara para o comissário Gordon. Todos os direitos reservados.	115
Figura 30: Sally e Laurie. Todos os direitos reservados.	120
Figura 31: Comediante ataca Sally. Todos os direitos reservados.	122
Figura 32: Laurie e Dan em ação. Todos os direitos reservados.	124
Figura 33: Laurie com a roupa de Espectral. Todos os direitos reservados.	126
Figura 34: Comediante e uma mulher vietnamita. Todos os direitos reservados.	130
Figura 35: Dorothy e Rolf Bauer. Todos os direitos reservados.	136
Figura 36: Wendy e Peter Pan. Todos os direitos reservados.	139
Figura 37: A experiência de Alice. Todos os direitos reservados.	143
Figura 38: I Guerra. Todos os direitos reservados.	146
Figura 39: Barbara Shelley e Sophie Bangs. Todos os direitos reservados.	150
Figura 40: Sophie e sua amiga Stacia. Todos os direitos reservados.	152
Figura 41: Promethea (William Woolcott) e Sophie. Todos os direitos reservados.	154
Figura 42: Bill e Dennis. Todos os direitos reservados.	156
Figura 43: Promethea e Fausto I. Todos os direitos reservados.	158
Figura 44: Promethea e Fausto II. Todos os direitos reservados.	159
Figura 45: Pan e Selene. Todos os direitos reservados.	160

SUMÁRIO

Agradecimentos	5
1 Introdução	11
2 A presença de Alan Moore nos Quadrinhos	18
2.1 A invasão britânica nos quadrinhos	18
2.2 O lugar de Alan Moore no meio dos quadrinhos	26
2.3 Uma breve visão sobre as obras de Moore a serem analisadas..	32
3 Autoritarismo, vingança e oposição: a fase britânica de Alan Moore	49
3.1 Gênero, vingança e anarcofeminismo em <i>V de Vingança</i>	49
3.1.1 A personagem Evey	52
3.1.2 V, Paciente V, Valerie	70
3.1.3 Outros casos de representação do feminino na graphic novel	72
3.2 Halo Jones e a mulher comum	78
3.2.1: Halo Jones: mulher comum, comissária de bordo, soldado..	79
3.2.2 O caso Nada	98
4 Super-heroínas, guerra e fim do mundo: a fase mainstream de Alan Moore	101
4.1 A geladeira de Barbara Gordon	101
4.2 Amigas ausentes – as vigilantes de <i>Watchmen</i>	117
4.3 <i>Watchmen</i> e a Guerra do Vietnã.....	129
5 Feminino, esoterismo e sexo: a fase estadunidense não- <i>mainstream</i> de Alan Moore.....	133
5.1 <i>Lost Girls</i> e a reimaginação da infância	133
5.2 Promethea e reencantamento do mundo.....	148
Considerações finais.....	163
Referências Bibliográficas.....	167

1 Introdução

Os quadrinhos, por serem uma mídia de massa, que alcança leitoras de todas as faixas etárias, classes sociais e localidades, é um “espaço privilegiado de representações sociais” (NOGUEIRA, 2010, p. 2). A visão de beleza feminina representada nos quadrinhos muda de época para época, assim como a noção de feminilidade. Os conceitos de ser mulher, de como a mulher habita o mundo são representados nos quadrinhos através do olhar masculino, de uma projeção masculina do que eles consideram feminino (BARCELLOS, 1995).

Para Natania Nogueira, desde o início

as histórias em quadrinhos se adaptaram e se integraram ao contexto histórico no qual estavam inseridas, sendo que os personagens e os enredos se tornam expressões dos anseios, valores, preconceitos e mesmo das frustrações de seus criadores, eles mesmos produtos de sua época. Nos quadrinhos estão as representações do real, ou daquilo no que se deseja transformar a realidade (NOGUEIRA, 2010, p. 2).

Os quadrinhos colocam os valores masculinos, o mundo masculino em primeiro lugar, forçando uma visão unilateral do que vem a ser o feminino. Mesmo que as mulheres tenham adentrado mais efetivamente o mercado dos quadrinhos nos últimos anos, a visão predominante ainda é a masculina.

Muitas vezes, personagens femininas são utilizadas nos quadrinhos como motivação/apoio para a personagem masculina principal da história. As personagens femininas são assassinadas, por exemplo, apenas para que as personagens masculinas possam ser motivadas a seguir seus objetivos ou completar sua missão. As ocorrências de personagens femininas sendo mortas/abusadas/feridas para que a narrativa masculina possa se desenvolver é tão longa que foi cunhado o termo “women in refrigerators”, com base em uma história do Lanterna Verde, para se referir a essas situações (SIMONE, 1999).

Michelle Perrot argumenta que há uma lacuna na história: a história das mulheres (PERROT, 2006). No entanto, “existe uma abundância, e mesmo um excesso, de discursos sobre as mulheres”, discursos tais muitas vezes “obra dos homens, mas ignora-se quase sempre o que as mulheres pensavam a respeito, como elas as viam ou sentiam” (PERROT, 2006, p. 22). As mulheres eram impossibilitadas de expressar suas opiniões sobre o que fosse que não estivesse

no que era considerado a sua esfera, a esfera do lar. Expressar opiniões sobre obras, sejam elas literárias, artísticas etc., mesmo que tais obras estivessem oferecendo uma visão estereotipada das mulheres, era impensável.

Acredito que ainda hoje isso permaneça. Mulheres, muitas vezes, são impossibilitadas de expressar a sua própria opinião por medo de represálias. Por isso, acredito ser importante não somente analisar como o feminino é representado pelo masculino, mas que esse olhar masculino seja analisado por mulheres. Assim, abrimos, no meio acadêmico, cada vez mais espaço para que mulheres possam crescer e fazer parte da história.

O discurso masculino sobre o feminino deve ser analisado, pois, através dele, é possível compreender, muitas vezes, a visão de uma determinada sociedade em um determinado momento histórico. De acordo com Perrot, a análise de imagens que nos traz o imaginário masculino é importante para, por exemplo, “fazer o inventário das representações da feminilidade” ou procurar entender “o que era a beleza para uma determinada época” (PERROT, 2006, p. 25).

Pensando nisso, na presente tese, utilizo o feminino para indicar neutralidade, generalidade, ao invés do masculino, como é comum na língua portuguesa. Em seu livro *Pode o subalterno falar?*, a autora Gayatri Spivak (2010) traz que o Outro é construído a partir de uma visão da realidade que pode ser considerada eurocêntrica. O Outro criado pelo imperialismo europeu apresenta e ensina uma visão colonial da história. Assim, para a autora, é necessário que construamos um ambiente que dê espaço para a voz subalterna, para que ela possa ser ouvida. Gayatri expõe que o feminino está ainda mais profundamente na obscuridade” (SPIVAK, 2010, p. 87), pois o sujeito masculino é colocado como o possuidor do poder maior. Sendo assim, o uso do masculino como genérico, como significador de todos os seres humanos, mantém o feminino na obscuridade e na subjugação. Considero, então, importante, em um trabalho que trata da análise de representações de gênero e de sistemas de poder, questionar normas linguísticas que continuam por reiterar noções e visões de inferioridade, subjugação e obscuridade do feminino.

Os quadrinhos são uma mídia que se utiliza da junção da linguagem visual e da linguagem verbal em sua formação. Assim, é possível dizer que os

quadrinhos fazem parte da cultura visual, necessitando de uma forma diferente de leitura do que aquela utilizada para a análise de textos puramente escritos.

Segundo Margarida Medeiros e Teresa Castro (2017), a abordagem da cultura visual abrange uma vasta quantidade de campos de estudo, não somente aqueles analisados pelos estudos culturais ou pela antropologia, mas sim todos aqueles que abrangem os arquivos de imagem e o cruzamento com diversos saberes que deles advém. As autoras também chamam a atenção para o uso da imagem como arma política, como o uso das imagens, do visual, como controle de populações. Por isso, hoje se faz necessária uma “desconstrução ideológica das imagens” (MEDEIROS; CASTRO, 2017, p. 6), analisando como o que é apresentado muda em relação a quem apresenta, quem observa e quem arquiva.

No caso dos quadrinhos, quem apresenta o visual são as autoras da obra, podendo elas ser a roteirista e a desenhista, como no caso das obras de Moore; quem observa o visual, são as leitoras, as quais têm acesso à obra a partir de circunstâncias específicas, que, no caso dos quadrinhos, não são apenas circunstâncias sociais e culturais da sociedade em que se encontram, mas também questões características do meio dos quadrinhos em si.

Segundo Rosana Monteiro (2008), a cultura é considerada como sendo uma produção social. Assim, o olhar de quem analisa o visual pode ser considerado uma construção cultural, o qual é moldado e influenciado pela cultura e pela sociedade em que está estabelecido. Para a autora, a imagem não expressa uma voz própria, mas sim dialoga com a cultura que a cultura, com a sociedade que a produziu.

Nesse diálogo ela se refere a questões culturais e políticas fundamentais, expressando a diversidade de grupos e ideologias presentes em determinados momentos históricos. Assim, através da análise de imagens, é possível melhor entender as mudanças e transformações por que passaram os diferentes grupos sociais (MONTEIRO, 2008, p. 133).

Como mencionado, a linguagem visual necessita de uma leitura diferente daquela dada aos textos escritos. Hayden White (1998) apresenta que o tratamento dado às imagens deve ser diferente do tratamento dado a outros documentos históricos, pois as imagens necessitam de uma leitura diferenciada da leitura dos demais documentos: a leitura de imagens pressupõe do entendimento de uma sintaxe, um léxico, uma gramática que lhe são próprias.

Além disso, as imagens não devem ser vistas como sendo apenas um complemento para os documentos escritos, mas um suplemento, um discurso próprio “capaz de nos dizer coisas sobre seus referentes que são tanto diferentes do que pode ser narrado no discurso verbal como também de um tipo que só pode ser narrado através das imagens visuais¹” (WHITE, 1998, p. 1193, tradução minha). Isso significa que as imagens não são ilustrações do discurso escrito, mas sim um meio de representação discursiva.

Os quadrinhos, por serem uma mídia de massa, que alcança leitoras de todas as faixas etárias, classes sociais e localidades, é um “espaço privilegiado de representações sociais” (NOGUEIRA, 2010, p. 2). A visão de beleza feminina representada nos quadrinhos muda de época para época, assim como a noção de feminilidade. Os conceitos de ser mulher, de como a mulher habita do mundo são representados nos quadrinhos através do olhar masculino, de uma projeção masculina do que eles consideram feminino (BARCELLOS, 1995). Sendo assim, a representação do feminino nas histórias em quadrinhos carrega “as marcas de seu tempo – as expectativas, as tensões, as repressões, os fetiches e os ideais estéticos e de comportamento de algum momento particular da história humana” (SILVA, 2021).

Para pensar esses aspectos de como o feminino é representado nas histórias em quadrinhos e de como o olhar masculino pode projetar ideais e diferentes representações sobre o feminino, será usado o conceito de Judith Butler de performatividade de gênero.

Para Butler (1993), o corpo é discursiva e linguisticamente construído. O corpo não é construído naturalmente, ele não possui um significado que seja inerentemente biológico, ele é construído culturalmente, a partir dos discursos presentes em uma determinada sociedade em uma determinada época.

Assim como o corpo, o gênero também não possui um significado inerente, também sendo formado através da linguagem, através de um discurso que é sancionado pela sociedade em que se encontra, a qual enxerga o corpo em sua materialidade. O gênero se torna uma série de ações, gestos, atos que são performados pelo corpo e acabam sendo reiterados por sua repetição.

¹ No original: “capable of telling us things about its referents that are both different from what can be told in verbal discourse and also of a kind that can only be told by means of visual images.”

Em outras palavras, atos, gestos e desejo produzem o efeito de um núcleo de substância interna, mas o produzem *na superfície* do corpo, por meio de ausências significantes, que sugerem, mas nunca revelam, o princípio organizador da identidade como causa. Esses gestos e atuações, entendidos em termos gerais, são *performativos*, no sentido de que a essência ou identidade que por outro lado pretendem expressar são *fabricações* manufaturadas e sustentadas por signos corpóreos e outros meios discursivos (BUTLER, 2014, p. 194).

Os meios discursivos que acabam por criar o que entendemos como gênero levam ao ocultamento do fato de que é impossível “ser” um gênero ou “ser” um sexo, pois não há nada inerentemente inato ao gênero ou ao sexo (BUTLER, 2014). Gênero, assim, é um ato performativo, formado por uma estilização do corpo em uma estrutura rígida que produz a aparência de algo natural. Essa estrutura também é altamente normativa e punitiva, delimitando o que vem a ser entendido, em uma determinada sociedade e cultura, como sendo “mulher” ou “homem”. Os atributos de gênero são *performativos*, pois a repetição das ações, atos, gestos, etc. entendidos como de um gênero acabam por criar aquilo que dizem representar (BUTLER, 2014).

Considero importante que nomes que sejam influentes nos quadrinhos, e na história dos mesmos, sejam analisados para que seja possível perceber que tipo de representação eles carregam e como tal representação é construída. Por isso, decidi focar na obra do escritor Alan Moore (e, conseqüentemente, dos artistas que trabalharam para ilustrar as obras roteirizadas por ele).

O britânico Alan Moore é autor de obras consideradas essenciais para os leitores de quadrinhos, como *Watchmen* (primeiramente publicado entre 1986 e 1987), *V de Vingança* (publicado entre 1982 e 1983), *Batman: a piada mortal* (publicado em 1988), *A saga do monstro do pântano* a partir da edição 20 (publicada em 1984) (sob a autoria de Alan Moore, a revista da personagem foi a primeira a sair sem a aprovação do *Comics Code Authority*, que proibia violência e horror nos quadrinhos, elementos bastante presentes na história em questão), entre outras.

A presente tese tem por objetivo analisar a representação do feminino nas obras de Alan Moore. Para tal, foram escolhidas obras que tenham por protagonistas personagens femininas, assim como outras obras que destacam, de alguma maneira, personagens femininas, a saber, *A balada de Halo Jones*

(1984-1986), *Watchmen* (1986-1987), *V de Vingança* (1982-1983; 1988), *Batman: a piada mortal* (1988), *Promethea* (1999-2005) e *Lost Girls* (2006).

Algumas, como *Watchmen*, *V de Vingança* e *Batman: a piada mortal* são consideradas por leitoras como sendo clássicos dos quadrinhos e aparecem em muitas das listas de HQs que precisam ser lidas por aquelas que leem quadrinhos. Elas, então, são lidas por muitas pessoas, as quais consomem a representação do feminino ali presente. Outras, como *Promethea* e *A balada de Halo Jones* apresentam personagens femininas em posição de destaque ou de protagonismo. É de interesse meu analisar como esse protagonismo ou esse destaque se dá nas narrativas e como esse feminino é apresentado. *Lost Girls* é um quadrinho considerado pornográfico, o que nos apresenta outro tipo de representação que deve ser analisada. Além disso, todos os quadrinhos apresentados, assim como quaisquer outros, são artefatos culturais e frutos de seu tempo, servindo, além de material de análise de representatividade do feminino, como material de análise histórica.

O trabalho tem por objetivo geral analisar como as personagens femininas são representadas nas obras de Alan Moore. Hipotetizo, para fins de pesquisa, que Alan Moore trata de maneira diferenciada as personagens masculinas e as femininas, usando as personagens femininas como ferramentas para a construção de narrativas masculinas. Hipotetizo, também, que há um forte elemento sexual presente na narrativa das personagens femininas, seja este de violência ou não, o qual não ocorre, da mesma maneira, nas narrativas das personagens masculinas. Assim, são levantadas algumas perguntas que podem seguir de guias para a análise das obras escolhidas: 1) como as personagens femininas são construídas nas narrativas?; 2) como elas se assemelham ou se diferenciam das personagens masculinas?; 3) a maneira como as personagens femininas são construídas quando elas são as protagonistas de suas próprias histórias, como no caso de Halo Jones, é diferente de quando elas são personagens secundárias?; 4) qual o papel da violência (física, sexual, verbal etc.) na representação e construção das personagens?; e, finalmente, 5) O modo como o feminino é representado muda de acordo com o período histórico abrangido pela obra?

O primeiro capítulo da tese traz uma descrição da participação de Alan Moore no meio dos quadrinhos, principalmente como uma das autoras que

fizeram parte do que ficou conhecido como Invasão Britânica dos quadrinhos. Nos anos 80, os quadrinhos estadunidenses, principalmente os quadrinhos de super-heroínas, estavam passando por um momento de crise. Para dar uma nova perspectiva para os quadrinhos, as maiores editoras estadunidenses procuraram trazer um “olhar de fora” para as suas histórias. Seguiu-se, então, um novo momento das histórias em quadrinhos estadunidenses, com histórias sendo narradas por autoras britânicas, as quais criaram uma nova “renascença” dos quadrinhos de super-heroínas. Além de Alan Moore, uma das primeiras autoras a cruzar o Atlântico, também é possível citar Neil Gaiman e Grant Morrison.

Os próximos capítulos são divididos a partir da fase de criação de Alan Moore. O primeiro capítulo tratará da fase britânica de Alan Moore, ou seja, de quadrinhos produzidos em contexto britânico para um público britânico antes de Alan Moore se juntar à Invasão Britânica dos quadrinhos estadunidenses de super-heroínas. Os quadrinhos analisados serão: *A balada de Halo Jones*, com roteiro de Alan Moore e arte de Ian Gibson, publicada originalmente em 1986; e *V de Vingança*, com roteiro de Alan Moore e arte de David Lloyd, publicada de forma serializada entre 1982-1983 e finalizada em 1988. O segundo e o terceiro capítulos tratarão dos quadrinhos produzidos por Moore em contexto estadunidense. O segundo capítulo enfocará nos quadrinhos *mainstream* publicados por Moore, com o foco em super-heroínas. Estes serão: *A piada mortal*, com arte de Brian Bolland, publicada originalmente em 1988; e *Watchmen*, com arte de Dave Gibbons, publicada originalmente entre 1986 e 1987. O terceiro capítulo permanecerá tratando de quadrinhos escritos por Alan Moore em sua carreira nos quadrinhos estadunidenses, mas enfocará obras que não lidam com super-heroínas em seu sentido mais restrito, mas sim tratam de outros elementos de interesse de Moore, como a cabala e a pornografia. Estas obras são: *Promethea*, com arte de J. H. Williams III e Mick Gray, publicada originalmente entre 1999 e 2005; e *Lost Girls*, com arte de Melinda Gebbie, publicada originalmente em 2006.

2 A presença de Alan Moore nos Quadrinhos

O presente capítulo irá discutir duas questões que podem ser vistas como complementares: a Invasão Britânica dos quadrinhos dos anos 80 e a presença de Alan Moore nos quadrinhos. Mesmo que a jornada de Alan Moore nos quadrinhos tenha começado antes de sua incursão nos quadrinhos estadunidenses, sua presença nos quadrinhos daquele país aumentou sua marca no meio da arte sequencial.

2.1 A invasão britânica nos quadrinhos

Segundo Karen Kokkonen e Anja Müller-Wood (2010), os anos 80, para os quadrinhos, foi a era das perguntas e das desilusões. A indústria de quadrinhos estadunidense começou a consolidar uma ideia específica de super-heroínas após a Guerra do Vietnã, uma ideia que pudesse representar o “jeito americano” de viver. No entanto, algumas das maiores obras de super-heroínas da época foram escritas por autoras que não eram estadunidenses. As autoras britânicas não tinham a mesma reverência pelas super-heroínas e suas histórias em comparação com as autoras estadunidenses. Para Kokkonen e Müller-Wood (2010), as autoras britânicas possuíam um olhar “de fora”, que via tanto as super-heroínas, quanto o meio dos quadrinhos, quanto a sociedade estadunidense através de uma diferente visão de mundo. Apesar disso, foi esse olhar de fora, esse novo olhar, que foi decisivo para o estabelecimento de uma nova era dos quadrinhos (KUKKONEN; MÜLLER-WOOD, 2010). Para Isabelle Licari-Guillaume (2018), o fato de as criadoras britânicas serem imediatamente reconhecidas como britânicas e, por isso, estrangeiras, facilitava sua remodelação das estruturas das histórias em quadrinhos estadunidenses e a criticar alguns aspectos da vida estadunidense, pois isso era visto como um resultado de sua “britanidade”.

Os anos 80 foram, segundo Ben Little (2010), o começo de um “terceiro movimento” ou uma “renascença sem precedentes” para as histórias em quadrinhos estadunidenses. O que aconteceu foi a mistura de duas culturas nacionais diferentes. Essa convergência também ficou conhecida por ser responsável pela produção de histórias mais sombrias de super-heroínas. Para ele, isso não foi “simplesmente uma mudança estilística, as criadoras viam o

meio mais seriamente e estavam, com a devida atenção, respondendo, em suas obras, às significativas mudanças políticas e sociais que ocorriam em ambos os lados do Atlântico² (LITTLE, 2010, p. 142, tradução minha).

Ao contrário do que muitas acreditam, também houve censura para os quadrinhos britânicos. Diferentemente dos quadrinhos estadunidenses, os quadrinhos britânicos foram censurados a nível governamental e não apenas por um órgão da própria indústria dos quadrinhos, como era o caso do *Comics Code Authority*.

Segundo John Ecke (2019), histórias de guerra eram populares nos quadrinhos ingleses da década de 70. Isso estava conectado com o que ele chama de uma “nostalgia britânica” pela Segunda Guerra, o que estava ligado ao fato de que, durante o período da guerra, não fazia muito que o Império Britânico havia se dissolvido.

Para o autor, um quadrinho chamado *Charley's War*, na época escrito por Pat Mills e desenhado por Joe Colquhoun, se diferenciou dos quadrinhos britânicos produzidos até o momento, abrindo espaço para uma nova onda de quadrinhos. O quadrinho, diferentemente dos quadrinhos de guerra da época, não apresentou a fórmula convencional de vitória triunfal dos soldados britânicos. Além disso, a narrativa não proporcionou, para as leitoras, nenhuma resposta pré-formulada, apenas apresentando, através das pistas visuais, material suficiente para que a leitora tirasse suas próprias conclusões, formulasse, por si mesma, “uma crítica ao quadrinho convencional de guerra³” (ECKE, 2019, p. 97, tradução minha).

Outro ponto que diferenciava *Charley's War* dos outros quadrinhos de guerra produzidos até o momento era o fato de utilizar em sua narrativa elementos históricos não somente britânicos, mas também da história mundial, mostrando para as leitoras que as duas estavam conectadas.

Durante os anos 70, outras mídias começaram a competir com os quadrinhos pela atenção das jovens leitoras, como a televisão e o cinema. Em uma tentativa de manter a atenção do público jovem, a IPC (International

² No original: “a purely stylistic shift, creators were taking their medium more seriously and were, with due concern, responding to the significant political and social changes occurring on both sides of the ocean in their work.”

³ No original: “a critique of the conventional war comic.”

Publishing Corporation), uma das maiores editoras de quadrinhos da época, resolveu modificar seu meio de produção. Ao invés de produzir quadrinhos com modelos normativos de gênero, como romance para meninas e ação para meninos, a editora passou a publicar a partir de uma temática, como esportes, guerra e ficção científica (ECKE, 2019).

Segundo Ecke (2019), essa nova leva de quadrinhos britânicos também foi a primeira a ser produzida por artistas que eram, e que queriam ser, nada mais do que produtoras de quadrinhos, artistas que viam nos quadrinhos um meio digno de produção de arte. Muitas dessas artistas, como Alan Moore, começaram suas carreiras no cenário dos quadrinhos independentes e das produções contraculturais. Por isso, muitas das ideias apresentadas nos quadrinhos se aliavam com os valores políticos mais dissidentes dessas artistas. Essas artistas também possuíam uma grande biblioteca de conhecimento sobre *genre* e sobre quadrinhos, o que levou a uma produção de quadrinhos com grande referencialidade.

Foi durante essa época que foram criadas antologias como a *Action* e suas sucessoras *2000AD* e *Warrior*⁴. Ambas as antologias “demandavam a atenção total das leitoras adultas e apresentavam pistas que levavam não somente a um entendimento da história, mas também a uma interpretação⁵” (ECKE, 2019, p. 105, tradução minha). A antologia *2000AD* também foi a primeira na Inglaterra a creditar as autoras e artistas.

Segundo Little (2010), uma das mudanças mais significativas para os quadrinhos britânicos, nos anos 80, foi uma virada para um novo radicalismo que tinha como cerne questões políticas, como gênero, sexualidade e raça. Uma das

⁴ *Action* foi uma antologia britânica de quadrinhos publicada semanalmente pela IPC Magazines, sendo publicada entre 1976 e 1977. Segundo Little (2010), as histórias publicadas na antologia eram violentas e subversivas, lidando com assuntos da realidade da classe trabalhadora britânica. *Warrior*, uma das sucessoras da *Action*, foi publicada entre 1982 e 1985, constituindo 26 volumes. Foi nas páginas da revista *Warrior* que *V de Vingança* começou a ser publicada originalmente. Outra de suas sucessoras, *2000AD* começou a ser publicada em 1977 também pela IPC Magazines. A revista, segundo Little (2010), lidava com as questões de censura de maneira diferenciada de sua predecessora: ao invés de enfrentar diretamente as censoras, as artistas que publicavam suas histórias na antologia procuravam tentar ver o que poderia passar pela censura. Além disso, a revista era voltada para um público mais velho, chamando mais leitoras através do uso da ficção científica como forma de questionamento do autoritarismo e questionamento político (LITTLE, 2010).

⁵ No original: “(...) demanding the adult reader’s full attention and cueing not just an understanding of the narrative, but also an interpretation.”

maneiras que revistas como *2000AD* venceram a censura foi a utilização de histórias em *genre*, como a ficção científica política.

A ficção científica agia como uma barreira contra a censura direta, pois quem criticava, muitas vezes, não conseguia entender o quão política a história era. Sendo assim, a ficção científica apresentada na *2000AD*, por exemplo, não era o foco da revista, mas sim a história que estava sendo veiculada: a ficção científica era uma forma de encobrir a narrativa política dos olhos de quem procurava censurar os quadrinhos.

Outra mudança que ocorreu nos quadrinhos britânicos é que eles começaram a ser o que é chamado de “*dual address*”. Isso ocorre quando uma mídia produz conteúdo tanto para o público adulto quanto para o público infantil ao mesmo tempo. A *2000AD*, por exemplo, queria ampliar seu mercado consumidor, mas também não queria alienar o público infantil existente.

Nessas novas antologias e modo de publicação, as criadoras tinham liberdade para contestar as normas do meio, que até então eram vistas como intrínsecas e monolíticas. Para Ecke (2019), as narrativas da nova onda britânica também saíam do comum ao rejeitarem, em vários momentos, uma finalização episódica da narrativa. Todos esses elementos levaram a uma estabilidade criativa e artística, que se diferenciava enormemente dos modos estadunidenses de produção de quadrinhos.

Os quadrinhos britânicos, segundo o autor, também apresentavam uma maior complexidade quando se tratava da temporalidade das histórias. O modo clássico de construção de narrativas britânicas em quadrinhos insistia em um movimento temporal que sempre seguia em direção ao futuro. A nova onda de quadrinhos, como *Charley's War*, apresentava um sistema temporal que também procurava explorar o passado e sua mediação com o presente.

O processo de criação de personagens também era diferenciado. A nova onda de quadrinhos dava preferência para personagens ambivalentes, com um passado enigmático e sem que a narrativa apresentasse, diretamente, muitas de suas características, o que forçava a leitora a receber a história de uma forma diferente, o que “colocava uma maior demanda na audiência⁶” (ECKE, 2019, p. 107, tradução minha). Segundo Ecke, “a interpretabilidade e a abertura para atos

⁶ No original: “(...) puts much greater demands on the audience.”

de interpretação por parte de quem lê é um dos maiores fatores na ascensão da nova onda e da Invasão Britânica⁷” (ECKE, 2019. p. 110, tradução minha).

No entanto, diferentemente da nova onda de quadrinhos britânicos como *Charley's War*, os quadrinhos estadunidenses continuavam apresentando a mesma fórmula de sempre, em que o subtexto era sempre transformado em texto, ou seja, o subtexto da história era colocado no quadrinho a partir de um elemento da sintaxe dos quadrinhos, como a legenda, deixando a ideia mais explícita (ECKE, 2019). No início dos anos 80, os quadrinhos *mainstream* estadunidenses passavam por um período de tensão. A venda direta de quadrinhos para lojas especializadas fez com que grandes editoras como Marvel e DC precisassem repensar seu modo de produção para conseguir atrair uma audiência de jovens e jovens adultos que estavam à procura de materiais mais sofisticados. Isso também fez com que as editoras precisassem investir nas criadoras de quadrinhos, pois, segundo Ecke (2019), apenas as personagens criadas por essas editoras não produziam lucro o suficiente.

Assim, as editoras começaram a procurar criadoras de quadrinhos que tivessem o potencial para se tornarem, elas mesmas, estrelas (ECKE, 2019). Para isso, as editoras olharam para fora dos Estados Unidos e para a Inglaterra e seu novo modo de produção de narrativas para quadrinhos. Para atrair as artistas, a editora DC Comics garantiu a elas grandes liberdades artísticas em “uma tentativa de rejuvenescimento artístico muito necessária por causa de uma audiência de quadrinhos que estava mudando e se tornando mais exigente e por causa da competição advinda de editoras menores e alternativas⁸” (ECKE, 2019, p. 163, tradução minha).

Um dos primeiros autores a aceitar produzir quadrinhos para a DC Comics é Alan Moore. Uma de suas primeiras escolhas foi ignorar o *Comics Code Authority* e escrever as histórias da maneira que desejava. Seu primeiro trabalho para os quadrinhos estadunidenses, *Saga do Monstro do Pântano*, criou uma nova forma de criação de histórias *mainstream* no país e sua forma de criação de narrativa sofreu várias tentativas de imitação, também com incentivo da

⁷ No original: “Interpretability or openness for readerly acts of appropriation is one of the major factors in the rise of the new wave and the British Invasion.”

⁸ No original: “an attempt at artistic rejuvenation that was sorely needed because of the changing, more demanding comics audience and competition from alternative and small press publishers.”

editora. Para Ecke (2019), *Saga do Monstro do Pântano* e *Watchmen* (de Alan Moore e Dave Gibbons) foram os quadrinhos iniciais da Invasão Britânica e podem também ser considerados uma continuidade da nova onda de criação de quadrinhos iniciada na Grã-Bretanha.

Segundo Ecke (2019), *Saga do Monstro do Pântano* introduz no contexto estadunidense o desafio a normas intrínsecas e a experimentação formal e de narrativa. Para ele, o quadrinho foi “influyente por sua abertura do conceito de nexus - ele mostrou às outras criadoras de quadrinhos como pode ser viável alternar e misturar gêneros e convenções dentro da mesma série com impunidade assim como com considerável sucesso econômico⁹” (ECKE, 2019, p. 166, tradução minha).

Ao mesmo tempo em que *Saga do Monstro do Pântano* abriu espaço para uma forma narrativa que poderia ser copiada por outras criadoras de quadrinhos, *Watchmen* levou as estratégias narrativas da nova onda utilizada por quadrinistas britânicas a novos patamares e se tornou, assim, impossível de ser copiado. Ecke (2019) traz que *Watchmen* provê à leitora pistas que podem auxiliar no entendimento e na unificação da narrativa; no entanto, ao mesmo tempo em que isso acontece, o quadrinho também zomba do processo de unificação, pois subverte as práticas de criação de uma narrativa coerente. Isso se dá porque as personagens dos quadrinhos estão passando pelo processo de apropriação da história ao mesmo tempo em que as leitoras: ambas as personagens e as leitoras estão tentando entender os acontecimentos e seguir em frente na narrativa a partir das mesmas pistas.

Ecke também procura mostrar que a criação do roteiro de *Watchmen* por parte de Moore não se deu pelo fato de que outras criadoras de quadrinhos fossem incompetentes ou menos talentosas em comparação, mas sim por todo o tempo e dedicação necessários para a produção de uma obra de tal calibre. No fim dos anos 80, segundo Ecke, o processo começou a se desviar do roteirista como *auteur* e começou a se encaminhar em direção ao artista.

Após um tempo, os quadrinhos *mainstream* estadunidenses pararam de dar carta livre para as criadoras britânicas. Eles “assimilaram as técnicas

⁹ No original: “(...) was influential due to the openness of its nexus concept - it showed other comics creators how it might be feasible to switch and mix genres and conventions within the same series with impunity as well as considerable economic success.”

narrativas que eram imediatamente compatíveis com suas próprias tradições, ajustando o paradigma somente para acomodar modelos tais como a narrativa nexus¹⁰ (ECKE, 2019, p. 168, tradução minha).

Para Ecke (2019), *Saga do Monstro do Pântano* é uma narrativa de rede, a qual possui diversos protagonistas cujos objetivos podem ser discretos ou até mesmo nem existirem. Além disso, esse tipo de narrativa é altamente autorreferencial. O quadrinho também é uma narrativa nexus, a qual se utiliza da dispersão e supressão sistemática de pistas narrativas. Uma história de *Saga do Monstro do Pântano*, segundo o autor, apresenta várias linhas casuais de interpretação, apresentando grande esforço em atrasar a apropriação da leitora, como, por exemplo, ao apresentar quadros em que os únicos detalhes são o rosto das personagens ou suas silhuetas.

A série, para o autor, procura criar novas personagens ao invés de figuras prototípicas. A narrativa também procura quebrar padrões pré-estabelecidos. Ecke (2019) apresenta que, ao invés de apresentar um conflito que será resolvido ao final da narrativa, o estilo de narrativa evoca apenas perguntas nas leitoras. Para Ecke, esse estilo de narrativa foi emulado por outras criadoras.

No entanto, *Watchmen*, próximo trabalho de Moore como *auteur* para a DC Comics, não foi tão emulado, principalmente porque, para Ecke (2019), os autores do quadrinho levaram a nova forma de criação narrativa a seus extremos.

Em muitos aspectos, a narrativa de *Watchmen* segue padrões conhecidos, como as convenções das histórias de detetive durante a narrativa de Rorschach ou o confronto final entre as heroínas e o vilão. O padrão estrutural gráfico também segue um padrão consideravelmente tradicional. Por outro lado, a narrativa desestabiliza esses padrões de várias maneiras. Assim como em outras obras da nova onda britânica, *Watchmen* brinca com a noção de temporalidade, mas, diferentemente das outras obras que o precedem, trabalha com um intervalo temporal bem maior.

A narrativa também brinca com os protótipos de heroína e vilã, pois é somente mais para o fim da história que o vilão é desmascarado e as heroínas se juntam para confrontá-lo. A única personagem que é narrada de forma mais

¹⁰ No original: "It assimilated those narrative techniques that were immediately compatible with its own traditions, adjusting the paradigm only to accommodate models such as the nexus narrative."

genérica é Rorschach, o qual não se desvia de sua função de detetive. Isso é, em conjunto com os outros elementos, também uma quebra de expectativas porque já que todas as outras personagens não seguem um padrão pré-estabelecido, a leitora também espera que o mesmo aconteça com Rorschach, o que se prova falso.

Alan Moore foi o primeiro autor britânico de quadrinhos a cruzar o oceano e produzir quadrinhos estadunidenses na década de 80. Isso levou à criação do que ficou conhecido como o “estilo Alan Moore”, pois virou uma espécie de status de estilo da DC Comics. Após Alan Moore, outras criadoras britânicas se juntaram ao que ficou sendo conhecido como “Invasão Britânica” dos quadrinhos. Os nomes incluem Neil Gaiman, Grant Morrison, Jamie Delano, Peter Milligan, Garth Ennis, Warren Ellis e Mark Millar.

O termo “britânico” aqui é utilizado para representar um “grupo de obras que apresenta uma estética e preocupações ideológicas parecidas¹¹” (LICARI-GUILLAUME, 2018, p. 191, tradução minha). O termo Invasão Britânica - muitas vezes também sendo referido como a Segunda Invasão Britânica - faz referência à entrada dos Beatles nos Estados Unidos. Ambos os momentos de “invasão” de artistas britânicos - os Beatles em 1960 e Alan Moore em 1980 - levaram a uma consequente enxurrada de artistas britânicos, em sua maioria homens.

As autoras da Invasão Britânica “imaginam uma leitora que gosta do conflito entre o modo de prática e um estilo mais desafiador e autorreflexivo, mesmo que esse choque de modos narrativos requeira um processo de leitura momentaneamente mais penoso¹²” (ECKE, 2019, p. 242, tradução minha).

A Invasão Britânica acabou mudando a maneira de criação de histórias em quadrinhos; as criadoras a seguir também puderam pensar narrativas mais ambíguas, personagens sem muitas pistas de profundidade ou uma discussão histórica mais ampla. Ao mesmo tempo, como já mencionado anteriormente, as criadoras ainda precisam seguir algumas regras ou convenções do meio, pois as leitoras gostam de fazer predições e de ver suas predições virarem realidade.

¹¹ No original: “a group of works displaying similar aesthetic and ideological concerns.”

¹² No original: “imagine a reader that enjoys the conflict between the mode of practice and a more self-reflexive, challenging style, even if this clash of narrational modes requires a momentarily taxing reading process.”

As obras produzidas pelas autoras da Invasão Britânica também reformularam o tipo de leitora que é alvo das publicações em quadrinhos. A partir desse momento, houve uma

reorientação para um mercado direto, com sua audiência mais velha, mais madura e mais exigente; e um aumento no prestígio cultural outorgado à cultura de quadrinhos de modo geral durante os anos 80 e começo dos anos 90, o que fez com que as editoras lutassem para criar publicações nicho direcionadas a uma audiência adulta ou, pelo menos, jovem adulta¹³ (ECKE, 2019, p. 244, tradução minha).

Os quadrinhos produzidos durante a Invasão Britânica nem sempre foram financeiramente bem-sucedidos ou viraram *best-sellers*, mas renderam um grande capital cultural para as editoras. As autoras britânicas modificaram, também, a maneira como criadoras de quadrinhos eram vistas, com autores como Moore e Morrison ajudando a criar um status de *auteur* dentro da indústria *mainstream* de quadrinhos.

2.2 O lugar de Alan Moore no meio dos quadrinhos

O principal objetivo de Moore com os quadrinhos foi demonstrar para o público leitor as formas como os quadrinhos se diferenciavam de outros meios, ou seja, aquilo que os quadrinhos poderiam fazer que outros meios não conseguiam (WEGNER, 2010; HOWELL, 2015; di LIDDO, 2009; BERLATSKY, 2012). Moore reconhece as similaridades entre quadrinhos e cinema ou quadrinhos e literatura, por exemplo, ainda mais que algumas das técnicas utilizadas pelos quadrinhos advém do cinema ou da literatura, mas, para ele, enfatizar as similaridades entre os outros meios e os quadrinhos é deixar de notar a importância das coisas que os quadrinhos podem fazer que nem a literatura ou o cinema podem (WEGNER, 2010).

Para Moore (BERLATSKY, 2012), os quadrinhos, diferentemente do cinema, são uma experiência mais pessoal, mais visceral, pois conecta a/o leitora ou leitor diretamente com as personagens de uma forma mais emocional.

¹³ No original: "reorientation towards the direct market, with its older, more mature, and more demanding audience; and the surge in cultural prestige bestowed upon comics culture in general during the 1980s and early 1990s, which saw publishers struggling to create certain niche imprints that targeted an adult, or at least late adolescent, audience."

Em relação à comparação quadrinhos e cinema, Annalisa di Liddo (2009) menciona a quantidade de detalhes colocados por Alan Moore e suas colaboradoras em uma única página ou painel. Assim, sendo, diferentemente do cinema, os quadrinhos possuem uma imagem estática, o que permite que diferentes camadas de significado sejam colocadas em uma história, a qual só poderá ser apreciada completamente depois de várias leituras (di LIDDO, 2009).

Pensando sobre o assunto, Philip Wegner (2010) acredita que o problema se encontra no fato de que “a narração dos quadrinhos tende a ser entendida como, na melhor das hipóteses, uma forma de segundo nível, derivativa, e foi frequentemente lida através de critérios interpretativos e avaliativos que não os seus próprios¹⁴” (WEGNER, 2010, s/p, tradução minha).

Assim, ver os quadrinhos por uma perspectiva apenas de fora do meio diminui as possibilidades que este pode apresentar. É isso que Alan Moore procura mostrar através de seu trabalho: as possibilidades inexploradas de criação apresentadas pelos quadrinhos, as quais foram deixadas de lado não somente pela visão dos quadrinhos como algo derivativo, mas também pelas amarras da indústria mainstream de quadrinhos. Para Moore, os quadrinhos são tão versáteis que ele acredita que existam uma variada gama de possibilidades de criação e contação de histórias em quadrinhos ainda a serem pensadas e exploradas (BERLATSKY, 2012).

Moore diz que ele não quer apresentar

conceitos pré-embalados onde elas [a leitora] já conhecem a estrutura (...). Isso está a milhas e milhas de distância do que a Arte deveria ser sobre. Arte, e eu considero os quadrinhos como sendo Arte, (...) não é sobre tranquilizar as pessoas. (...) Nós lemos Arte para sermos desafiados e para desafiar nossas suposições e talvez expandir nossas ideias em certas áreas, o que não pode ser feito sem que elas sejam desafiadas¹⁵ (BERLATSKY, 2012, p. 146, tradução minha).

Para Tracee Howell (2015), os quadrinhos resistem à leitura tradicional de narrativas pois possuem níveis múltiplos de significado, significados monstruosos, que pedem a cumplicidade da leitora, sua participação ativa na

¹⁴ No original: “(...) comics narration has tended to be understood as at best a second-level, derivative form, and has often been read through interpretive and evaluative criteria which are simply not its own.”

¹⁵ No original: “(...) prepackaged concepts where they already know the structure (...). That’s a thousand miles away, a million miles away, from anything that Art is supposed to be about. Art, and I do regard comics as Art, (...) is not about reassuring people. (...) We read Art to be challenged and to challenge our assumptions and to maybe extend our ideas in certain areas, which you can’t really do without challenging them.”

construção de significado. Isso vai ao encontro do que é dito Andrés Jódar (2011), o qual apresenta que as narrativas de Alan Moore escapam de ter apenas um significado, um único discurso imposto. Segundo o autor, “a *graphic novel*, nas mãos de Alan Moore e suas colaboradoras, se torna uma ferramenta, um martelo para acertar discursos oficiais e configurar realidades sob uma luz nova e diferente¹⁶” (JÓDAR, 2011, p. 54, tradução minha).

Assim, como dito por Maggie Gray (2010), as narrativas em quadrinhos de Alan Moore, como um anarquista declarado, trazem em si seus ideais políticos e ideias de como modificar o mundo, oferecendo diferentes narrativas e visões de mundo, como uma forma de ativismo. Jódar (2011) também acrescenta que esse aparente ativismo nos quadrinhos enfatiza a necessidade da participação de todos na luta por mudanças sociais.

Seguindo por esse caminho, Jódar (2011) acredita que as histórias de Alan Moore

parecem empregar a arte e, mais especificamente, quadrinhos e *graphic novels*, para oferecer uma forma de escapar dos discursos fascistas. Sua ficção, assim, parece ter por objetivo configurar uma sociedade mais tolerante ao fazer com que suas leitoras considerem a representação do mundo em si¹⁷ (JÓDAR, 2011, p. 45, tradução minha).

di Liddo (2009) acredita que a narrativa de Moore seja metanarrativa, mas não se fechando somente em si mesma; ao contrário, ela trata de problemas históricos, sociais e culturais.

Moore acredita que os quadrinhos são capazes de criar narrativas inovadoras e que o mais importante é que as histórias estejam conectadas, de alguma forma, com o momento em que são produzidas (di LIDDO, 2009). Para ele, se a história não for culturalmente relevante, não importa quão inovadora graficamente ela seja, ela não irá capturar a atenção das leitoras; ele acredita que uma forma de tornar a narrativa culturalmente significativa é se voltar para o passado, para a tradição (di LIDDO, 2009).

Thierry Groensteen (2015) acredita que, nas histórias em quadrinhos, haja uma predominância da imagem. Moore acredita no oposto: que “a palavra escrita

¹⁶ No original: “the graphic novel, in the hands of Alan Moore and his collaborators, becomes a tool, a hammer to hit official discourses and shape realities under a new and different light.”

¹⁷ No original: “(...) seem to employ art and, most precisely, comic books and graphic novels, in order to offer an escape from fascist discourses. His fiction, thus, seem to aim to shape a more tolerant society by making the readership consider the representation of the world itself.”

é o veículo primário para as ideias que sustentam as narrativas de quadrinhos, e que ela claramente vem antes das imagens¹⁸ (di LIDDO, 2009, p. 30, tradução minha). Assim, segundo di Liddo (2009) a principal influência para o trabalho de Moore advém da prosa e também do estudo do ocultismo e da cabala. Isso não significa, como a autora aponta, que ele não acredite no potencial dos quadrinhos; ao contrário, até como já foi mencionado, ele acredita que os quadrinhos possuam qualidades únicas que os diferenciam dos outros tipos de arte. Para Moore, os quadrinhos apresentam uma “sub-linguagem”, o qual resulta da interação do código icônico e do código verbal (di LIDDO, 2009).

Em relação à sub-linguagem dos quadrinhos, Moore (BERLATSKY, 2012) aponta seu interesse em manipular essa conexão de palavra e imagem, em manipular como os símbolos e os signos podem ser utilizados para criar efeitos subliminares na leitora.

Através de seu trabalho nos quadrinhos, e do trabalho de muitas outras quadrinistas, Moore espera que os quadrinhos possam ser alavancados para um patamar mais elevado de consideração do público, sendo colocados juntamente com outras formas de arte que são mais bem vistas socialmente (BERLATSKY, 2012).

O escritor, agora aposentado dos quadrinhos, trabalhava junto com a artista responsável pela parte gráfica das obras. Ele as apresentava roteiros pormenorizados sobre todos os aspectos de cada página a partir do que foi discutido e dialogado entre eles. di Liddo (2009) comenta que os roteiros do escritor podem ser considerados um trabalho à parte. Eles

não oferecem à artista somente as palavras que ela deve colocar nos balões e as sugestões técnicas necessárias sobre perspectiva e ângulos, ou a posição dos objetos e personagens em cada painel. O autor também apresenta notas históricas, comentários e descrições de possíveis sons e cheiros que podiam ser encontrados na cena. Ele dá voz aos pensamentos de suas personagens mesmo quando estes não irão aparecer na escrita presente na página. Ele descreve quais nuances as cores devem ter, mesmo se a obra for ser impressa em preto e branco¹⁹ (di LIDDO, 2009, p. 32-33, tradução minha).

¹⁸ No original: “the written word is the primary vehicle for the ideas that underpin comics narratives, and that it clearly comes before the pictures.”

¹⁹ No original: “Moore’s scripts do not provide the artists only with the words they should set into the balloons and with the necessary technical suggestions about perspective and angles, or about the position of objects and characters in each panel; The author also enters historical notes, commentaries, and descriptions of the possible sounds and smells one might have found on the scene. he voices his character’s thoughts even when they are not meant to appear in writing on the page. He describes what nuances colors might have, even if the work is to be printed black and white.”

Podemos ver, aí, o cuidado e a seriedade conferidos por Moore para as suas obras em quadrinhos. Isso vai ao acordo do que foi dito por Jódar (2001) de que as personagens de Moore não são unidimensionais ou presas a apenas uma descrição estereotipada e limitada.

Ao falar de seu processo de criação de histórias, Moore diz que sempre mapeia o mundo inteiro da narrativa para procurar entender a história, onde se encaixam as personagens. Para ele, mesmo que essas informações não sejam utilizadas depois no produto final, ainda é obrigação dele entender o mundo fictício da história como um todo (BERLATSKY, 2012).

Em uma entrevista (BERLATSKY, 2012), Moore trata da criação do processo de fala das personagens: segundo ele, cada personagem deve possuir um padrão de fala distinto para evitar que os diálogos soem forçados. Para isso, ele aponta que uma escritora não deve somente escrever os diálogos, mas também procurar entender como eles irão funcionar nas imagens, pensando em questões de ângulo, por exemplo. Diferentemente dos diálogos, os quais, para o autor, são essenciais na narrativa, ele acredita que não há mais espaço nos quadrinhos para o balão de pensamento, pois a existência dos mesmos não é nem realista nem essencial para o entendimento das personagens (BERLATSKY, 2012).

Para o autor (BERLATSKY, 2012), o enredo de uma história em quadrinhos é apenas o esqueleto da mesma; o que importa na narrativa é a mensagem que a escritora deseja passar para a leitora. No entanto, quem lê a história, para Moore, tem controle total sobre a experiência, por isso que ele prefere, em muitos casos, deixar que as leitoras decidam por si mesmas em que acreditar a partir dos diferentes pontos de vista apresentados na obra, como no caso de *Watchmen* (1987).

Os quadrinhos de Alan Moore são altamente metatextuais e intertextuais (di LIDDO, 2009; JÓDAR, 2011), conectando-se não somente com outros quadrinhos e com a tradição gráfica, mas, principalmente devido a preferência de Moore pela prosa, a obras literárias das mais variadas. O autor acredita que elementos literários possam ser “transplantados” para os quadrinhos, adaptados e transformados em algo próprio do meio (BERLATSKY, 2012).

Moore é conhecido por seu desgosto pelo que chama de *genre*, nichos narrativos específicos como fantasia ou terror, por achar que tal ideia é reducionista e diminui as possibilidades narrativas e de abordagem do mundo. Assim, o autor tenta, na medida do possível dentro da indústria comercial dos quadrinhos, redefinir os limites do *genre* (BERLATSKY, 2012). Por exemplo, em entrevista (BERLATSKY, 2012), Moore aponta que o “terror” ou o “horror” não se encontra em monstros, lobisomens ou criaturas fantásticas, mas sim nas coisas do mundo real que tem a capacidade de assustar, de te deixar desconfortável.

Seu interesse pelo ativismo através dos quadrinhos também o leva a se conectar por temas como gênero, feminismo e sexualidade e a procurar explorar tais temas dentro de suas obras, mesmo que seu sucesso em tal empreitada seja, por vezes, contestado (BERLATSKY, 2012).

Conectado a isso está o desejo de Alan Moore de desconectar a escrita dos quadrinhos das grandes empresas comerciais, além de deixar para trás conceitos morais e intelectuais que ele considera como sendo ultrapassados, como, por exemplo, a ideia de “quadrinhos para meninos” e “quadrinhos para meninas” (BERLATSKY, 2012).

Os quadrinhos de super-heroínas roteirizados por Alan Moore são considerados, muitas vezes, “narrativas revisionárias”, juntamente com as obras, do mesmo gênero, de Frank Miller. Segundo di Liddo (2009), por mais que nem Moore nem Miller tenham criado a caracterização das super-heroínas como personagens fragmentadas e neuróticas, Moore explora “o potencial narrativo das rachaduras que aparecem na máscara da super-heroína” (di LIDDO, 2009, p. 47, tradução minha), explorando um lado mais sombrio e humano que nos leva a questionar a narrativa heroica como um todo.

Além disso, os quadrinhos de super-heroína de Moore introduzem, nesse nicho narrativo, a percepção do tempo (JÓDAR, 2006). Os quadrinhos de super-heroína mainstream eram (e ainda são) conhecidos por manter suas personagens congeladas em um determinado período de tempo, sem que este passe. Quando isso acontece, os universos chegam a ser reiniciados para que as personagens possam continuar jovens e desprendidas do tempo que passa. Moore introduz tanto a passagem do tempo, como a percepção da mesma: as personagens envelhecem, morrem e estão conscientes do tempo da narrativa.

2.3 Uma breve visão sobre as obras de Moore a serem analisadas

Watchmen foi publicada serialmente entre 1986 e 1987 pela DC Comics e conta com arte de Dave Gibbons. A obra narra a história de um grupo de vigilantes em um Estados Unidos distópico em que o país saiu vitorioso da Guerra do Vietnã, mantendo Richard Nixon na presidência.

Gray (2010) acredita que *Watchmen*, mais notavelmente entre as obras de Moore, e outros de seus quadrinhos “tenham sido canonizados pela mídia, academia e a própria indústria dos quadrinhos como obras atemporais e universais de um gênio artista²⁰” (GRAY, 2010, p. 31, tradução minha).

Além da obra chamar a atenção para a passagem do tempo, como mencionado anteriormente, Jódar (2011) também menciona que a *graphic novel* quebra a ideia de narrativa linear e expressa uma simultaneidade dos eventos que ocorrem na narrativa, mesmo que esses eventos não sejam mostrados ao mesmo tempo. Além disso, o autor enfatiza que cada detalhe é importante, pois representa um mundo em colapso, que não aguenta mais o peso do patriarcado e do capitalismo.

Tal ideia pode ser vista em duas imagens, apresentadas por Jódar (2011):



Figura 1: Simultaneidade em *Watchmen*. Todos os direitos reservados
FONTE: MOORE; GIBBONS, 1987.

²⁰ No original: “(...) have been canonized by the media, academia, and the comics industry itself, as timeless and universal works of an artiste genius.”

No primeiro painel vemos Espectral e Nite Owl andando pelas ruas de Manhattan e discutindo sua participação na luta contra “monstros de outro mundo”, parte do plano de outra personagem para unir a humanidade contra um inimigo em específico. Durante a narrativa, vemos, diversas vezes, o relógio do juízo final chegando cada vez mais perto da meia-noite, o que vai ao encontro da ideia apresentada por Jódar (2011) de uma sociedade em colapso.

Já no segundo painel, vemos o segundo plano do primeiro. Aqui temos pessoas comuns, vivendo suas vidas e discutindo tópicos de interesse para elas, como câncer e radiação. Também vemos uma personagem lendo uma história em quadrinhos, a qual é representada durante toda a narrativa e dá pistas sobre os acontecimentos da história, mesmo não se conectando, aparentemente, com a narrativa principal.

Podemos, assim, ver o que foi mencionado no começo desta subseção sobre as narrativas de Moore: o autor tenta apresentar várias narrativas, vários pontos de vista para que a leitora ou o leitor tirem suas próprias conclusões, sem oferecer respostas concretas e finais para o que está sendo apresentado. Também faz com que quem está lendo preste atenção em todos os detalhes, pois estes podem ser importantes para o enredo.

Jódar (2011), analisando o ativismo de Moore presente na obra, oferece o seguinte questionamento:

Watchmen [as vigilantes do título] pode ser visto como sendo os indivíduos que passivamente permitem o sofrimento de suas concidadãs. Assim, esta graphic novel faz com que a leitora ou o leitor reflita se as cidadãs precisam de outras pessoas para cuidá-los, sejam essas super heroínas, o capitalismo ou o patriarcado, ou se elas deveriam desafiar as estruturas sociais opressivas antes que a sociedade se desfaça sob o peso de um discurso globalizante monstruoso²¹ (JÓDAR, 2011, p. 50, tradução minha)

Assim, a *graphic novel* leva a leitora a tomar as próprias decisões, chegar às próprias conclusões, ao mesmo tempo em que tenta quebrar a noção de um único discurso normalizante e a ideia de que a responsabilidade pelo futuro da sociedade se encontra nos ombros de apenas algumas pessoas.

²¹ No original: “Rather, the *Watchmen* may be said to be the individuals who passively allow the suffering of other fellow citizens. Therefore, this graphic novel makes the reader reflect upon whether the citizens need someone else to watch over them, whether it be superheroes, capitalism or patriarchy, or whether they should challenge oppressive social structures before society crumbles under the weight of one monstrous globalizing discourse.”

Moore, em entrevista, diz que, com a obra, não queria fazer as leitoras “engolir” as suas avaliações morais, mas sim fazer com que elas pensassem por si próprias; ao mesmo tempo queria mostrar que a dicotomia heroína/vilã são falácias perigosas tanto na ficção quanto na política, pois todas fazem parte do mecanismo do mundo (BERLATSKY, 2012).

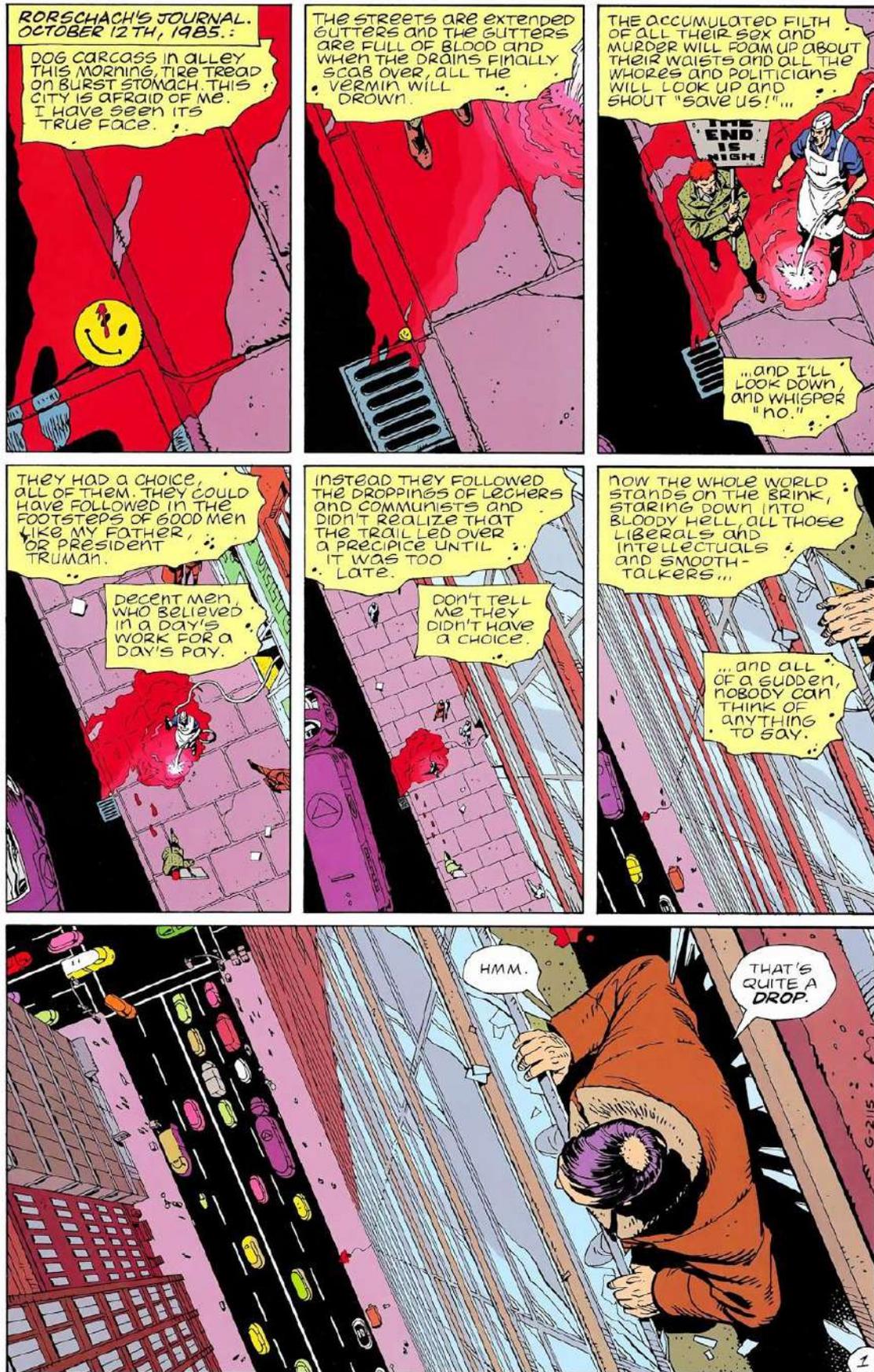


Figura 2: Primeira página de *Watchmen*. Todos os direitos reservados.
 FONTE: MOORE; GIBBONS, 1987.

Segundo di Liddo (2009), *Watchmen* surgiu da vontade de repensar as histórias de super-heroínas e de renovar a narrativa do gênero para o mundo contemporâneo. As super-heroínas apresentadas por Moore e Gibbons não são as salvadoras da humanidade apresentados anteriormente, não são figuras positivas; ao contrário, são ambíguas e até corruptas, desconstruindo os padrões existentes no meio dos quadrinhos do que vem a ser uma super-heroína (di LIDDO, 2009).

O formato da *graphic novel* também foi pensado para ser impactante para quem lê. Temos a utilização de legendas em vários dos capítulos, em formato do diário da personagem Rorschach (como se pode ver na Figura 12), além de pedaços da história *Tales of the black freighter*, narrativa fictícia dentro da narrativa de *Watchmen* que o menino da Figura 11 estava lendo.

Durante a narrativa, temos os painéis quase todos do mesmo tamanho, sem painéis de uma página ou *splash pages* (as páginas iniciais, com desenhos que cobrem toda a página). As *splash pages* aparecem somente no último capítulo da história, depois da destruição de Manhattan, mostrando os escombros da cidade e os corpos das pessoas que moravam lá.

Na Figura 2 podemos ver um exemplo da estrutura de painéis utilizados na *graphic novel* além de todos os detalhes acrescentados a cada painel, os quais devem ser conectados, por quem lê, à narrativa principal durante o curso da leitura. Podemos ver, por exemplo, a personagem Rorschach passando por cima do sangue deixado pelo Comediante quando este foi atirado pela janela de seu apartamento; seus sapatos acabam criando uma trilha de pegadas sangrentas, o que pode nos indicar, por exemplo, as pistas que Rorschach irá seguir em sua investigação, o caminho a ser trilhado. Como já mencionado, todos os detalhes presentes durante a narrativa são, de alguma forma, relevantes ou para o enredo ou para que possamos entender as personagens e suas motivações.

Podemos ver, também, que a Figura 2 representa a primeira página da *graphic novel*. Como mencionado, a narrativa não começa com uma *splash page*, mas sim diretamente na história. Já na Figura 3, podemos ver a primeira das seis *splash pages* que iniciam o último capítulo da narrativa.



Figura 3: Primeira *splash page* do último capítulo de *Watchmen*. Todos os direitos reservados. FONTE: MOORE; GIBBONS, 1987.

O uso de uma *splash page* depois da 11 capítulos quebra a expectativa da leitora, causando um impacto maior. Além disso, além das palavras que podem ser vistas em um pôster, o qual, para todos os propósitos, é parte da imagem, não há o uso da linguagem verbal na página, o que também difere da norma, pois as *splash pages* normalmente apresentam o título da obra e outras informações relevantes. Dessa forma, o impacto todo está na destruição, na morte apresentada pela linguagem visual. Como colocado por Alan Moore, tal formatação coloca a leitora dentro do universo, faz com que elas sintam o impacto sentido pelas personagens e encare os mesmos dilemas morais que as personagens estão encarando (BERLATSKY, 2012).

V de Vingança foi produzida por Alan Moore e David Lloyd entre 1982 e 1983 e publicada pela revista *Warrior*, mas sem ser finalizada. A *graphic novel* foi encerrada em 1988 e publicada pela DC Comics. *V de Vingança* se passa em um futuro distópico (1997, mais especificamente), em um Reino Unido oprimido por um regime totalitário.

Segundo Gray (2010), *V de Vingança* foi desenvolvido a partir do contexto político inglês e do governo Thatcher, indo principalmente contra os grupos de Nova Direita emergentes e o movimento neonazista contemporâneo. A autora enfatiza como a *graphic novel* está relacionada ao ativismo antifascista de Moore e apresenta um debate presente, no movimento anarquista da época de produção da obra, sobre a legitimidade da resistência violenta contra os governos totalitários.

A história foi pensada para ser mais “realista”; isso implica a não utilização de efeitos sonoros ou onomatopeias, balões de pensamento, contorno dos balões de fala e nas legendas, com grande utilização de diálogos (GRAY, 2010). A narrativa, desde o começo, também foi pensada como sendo finita. Para Gray (2010), o foco da obra era o realismo e a credibilidade, mostrando uma realidade social e política que seria reconhecível para a leitora. Essas características

imediatamente separam o quadrinho do resto e revela o foco dada para a experimentação ao invés de viabilidade comercial - ao se desfazer de algumas das formas mais costumeiras usadas nos quadrinhos para criar significado, mas, principalmente, por ser concebida como uma história finita, minando a forma mítica da continuidade do quadrinho

serial que permitia a produção infinita de histórias²² (GRAY, 2010, p. 35, tradução minha).



²² No original: "Rather, the *Watchmen* may be said to be the individuals who passively allow the suffering of other fellow citizens. Therefore, this graphic novel makes the reader reflect upon whether the citizens need someone else to watch over them, whether it be superheroes, capitalism or patriarchy, or whether they should challenge oppressive social structures before society crumbles under the weight of one monstrous globalizing discourse."

Figura 4: Utilização dos elementos formais em *V de Vingança*. Todos os direitos reservados
FONTE: MOORE; LLOYD, 1988.

Aqui podemos ver, novamente, o foco de Moore em experimentar com o meio, entender o que os quadrinhos podem fazer e as diferentes histórias que podem contar, sem se preocupar com fórmulas ou com o aspecto comercial dos quadrinhos. Podemos ver, na Figura 4, acima, a utilização dos elementos formais e da ênfase no diálogo para a narração dos acontecimentos.

A *graphic novel* procura enfatizar a plausibilidade política e social, dando às leitoras elementos com os quais elas pudessem se identificar ou identificar padrões da política da época. A intenção era que as leitoras pudessem ver a política representada na história como uma possibilidade e não apenas como ficção (GRAY, 2010).

Assim como em *Watchmen*, Moore procura apresentar a responsabilidade de todas perante a situação em que se encontram; mostrando “as formas em que as pessoas comuns se tornam cúmplices através dos mecanismos do autoritarismo²³” (GRAY, 2010, p. 39, tradução minha). Também como em *Watchmen*, as respostas dos dilemas não são apresentadas no final de narrativa, forçando a leitora a chegar às suas próprias conclusões.

A *balada de Halo Jones*, com arte de Ian Gibson, foi publicada entre 1984 e 1986 pela revista de quadrinhos britânica *2000 AD*. A obra narra a história de Halo Jones, uma mulher comum que se aventura pelo espaço e pela guerra.

Segundo di Liddo (2009), *Halo Jones* acaba renovando ou subvertendo alguns motifs dos quadrinhos de super-heroínas ou das histórias de ficção científica, das quais a obra se utiliza. Diferentemente de outras histórias de super-heroínas presentes na época, a personagem Halo Jones se distingue por ser absolutamente normal, sem nenhum poder especial ou grande intelecto (di LIDDO, 2009).

A história de Halo Jones é contada, em partes, através do recurso de *mise en abyme*, o que chama a atenção, segundo di Liddo (2009) para os dois níveis narrativos presentes em toda a obra: a vida normal de Halo Jones,

²³ No original: “the ways in which ordinary people are made complicit through the mechanism of authoritarianism.”

principalmente no primeiro capítulo dos três capítulos publicados, e a narrativa maior de uma sociedade distópica a beira do colapso.

Podemos ver que a distopia e o colapso social são temas constantes na narrativa de Moore, o qual, como no caso do quadrinho em questão, “utiliza a crítica histórica para contextualizar preocupações contemporâneas²⁴” (LITTLE, 2010, p. 148, tradução minha).

Um dos elementos que tornam a narrativa emblemática é a estrutura circular da obra (di LIDDO, 2009). A narrativa é construída de uma forma considerada estruturalmente “conservadora”. Isso significa que a história possui um começo, meio e fim bem definidos, além de apresentar, em sua maior parte, o formato de *grid*, com seis painéis por página. No entanto, pode-se dizer que ela apenas apresenta a aparência de uma narrativa conservadora, pois traz, tanto gráfica quanto textualmente, uma estrutura que dá voltas em si mesma: Halo Jones permanece presa no lugar onde começou, mesmo que não fisicamente; no final de sua jornada ela permanece no mesmo ponto psicológico, seguindo a necessidade de “sair”, de “ir embora” de onde está.

Na Figura 5 podemos ver um exemplo de circularidade na parte gráfica da *graphic novel*.

²⁴ No original: “(...) uses historical criticism to contextualize contemporary concerns.”



Figura 5: circularidade gráfica em *A balada de Halo Jones*. Todos os direitos reservados. FONTE: MOORE; GIBSON, 1984.

Na Figura 5 podemos ver uma representação do Aro, a estrutura na qual as personagens da *graphic novel* vivem. O Aro se constitui de habitats em forma de cúpula, conectados uns aos outros em uma estrutura em forma de círculo,

como pode ser visto na parte direita do painel 1 e no holograma presente no painel 2 na Figura 5. Além disso, as estruturas internas do Aro, como portas, entradas e prédios apresentam, também, um formato circular.

A estrutura circular de *Halo Jones* vem ao encontro da ideia de Moore, apresentada em *On Writing for Comics*, de que a melhor estrutura narrativa é a elíptica, na qual elementos mostrados no final da narrativa acabam por espelhar elementos do começo da narrativa, o que dá para a história uma sensação de unidade (MOORE, 2003).

A piada Mortal, com arte de Brian Bolland, publicada originalmente em 1988 pela DC Comics, é uma história de super-heroína envolvendo um vilão conhecido das leitoras do Batman: o Coringa. Na narrativa, Moore procura contar como o Coringa veio a ser o vilão que é e narra a tentativa da personagem de provar que o que separa ele e outras personagens do lado da justiça, como Batman ou o Comissário Gordon, é apenas um dia ruim.

Deneb Valereto (2011) acredita que a *graphic novel* trabalhe com a ideia de codificação da loucura e como ela circula, colocando-a como uma forma alternativa de compreensão da realidade. Para o autor, as ações do Coringa possuem um sentido, uma razão de ser; no entanto, as suas ações seguem um modo epistemológico que difere da maneira de agir das outras personagens, como uma forma de entendimento que está fora do código do logocentrismo.

Gedion Silva Filho e Bruno Xavier (2012), analisando a *graphic novel* a partir de um ponto de vista jurídico, colocam as ações da personagem Batman como uma forma de confirmação de uma noção de justiça que é baseada na vingança, suprimindo direitos humanos fundamentais. Tiago Bernardo (2011) segue por um caminho semelhante ao apontar como as falhas nas leis de proteção do Estado de Bem Estar Social são responsáveis pela formulação da pessoa que vem a se tornar o Coringa. Para o autor, o que a personagem do Coringa procura é acabar com sua situação de estranho, de *outsider*, pois se outros conseguissem enxergar o mundo da mesma maneira que ele, ele não estaria mais em condição de isolamento.

Promethea, com arte de J. H. Williams III e Mick Gray, se passa em uma Nova York futurista e narra a história de Sophie Bangs, uma universitária, que é possuída por uma entidade feminina mística conhecida como Promethea. A *graphic novel* foi publicada entre 1999 e 2005.

Howell (2015) acredita que *Promethea* seja “um texto que resista, a apenas uma abordagem crítica ou leitura unívoca²⁵” (HOWELL, 2015, p. 384, tradução minha). Segundo a autora, entre várias interpretações, podemos ver *Promethea* como sendo um debate Mooriano sobre os limites que são impostos à expressão humana no século XXI.

Em *Promethea*, a pessoa que lê é guiada pela obra, é ensinada a ler o texto que está em sua frente, construindo e desconstruindo significado à medida que lê. Cada centímetro da *graphic novel* é imbuído de significado, como podemos ver na Figura 6.



Figura 6: Estrutura narrativa de *Promethea*. Todos os direitos reservados.
 FONTE: MOORE; WILLIAMS III; GRAY, 1999.

A Figura 6 demonstra como a leitora deve estar atenta a todos os detalhes. Não há sarjeta para demonstrar a continuidade da narrativa, mas sim um amalgamado de elementos que precisam ser pinçados e decifrados para que

²⁵ No original: “(...) a text that resists any one critical approach or univocalist reading.”

façam sentido. Essa inundação de significado, de acordo com Howell (2015) acaba imediatamente desconstruindo o significado:

A superabundância de significado significa sua falta de sentido. Aqui novamente vemos que a história em si é uma criatura de seu tempo, uma reflexão da política americana do final do século XX e início do século XIX além da primazia do discurso acadêmico²⁶ (HOWELL, 2015, p. 387, tradução minha).

Para a autora, *Promethea* pode ser vista como uma aula de literatura e quadrinhos, de amor aos quadrinhos e da busca por significado e criatividade no ocidente no século XIX.

di Liddo (2009) enfatiza a experimentação realizada por Moore e suas coautoras nos limites e possibilidades da história em quadrinhos. *Promethea*, segundo ela, é também um tratado místico e filosófico, tendendo para o discurso acadêmico, sem apresentar uma história muito sólida. A *graphic novel* trata do poder da narrativa, da criação, da artista, e das possibilidades de representação dos quadrinhos; é uma reflexão metaficcional sobre a própria linguagem dos quadrinhos (di LIDDO, 2009).

Lost girls, com arte da Melinda Gebbie, foi construída durante dezesseis anos e publicada em 2006, narrando as aventuras sexuais de Wendy Darling, de *Peter Pan*; Alice de *Alice no país das maravilhas*; e Dorothy Gale de *O mágico de Oz*.

Para Jódar (2011), *Lost Girls* é uma tentativa de confrontar as sensibilidades da leitora, pois

com referências a práticas sexuais reprimidas em nossas sociedades contemporâneas, a narrativa de Moore oferece uma reflexão sobre o próprio conceito de sexualidade e faz com que a leitora considere o quanto que isso pode ser influenciado por concepções preconceituosas da realidade²⁷ (JÓDAR, 2011, p. 47, tradução minha).

Moore acredita que a motivação para produzir *Lost Girls* venha do fato da pouca existência de “arte pornográfica” e de uma pornografia que chamasse a atenção tanto de mulheres quanto de homens (BERLATSKY, 2012). Moore e Gebbie decidiram usar, como plano de fundo da narrativa, a eclosão da Primeira

²⁶ No original: “the overabundance of meaning signifies its meaninglessness. Here again we see the novel itself is a creature of its time, a reflection of late twentieth and early twenty-first century American politics as well as the primacy of academic discourse.”

²⁷ No original: “with references to repressed sexual practices in our contemporary societies, Moore offers a reflection on the very concept of sexuality and makes the reader consider how much of it may be biased by prejudiced conceptions of reality.”

Guerra Mundial por acreditarem que foi um fato histórico que deu o tom ao resto do século como também para servir de contraste aos acontecimentos narrados (BERLATSKY, 2012).

Além disso, Moore e Gebbie tiveram a intenção de demonstrar o poder imaginativo do sexo em “uma reconstrução da pornografia como gênero via enobrecimento estético, e um elogio da imaginação - qualquer tipo de imaginação (...) - como uma força benéfica²⁸” (di LIDDO, 2009, p. 135, tradução minha).

Como pode-se perceber na descrição da obra, *Lost Girls* também trabalha largamente com a intertextualidade e, como *A balada de Halo Jones*, com a *mise en abyme*, com a contação de histórias dentro da história. Na narrativa, cada uma das três personagens narra, para as outras, suas experiências sexuais mais marcantes.

Lost Girls também brinca com as possibilidades narrativas dos quadrinhos, oferecendo, por exemplo, uma história na linguagem verbal e outra (ou outras) na linguagem visual, como pode ser visto na Figura 7.

²⁸ No original: “(...) a reworking of pornography as a genre via aesthetic ennobling, and a praise of the imagination - any kind of imagination (...) - as a beneficial form.”



Figura 7: Diferentes níveis narrativos em *Lost Girls*. Todos os direitos reservados.
 FONTE: MOORE; GEBBIE. 2006.

Na Figura 7, podemos ver um casal conversando enquanto visualmente temos dois níveis de significado: o primeiro coloca as duas personagens se movimentando e existindo em seu quarto, enquanto o segundo oferece

possibilidades mais sexuais para os acontecimentos através do uso das sombras.

di Liddo (2009) acredita que, dentre os quadrinhos apresentados até o momento, *Lost Girls* seja aquele que menos apresenta de inovações para os quadrinhos em si, mesmo sendo um catálogo das habilidades que Moore adquiriu ao longo de sua carreira como quadrinista. Moore e Debbie se utilizam de vários elementos que já haviam sido apresentados em obras anteriores de Moore, como o uso de *mise en abyme*, de uma narrativa mais circular e de discussões sobre sexualidade, avanço do totalitarismo e liberdade. Para a autora, nada do que é apresentado no quadrinho, além do elemento pornográfico, já não havia sido utilizado em quadrinhos anteriores, sendo, então, que a obra pode ser vista mais como uma exploração de habilidades adquiridas do que exploração do que os quadrinhos como mídia podem fazer.

É possível ver, então, a partir da presente exposição, que Moore se preocupa em explorar os limites dos quadrinhos, em entender as formas em que os quadrinhos podem contar histórias, tentando escapar de possibilidades já amplamente exploradas e redefinir ou subverter clichês dos mais diferentes gêneros de narrativa.

Moore também procura, através da utilização de contextos históricos, explorar a realidade contemporânea a ele e tentar fugir de um discurso único, de um pensamento único, oferecendo a quem lê diversas possibilidades de interpretação, muitas vezes deixando que as respostas sejam dadas pela leitora ou pelo leitor.

Assim, procurei demonstrar o espaço criado por Alan Moore como quadrinista e como suas obras são consideradas marcos das histórias em quadrinhos, auxiliando a mudar a percepção dos mesmos e a buscar novos públicos e novas possibilidades e a justificar a escolha de Alan Moore como objeto da presente tese.

3 Autoritarismo, vingança e oposição: a fase britânica de Alan Moore

O presente capítulo analisará as duas obras escolhidas para a fase britânica de Alan Moore. Primeiramente, serão analisados os acontecimentos presentes na *graphic novel V de Vingança*, com roteiro de Alan Moore e arte de David Lloyd. A *graphic novel* aborda temas de anarquismo, “anarcofeminismo” e totalitarismo. A seguir, será abordada a *graphic novel Halo Jones*, com roteiro de Alan Moore e arte de Ian Gibson, a qual, assim como *V de Vingança*, utiliza-se da situação da Inglaterra à época para criação da narrativa.

A fase britânica de Alan Moore pode ser caracterizada por envolver, ao menos inicialmente como no caso de *V de Vingança*, editoras que procuravam ir contra a censura e o conservadorismo dos quadrinhos britânicos da época (como mencionado no capítulo anterior). A fase apresenta histórias que têm em seu âmago as preocupações do autor com o totalitarismo britânico da Nova Direita e do governo de Margaret Thatcher, incluindo nas narrativas elementos distópicos que extrapolam situações da realidade histórica do autor, como o desemprego, a pobreza, a censura e a perseguição a minorias.

3.1 Gênero, vingança e anarcofeminismo em *V de Vingança*

V de vingança, escrita por Alan Moore com desenhos de David Lloyd, foi publicada entre 1982 e 1983 na revista *Warrior* e finalizada em 1988 pela DC Comics. A *graphic novel* mostra um mundo no qual as minorias não têm lugar na sociedade, muitas pessoas não têm emprego e no qual todas as formas de arte foram banidas. V mora em um lugar que chama de “Galeria das Sombras”, onde prepara seus planos, mas, mais especificamente, onde guarda livros, discos, peças de arte etc., ou seja, materiais proibidos pelo regime.

Moore, em seu epílogo para a edição de 1988, fala que o governo conservador de Margaret Thatcher entrou em seu terceiro mandato, que há boatos e ideias da criação de campos de concentração para pessoas com AIDS e que a polícia está de olho em todos. Segundo ele, a intenção do governo é acabar com a homossexualidade, até mesmo com a ideia de homossexualidade, e que não sabe quais os grupos minoritários que podem ser os próximos.

O autor coloca suas ideias no papel, pois, durante a narrativa, imigrantes, homossexuais e outros membros de minorias são detidas, presas e enviadas para outros lugares, até mesmo para sofrerem como cobaias em experimentos. Isso será melhor discutido mais a seguir.

Marvin Perry (2002) indica que, na década de 1980, a situação racial da Inglaterra e os conflitos gerados pela mesma se agravaram por causa da migração em massa de pessoas advindas de ex-colônias britânicas. Moore, em seu roteiro, se refere a essa tensão racial ao dizer que os fascistas que tomaram o poder após a guerra nuclear começaram a levar as pessoas negras e paquistanesas embora (MOORE; LLOYD, 1988), além das radicais e das homossexuais.

Moore se identificava com muitas ideias de um feminismo mais conectado ao anarquismo, ou um “anarcofeminismo”. Jennifer Macfarlane (2014) acredita que os “efeitos insidiosos da hierarquia masculina figuram de maneira ampla na *graphic novel* altamente politizada de Alan Moore e David Lloyd, *V de Vingança*, o que serve como um aviso contra o poder patriarcal²⁹” (MACFARLANE, 2014, p. 35, tradução minha). Para a autora, a *graphic novel* lida com a maneira como a violência, tanto física quanto simbólica, é usada como fonte de opressão do feminino, levando à ideia de que a equidade de gênero é um dos objetivos do anarquismo, pois a falta desta leva a sociedades fascistas e opressoras.

Macfarlane (2014) chama a intersecção do feminismo com o anarquismo de “anarcafeminismo”. No entanto, pode-se perceber que o movimento feminista anarquista possui várias possibilidades denominativas. Segundo Ruth Kinna (2017), o pensamento que reúne o feminismo e o anarquismo possui muitos nomes, “anarcofeminismo”, “anarcafeminismo”, feminismo anarquista, sendo que o movimento se vê contra medidas sexistas, racistas, homofóbicas, entre outras problemáticas de exclusão (KINNA, 2017). Juliana Vasconcelos (2017) narra que o “anarcofeminismo” começou a aparecer entre as primeiras feministas no século XIX. Donna Kowal (2019) apresenta que, no século XIX, iniciou-se a criação do que chama “anarcafeminismo”. Para ela, as pessoas que se identificavam com essa ideologia “apresentaram um modelo alternativo de

²⁹ No original: “insidious effects of male hierarchy figure heavily into Alan Moore and David Lloyd’s highly politicized graphic novel *V for Vendetta*, which serves as a warning against patriarchal power.”

feminilidade que desafiava as normas da docilidade e sobriedade femininas – se não explicitamente através de sua argumentação e ativismo, então implicitamente através de seu estilo de vida pouco convencional³⁰ (KOWAL, 2019, p. 265, tradução minha).

O “anarcafeminismo” seria uma espécie mais militante de feminismo, mesmo que o movimento não fosse ainda assim nomeado (KOWAL, 2019). As “anarcafeministas” reconheciam a opressão dada pela sociedade à sexualidade feminina e a seus corpos, lutando pelo imperativo socioeconômico da liberdade sexual feminina, entendendo essa liberdade sexual como forma também de libertação feminina de modo geral, mesmo que, no contexto em questão, essa liberdade sexual ainda fosse vista no âmbito das relações entre uma mulher e um homem (KOWAL, 2019).

Já o “anarcofeminismo” atual é mais amplo. Vasconcelos (2017) acredita que o anarcofeminismo seja “um movimento de ação, luta e resistência pela emancipação feminina com atuação anarquista, entendendo que a libertação da mulher é intrínseca à destruição do Estado, do sistema capitalista, do patriarcado, das classes e da burguesia” (VASCONCELOS, 2017, p. 54). O “anarcofeminismo” atual, segundo Vasconcelos (2017)

propõe ações diretas e de autoemancipação, em oposição às campanhas reformistas de massa amparadas pelo movimento feminista de maior aceitação social (feminismo liberal), que normalmente são criados em torno de organizações hierárquicas e centralistas, que acabam por transformar as mulheres em opressoras capitalistas, inseri-las em partidos políticos (feminismo comunista/classista), tais como subalternas, sob a alegação de que estão em direção à “igualdade” (VASCONCELOS, 2017, p. 56).

O “anarcofeminismo” acredita que as ações realizadas dentro da sociedade capitalista não possuem potencial libertador, pois sempre se utilizarão de estruturas de poder existentes e só serão úteis para a classe dominante (VASCONCELOS, 2017). O “anarcofeminismo”, assim, seria contra qualquer tipo de opressão, seja de gênero, raça, sexualidade ou classe social.

É possível ver a influência do “anarcofeminismo” na narrativa de Moore. V acredita que somente a ação direta terá um impacto na sociedade e abrirá a possibilidade de uma revolução. Mas tal revolução não é feita somente à base

³⁰ No original: “presented an alternative model of womanhood that challenged norms of feminine docility and propriety—if not explicitly through their argumentation and activism, then implicitly through their unconventional lifestyles.”

de ações diretas. Como apresentado no capítulo anterior, Moore acredita que uma mudança radical é possível se for construída a partir da arte. O governo autoritário de *V de Vingança* procura destruir todas as formas de arte, enquanto V as salva, tentando modificar a forma de pensamento das pessoas para que elas também possam participar da mudança na sociedade.

A análise de *V de Vingança* está estruturada em três momentos. O primeiro refere-se à personagem de Evey; o segundo momento procura analisar o próprio V; e o terceiro momento analisa duas personagens femininas secundárias na narrativa.

3.1.1 A personagem Evey

Evey é apresentada nas primeiras páginas de *V de Vingança*. A personagem tem 16 anos e, por causa da falta de empregos e por seu pai ter sido preso por ser considerado um radical, Evey precisa achar outras formas de se sustentar. Assim, a personagem considera se prostituir para poder ganhar dinheiro. O primeiro contato que a leitora tem de Evey é ela se maquiando para poder sair à noite. Logo após, Evey aborda um grupo de homens e, timidamente, oferece seus serviços. Evey descobre que eles são policiais, mas que não tem a intenção de prendê-la. O desenrolar da situação é narrado na Figura 8.



Figura 8: Evey é atacada. Todos os direitos reservados.
 Fonte: MOORE; LLOYD, 2005, p. 11

Nos painéis 4 e 5 da Figura 8, a narrativa traz um plano detalhe da mão de um dos policiais sendo colocada dentro de seu paletó. Isso já é uma indicação para a leitora de que a situação não ocorrerá conforme o esperado por Evey.

Outro plano detalhe pode ser visto na imagem em análise, dessa vez no painel 9. Ali vê-se o rosto de Evey, aterrorizado com o que está prestes a acontecer. É possível ver a diferença nas expressões faciais das personagens masculinas e de Evey. O policial com o qual Evey conversa primeiro aparenta humor com a proposta de Evey e depois seriedade. Em comparação, Evey somente apresenta confusão e terror.

As cores utilizadas também são diferentes entre as personagens, mesmo que o estilo da graphic novel as torne mais apagadas. A maioria das personagens masculinas da cena encontram-se no plano de fundo, em tons de cinza que não permitem que os identifiquemos com toda a certeza. Já o policial em destaque está vestido com tons de marrom, um tom mais neutro que não chama tanto a atenção. Evey, no entanto, está com um casaco verde e uma blusa amarela, o que a diferencia das outras personagens da cena.

Os policiais a cercam e estão prestes a atacá-la, citando ser a “prerrogativa” deles fazer o que quiser com ela (MOORE; LLOYD, 2005, p. 14). Isso está de acordo com o que Macfarlane (2014) apresenta, de uma sociedade em que a vontade masculina e patriarcal impera. Evey está prestes a ser estuprada e morta em sua primeira noite como prostituta. No entanto, ela é salva por V, que também se destaca das outras personagens não somente por sua vestimenta e máscara, mas também pelo seu modo de fala, o qual é graficamente diferenciado pela forma como é apresentado no balão de fala.

É interessante analisar como os painéis vão se fechando em Evey no desenrolar da cena. O painel 8 se apresenta em plano americano, mas sendo possível ver apenas Evey, com o policial de costas para quem lê. Já o painel 9 apresenta um plano detalhe da expressão de Evey no momento, focando em seus olhos aterrorizados e suas lágrimas. Nesse momento, a leitora é colocada não como uma testemunha, mas quase como uma participante do ataque, pois nosso ponto de vista é quase o mesmo do policial. Somos convidadas a entrar neste mundo, a fazer parte dele. Nesse momento, o enquadramento do painel nos faz focar na dor, no medo do feminino, na angústia do que a personagem sabe que está por vir.

Aqui um padrão de Moore em suas narrativas já começa a se formar: suas personagens femininas são atacadas, de maneira sempre sexualizada. Nessa *graphic novel*, a violência sexual é colocada de forma explícita na narrativa.

É possível dizer que o ataque a Evey não está necessariamente relacionado a ela: é uma forma de apresentar V às leitoras e entender quem ele é e suas intenções. Também é uma forma de juntar as duas personagens principais da narrativa. Várias outras possibilidades poderiam ter sido utilizadas para que Evey e V se encontrassem e a primeira visão de V poderia se dar a partir de suas ações contra o governo fascista. Ao invés disso, a narrativa V salvando Evey de uma tentativa de estupro. Assim, o estupro aparenta ser mais como uma ferramenta narrativa do que uma crítica social.

O poder da cena analisada não se encontra com Evey em nenhum momento. Evey não tem controle sobre os acontecimentos, a narrativa não é ampliada a seu favor, não conhecemos nada novo dela através do que está acontecendo. O poder, em todos os momentos, se encontra nas mãos do masculino, seja ele representados pelos policiais ou por V. Isso pode ser, de uma forma, uma crítica a uma sociedade patriarcal, que vê o masculino como detentor do poder, mas, ao mesmo tempo, apresenta uma representação estereotipada do feminino, comum nos quadrinhos, que acaba apenas reiterando certas ideias sobre o feminino.

Tem-se uma visão de “feminino” e “masculino” bem explícita sendo apresentada nesse momento, apesar de quaisquer intenções apresentadas pelos autores do contrário: o feminino é fraco e vítima (até mesmo quando se trata de representação física, Evey é muito menor que qualquer uma das personagens masculinas) e precisa ser salvo pelo masculino.

Apesar de Moore (e Lloyd) apresentarem a história como uma crítica ao sexismo da sociedade, acabam por cair em uma reiteração específica de ideias normativas de gênero. E, como Butler menciona, “associar a definição de gênero com sua expressão normativa é inadvertidamente reconsolidar o poder da norma de limitar a definição de gênero” (BUTLER, 2004, p. 41, tradução minha). As representações de gênero aqui formadas não quebram com o que já é esperado de feminino ou masculino, da forma com que já foram ou continuam sendo representados. O poder é reconsolidado com o masculino e o feminino é constantemente vitimizado.

A narrativa continua com V levando Evey para a Galeria das Sombras, onde ele diz que “eles” (talvez os policiais, talvez a sociedade) a transformaram em uma vítima e uma estatística, mas a verdadeira Evey não é nenhuma dessas coisas e, se ela confiar nele, juntos podem mudar a situação (MOORE; LLOYD, 2005).

Aqui temos o reconhecimento, na narrativa, da ideia de vítima que é imposta a Evey. No entanto, a narrativa não quebra com essa noção, pois continua a colocar o papel da mudança no masculino: é V quem tem o poder de mudar Evey, de auxiliar Evey, de levar Evey para a verdade necessária para que a situação seja modificada. V é o detentor do poder e Evey só pode se libertar através dos ensinamentos e da liderança de V, somente pode sair do papel de vítima se seguir aquilo que é imposto por V, algo que também será mais discutido no avançar da narrativa. Evey continua como aquela que segue, aquela que precisa ouvir e obedecer e não como aquela que toma as próprias decisões e cria seu próprio caminho. O feminino precisa continuar a obedecer ao masculino.

Como se pode entender pela fala de V, ele está ciente da diferença de tratamento de gênero na sociedade em que se encontra e decide utilizar isso a seu favor, como é visto na Figura 9.

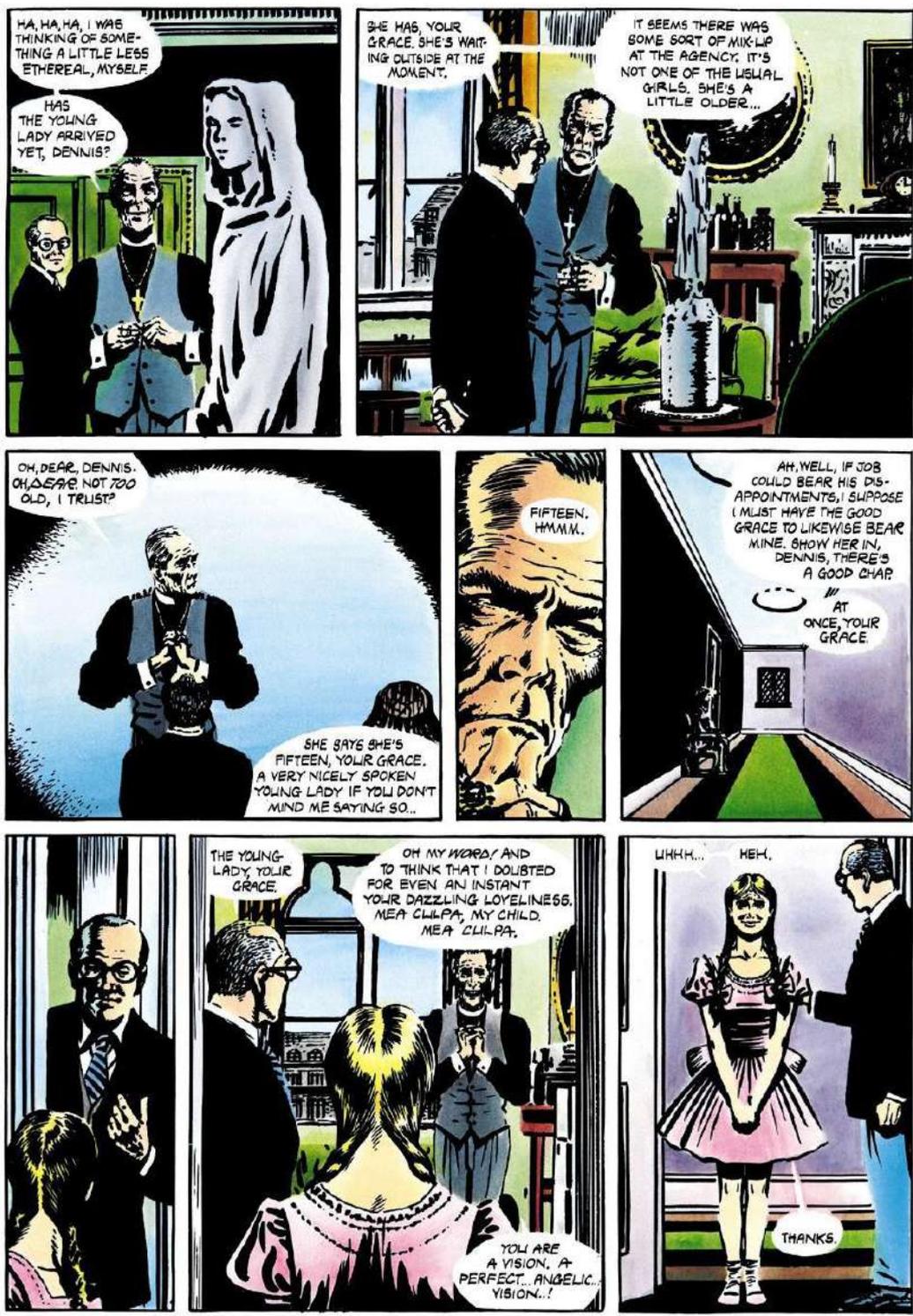


Figura 9: Evey se disfarça. Todos os direitos reservados.
 Fonte: MOORE; LLOYD, 2005, p. 47

Na Figura 9, V envia Evey para distrair um de seus inimigos, o qual, infere-se pela narrativa, tem uma tendência a procurar a companhia de meninas jovens e que Evey, em seu disfarce, pode ser velha demais para ele com seus 15 anos. Há novamente, na Figura 9, a diferenciação de tamanho entre Evey e as personagens masculinas. No entanto, dessa vez, a diferenciação é proposital e acentuada pelas roupas que a personagem está utilizando: um vestido mais infantil em tons de rosa, que mostra sua inocência e delicadeza. Evey, como podemos ver no último painel, apresenta-se de forma o menos intimidadora possível, aumentando a sensação de inocência. O inimigo de V a chama de uma “visão angélica” (MOORE; LLOYD, 2005, p. 47), acentuando a ideia de inocência e de pureza.

Moore e Lloyd aqui brincam com expectativas generificadas, mostrando que, como diz Butler (2014), as normas de gênero – e os discursos de gênero – são corporificados a partir de nossos corpos e vestimentas, assim como nossas ações.

V utiliza-se de expectativas generificadas a seu favor, fazendo com que Evey ganhe a confiança de seu inimigo para que ele possa atacá-lo. No entanto, Evey não está a par de todo o plano de V. Ela, quando descobre, não concorda que V mate pessoas para atingir seus objetivos. V, após fazer com que Evey confie nele, compartilhe sua história de vida e se sinta segura em sua companhia, depois de usá-la para realizar seus planos, decide que não pode continuar com ela a seu lado se ela não olhar para o mundo da mesma forma que ele. Aqui, entramos na reiteração do discurso sexista que a *graphic novel* procura criticar: a *graphic novel* está tentando criticar uma versão sexista e patriarcal do mundo, em que o masculino tem “prerrogativa” sobre o feminino, em que as diferenças de tratamento de gênero acabam levando para sociedades e governos fascistas, mas, ao mesmo tempo, coloca a perspectiva masculina como sendo a correta. Evey precisa aprender a ver o mundo da mesma maneira que V para poder continuar a seu lado.

O inimigo de V na narrativa faz parte da Igreja, o que pode ser uma crítica à religião como forma de opressão social e também dos casos de pedofilia na Igreja. Isso está de acordo com o que foi apresentado anteriormente como motivação do “anarcofeminismo”: não haverá libertação de gênero (ou de classe

ou raça) se não nos livrarmos de todas as instituições capitalistas (VASCONCELOS, 2017) e isso, acredito, inclui a religião institucionalizada.

Na Figura 10 é apresentado o momento em que V abandona Evey.



Figura 10: V abandona Evey. Todos os direitos reservados.
Fonte: MOORE; LLOYD, 2005, p. 100.

Momentos antes dos acontecimentos da Figura 10, Evey compartilha com V sua esperança de que V possa ser, na verdade, seu pai disfarçado. V procura fazer com que Evey entenda que essa não é a realidade. Para isso, ele a vende com uma máscara de dormir e a leva para uma rua isolada e deserta, abandonando-a lá. Na Figura 10, as cores são suaves, sem muito contraste ou definição. É uma cena triste, de separação entre os dois, separação esta não somente física, mas também de ideias. Os diferentes ideais de V e de Evey não podem conviver a não ser que Evey comece a ver o mundo como V o enxerga.

Por causa da máscara em seu rosto, a expressão de V continua a mesma em todos os painéis (assim como em todo o resto da *graphic novel*). Assim, as expressões faciais de Evey estão em destaque. No primeiro painel, Evey expressa surpresa de terem saído da Galeria das Sombras e pergunta onde estão, além de expressar sua insatisfação com o que está acontecendo, dizendo “Eu não gosto disso” (MOORE; LLOYD, 2005, p. 99).

A expressão de Evey muda para uma de medo quando V a ignora e começa a citar algo que a leva a entender que uma separação é iminente. Evey, em diversos momentos, pede para que V pare o que está fazendo e explique o que quer. V a ignora, novamente, e comenta não ser seu pai. No final, Evey descobre que não está na presença de V, mas sim de uma estrutura de madeira vestida como V e com um gravador de onde sai sua voz. Evey encontra-se, então, sozinha na rua abandonada e deserta, de certa forma da mesma maneira que começou a narrativa.

Essa circularidade da narrativa não se dá apenas no fato de Evey estar sozinha novamente, mas também na maneira como a cena enfatiza as expressões de Evey. No painel 6, podemos ver, em plano detalhe, os olhos aterrorizados de Evey da mesma forma como eles podiam ser vistos no início da narrativa, quando Evey estava sendo atacada pelo policial. Com a exceção das lágrimas, que não estão presentes nesse painel, depois de tudo pelo qual Evey passou, ela demonstra o mesmo medo do desconhecido, o mesmo medo do que está por vir que ela havia demonstrado anteriormente.

Apesar de ter pedido que Evey confiasse nele, V a transforma, novamente, na vítima que diz que ela não é. V corporifica, nesse momento, a sociedade sexista e patriarcal que diz criticar ao impor suas visões a Evey e a deixá-la de lado no momento em que não a considera mais útil.

Evey acaba indo morar como inquilina de um homem mais velho, com o qual vem a ter um relacionamento sexual. O homem é morto por um grupo com o qual teve um desentendimento por causa de operações ilegais envolvendo bebidas. Na Figura 11, Evey descobre o corpo de seu amante.



Figura 11: Evey encontra seu amante morto. Todos os direitos reservados.
Fonte: MOORE; LLOYD, 2005, p. 137.

Na Figura 11, Evey está vestindo um roupão da mesma cor da camisa que usava quando foi abandonada por V na rua deserta. A cor de sua roupa é mais viva na imagem atual do que na anterior, contrastando com o resto dos elementos presentes nos painéis e focando a atenção da leitora em Evey.

O rosto enquadrado de Evey apresenta nenhuma emoção, nem medo, nem tristeza ou raiva. Evey só está sentada na escada relembrando os momentos marcantes de sua vida. É interessante notar, como é visto na imagem, que a maioria dos eventos gira em torno de personagens masculinas.

O primeiro evento, apresentando nos três primeiros painéis, é o mais recente, ou seja, a morte de seu amante. Aqui há uma possível inversão da “mulher na geladeira” (termo que será mais analisado na seção sobre *A piada mortal*), pois temos uma personagem masculina cuja morte serve para afetar Evey. No entanto, não acredito que isso realmente seja possível de ser afirmado, pois a personagem possui um arco próprio, sem a influência de Evey, e é caracterizada durante a narrativa. Além disso, a morte da personagem não acontece para promover a narrativa de Evey, é apenas uma consequência de suas ações.

O segundo evento é a morte de sua mãe de doenças por causa da guerra nuclear e suas consequências. No entanto, é interessante notar que apenas seu braço aparece no painel, mesmo que em primeiro plano. Nem mesmo Evey é realmente representada no momento. A leitora tem acesso às costas de seu pai e o rosto de uma personagem que presumo ser um médico.

Após, vê-se o pai de Evey sendo preso por ser considerado radical pelo governo fascista que tomou o poder após a guerra. A prisão de seu pai faz com que Evey fique sozinha e precise procurar emprego, a levando a tentar se prostituir, como visto no início da *graphic novel*. E, por último, a narrativa apresenta o momento em que V abandona Evey em primeiro plano e sua expressão de surpresa em destaque.

Em nenhum momento da narrativa Evey realmente apresenta uma relação mais profunda com nenhuma outra personagem feminina. Ela tem acesso às cartas de Valerie, como apresentado a seguir, mas não possui nenhuma amiga ou aliada. Se a ideia do “anarcofeminismo” é a de criticar as fundações sexistas que aprisionam o feminino, o discurso presente em muitas

histórias em quadrinhos das heroínas solitárias que “não são como outras mulheres” e que são as únicas em um grupo de personagens masculinas também precisaria ser desfeito.



Figura 12: Sonho de Evey.
Fonte: MOORE; LLOYD, 2005, p. 146.

Evey tenta matar os assassinos de seu amante, mas é impedida por uma figura misteriosa. Após ser atacada, ela tem um sonho com V. Parte dele pode ser visto na Figura 12.

A cena é toda construída em tons claros de rosa e roxo que passam uma sensação de irrealidade, de sonho ou memória. Evey está novamente vestida com a roupa que utilizou para a armadilha contra o inimigo religioso de V. Evey corre por corredores sem fim, mencionando várias vezes que está sendo perseguida e que está com medo. Além disso, ela menciona que as pessoas que morreram, das quais ela estava lembrando na Figura 11, a deixaram sozinha com “ele”, mesmo ela não lembrando quem ele é.

Evey corre em direção a um conjunto de escadas circulares depois que o corredor pelo qual estava correndo desaparece. A circularidade da escada remete tanto ao fato de Evey não poder fugir quanto ao fato de ela estar presa em uma narrativa circular, na qual algo acontece (a morte de alguém que ela ama) que a leva a realizar uma determinada ação (tentar se prostituir ou matar os assassinos de seu amante) que a levam de volta para V.

É interessante notar que, em seu sonho – ou mesmo delírio – como mencionado, Evey está usando o vestido que usara para enganar o padre anteriormente na narrativa. O vestido, além do penteado de duas tranças, foi pensado por V para infantilizá-la o máximo possível para ser atraente para seu inimigo. Após, na narrativa, Evey também apresenta a possibilidade de V ser seu pai disfarçado.

O gênero, segundo Butler (2014) é formado a partir de discursos que advém da repetição de ideias, vestimentas, gestos, atos etc. que acabam criando uma noção de como um determinado gênero deve se portar. Selma Nunes Oliveira (2002), pensando na materialização de discursos de gênero nas histórias em quadrinhos em relação a personagens femininas, teoriza a existência de três corpos femininos: o maternizado, o infantilizado e o erotizado. Segundo ela, os corpos maternizados e infantilizados não apresentariam um caráter sexual.

Na primeira parte da narrativa é clara a crítica à sexualização do corpo infantilizado de Evey já que quem o erotiza é um antagonista, um inimigo de V, pertencente ao grupo que ele procura destruir. Nessa segunda parte da *graphic*

novel, o corpo infantilizado de Evey serve como uma forma de controle, o controle de V sobre Evey. Falarei mais sobre isso em seguida.

Evey acorda em uma cela. Ela tem seu cabelo cortado e é submetida a seções constantes de tortura. Ela sobrevive por causa de uma carta, escrita em papel higiênico, que encontra em sua cela, que havia sido escrita por uma mulher chamada Valerie, que foi presa por ser lésbica.

Nesse momento da narrativa, Evey é despida, literal e figurativamente, de quaisquer indicativos de gênero. Agora, assim como V pretende representar a “pessoa comum”, sendo que qualquer um pode estar por baixo da máscara, Evey agora representa qualquer pessoa aprisionada por um regime autoritário. Seus captores a torturam para saber quem é V e onde ele está. É somente depois de algum tempo, após ela continuamente se recusar a responder a qualquer pergunta, que V a libera e conta que ele esteve, durante todo o tempo, por trás do que estava acontecendo com ela.

Acredito que, aqui, por mais que a narrativa tente retirar os elementos generificados, ela não deixa de reiterá-los. Evey está sendo torturada para que siga a linha de pensamento apresentada por V. V quer que ela enxergue a verdade e desfaça a venda sobre seus olhos (MOORE; LLOYD, 2005). Para isso, ele a tortura mental e fisicamente, ele a agride e mostra a carta escrita por Valerie, uma mulher lésbica aprisionada pelo regime autoritário, tudo para que ela veja o mundo da mesma maneira que ele.

Como mencionado anteriormente nesta análise, o pensamento da personagem masculina é colocado como superior e verdadeiro, enquanto o pensamento da personagem feminina deve ser modificado para que seja igual ao dele.

Butler (2014) traz que as normas de gênero criadas pela performatividade de gênero são normativas e punitivas. Assim, se desviar da norma é ser um “corpo abjeto” (BUTLER, 1993) que deve ser punido socialmente. Evey não chega a ser um corpo abjeto, mas ela escolheu ações abjetas, escolheu seguir seu próprio compasso moral em vez do de V. Por isso, ela precisou ser punida, ser moldada novamente para dentro dos padrões aceitáveis.



Figura 13: V conforta Evey. Todos os direitos reservados.
 Fonte: MOORE; LLOYD, 2005, p. 171.

Após confrontar V pelo que fez com ela, Evey se sente modificada. V menciona, tanto na Figura 13 como posteriormente, que a porta de sua jaula, daquilo que a prendia a um determinado pensamento, foi aberta e que a venda foi retirada de seus olhos (MOORE; LLOYD, 2005). Evey agora está livre, enxergando o caminho verdadeiro e a verdadeira realidade. No entanto, o que pode ser dito é que Evey finalmente foi moldada para seguir aquilo que é proposto pelo masculino, aquilo que o masculino vê como o caminho certo. Evey deixa de ser uma pessoa com pensamentos e escolhas próprias e passa a ser uma cópia dos ideais de V.

Novamente, aqui, há uma ênfase no dimorfismo físico. V é apresentado como sendo fisicamente imponente enquanto, Evey, ainda fragilizada pelos acontecimentos a qual foi submetida, mais aparenta ser uma criança.

Como mencionado anteriormente, o corpo infantilizado é uma forma de controle (OLIVEIRA, 2002). O “corpo infantilizado representa o *lócus* do silêncio” (OLIVEIRA, 2002, p. 35), não há nada, fisicamente, que as erotize ou que as coloque estereotipicamente como personagens masculinas ou femininas: elas não têm curvas, não apresentam qualquer sinal de sexualidade (OLIVEIRA, 2002).

Evey, nos momentos em que estava com seu amante, demonstra sexualidade (sem ser erotizada) graficamente na narrativa, mas quando está com V ela é infantilizada. Isso demonstra o controle que V tem sobre ela não em questões de sexualidade, mas em questões de ideologia: Evey é uma ferramenta do plano de V, sua herança, a maneira que ele encontrou de continuar o seu legado após a sua morte, mesmo que, para isso, precisasse moldá-la conforme seus desejos.

Assim sendo, o feminino aqui exposto não é representativo de seres humanos com vontade própria, com qualidades próprias. O feminino é colocado como uma ferramenta, um acessório que deve seguir a “verdade” do masculino. Se o feminino se recusa a ser que nem o masculino, se recusa a ver o mundo da mesma forma, ele precisa ser quebrado, precisa ser modificado para que se encaixe em padrões aceitáveis. O feminino não pode possuir uma agência própria, sendo apenas uma continuação da vontade do masculino.

Agora que ela está satisfatoriamente moldada para o trabalho que virá, V a chama de Eve (o que, interessantemente é “véspera” em inglês, já que estão

às vésperas de uma revolução e, também, tanto Evey quanto Eve tem um som semelhante à pronúncia de V em inglês). Por mais que seu corpo tenha sido infantilizado, Evey agora ascendeu à sucessora de V, assim seu nome também se modificou, soando mais adulto.

Esse momento reitera a análise feita anteriormente de retirada de agência do feminino. Eve não é dona nem mesmo de seu nome. Não vem dela a decisão de ser renomeada de Evey para Eve. Ela não apresenta nenhum sinal de aceitação ou não da modificação. Essa modificação é apenas imposta a ela como todos os outros situações foram impostas a ela até o momento: ela não teve escolha em precisar sair para trabalhar após a morte de seus pais, não teve escolha em se juntar a V (pois a alternativa era o estupro e a morte), não teve escolha quando V a abandonou ou quando a torturou para que visse o mundo como ele. Aqui mais um elemento da sua identidade, seu nome, é retirado dela e modificado pelo masculino, que não pede sua opinião sobre o fato: a realidade, mais uma vez, é moldada e ditada pelo masculino.

V acaba morrendo durante um confronto com seus inimigos e, agora, cabe à Eve continuar seu legado. Na Figura 14 é possível ver o momento em que Eve veste a máscara de Guy Fawkes e se torna V definitivamente.



Figura 14: Eve se torna V. Todos os direitos reservados.
Fonte: MOORE; LLOYD, 2005, p. 263.

É interessante notar como a aparência física de Eve é modificada no momento em que ela se torna V. Nos dois últimos painéis da Figura 14, nota-se Eve agora como V – e como ela mantém a circularidade da narrativa ao continuar nos passos do V anterior procurando treinar alguém para manter seus ideais. Pode-se ver claramente como a aparência mudou: ela não é mais pequena ou infantilizada, constantemente intimidada; agora é imponente, de costas retas e comandando a atenção das pessoas presentes ao seu redor.

A máscara de V significa que V pode ser qualquer um. A máscara permite que todas possam se identificar com ele, independente de gênero, de classe, raça ou sexualidade. Por baixo do capuz, V é apenas mais um “homem comum”, pois a máscara e a vestimenta são uma ideia e não uma pessoa. No entanto, é interessante notar que, por mais que V possa representar qualquer um, sua representação gráfica e física precisa se encaixar em um padrão e, nas histórias em quadrinhos como meio, o padrão de imponência é o masculino.

3.1.2 V, Paciente V, Valerie

Por último na análise de *V de Vingança* se faz necessário comentar brevemente sobre a teoria, deixada bem presente na narrativa, de que V e Valerie, a mulher que deixa a carta na cela de Evey, são a mesma pessoa.

Como mencionado anteriormente, Moore escreveu a história preocupado, além da ascensão e dos projetos sociais da Nova Direita, com o destino da comunidade LGBTQ+. No prefácio, em 1988, comenta como havia rumores e falas, em jornais, de campos de concentração para pessoas com AIDS. Ele diz:

Estamos em 1988. Margaret Thatcher está entrando em seu terceiro mandato e fala confiante de uma liderança ininterrupta dos Conservadores no próximo século. Minha filha caçula tem sete anos, e um jornal tabloide acalenta a ideia de campos de concentração para pessoas com AIDS. Os soldados da tropa de choque usam visores negros, bem como seus cavalos; e suas unidades móveis têm câmeras de vídeo rotativas instaladas no teto. O governo expressou o desejo de erradicar a homossexualidade até mesmo como conceito abstrato. Só posso especular qual minoria será alvo dos próximos ataques (MOORE; 1988 a partir de MOORE; LLOYD, 2012).

Segundo Moore, a ideia do governo era a de erradicar a população LGBTQ+, tanto fisicamente quanto metaforicamente; o resultado poderia ser uma sociedade em que sequer falar sobre homossexualidade seria crime, na qual a

própria ideia de homossexualidade seria criminalizada. Soma-se a essa ideia os rumores de jornais da criação de campos de concentração de pessoas com AIDS, sendo que a maioria delas também era parte da comunidade LGBT+, principalmente homens gays, ampliando o preconceito contra a homossexualidade (TERTO JUNIOR, 2002).

Na *graphic novel*, é reiterado, em diversos momentos, que o novo governo fascista que emergiu após a guerra nuclear estava aprisionando membros de minorias na Inglaterra, como imigrantes e homossexuais. Na narrativa, temos campos de concentração – de experimentação – para diversas minorias, inclusive o campo Larkhill, para onde V e Valerie são enviados.

Pensando a partir desse ponto de vista, é possível conectar a história de V com a história de Valerie. Valerie seria uma jovem lésbica, que amava rosas, que foi presa pelo regime e enviada para Larkhill, local onde o aprisionamento e a tortura de V também aconteceram. Valerie menciona ter sua cabeça raspada e ser injetada com drogas que a fazem se sentir mal (MOORE; LLOYD, 2005, p. 159). Em seu diário, uma das médicas de Larkhill, que V confronta e mata, fala em tratamento hormonal realizado em pacientes (MOORE; LLOYD, 2005, p. 80).

Além disso, a narrativa apresenta outras pistas. Valerie, na carta deixada na cela, diz que queria ser atriz. V apresenta um comportamento altamente teatral, com projeções, roupas, falas etc. Há, também, a obsessão por rosas apresentada por ambas as personagens. V menciona que as cria em memória de Valerie (MOORE; LLOYD, 2005, p. 176). Isso pode ser analisado como honrar não a memória de alguém que morreu, mas a memória de seu eu passado que não mais existe. Além disso, em seu diário, a médica menciona que o paciente da cela cinco obteve equipamento de jardinagem para criar rosas (MOORE; LLOYD, 2005, p. 81). V era prisioneiro da cela cinco, V em números romanos. O V de seu nome pode representar sua cela, como também seu *deadname*, seu nome antes da transição. O ressurgimento de V das chamadas de Larkhill, visto pela médica (MOORE; LLOYD, p. 85), pode ser a representação de sua transição.

Assim, *V de Vingança* é uma representação de resistência queer. Apesar de toda a opressão sofrida, de todas as tentativas do governo e das estruturas sociais de fazer com que pessoas como V desaparecessem, V continua existindo,

continua lutando. Como colocado no capítulo anterior, “V é a tentativa falha do sistema de controlar o pensamento individual³¹” (JÓDAR, 2011, p. 53, tradução minha). E não somente o pensamento individual, mas também a tentativa falha de controlar a identidade individual e a liberdade de ser quem se é.

No entanto, ao mesmo tempo em que a narrativa coloca V como a liberdade de ser quem se é, no momento em que coloca V como masculino, faz com que V assuma o discurso masculino de soberania, como pode ser visto pela maneira como V age em relação a Evey. Ao invés de criar uma narrativa de libertação, acaba criando uma narrativa de reiteração de discursos e de atitudes do masculino e do feminino, aprofundando as ideias performativas de gênero que colocam o masculino como detentor do poder e o feminino como aquele que precisa ser subjugado.

3.1.3 Outros casos de representação do feminino na graphic novel

A presente seção analisa a personagem Rosemary, da *graphic novel V de vingança*, casada com um dos investigadores do caso do “terrorista”, ou seja, V; e Helen Heyer, uma mulher que está em busca de poder e alinha-se com a ideologia do grupo que está no poder.

Rosemary passa seus dias em casa e fica entristecida quando seu marido, obcecado com o caso de V e com a pressão que está sendo colocada nele, deixa de dar atenção a ela. O momento em que Rosemary decide conversar com seu marido sobre a situação é representado na Figura 15.

³¹ No original: “V is the failed attempt of the system to control individual thinking.”



Figura 15: Rosemary e o marido. Todos os direitos reservados.
 Fonte: MOORE; LLOYD, 2005, p. 65.

Na Figura 15, Derek se torna violento quando confrontado por sua esposa, acabando por agredi-la. Nos painéis apresentados, vemos novamente o uso da cor amarela para diferenciar as personagens femininas das personagens masculinas, trazendo um pouco mais de destaque para o que está acontecendo com a personagem feminina.

Como dito por Macfarlane (2014), a *graphic novel* procura demonstrar as mais distintas maneiras pelas quais o feminino é agredido diariamente em uma sociedade sexista e como as estruturas de poder presentes na sociedade validam e normalizam muitas situações generificadas.

Na Figura 15, quando Rosemary fala que Derek não presta mais atenção nela, Derek a agride e diz que não precisa aturar isso vindo dela e que já está sob pressão o suficiente de seus superiores. Derek desconta a tensão que vem sofrendo em sua esposa. A pressão advinda de outras personagens masculinas pode ser suportada, pois essa é a ordem das coisas; já a pressão advinda do feminino não é algo que possa ser aceito. Como o primeiro policial fala no início da narrativa: “Essa é nossa prerrogativa” (MOORE; LLOYD, 2005, p. 11), a prerrogativa do masculino, e Rosemary não se encaixa nas estruturas de poder.

Após a morte de Derek, Rosemary se vê perdida. Ela não possui nenhum conhecimento ou habilidades específicas que a tornem apta a ter um emprego, não possui uma família ou grupo de amigas que a possam auxiliar, ficando sozinha e se comportando, segundo suas palavras, como “um animal encolhido” (MOORE; LLOYD, 2005). Para poder sobreviver, ela aceita a atenção de outro homem, Roger Dascombe. Quando Dascombe também é morto, Rosemary precisa virar uma dançarina em um clube para homens para poder se manter.

Rosemary é a representação do feminino que está preso ao masculino para sobrevivência, visto como inferior, como descartável, como usado somente para que o masculino realize seus próprios desejos e vontades. Segundo Macfarlane (2014), a decisão de Rosemary de assassinar o superior de seu marido, no final da *graphic novel*, demonstra que Rosemary compreendeu que a culpa para sua situação reside na estrutura de poder atual. No entanto, em meu ponto de vista, Rosemary não assassina o superior de seu marido para se vingar de sua situação, mas sim para vingar a morte do marido. Rosemary continua a perpetuar a própria opressão, ainda vinculando sua vida com a de seu marido,

ainda entendendo que seu propósito é, de uma forma ou de outra, servir às suas vontades.

Rosemary é constantemente representada através de um tipo de violência ou outro. Seja através das agressões de seu marido, como na Figura 15; seja com Roscombe, através de toques sutis, como em sua coxa mesmo que ela não demonstre nenhum interesse explícito (MOORE; LLOYD, 2005, p. 108); seja como dançarina tendo partes de seu corpo em exibição, até mesmo na representação da graphic novel que oferece um painel inteiro para um close em seu traseiro (MOORE; LLOYD, 2005, p. 205); ou seja em seu momento final, após cometer o assassinato, em que é cercada por policiais, sendo que só sua mão fica à mostra (MOORE; LLOYD, 2005, p. 232).

Ela é representada tão fortemente cercada por ações de violência e opressão que nem mesmo após cometer o ato que supostamente seria o de matar a fonte de sua opressão ela consegue ser livre. Tal representação abre espaço para um discurso mais pessimista que sugere que não há nada que se possa ser feito para mudar a situação, pois haverá sempre prisões, sejam elas físicas (o ambiente da casa de Rosemary e Derek, o clube etc.) ou mentais (a impossibilidade de se livrar de seu opressor mesmo após sua morte e as sequelas de um relacionamento abusivo).

Em vários momentos da narrativa, além de representações gráficas de pequenas violências simbólicas, há também a representação verbal de insultos generificados. O feminino é referido como “vadia” ou “puta” em vários momentos, até mesmo por V que se refere à estátua (e a entidade) da Justiça dessa forma (MOORE; LLOYD, 2005, p. 40). Isso talvez se dê pelo fato de V não acreditar na existência de justiça ou, pelo menos, não da justiça cega, que não seria aplicada a qualquer uma, da maneira como é representada pela estátua.

Macfarlane acredita que

mesmo que essas sutis referências sexistas possam ser lidas em *V de vingança* como mero efeito de uma sociedade assolada pelo patriarcado, a linguagem usada para descrever as personagens femininas no texto somente servem para enfraquecer seu direito à igualdade e sinaliza o fato de que um sistema governamental de opressão contra as mulheres ainda mais insidioso existe. Assim, os efeitos do patriarcado são tão enraizados na sociedade em *V de vingança* que escoo da opressão sistemática das mulheres pelo governo, apenas para sair da boca das personagens do texto³²

³² No original: “[a]lthough these subtly sexist referents may be read in *V for Vendetta* as mere effects of a society plagued by patriarchy, the language used to describe the female characters

(MACFARLANE, 2014, p. 38, tradução minha).

Acredito que isso vá ainda além. A opressão sistemática do feminino faz tão parte de nossa sociedade que acaba sendo utilizada livremente e, por vezes, inconscientemente nos mais diferenciados tipos de mídia de entretenimento que se tornam tão naturalizada que perde seu sentido de crítica, mesmo em espaços nos quais essa era a intenção de quem criou a obra. O uso do feminino como erotizado, linguagem sexista e tratamento inferiorizado das personagens femininas são tão comuns nas narrativas das histórias em quadrinhos que acabam tornando a crítica ela mesma mais uma forma de opressão e de reiteração de discursos de gênero.

Por último temos Helen Heyer que expressa os preconceitos e as atitudes do regime que apoia. Helen está em busca de poder e, em sua jornada, trata seu marido da mesma forma que Derek tratava Rosemary. Segundo Macfarlane (2014), Helen é uma maneira de demonstrar que a desigualdade de gênero é prejudicial de ambos os lados da equação, se pensarmos em um binarismo de gênero.

No entanto, precisamos também analisar a forma como ela é representada, como na Figura 16.

in the text only serves to undermine their right to equality, and gestures towards the fact that a more insidious system of government oppression of women exists. As such, the effects of patriarchy are so deeply entrenched in society in *V for Vendetta* that it trickles down from the systematic oppression of women by the government, only to come out of the mouths of characters in the text."



Figura 16: Representação de Helen. Todos os direitos reservados.
 Fonte: MOORE; LLOYD, 2005, p. 199.

Na Figura 16 Helen está sendo abusiva com seu marido, fazendo com que ele dê banho nela e a seque, além de tomar decisões por ele, por exemplo, dizendo que ele não vai precisar que a luz fique acesa (MOORE; LLOYD, p. 199). No entanto, também se vê o corpo de Helen em total exposição, desde seus seios, nos painéis 2 e 4, até sua parte posterior, em primeiro plano no painel 3. Helen torna seu corpo, sua sensualidade, em uma ferramenta para ganho próprio. Não vemos nenhuma das personagens masculinas sendo representada da mesma maneira.

Kelli Carvalho Melo e Maria Calderón Ribeiro (2015) trazem que uma das representações estereotipadas dos quadrinhos é do da vilã que usa seu corpo, seu charme e sensualidade para tentar o herói. Aqui, não há uma vilã procurando tentar o herói, mas sim uma vilã utilizando sua sensualidade para conseguir realizar seus objetivos. Permanece, então, uma representação estereotipada do feminino.

3.2 Halo Jones e a mulher comum

Halo Jones representa a “everywoman”, a “mulher comum”, que poderia ser qualquer uma. Na introdução para a versão brasileira da obra, Octavio Aragão (2015) coloca em seu subtítulo que Halo é a “trilha do homem comum (ou garota, tanto faz)” (ARAGÃO, 2015, s/p in MOORE; GIBSON, 2015). Mas será que realmente “tanto faz”?

A primeira parte da narrativa apresenta uma história de um grupo de pessoas, que por acaso são mulheres, vivendo em uma sociedade sem emprego, sem perspectivas e pouco acolhedora. Halo mora com outras três mulheres e um cachorro mecânico em um apartamento no Aro. Seus maiores medos envolvem gangues e precisar sair de casa para comprar suprimentos para todas.

A análise de *A balada de Halo Jones* está dividida em dois momentos. O primeiro enfoca, predominantemente, Halo Jones e suas diferentes fases e representações, enquanto o segundo lança um olhar sobre a personagem Nada, uma personagem sem gênero definido pela narrativa.

3.2.1: Halo Jones: mulher comum, comissária de bordo, soldado

Moore escreve a história a partir de suas experiências na sociedade britânica dos anos 80. Durante o governo Thatcher, a pobreza e a falta de emprego cresceram exponencialmente. Em uma tentativa de diminuir os problemas econômicos criados nas décadas do pós-guerra, Thatcher incentivou, entre outras medidas, a privatização e a diminuição de programas de assistência, criando um aumento no nível de desemprego da época (CRAFTS, 1991).

Moore demonstrou-se muito preocupado com as consequências da ascensão da Nova Direita (com o início na primeira vitória de Margaret Thatcher em 1979 cf. HICKSON, 2009) no Reino Unido (BERLATSKY, 2012), como pode ser visto a partir de seus comentários na introdução a *V de Vingança*, por exemplo. O novo governo procurou substituir o keynesianismo (um estado de bem-estar social) por um estado que defendia a desigualdade de riqueza (HICKSON, 2009).

O governo da Nova Direita se opunha a uma relação mais próxima entre governos e sindicatos além de se opor a ações que pudessem diminuir as desigualdades na sociedade, principalmente em relação à classe trabalhadora e à pobreza advinda da falta de empregos (HICKSON, 2009). Assim,

ambas vertentes da Nova Direita [tanto a Nova Direita Conservadora e a Nova Direita liberal] favoreciam a definição absoluta de pobreza e desejavam ver um reverso do que viam como a tendência para o igualitarismo na Grã-Bretanha desde 1945. Ambas desejavam ver o aumento da desigualdade no salário e riqueza e a uma redução do estado do bem-estar social, comprometidas em eliminar os casos residuais de pobreza absoluta, mas não desejando ir além disso e resolver um problema que para elas não existia, isso é, o da pobreza relativa³³ (HICKSON, 2009, p. 345, tradução minha).

Para a Nova Direita, o declínio da economia britânica pós-segunda guerra mundial foi causado por práticas consideradas, por ela, como sendo sociais democráticas, as quais retiravam recursos do setor privado, o qual via como o responsável pela criação de riquezas (HICKSON, 2009).

³³ No original: “both strands of the New Right favoured the absolute definition of poverty and wished to see a reversal of what they regarded as the trend towards egalitarianism in Britain since 1945. Both wanted to see the widening of inequality in income and wealth and a reduced welfare state, committed to eliminating residual cases of absolute poverty but not wishing to move beyond this and tackle a problem which for them did not exist, that of relative poverty.”

O governo da Nova Direita procurou, também, deslegitimar os sindicatos, retirando o poder que possuíam e os transformando em inimigos do estado (KRIEGER, 1987). Através de leis governamentais, o governo de Thatcher reduziu os direitos dos sindicatos, fazendo-os legalmente responsáveis por quaisquer atos realizados durante greves ou protestos, por exemplo (KRIEGER, 1987).

Assim, Thatcher procurou não apenas deslegitimar e desafiar as demandas da classe trabalhadora que antes eram sancionadas como, por exemplo, pleno emprego, garantias contra demissões, democracia industrial, consultas sobre políticas econômicas e sociais. O governo de Thatcher foi um passo além: removeu as sanções, imunidades e garantias legais dos *sindicatos*, órgão essencial para a expressão de tais demandas³⁴ (KRIEGER, 1987, p. 179, tradução minha).

Elementos de segurança social, como pensões, seguro desemprego, entre outros, foram severamente cortados, sendo o seguro desemprego ainda taxado como fonte de renda, o que o tornou passível de descontos governamentais de imposto de renda (KRIEGER, 1987). Assim, a situação da Inglaterra durante o governo da Nova Direita foi de insegurança, desemprego e fome.

Moore utiliza-se desse contexto para criar sua narrativa, colocando Halo e suas amigas em uma época em que não havia emprego e que aquelas que eram indesejadas pelo governo (como as pessoas pobres desempregadas), eram retirados do resto da sociedade e levados a morar no Aro. Aquelas que moravam no Aro estavam sujeitas a todo tipo de violência e insegurança, estando à mercê da violência de gangues, por exemplo. As gangues, na *graphic novel*, também são colocadas como uma resposta às inseguranças e à falta de oportunidade que morar no Aro representa: uma das amigas de Halo se junta a uma gangue porque, segundo ela, está cansada de sentir medo (MOORE; GIBSON, 2014).

No primeiro tomo da *graphic novel*, Halo e suas amigas saem para ver uma nave, a Clara Pandy, que será descomissionada. Em um breve momento, pode-se ver a única instância de narrativa generificada deste primeiro tomo.

³⁴ No original: "Thus, Thatcher has not only sought to delegitimise and challenge previously sanctioned working class demands, e.g. for full employment, safeguards against redundancies, industrial democracy, consultation on economic and social policy. Her government has gone one step further: to remove the sanctions, immunities, and legal safeguards of *trade unions*, the crucial agency for voicing these demands."



Figura 17: Halo e suas amigas no Aro. Todos os direitos reservados.
 Fonte: MOORE; GIBSON, 2013, p. 14.

Como é visto na Figura 17, Halo e suas amigas são abordadas por um homem que chama Rodice de “gata” e a convida para “dar um rolê”. O cachorro mecânico da família, que pertence a Brinna, interfere e diz para o homem “dar

um rolê” sozinho. Os painéis em que isso acontece são saturados de informações, com várias outras pessoas ocupando o mesmo espaço que o grupo de amigas. Mal se pode distinguir o homem que fala no meio do resto da multidão. Talvez a *graphic novel* esteja fazendo uma alusão ao fato de tais tipos de assédio serem comuns em todos os lugares, vindo de onde menos se espera; ou, talvez, tenha sido uma oportunidade de apresentar as personagens femininas em relação a única “personagem masculina” de destaque que temos durante o primeiro tomo, o cachorro mecânico Toby.

Após Toby afugentar o homem, Rodice exclama que poderia ter cuidado da situação sozinha, o que nenhum dos presentes retruca, o que faz com que a situação seja esquecida. Aqui, começa um padrão que continuará pelos outros tomos, em que um acontecimento generificado ocorre, mas ele é logo esquecido ou deixado de lado, não sendo incorporado na narrativa.

Gênero, para Judith Butler (2014), é discursivamente construído. Ele advém da repetição de atos, gestos, ideias, narrativas, etc., que, juntos, criam uma noção normativa de gênero. Gênero seria, então, criado pela própria noção de gênero, pelas próprias noções que temos do que seria “feminino” e “masculino” (BUTLER, 2014). É interessante, então, analisar, como a *graphic novel* em questão – e também as outras que são parte do presente trabalho – lidam com a questão de gênero e como elas constroem, reiteram ou desconstroem discursos presentes em nossa sociedade sobre o feminino.

Na questão da Figura 17, temos um feminino passível de ataques generificados vindos de qualquer lugar, que precisa da presença masculina para defendê-lo, mesmo que negue o fato. A *graphic novel* não apresenta espaço para Rodice dizer não, indo direto para a proteção de Toby, o que faz com que o homem desista de suas ideias, levando-nos a entender que o masculino respeita – ou teme – o masculino e não o feminino. Seria interessante ver como a narrativa, que pretende ser um relato da história de uma “mulher comum” vivendo em meio a outras “mulheres comuns”, se desdobraria sem a presença de Toby neste momento.

Como mencionado, este é um momento único nesta parte da *graphic novel*. Em todos os outros momentos em que as personagens femininas se encontram em situações que poderiam ser generificadas, isso não ocorre. Com isso quero dizer que a narrativa não apresenta as relações entre as personagens

como sendo relações de gênero, em que a análise relação entre feminino e masculino é essencial para o entendimento das situações. Nesses momentos da narrativa, os acontecimentos são vistos mais sob uma ótica social, apoiando a ideia de que Halo seria “uma pessoa qualquer” e que os acontecimentos poderiam acontecer com qualquer uma. Apresento, por exemplo, a Figura 18.



Vê-se, na Figura 18, o momento em que Halo e suas amigas, ao saírem de seu apartamento uma noite, são cercados por membros de uma gangue

chamada Batida Diferencial (os membros da gangue possuem um tipo de chip no cérebro que acaba produzindo uma batida que se torna viciante).

As imagens ainda são cheias de informação, mais escurecidas para mostrar que é noite e que os túneis por onde elas passam são escuros e não convidativos. O último painel, um painel aberto, mostra o momento em que os Batidas cercam Halo e suas amigas. No entanto, em nenhum momento isso é transformado em uma situação generificada, com as personagens masculinas colocadas de forma ameaçadora por serem personagens masculinas. Halo e suas amigas tomam uma postura defensiva e os Batidas uma postura mais agressiva, mas a interpretação da cena gira em torno do medo que as gangues causam nas pessoas, o medo também de se tornarem como eles. Em um momento, na página 48 da *graphic novel*, uma das amigas de Halo se junta aos Batidas Diferenciais para poder “parar de ter medo”.

No final do tomo um, Brinna, uma das amigas e colegas de apartamento de Halo é encontrada assassinada no apartamento delas. Isso faz com que Halo desista de viver no Aro e vá atrás de alguma outra maneira de vida. No final do tomo, ela consegue emprego na nave Clara Pandy, que foi salva, por um milionário, da destruição.

O segundo tomo inicia com uma aula universitária, mais de 400 anos após os acontecimentos de *A balada de Halo Jones*, sobre a vida de Halo e suas aventuras. Tal elemento está de acordo com a inserção de Moore em uma narrativa mais pós-moderna, que vê a escrita da história como sendo semelhante a uma escrita de ficção. Isso pode ser resumido por Linda Hutcheon em sua *Poética do Pós-modernismo*, no qual a autora menciona que o movimento pós-moderno

[n]ão se fez com que a *história* ficasse obsoleta; no entanto, ela está sendo repensada – como uma criação humana. E, ao afirmar que a *história* não existe a não ser como texto, o pós-modernismo não nega, estúpida e “euforicamente”, que o passado existiu, mas apenas afirma que agora, para nós, seu acesso está totalmente condicionado pela textualidade. Não podemos conhecer o passado, a não ser por meio de seus textos: seus documentos, suas evidências, até seus relatos de testemunhas oculares são textos (HUTCHEON, 1991, p.34).

O pós-modernismo procura desestabilizar noções fixas de diversas áreas do conhecimento. Para o pós-modernismo, a história não passa de um texto; tal texto é criado por seres humanos a partir de uma determinada visão do mundo e, por ser um texto, existe *apenas* como texto (HUTCHEON, 1991). Hayden

White (1994) acredita que os mecanismos de escrita da história e os mecanismos de escrita da ficção sejam os mesmos, vendo a história como uma espécie de ficção verbal. Isso não significa que um determinado evento histórico não tenha ocorrido, pois este pode ser referenciado no mundo real; significa que a maneira como contamos o evento histórico varia por uma série de motivos e de visões de mundo, já não podendo uma única narrativa ser vista como uma verdade absoluta.

É exatamente isso mencionado no início do tomo dois de *A balada de Halo Jones*. O professor, cuja tese é sobre Halo Jones, fala dos diferentes textos e discursos que surgiram ao redor de Halo ao longo dos séculos, inclusive a ideia, no século 52, de que Halo era, na verdade, um homem chamado Hal Jones.

Halo, no início do seu emprego como comissária de bordo na Clara Pandy, reclama da roupa que ela e suas colegas precisam usar, uma espécie de uniforme que remete a um animal, talvez um poodle. O momento também está solto na narrativa, com Halo nunca mais comentando sobre a roupa ou ter que usá-la, ou até mesmo as conotações que a roupa apresentaria em outros ambientes, como é visto na próxima imagem.



Figura 19: Halo comentando sobre sua vestimenta. Todos os direitos reservados.
 Fonte: MOORE; GIBSON, 2013, p. 69.

No primeiro painel da Figura 19, temos um plano americano, mostrando Halo dos joelhos para cima. Isso permite que a leitora veja a vestimenta completa da personagem, com exceção dos seus pés. A escolha de não mostrar os pés, nesse momento, é interessante, pois Halo, em seu balão de fala, está

reclamando de que a roupa mostra tudo, inclusive os pés, algo que não seria aceitável no Aro. Ela continua dizendo que uma mulher nunca se vestiria assim no Aro, talvez deixando a entender que mulheres que se vestissem desse jeito não seriam bem vistas pela sociedade.

A problemática da roupa nunca mais é mencionada na narrativa, o que é interessante de analisar, pois, se a roupa é algo que incomoda tanto Halo a ponto de ser comentado e ser motivo de surpresa, seria de se esperar que fosse algo que apareceria em outros momentos, que teria um papel na forma como Halo se porta, se mexe e em sua forma de ver a realidade a sua volta. No entanto, na próxima cena toda a conversa sobre a vestimenta já foi esquecida e Halo não apresenta mais nenhum questionamento ou mudança na maneira como age.

Em outro momento, Halo está comentando com Toy, sua colega de trabalho, sobre ratos. No desenvolvimento de seu trabalho, Halo acaba encontrando cinco ratos sapientes, conectados por seus rabos. No entanto, um dos ratos está morto, o que faz com que Halo precise encontrar outro rato para tomar o seu lugar. Ao terminar sua tarefa, Halo comenta com sua colega que percebeu que precisa confiar em um bando de ratos. A isso, Toy responde “Você é uma mulher há dezoito anos e só percebeu isso agora?” (MOORE; GIBSON, 2015, p. 92).

Considerando a pergunta de Toy, pode-se fazer várias considerações. Em primeiro lugar, como apresentado de maneira breve anteriormente no tomo um e através das considerações sobre vestimentas acima, há diferenças entre feminino e masculino na sociedade de Halo, diferenças bem acentuadas, se julgarmos a fala de Toy. Em segundo lugar, pelo menos para Toy, o masculino está ligado a algo negativo. Em inglês, chamar alguém de rato é um insulto normalmente utilizado para dizer que alguém não presta, que não é confiável. Assim, o masculino é relacionado à falta de confiança, a problemas de caráter.

Como visto anteriormente, Butler (2014) acredita que o gênero seja criado a partir da repetição de discursos que acabam formando uma noção de gênero. Gênero não seria algo intrínseco, não há uma essência de gênero: o gênero, e suas diferenças, são performativas, ou seja, a repetição de certas noções acaba por criar aquilo que diz representar (BUTLER, 2014). Sendo assim, não há uma essência do que é feminino ou o que é masculino, mas sim discursos que criam a impressão de um feminino ou masculino “real”, “verdadeiro” (BUTLER, 2014).

A narrativa, nesses momentos de criação de situações generificadas, parece estar dizendo que o masculino não é confiável. Nas situações apresentadas até agora, o masculino é colocado como o agressor (no caso do homem assediando Rodice e da defesa de Toby) ou aquele que coloca suas funcionárias a utilizar roupas desconfortáveis ou que age como um “rato”. Isso leva a um discurso do “masculino” sendo algo que não é confiável, como agressor, e “feminino” como aquele que recebe a agressão. Tal discurso é negativo tanto para o masculino quanto para o feminino, mas principalmente para o feminino, pois o coloca como o “outro”, como aquele que segue as decisões do masculino mesmo que este não seja confiável, que estaria na posição de “vítima”.

No entanto, até o momento, essas situações de diferença generificada estão apenas jogadas na narrativa, construindo certos discursos, mas não sendo exploradas. Em nenhum outro momento a situação das roupas vem à tona novamente: Halo passa o resto do segundo tomo utilizando o uniforme e, em momento nenhum, comenta sobre ele ou faz tentativa alguma para modificá-lo. Se o fato de mostrar os pés e se vestir daquela maneira tem um significado tão negativo onde Halo morava, era de se esperar que fosse ser mais relevante ou apresentado/mencionado em mais de uma ocasião.

O momento mais generificado da narrativa se dá quando Halo descobre, por acidente, que sua amiga Brinna não havia sido assassinada por um grupo de desconhecidos, como se pensava, mas sim por Toby. Toby era propriedade de Brinna, mas havia se apaixonado por Halo. Após descobrir que Brinna o havia colocado como herança para Halo em seu testamento, Toby decide que sua única saída é assassiná-la para que possa passar a ser propriedade de Halo e permanecer a seu lado. Apresento a Figura 20.



Figura 20: Halo descobre que Toby matou Brinna. Todos os direitos reservados.
 Fonte: MOORE; GIBSON, 2013, p. 97.

Na Figura 20, vê-se o momento em que Halo descobre que Toby assassinou Brinna. Ela se encontra fora do período de trabalho, vestindo um roupão e comendo. Toby, que soube que Halo havia recebido suas fitas de áudio, as quais o incriminariam, corre para seu quarto. No último painel, Toby é

representado de corpo inteiro. O preto e branco da história, nesse momento, e o uso da iluminação, servem para ampliar a sensação de perigo que Toby impõe. Mesmo sabendo que Toby é um cão de guarda e já o vendo defender Halo e suas amigas, em nenhum momento anterior, Toby é colocado com tantos detalhes e de forma tão ameaçadora. O desenho enfatiza o fato de seu corpo ser metálico, dando atenção para seus dentes e garras.

Ao ver que Halo já sabe de seu crime, Toby diz que fez “tudo por amor!” (MOORE; GIBSON, 2015, p. 97). Isso refere-se a um discurso comum em nossa sociedade de que crimes contra o feminino ou são vistos como crimes por amor ou por defesa da honra. O assassinato de Brinna entra na categoria de crime por amor, como ele mesmo diz. É justificável, em sua mente, por ser assim.

Quando Halo fica com medo e tenta se afastar de Toby, Toby vê que também precisa matá-la. Toby mata Brinna por amar Halo e está preparado para matar Halo agora que ela descobriu o seu segredo, mesmo dizendo que a ama. Brinna era um empecilho em seu caminho, um obstáculo a ser ultrapassado para que ele pudesse ficar ao lado de Halo. Halo, agora, é um perigo a sua própria existência. Ao comunicar a Halo que ela precisa morrer, Toby diz que ela “está tentando ganhar tempo até poder me **trair**” (MOORE; GIBSON, 2015, p. 99, ênfase dos autores), o que coloca o crime que ele está prestes a cometer como defesa da honra: Halo o traiu, ela não conseguiu ver o verdadeiro significado de suas ações, não sendo uma mulher tão passiva quanto ele esperava. Para terminar, ele menciona que “nós poderíamos ter dado certo como casal...” (MOORE; GIBSON, 2015, p. 99), em uma decisão completamente unilateral que nunca levou em conta os sentimentos de Halo. Ele era o “cara legal”, que estava sempre a seu lado e a protegia. Isso significava que ela devia a ele sua lealdade e seu amor.

Halo consegue atingir Toby em sua cabeça e fugir para o corredor. Toby, então, vai atrás dela. A seguir, na Figura 21, vê-se a cena de perseguição.



Figura 21: Toby persegue Halo. Todos os direitos reservados.
Fonte: MOORE; GIBSON, 2013. p. 102.

Na Figura 21, há uma mudança de ponto de vista quando Halo está fugindo. Primeiro, nos painéis 5 e 6, a leitora pode ver a partir da perspectiva de Halo, imaginar que está escondida atrás de uma parede vendo a aproximação

de Toby. A seguir, no painel 7, a leitora tem a perspectiva de Toby, o qual ativa o infravermelho de seu visor para poder achar Halo.

Gray (2019) aponta que esse ponto da narrativa chama a atenção para o fato de que a maioria dos casos de violência contra a mulher é perpetuada por pessoas conhecidas, amigos e membros da família. Assim, Moore estaria representando uma crítica feminista radical da subordinação da mulher dentro da família e sua exposição a violência nos mais diversos lugares (GRAY, 2019). No entanto, acredito que Moore esteja reiterando, também, discursos generificados já presentes nas histórias em quadrinhos e em nossa sociedade. Ao colocar uma situação em que a única personagem masculina presente na história que era próxima de Halo a perseguindo e tentando matá-la, Moore mais uma vez entra no discurso do feminino como vítimas constantes e sem agência própria que está presente nas histórias em quadrinhos, quase enviando mais uma personagem feminina para a geladeira.

A análise de Gray (2010) também procede. Não há como negar que a violência contra as mulheres e contra o feminino é prevalente em nossa sociedade, seja ela física ou simbólica. Acredito, todavia, que se uma crítica a essa violência for feita, devemos tomar cuidado para não acabar deixando-a sem análise, ou utilizando os mesmos elementos já utilizados anteriormente, pois, assim, podemos acabar reiterando certas práticas ou discursos ao invés de criticá-los.

Butler (2004) chama a atenção para o fato de que nossos corpos são o que nos fornece agência como seres humanos, mas também são a maneira com que o olhar da outra pessoa nos enxerga. É também através de nosso corpo que a violência nos é infligida (BUTLER, 2004). A autora, ao pensar em espaços de apoio de gênero ou de movimentos feministas menciona algo que, mesmo em contexto completamente diferente, pode ser utilizado aqui: se estamos falando de violência e de nossos corpos serem alvo de violência não cabe a nós “considerar cuidadosamente quando e onde engajamos a violência, pois a violência é, sempre, uma exploração da conexão primária, da maneira primária em que nós somos, como corpos, fora de nós mesmas, umas para as outras³⁵”

³⁵ No original: “consider very carefully when and where we engage violence, for violence is, always, an exploitation of that primary tie, that primary way in which we are, as bodies, outside ourselves, for one another.”

(BUTLER, 2004, p. 21, tradução minha)? Assim, se há a crítica da violência contra o feminino na sociedade, não seria melhor pensar em formas de representar e criticar essa violência que não acabem por legitimá-la ou reiterá-la?

Nesse momento da narrativa, a leitora é colocada tanto no lugar da vítima quanto do agressor. Laura Mulvey (1989), ao conversar sobre o olhar masculino do cinema, chama a atenção para o movimento de direção, que acontece fora daquilo que podemos ver, controlando o poder apresentado em uma cena. No caso da Figura 21, o poder da cena está com Toby. Por mais que a perspectiva de Halo seja colocada para que a leitora possa ver o que está acontecendo de seu ponto de vista, Toby, a personagem masculina, possui o poder da cena. Halo está se escondendo, temendo por sua vida, enquanto Toby está ativamente a perseguindo.

Isso conecta-se, também, com o que Mulvey entende como “divisão heterossexual ativa/passiva do trabalho³⁶” (MULVEY, 1989, p. 63, tradução minha) da narrativa da cena. A personagem masculina é o perseguidor enquanto a personagem feminina é aquela que é perseguida. Assim, a *graphic novel* acaba não desconstruindo discursos sobre o feminino presentes na mídia dos quadrinhos e em outras mídias, mas, sim, os reiterando. Dessa forma, o que é colocado como sendo como feminino e masculino continua sendo performativamente construído e naturalizado.

Halo acaba sendo salva por Toy, mas principalmente por Nada. Aqui, diferentemente de muitas histórias em quadrinhos, em que o feminino é colocado em uma situação de perigo para que seja salva pelo masculino, o feminino é salvo pelo feminino. Não é nenhuma das personagens masculinas da história que aparece para salvar Halo, mas sim sua amiga e colega de trabalho. Toy nota que Halo desapareceu e sai a sua procura, criando uma relação de sororidade e companheirismo entre as duas. Assim, então, temos uma quebra de expectativas de estereótipos de que quem deve salvar o feminino é o masculino. Halo, portanto, é a única personagem feminina dessa seção que possui ligações de amizade, companheirismo e sororidade com outras personagens femininas.

³⁶ No original: “active/passive heterosexual division of labor.”

Aqui, passo para a análise do tomo três, último tomo da *graphic novel*. Neste momento narrativo, Halo deixou, há anos, a Clara Pandý, passando de emprego para emprego até não restar opção a não ser se alistar no exército.

O terceiro tomo de *A balada de Halo Jones* é uma crítica clara contra imperialismo e guerra, mostrando personagens que não conseguem se desligar do exército mesmo em tempos de paz e os discursos criados para justificar as mais diferentes guerras e as mais diferentes ações cometidas durante a guerra.

No terceiro tomo, há uma mudança na maneira que as personagens femininas são graficamente representadas em certos momentos. Até o momento, apesar da roupa utilizada em certas passagens, como o uniforme de Halo na Clara Pandý, em nenhum momento os corpos das personagens femininas eram enfatizados ou erotizados. No entanto, isso sofre uma modificação nesse terceiro tomo. Um exemplo é a Figura 22.



Figura 22: Alistamento de soldadas para guerra. Todos os direitos reservados.
Fonte: MOORE; GIBSON, 2013, p. 126.

Como é apresentado na Figura 22, há uma roda de pessoas ouvindo um discurso de alistamento militar para uma guerra em andamento. Um dos argumentos utilizados é que se alistar faz com que um homem seja “popular com as mulheres” (MOORE; GIBSON, 2015, p. 126). Também é possível ver uma

mulher, que depois descobre-se ser Toy, tocando tambor. Nos painéis 1 e 6 da Figura 22, o traseiro de Toy está em posição de destaque. Nos dois momentos, Toy – ou parte dela – está em primeiro plano, com um enquadramento centralizado que enfoca seu traseiro. O resto das personagens está no plano de fundo.

O rosto de Toy não aparece nesses momentos, apenas parte de suas costas, utilizando um estereótipo do feminino comum em histórias em quadrinhos: o do feminino sexualizado ou erotizado, diminuído a seu corpo – ou partes dele – e não a quem é. A importância de Toy nesse momento da narrativa não está em sua personalidade ou em suas habilidades como soldado, mas sim em como sua forma física pode chamar a atenção do masculino. Assim, a personagem está sendo utilizada para o favorecimento do olhar masculino em duas direções: o olhar dos homens que podem se alistar e o olhar dos leitores.

Em outros momentos deste tomo Halo também é representada de forma mais característica das personagens femininas em histórias em quadrinhos. Em alguns momentos em que está sentada, Halo é representada sentada sobre suas pernas, com a parte inferior apontando para trás e a parte superior – e conseqüentemente seus seios – apontando para frente (MOORE; GIBSON, 2015, p. 150, por exemplo).

Gray (2019) traz que a segunda onda do feminismo procurou trazer à tona a violência sofrida pelas mulheres, seja ela simbólica ou física, a qual estava, até então, fora dos holofotes. Para ela, *A balada de Halo Jones* é uma tentativa de destacar e chamar a atenção para a violência generificada e para estruturas patriarcais mais amplas que fazem parte de nossa sociedade. Ao mesmo tempo, Gray (2019) também menciona que o trabalho de Moore é criticado por reiterar estereótipos de gênero presentes na mídia dos quadrinhos. Acredito que a *graphic novel* faça as duas coisas. A representação feminina nos quadrinhos acaba por ser mais sexualizada, sendo que as personagens femininas são desenhadas com roupas mais erotizadas ou são utilizadas como ferramenta para a narrativa masculina. Ao tentar trazer à tona a violência sofrida pelas mulheres em seu dia a dia, Moore (e, por consequência Gibson em sua arte), acaba reiterando e reforçando certas noções performativas de gênero e do feminino nos quadrinhos. Ao não desenvolver a crítica de gênero da mesma maneira que desenvolveu a crítica à guerra, por exemplo, Moore acabou por, simplesmente,

apresentar mais um exemplo da violência simbólica contra o feminino que é presente em muitas histórias em quadrinhos.

Halo Jones é considerada uma das primeiras heroínas feministas, como podemos ver até pela quarta capa da versão brasileira da *graphic novel*, que proclama que a “Mythos editora e a 2000AD orgulhosamente apresentam o maior clássico feminista da ficção científica”. Mas o que, exatamente, faz de Halo Jones um clássico feminista? Mais do que isso, o “maior clássico feminista”?

A narrativa apresenta a jornada de uma personagem feminina que seria uma “mulher comum”, que representaria a todas. Em alguns momentos, a narrativa retoma alguns discursos generificados que talvez não estivessem presentes na narrativa de um “homem comum” (se não, claro, que fosse pela visão desse mesmo “homem comum” das mulheres a sua volta). No entanto, além disso, a *graphic novel* apenas narra uma história como muitas. Há críticas à sociedade, à guerra e à representação de certas minorias, o que é comum em histórias de ficção científica. Então, o que a torna um clássico feminista? Acredito que seja, simplesmente, a representação de uma personagem feminina em um papel que, normalmente, seria masculino.

Isso continua a reiterar a ideia de que o masculino é o padrão, o modelo a ser seguido. O fato de, no primeiro tomo, ser possível dizer que não há quase narrativas que podem ser consideradas generificadas já é, em si mesmo, uma generificação, pois nos acostumamos a tratar o masculino e o feminino de forma diferenciada, sendo o feminino colocado como subalterno, como inferior ao masculino e que situações em que envolvem o feminino devem, de uma forma ou de outra, estar atrelada ao fato das personagens serem personagens femininas. O mesmo não é esperado do masculino.

Dizer que uma obra é feminista porque o feminino está ocupando um espaço que, em histórias do meio dos quadrinhos e até mesmo fora deles, seria um espaço que era esperado do masculino é dizer que, para que algo seja feminista, para que seja desafiador de normas, precisa seguir o masculino e ser como ele. Ao fazermos isso, o masculino continua sendo considerado o padrão a ser seguido, o detentor de regras e do poder. O masculino é colocado como o padrão a ser seguido e o feminino, para ser visto como tão importante como o masculino, precisa se tornar o masculino.

3.2.2 O caso Nada

No tomo um de *A balada de Halo Jones* a leitora é introduzida a uma personagem chamada “Nada”. Nada mora na mesma cabine que Halo e Toy, mas sua presença geralmente não é notada pelas duas. Em diversos momentos, Nada tenta participar das conversas entre Halo e Toy, mas é ignorada.



Figura 23: Nada. Todos os direitos reservados.
Fonte: MOORE; GIBSON, 20013, p. 80.

Em um momento em que Halo e Toy a notam, Nada conta sua história. Segundo a personagem, ela começou como um garoto. Ou talvez como uma garota. Ela já não se lembra mais. O que lembra é que passou pelo processo de mudança de sexo quarenta e sete vezes.

A Figura 23 mostra uma representação de Nada. Conforme ela fala, não há elementos generificados que indiquem se ela é uma personagem feminina ou uma personagem masculina; os representantes corporais usados para representar feminino ou masculino estão ausentes, dando à personagem uma aparência andrógina. Também na Figura 23, ela é colocada à parte do resto da sociedade, tornando-se invisível e negada por todas.

É válido, aqui, analisar o nome da personagem tanto no original em inglês como na tradução para o português. Em inglês o nome da personagem é Glyph. Segundo o dicionário Cambridge, “glyph” pode ser um símbolo que representa uma palavra, como os hieróglifos. O dicionário Merriam-Webster complementa as possibilidades, trazendo que um “glyph” também pode ser um ornamento ou figura simbólica esculpida em relevo. O nome, então, pode estar atrelado a ideia de que a personagem é somente apenas mais uma palavra (e uma palavra que foi esquecida e que não há mais leitoras que possam ver o símbolo e entender seu significado), o que a personagem é mais um detalhe da arquitetura da nave. A tradução da *graphic novel* para o português adiciona ainda outra camada de apagamento ao traduzir seu nome como “Nada”: para aquelas presentes ao seu redor, ela é nada.

Os painéis em que Nada está narrando sua história, como na Figura 23, possuem as pontas rasgadas, podendo representar que a narrativa é uma memória ou que nem Nada está certa dos acontecimentos de seu passado e que uma reconstrução total dos mesmos não é possível.

Nada ajuda Halo em diversos momentos. É ela, por exemplo, que captura o rato para Halo, para que possa substituir o rato morto comentado anteriormente. No final do confronto entre Halo e Toby, é Nada quem derrama um tambor de líquido flamejante em Toby, matando-o e acabando por morrer também no processo. Quando as chamas se apagam, Toy diz a Halo que tudo está bem e que “Ninguém morreu hoje” (MOORE; GIBSON, 2015, p. 107).

Segundo Butler (2004), pessoas trans são altamente sujeitas a violência. Segundo ela, “os riscos da discriminação, perda do emprego, assédio público e violência são ampliados para aquelas/es que vivem abertamente como pessoas transgênero” (BUTLER, 2004, p. 9, tradução minha). A violência sofrida por Nada é tanto física quanto simbólica. Simbólica pois ela é discriminada por não se encaixar nos moldes normativos da sociedade, transformando-se em um “corpo abjeto” (BUTLER, 1993) que precisa ser apagado. A violência também é física, pois vemos o quanto o fato de ser ostracizada da sociedade tem um impacto em seu corpo. Na Figura 23 vê-se como Nada anda com o corpo curvado para frente, diminuída, ocupando o menor espaço possível. O rosto dela, destacado no último painel, parece triste, com o olhar e a boca virados para baixo, indicando seu sofrimento por não ser vista/o por aquelas a sua volta, por ter sua existência apagada.

Aqui, Moore, como roteirista, segue o mesmo padrão anterior. Ao mesmo tempo em que apresenta uma crítica social, uma crítica ao apagamento de corpos que não se encaixam nos padrões da sociedade, também reitera esse apagamento. Nada morre sem que nenhuma das outras personagens se dê conta, seu ato de heroísmo é esquecido e desvalorizado, assim como toda ajuda que ela havia prestado anteriormente. Ao mesmo tempo em que isso oferece uma crítica a uma sociedade que desrespeita pessoas trans, a narrativa também indica que a única solução para sua situação é um apagamento ainda mais decisivo: a morte.

Assim, o capítulo apresentou como se dá a representação do feminino em duas *graphic novels* da fase britânica de Alan Moore: *V de vingança* e *A balada de Halo Jones*. É possível dizer que ambas acabam reiterando visões do feminino como vítimas, como no caso dos ataques sofridos por Evey e de Halo sendo perseguida por Toby. Em alguns momentos de ambas *graphic novels*, as personagens femininas são vistas apenas pelo olhar masculino, sendo que são colocadas, como dito por Mulvey, não como aquelas que perseguem, mas como aquelas que são perseguidas, e essa significação se dá a partir do olhar e da visão do masculino. Em *V de vingança*, temos a utilização da violência sexual como uma possível ferramenta narrativa para a movimentação do enredo.

4 Super-heroínas, guerra e fim do mundo: a fase mainstream de Alan Moore

O presente capítulo analisará as duas obras escolhidas para a fase *mainstream* de Alan Moore. Primeiramente, serão analisados os acontecimentos presentes na *graphic novel A piada mortal*, com roteiro de Alan Moore e arte de Brian Bolland. A *graphic novel* é uma narrativa de super-heroínas e supervilãs, focando na personagem Coringa e seu plano para enlouquecer o Comissário Gordon. A seguir, será abordada a *graphic novel Watchmen*, com roteiro de Alan Moore e arte de Dave Gibbons, a qual, assim como as *graphic novels* analisadas anteriormente, trata de governos de direita (no caso do quadrinho em questão, o governo de Ronald Reagan), autoritarismo e guerra.

No universo dos quadrinhos, histórias com maior apelo comercial, normalmente histórias de super-heroínas, e publicadas pelas duas maiores editoras de quadrinhos dos Estados Unidos, a Marvel e a DC Comics, são conhecidas como quadrinhos *mainstream*. Por isso, a fase em que Alan Moore primeiramente começou a publicar histórias em quadrinhos pela DC Comics como parte da Invasão Britânica dos quadrinhos estadunidenses nos anos 80 pode ser chamada de fase *mainstream*. Nessa fase, o autor estava preocupado em pensar e repensar o universo das super-heroínas, tentando torna-lo mais realista e tratando de elementos da realidade social e política do momento de escrita.

Assim como no momento tratado no capítulo anterior, Moore continuou analisando as consequências da ascensão dos governos de Direita no mundo; no caso de *Watchmen*, do governo de Ronald Reagan, mesmo que o presidente tenha sido trocado na *graphic novel* por questões de popularidade. Moore também procura entender, nesse momento, a psicologia e a identidade das super-heroínas, procurando repensar o gênero e trazer novas possibilidades para o mesmo.

4.1 A geladeira de Barbara Gordon

Batman: a piada mortal foi originalmente publicada em 1988, com arte de Brian Bolland, e narra a trama da personagem Coringa para enlouquecer o comissário Gordon, provando que a linha entre a razão e a sanidade é tênue,

necessitando-se apenas “um dia ruim” para que alguém a cruze. Para pôr seu plano em prática, Coringa invade a casa de Gordon e sua filha Barbara, a Batgirl, atirando nela e a fotografando, nua e com dor, para, após, mostrar as fotos dela para o comissário.

Em entrevista para a revista *Wizard*, em 2004, Alan Moore diz ter compartilhado seus planos de incapacitar Barbara Gordon para o então editor da DC Comics, Len Wein. Segundo ele, a reação de Len Wein teria sido “Yes, ok, cripple the bitch” (em uma tradução livre: sim, ok, aleija a vadia). Desde sua publicação, Moore se arrependeu de ter escrito a história, dizendo ser simplista e muito sexualizada.

Em 2016, uma adaptação fílmica, em formato de animação foi lançada, na qual a participação de Barbara foi “ampliada”, colocando-a como uma forma não somente atacar o comissário Gordon, mas como também o próprio Batman, com o qual ela tinha um relacionamento.

A personagem Batgirl foi introduzida nas histórias do Batman em 1961, mas ainda não como Barbara Gordon, mas sim como Betty Kane, sobrinha da Batwoman. Em 1967 Barbara Gordon aparece como Batgirl na história “The Million Dollar Debut of Batgirl”. No quadrinho, Barbara é uma bibliotecária e filha do comissário James Gordon, de Gotham City.

Ao longo dos próximos anos, Barbara aparece em diversas histórias do Batman, entrando no elenco da *Detective Comics* e se tornando parte da Batfamília. Durante as histórias da *Crise nas Terras Infinitas*, um evento da DC que modificou a história de várias personagens, Barbara se torna filha adotiva do comissário Gordon após a morte de seus pais em um acidente de carro.

Após os eventos de *Batman: a piada mortal*, Barbara, por não poder mais andar, acaba se tornando a Oráculo, ajudando, de maneira remota, diversas outras super-heroínas, principalmente outros membros da Batfamília. Nas histórias de Gail Simone, a partir de 2011, Barbara volta a andar, retomando o manto de Batgirl.

Nos anos 80, várias escritoras de histórias em quadrinhos começaram a repensar o gênero das super-heroínas, principalmente as criadoras britânicas da Segunda Invasão Britânica (LITTLE, 2010). Essas criadoras procuraram aprofundar as narrativas heroicas, incluindo elementos como perda, passagem de tempo e política, como em *O cavaleiro das trevas* (1986) de Frank Miller.

Batman: A piada mortal se encaixa nesse momento de reinvenção de personagens famosas de quadrinhos, procurando dar uma outra dimensão tanto para a personagem Batman quanto para a personagem Coringa.

A presença de Barbara na *graphic novel* não é extensa, por isso analisarei todas as aparições da personagem na narrativa.



Figura 24: Barbara Gordon e comissário Gordon em casa. Todos os direitos reservados. Fonte: MOORE; BOLLAND, 2008, p. 19.

Na Figura 24, a personagem de Barbara Gordon é introduzida pela primeira vez na narrativa. Como mencionado, Barbara já é conhecida nas

histórias de Batman por sua identidade de Batgirl, combatendo o crime ao lado das outras heroínas de Gotham. Como no resto da narrativa, as cores destacadas procuram, elas mesmas, destacar algum elemento da cena ou apontar para algum detalhe de importância. No caso, o amarelo da blusa de Barbara e a cor de seu cabelo se sobressaem, fazendo com que a leitora que está prestando atenção aos detalhes de criação narrativa, principalmente da parte imagética, possa perceber que algo está para acontecer.

Barbara e o comissário compartilham a maioria dos painéis, o que se relaciona a sua vida como pai e filha. Além disso, a conversa que ambos estão tendo remete ao trabalho dos dois, ambos “combatentes do crime” a sua maneira. Nos últimos dois painéis da imagem, a conversa muda para a primeira vez que Batman e Coringa se encontraram, com Barbara mencionando que teve pesadelos pela descrição do pai do “rosto branco e os cabelos verdes” (MOORE; BOLLAND, 2008, p. 19). Novamente, isso pode ser visto como mais uma referência ao que está por vir.

A cena até agora é doméstica, com Barbara preparando chocolate quente para ela e para o pai. Isso por si só, não necessariamente leva a nenhuma constatação de gênero ou papéis de gênero. No entanto, é interessante notar que, até agora, o comissário Gordon apareceu em caráter profissional, agindo como membro das forças policiais de Gotham, e em casa, ainda envolto em questões de seu trabalho. Em comparação, na primeira vez em que Barbara é apresentada, ela está realizando uma tarefa que é comumente vista como feminina: a de prover maneiras para que os homens possam relaxar em casa, como o fazer e o servir de alimentos e bebidas. Nada mais é apresentado sobre Barbara além de sua relação com seu pai, e o papel que está realizando naquele momento.



Figura 25: Coringa começa a pôr em ação seu plano. Todos os direitos reservados.
Fonte: MOORE; BOLLAND, 1988, p. 20.

Na Figura 25, é apresentado o momento em que Coringa chega no apartamento dos Gordon e atira em Barbara. Nos painéis 2 e 3 a *graphic novel* utiliza um plano detalhe que chama a atenção da leitora para a arma que Coringa está segurando e, depois, para o rosto surpreso de Barbara. Após, há uma sequência de painéis que nos mostram Coringa atirando em Barbara e esta caindo ao chão. Os painéis não possuem um plano de fundo, fazendo com que toda a atenção de quem lê esteja presa em Barbara e em sua situação. Nos painéis em que a personagem é baleada, o vermelho de seu sangue contrasta com o amarelo de sua blusa e o laranja de seus cabelos. No último painel é possível ver Barbara caída no chão segurando seu ferimento e o início da reação do comissário Gordon.

É interessante analisar os primeiros painéis, com o plano detalhe. Barbara é membro da tão chamada Batfamília, combatendo o crime há anos ao lado de Batman, Robin e outras. Tendo em mente esse detalhe, é possível dizer que Barbara está acostumada a pessoas apontando armas em sua direção. Não somente isso, está acostumada a agir prontamente a uma situação inesperada para poder realizar seu trabalho de vigilante. Além disso, no universo criado pela DC para suas super-heroínas, antes da Crise das Terras Infinitas, Barbara já havia contado para seu pai sobre sua identidade secreta. Assim, não seria surpresa para ele que Barbara soubesse lutar ou se defender. No entanto, como é apresentado no plano detalhe do terceiro painel, tudo que Bárbara aparenta sentir é confusão e medo. Em nenhum momento ela ao menos tenta fechar a porta, usar seus reflexos para se abaixar ou para retirar a arma da mão do Coringa. À Barbara, apesar de toda a sua carreira como heroína, é negada agência própria, é negada uma identidade além daquela útil para a narrativa das personagens masculinas: a de vítima.

A partir deste momento já é possível perceber que esse será o papel de Barbara durante o resto da narrativa. Ela não está presente por ser uma personagem importante para a trama, ela está presente apenas como ferramenta narrativa que possibilita que o arco das personagens masculinas seja concluído.

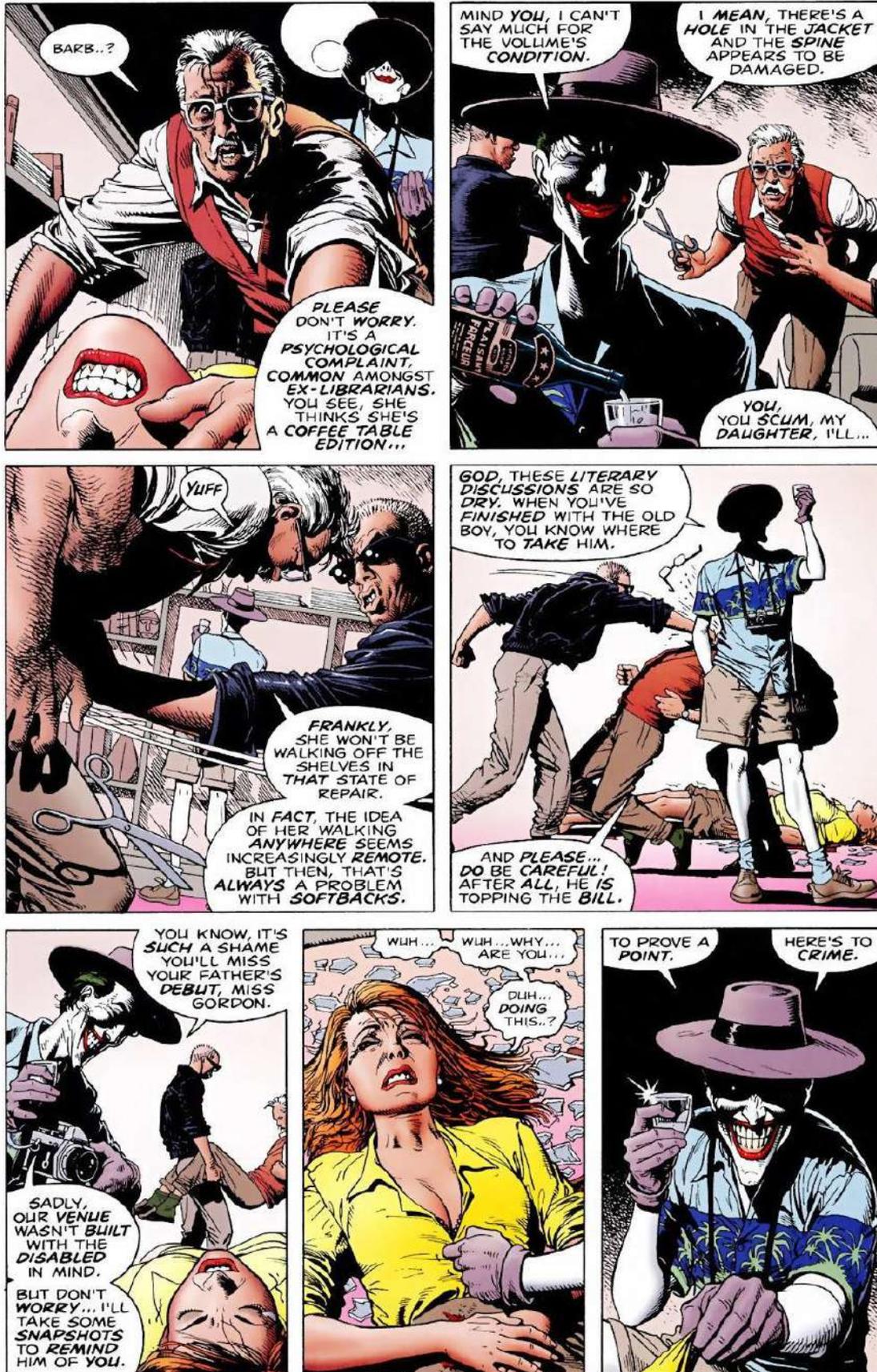


Figura 26: Coringa adentra o apartamento dos Gordon. Todos os direitos reservados. Fonte: MOORE; BOLLAND, 2008, p. 21.

Coringa, então, entra com seus “capangas” no apartamento dos Gordon, deixando Barbara caída no chão. No primeiro painel da Figura 26, é mostrada a reação do comissário ao ver sua filha baleada. O comissário, ainda segurando a tesoura que estava utilizando para recortar o jornal, tenta avançar em direção ao Coringa. Ao comissário, nesse momento, é concedido muito mais agência do que à Barbara: mesmo que não tenha sucedido, o comissário pelo menos pode tentar se defender e defender sua filha. Pode ser dito que o Comissário teve mais tempo para processar a situação, por isso pode reagir. No entanto, enfatizo que Barbara é uma vigilante, acostumada a ter que reagir instantaneamente a ameaças.

Os dois últimos painéis da Figura 26 são de grande interesse para minha análise. No penúltimo painel, Barbara encontra-se no chão, rodeada por cacos de vidro da mesa de centro na qual ela caiu ao ser baleada pelo Coringa. O enquadramento é de meio primeiro plano, com a figura de Barbara representada da cintura para cima e frontal. Assim, a leitora pode ver exatamente o que está acontecendo com ela. O amarelo de sua blusa continua destacado, o que chama a atenção, também, para as ações do Coringa, que se encontra desabotoando sua blusa. Nesse momento, a leitora se encontra na posição do Coringa, olhando para Barbara. No próximo painel, a leitora se encontra na posição de Barbara. O Coringa é representado em um ângulo contra-plongée, o que aumenta a personagem sendo representada, fazendo com que pareça mais imponente, ocupando todo o painel. O ângulo também permite que vejamos, como leitoras, um pedaço da blusa amarela de Barbara na mão do Coringa.

Também é interessante notar que, em momentos em que o rosto do Coringa pode ser visto claramente, como nos dois primeiros e nos dois últimos painéis, o vermelho de seu sorriso se contrasta com o branco de seu rosto, chamando a atenção para o fato da personagem estar sempre sorrindo e aparentemente se divertindo com o que está acontecendo. O vermelho de seus lábios também serve de contraste com os cabelos de Barbara, sua blusa amarela, sendo do mesmo tom do sangue que sai do ferimento de Barbara.

Mulvey (1989), ao analisar o cinema como um sistema complexo de representação, procura entender como o olhar masculino, representado pela câmera, cria certas identidades femininas. Segundo a autora, a mulher é

colocada como “portadora de significado, não criadora de significado”³⁷ (MULVEY, 1989, p. 58, tradução minha). Acredito que possamos dizer que os quadrinhos, como meio, também são um sistema complexo de representação. Os quadrinhos, ao construir a própria gramática, também se utilizam de técnicas do cinema, mesmo que utilizam estas de uma forma que somente os quadrinhos conseguem. Assim, acredito ser passível dizer que o enquadramento dos quadrinhos funciona de forma semelhante a uma câmera para o cinema. Por isso, muitas vezes, assim como colocado por Mulvey, o enquadramento-câmera dos quadrinhos funciona como forma de significação e representação do esperado e criado pelo olhar masculino.

Nos últimos painéis da Figura 26, mesmo que estejamos vendo a mesma situação a partir de dois olhares diferentes, o discurso criado pelas imagens permanece o mesmo: Coringa se encontra em uma posição de poder sobre Barbara e Barbara encontra-se incapaz de fazer nada contra as ações da personagem masculina.

Assim, aqui, a personagem feminina é apresentada como portadora de significado e a personagem masculina como criadora de significado. Barbara é uma ferramenta narrativa, quase não uma personagem; está ali para que as personagens masculinas possam avançar a narrativa, não sendo ela mesmo, por si própria, capaz de avançar a narrativa tanto da trama quanto de si mesma.

Além disso, é necessário analisar o caráter sexual dos painéis. Mesmo não sendo o caminho tomado, os painéis remetem claramente a um crime de violência sexual. No penúltimo painel, o torso de Barbara fica na metade do painel, com a luva cinza do Coringa contrastando com a blusa amarela de Barbara e chamando a atenção de quem lê para a ação que está sendo realizada. O último painel mostra o olhar do Coringa indo diretamente para Barbara – ou para nós, leitoras, colocadas no lugar da Barbara. Ao parar a narrativa desse momento neste ponto, Moore e Bolland abrem espaço para a interpretação das leitoras do que aconteceu, mas, ao mesmo tempo, ao colocar certos elementos como a abertura da roupa e a luva segurando a blusa de Barbara, como forma de preencher, elas mesmas, a sarjeta entre os painéis.

³⁷ No original: “(...) bearer of meaning, not maker of meaning.”

A próxima vez que Barbara aparece na *graphic novel*, ela está no hospital: é uma sequência de duas páginas, as quais podem ser analisadas em conjunto.

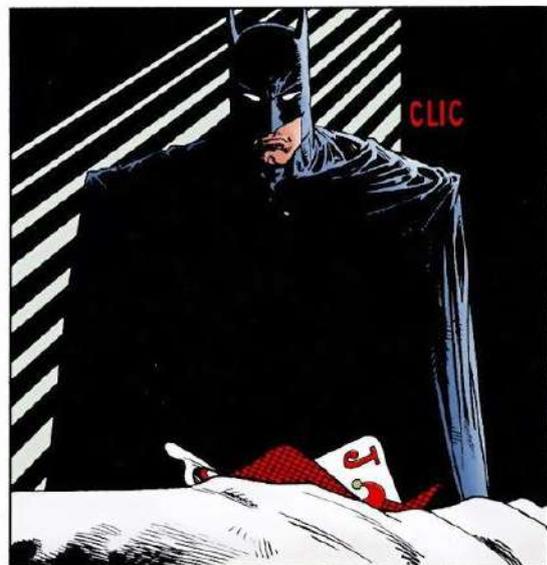
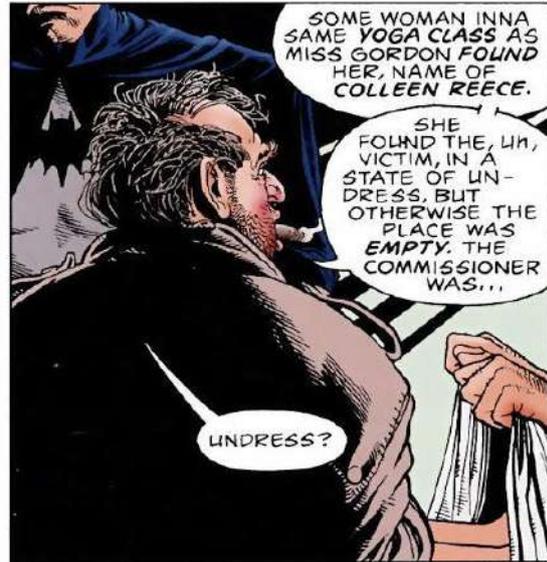
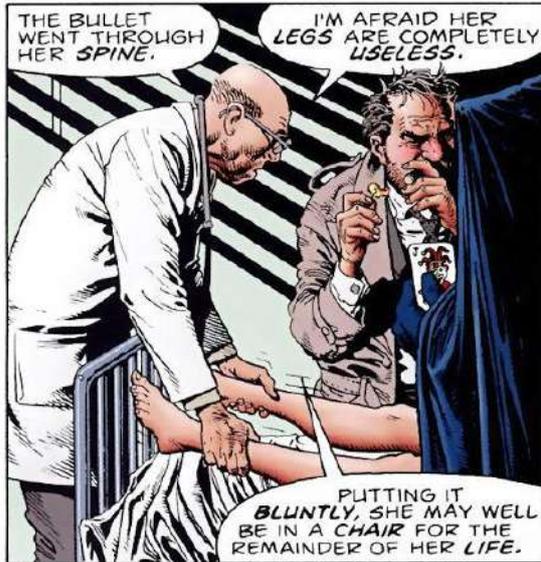


Figura 27: Batman visita Barbara no hospital I. Todos os direitos reservados. Fonte: MOORE; BOLLAND, 2008, p. 24.



Figura 28: Batman visita Barbara no hospital II. Todos os direitos reservados.
 Fonte: MOORE; BOLLAND, 2008, p. 25.

Na Figura 27, o médico informa a Batman e ao detetive que a bala atingiu a espinha de Barbara, tornando-a parálitica. O policial narra a Batman o que aconteceu, inclusive mencionando que a personagem havia sido despida e que Coringa havia tirado fotos de seu corpo nu e quebrado. Em quase todos os painéis que formam a imagem, Barbara não aparece, ou somente aparecem as suas pernas. Somente no terceiro painel é que se pode ver um plano mais geral do quarto de hospital, incluindo a figura de Barbara prostrada na cama.

Barbara, aqui, está totalmente imersa em sua representação de “vítima”, algo que até mesmo o detetive presente menciona que ela é. Novamente, ela não possui agência alguma. As outras personagens presentes falam *sobre* ela, mas não *com* ela. Ela não possui voz em nenhum momento do relato, permanecendo silenciosa e silenciada. Ela continua não sendo a criadora de significado, ela apenas carrega um significado: o comissário Gordon foi capturado pelo Coringa e, para atingi-lo, atacou sua filha.

Na Figura 28, Batman acorda Barbara. A maioria dos painéis utiliza planos detalhe que enfocam as personagens e sua interação. No painel 5 há outro plano detalhe do rosto de Barbara, como no painel 3 da Figura 28. Assim como no painel anterior, o medo no rosto de Barbara é visível, dessa vez em relação ao que Coringa está fazendo com seu pai. Nota-se que, novamente, nem Barbara nem Batman falam de sua condição, do que aconteceu com ela. Isso não é importante para a narrativa. Em apenas um momento Barbara fala “Oh, Deus! Bruce, eu me lembro do que ele fez...” (MOORE; BOLLAND, 2011, p. 25), mas não fica explícito do que ela está falando. Está comentando sobre o que o Coringa fez com ela ou com seu pai?

O vermelho do sorriso do Coringa e do ferimento de Barbara é retomado nas últimas duas figuras na vermelho do J e da imagem do coringa na carta de baralho que Batman segura e que depois é colocada na cama de Barbara perto de onde ela foi atingida. Isso continua conectando a personagem de Barbara a personagem do Coringa, sem uma personalidade ou agência própria: Barbara somente está ali para nos lembrar do plano do Coringa e fazer andar a narrativa das três personagens masculinas.

A última vez que Barbara é mencionada na *graphic novel* é através de fotos.



Figura 29: Coringa mostra as fotos de Barbara para o comissário Gordon. Todos os direitos reservados.

Fonte: MOORE; BOLLAND, 2008, p. 32.

Coringa apresenta, para o comissário, fotos de sua filha, nua e com dor, para tentar enlouquecê-lo. Todas as fotos de Barbara estão em plano detalhe, enfocando seus ferimentos ou sua expressão de dor. Nesse momento, ela não apresenta nenhuma cor de destaque, se misturando no vermelho do plano de fundo. Sua utilidade acabou, pois cumpriu seu papel de atingir seu pai.

Em 1999, Gail Simone, quadrinista e ensaísta sobre quadrinhos, cunhou o termo “mulheres na geladeira” a partir de uma história do Lanterna Verde³⁸. O termo se refere a todas as personagens femininas que são mortas, violentadas, agredidas como forma de atingir a personagem masculina. O foco da história nunca é elas, pois elas são somente uma ferramenta para movimentar a narrativa das personagens masculinas (SIMONE, 1999). Essa questão vai ao encontro da crítica sobre a representação de gênero nas histórias em quadrinhos, em que as personagens femininas são colocadas de maneira diferente das personagens masculinas, muitas vezes tendo sua personalidade baseada em estereótipos de gênero como a “dama fatal” ou a “donzela indefesa”. Aqui entramos na noção de performatividade de gênero, que vê gênero como uma forma de reiteração de normas naturalizadas na sociedade; ou seja, o gênero é construído a partir da repetição de ideias, gestos, etc. (BUTLER, 2014). A noção de feminino nos quadrinhos, daquilo que se espera das personagens femininas também é criado a partir da reiteração, da repetição de certas ideias.

Barbara Gordon é, claramente, uma mulher na geladeira. Após a história de *Batman: a piada mortal*, Barbara se reinventa e vira a Oráculo. No entanto, nada disso está claro na narrativa e, se a história apócrifa apresentada no início do subcapítulo for verdadeira, isso não estava claro nem para quem edita as histórias ou para quem as cria. O que era sabido era somente que Barbara não poderia mais andar. Em *Batman: a piada mortal*, Barbara não tem agência, não possui voz própria, nem vontades próprias. Ela foi construída como uma ferramenta para alavancar a narrativa de seu pai e a de Batman.

Pode-se ver na Figura 29 que o comissário Gordon também está nu. É apresentada nesse momento ainda mais uma diferença quanto ao tratamento

³⁸ Na história, o Lanterna Verde chega em casa e percebe que sua namorada foi morta e colocada dentro da geladeira como parte do plano de um vilão para fazer com que o Lanterna Verde o enfrentasse.

das personagens. Enquanto a nudez do comissário é colocada como uma humilhação para ele mesmo, a de Bárbara não. Nem mesmo a vergonha pertence a ela, mas sim ao comissário. É a ele que a nudez tanto dele mesmo quanto a de Barbara atinge. Ela não possui agência em sua própria dor, pois até mesmo sua dor é uma ferramenta.

A partir daí, tem-se, também, uma sexualização da dor feminina. Não bastava Barbara ser baleada e sofrer, a narrativa precisava transformar seu tormento em algo de cunho sexual, em algo a ser explorado pelo olhar masculino.

4.2 Amigas ausentes – as vigilantes de *Watchmen*

Watchmen foi publicada serialmente entre 1986 e 1987 pela DC Comics e conta com arte de Dave Gibbons. A obra narra a história de um grupo de vigilantes em um Estados Unidos distópico que está à beira da destruição.

A *graphic novel* segue as mesmas críticas e apreensões presentes em *A balada de Halo Jones* e *V de vingança*, tratando de governos de direita, no caso de *Watchmen* nos Estados Unidos em vez da Inglaterra, pobreza e incerteza nuclear. O fio condutor da narrativa é o medo de uma possível guerra nuclear, com o relógio do juízo final se aproximando da meia-noite.

Após a Segunda Guerra Mundial, as armas nucleares começaram a ser legitimadas como uma solução para o problema de contenção da União Soviética (MEHAN, NATHANSON; SKELLY. 1990). No entanto, durante os anos 1980 e a administração de Reagan, o medo das armas nucleares e uma possível destruição do mundo era tão forte, que o governo precisou apresentar discursos mais brandos, colocando as armas nucleares como uma forma de impedir uma guerra (MEHAN, NATHANSON; SKELLY. 1990). Por muito tempo o medo persistiu, pois “não importa que lado lançasse um ataque, o outro lado iria retaliar e ambos iriam sofrer danos humanos, econômicos e ambientais devastadores³⁹” (MEHAN, NATHANSON; SKELLY. 1990, p. 134, tradução minha).

³⁹ No original: “[n]o matter which side launched an attack, the other side would retaliate, and each would suffer devastating human, political, economic and environmental damage.”

Em *Watchmen* o plano da personagem que pode ser considerada a antagonista da narrativa era unir as diferentes potências, dando a elas um inimigo em comum para que uma guerra nuclear pudesse ser evitada.

Assim como o governo de Margaret Thatcher, o governo de Richard Reagan (cuja administração estava no poder durante a produção de *Watchmen*) cortou fundos de políticas públicas que beneficiavam a população mais pobre segundo o discurso de que tais cortes auxiliariam na recuperação econômica do país e acabariam por beneficiar todas as cidadãs americanas (KRIEGER, 1987).

Mesmo que Reagan não tenha conseguido, por vários motivos, realizar todos os cortes de benefícios sociais que planejava, sua prática de cortes e sua ideologia fazia parte de uma “estratégia desintegrativa mais ampla que apresentava consequências ideológicas e repercussões materiais significativas para os grupos menos avantajados dos EUA, mulheres, LGBTQ+, trabalhadores e negros em especial⁴⁰” (KRIEGER, 1987, p. 188, tradução minha).

Todos esses fatores são de grande importância para Moore e acabam, de uma forma ou de outra, sendo incorporadas em seu roteiro. No entanto, Moore menciona que, por achar que muitas pessoas pareciam gostar de Reagan, ele e Gibbons escolheram colocar Nixon como presidente na *graphic novel* (BERLATSKY, 2012).

A narrativa de *Watchmen* começa quando o Comediante, um dos vigilantes da história, é assassinado em seu apartamento. Uma outra personagem, Rorschach, um homem sem poderes, mas observador, toma para si a responsabilidade de investigar a morte do ex-companheiro de grupo.

A primeira vez que a *graphic novel* apresenta Laurie, ela está na companhia do Dr. Manhattan quando Rorschach vai conversar com ele sobre a morte do Comediante. Imediatamente ela é apresentada como o oposto das duas personagens masculinas presentes na cena. Enquanto Manhattan se coloca como indiferente aos acontecimentos mundanos e Rorschach se mantém calmo, fazendo perguntas a tanto Laurie quanto Manhattan, Laurie já de início assume uma postura belicosa.

⁴⁰ No original: “broader de-integrative strategy that has significant ideological implications and material repercussions for the less advantaged groups of citizens in the US, women, gay people, traditional working class sectors, and blacks in particular.”

Durante a cena, ela confronta Rorschach sobre sua presença na base do governo em que estão e se irrita com o fato de Rorschach chamar o ataque do Comediante a sua mãe – a ser analisado a seguir – como um “lapso moral” (MOORE; GIBBONS, 2011, p. 27). Ela se irrita tanto a ponto de pedir que Manhattan tire Rorschach da base; Manhattan acata seu desejo, mas também pergunta se, sem a presença de Rorschach, ela ainda se encontra “contrariada” (MOORE; GIBBONS, 2011, p. 29).

Laurie é a única que se importa com o ataque do Comediante contra sua mãe. A visão de uma tentativa de estupro como um “lapso moral” a afeta profundamente. Esse é um discurso muito presente em nossa sociedade, de que não devemos julgar um estuprador por um “lapso” que teve. Por exemplo, em seu livro de memórias, *Eu tenho um nome* (2020), Chanel Miller menciona que uma das defesas apresentadas pelas advogadas de seu estuprador era o fato de ataque a Chanel ter sido um lapso momentâneo causado pela bebida e que o futuro dele não deveria ser destruído por causa disso.

Essa fala pode ser vista como uma crítica a sociedade patriarcal que vê o estupro como um lapso e não como um ato hediondo. O que pode ser um impedimento a tal afirmação é o discurso da mãe de Laurie, o qual será analisado a seguir.

Outro elemento que impede o momento descrito de ser visto como uma crítica ao discurso social vigente é a maneira com que Laurie é apresentada. Ela é colocada como o total oposto das personagens masculinas, perdendo a calma rapidamente e ignorando o fato de que alguém está matando vigilantes, o que pode afetar ela e Manhattan. É uma representação estereotipada do feminino emocional, que deixa suas emoções controlarem e depois se arrepende disso, como visto a seguir.

Na Figura 30 Laurie e sua mãe, Sally, são apresentadas juntas pela primeira vez, no dia do enterro do Comediante; Laurie sendo o único membro do grupo de vigilantes que não está presente para o enterro pelos acontecimentos entre o Comediante e sua mãe.

Quando Sally e Laurie são vistas juntas pela primeira vez, elas conversam sobre a morte do Comediante. Sally coloca a raiva de Laurie como irrelevante, pois “a **idade** dá uma **perspectiva** diferente. O que é **grande** parece **menor**” (MOORE; GIBBONS, 2011, p. 42, destaque do texto original), colocando, novamente, Laurie como “a mulher histérica”, que está guardando ressentimentos de coisas que não são mais importantes.

Ao mesmo tempo, na Figura 30, dois momentos são apresentados: Sally e Laurie sozinhas e um grupo de pessoas reunidas para honrar a memória do Comediante em seu enterro. O feminino está isolado, sofrendo sozinho com as ações do passado, enquanto o masculino é enterrado com honras – como se pode ver pela bandeira sob o caixão no painel 8 – apesar de todos os horrores que cometeu.

É interessante analisar, também, a maneira como Sally é representada. No painel 1, ao começar a se levantar da cama, podemos ver que Sally está vestindo uma camisola com um decote, este não sendo tão aberto. Já no painel 3, ao colocar um roupão, o decote de Sally é mais pronunciado, fazendo com que o aperto do roupão enfatiza a forma de seus seios. O decote, após esse momento, volta a não ser tão pronunciado.

Sally é altamente sexualizada durante a narrativa, desde seu uniforme até suas atitudes e as histórias escritas sobre ela na época em que era vigilante (como as Bíblias de Tijuana que ela guarda como *souvenir*). Laurie considera as Bíblias “nojentas”, mas Sally se vê “lisonjeada” (MOORE; GIBBONS, 2011, p. 44). As Bíblias de Tijuana eram quadrinhos pornográficos publicados nos Estados Unidos entre as décadas de 20 e 60 que parodiavam ou quadrinhos famosos da época ou personagens ou pessoas reais. A publicação das Bíblias era considerada ilegal e se dava de forma predominantemente clandestina.



Figura 31: Comediante ataca Sally. Todos os direitos reservados.
 Fonte: MOORE; GIBBONS, 2013, p. 46

Na Figura 31 vê-se o momento em que o Comediante ataca Sally. Em relação às outras cenas de violência sexual analisadas até o momento ela é a mais violenta.

No painel 2 é utilizado um discurso ainda presente na sociedade no momento em que o Comediante fala “Eu sei que você precisa. Deve ter uma **boa** razão para usar uma roupinha assim, né?” (MOORE; GIBBONS, 2011, p. 46). A culpa, em tais momentos, recai sobre a vítima, pois, é claro, ela na verdade estava interessada. Aqui as atitudes do Comediante, e seu discurso, são colocados como errados, mas posteriormente, Sally se pergunta se ela realmente não estava interessada (isso será analisado a seguir).

Sally se defende, mas demonstra preocupação com ter machucado o Comediante, para o que ele responde com violência extrema. Claro que, na visão do Comediante, Sally não podia dizer “não” ou o agredir pois ela estava interessada nele. Assim, para ele, a única resposta possível era a violência. Os dois últimos painéis da Figura 31 deixam claras as intenções do Comediante ao colocá-lo abrindo seu zíper e segurando o rosto e o braço de Sally contra o chão, impedindo-a de se defender.

Sally é salva por outro integrante do grupo de vigilantes que vai atrás dela por causa de sua demora em retornar à festa em que estavam. Ao invés de fazer com que o Comediante sofresse as consequências de seus atos, ele apenas o manda embora depois de bater nele. Ao se virar para Sally, que ainda está caída ao chão com o rosto todo ensanguentado, sua única reação é a de mandá-la se levantar “E, por amor de Deus, **cubra-se**” (MOORE; GIBBONS, 2011, p. 48, destaque do texto original).

Sally não recebe nenhum apoio. Ao contrário, é deixada para cuidar da si mesma e, de certa forma, ainda é colocada como a culpada pelo acontecido, pois novamente há um comentário sobre a maneira em que está vestida: “cubra-se” para não mostrar mais seu corpo e “cubra-se” para que ninguém veja o que aconteceu.

Posteriormente na narrativa, Laurie encontra-se tendo problemas de relacionamento com Manhattan e resolve sair com Dan, o Coruja. Ao saírem do jantar são atacados por ladrões.



Figura 32: Laurie e Dan em ação. Todos os direitos reservados.
 Fonte: MOORE; GIBBONS, 2013, p. 89.

A Figura 32 é o momento em que isso acontece. Laurie e Dan se defendem e acabam lembrando de seus dias como vigilantes. Este é o único momento na narrativa em que Laurie aparece lutando contra algum antagonista.

Laurie, ao sair da casa dela e de Manhattan, estava usando um vestido vermelho com uma abertura no centro. No entanto, no painel 2 da Figura 32 é claramente possível ver toda a sua perna esquerda e nenhum sinal do vestido vermelho. Ao contrário de Sally, Dan está com uma camisa até o pescoço, e uma gravata, além de calças compridas. É clara a diferença de representação entre a personagem feminina e a masculina mesmo que, naquele momento, elas estejam sendo colocadas em pé de igualdade de habilidades. O corpo de Laurie é erotizado, enquanto o de Dan não o é.

O corpo das personagens, mesmo que indiretamente, é alvo de comentários na própria narrativa. Antes de se transformar em Dr. Manhattan, Jon possuía uma namorada, com a qual continuou a se relacionar depois de seu incidente. Com o passar do tempo, Manhattan começa a perder interesse por Jane e se interessa por Laurie, na época com apenas 16 anos. Jane o acusa de pedofilia e de não estar mais interessada nela por estar ficando velha. Manhattan, ao se lembrar do momento, pensa “É verdade, Jane está envelhecendo a olhos vistos” (MOORE; GIBBONS, 2011, p. 125).

Aqui temos a ideia de o valor feminino estar conectado a sua beleza, a sua juventude. Após se tornar mais velho, o feminino perde as qualidades que o tornavam interessante, tendo que ser substituído. O fato de Manhattan ser representado, em toda a narrativa, como indiferente a fatores humanos comuns por ser mais evoluído faz com que esse discurso seja visto como um fato, como a realidade, algo normal e não criticável. Assim, reitera-se, na narrativa, mais um discurso sobre o feminino.

Além disso, o feminino é colocado como inimigo do feminino. Jane e Laurie estão competindo pela mesma pessoa. A preocupação de Jane não está realmente no fato de Laurie ser mais nova, mas sim no fato de ser abandonada. Não há momento de sororidade, ou de auxílio mútuo. Laurie é a única personagem feminina em um grupo de personagens masculinas (o tropo da Síndrome de Smurfette), seguindo, mais uma vez, a tendência das histórias em quadrinhos.



Figura 33: Laurie com a roupa de Espetral. Todos os direitos reservados.
 Fonte: MOORE; GIBBONS, 2013, p. 234.

Em um jantar com Dan, Laurie reclama do uniforme que costumava usar como Spectral. Ela fala: “Aquela **minissaia** ridícula e o decote indo até o **umbigo**? Nossa, era **horroroso**” (MOORE; GIBBONS, 2011, p. 31, destaque do texto original). Essa é uma alusão a muitos uniformes de heroínas das histórias em quadrinhos, os quais são completamente inadequados para a profissão delas. A palavra “inadequado” aqui não é utilizada para fazer um julgamento de valor, mas sim para mostrar que, em um ambiente de combate ao crime, com antagonistas armados, uma roupa que não oferece proteção nenhuma contra ataques – ao contrário das roupas das personagens masculinas que são totalmente fechadas e à prova de balas, muitas vezes – não é a roupa mais adequada de ser usada. Isso mostra que o foco é na erotização do corpo feminino.

No entanto, como pode ser visto na Figura 33, no momento em que Laurie resolve voltar a combater o crime, ela utiliza, novamente, a mesma roupa. Suas reclamações parecem ter desaparecido, da mesma forma que as reclamações de Halo Jones sobre seu uniforme desapareceram. Foi um comentário jogado na narrativa que não foi desenvolvido posteriormente ou que ficou sendo mais uma demonstração de nostalgia do que realmente uma reclamação.

Também pode se notar que o foco da cena não é Laurie, mas sim Dan. Laurie aparece vestindo o uniforme como uma espécie de surpresa para Dan. No painel 3 Sally aparece com um casaco comprido que esconde seu corpo e o que está vestindo. Já no painel seguinte, tem-se uma visão do reflexo do vidro da cabine da nave de Dan em que vemos Laurie vestindo o uniforme. Isso é colocado como uma forma de criar expectativa da leitora ou do leitor para a reação de Dan, o qual ainda não percebeu a vestimenta de Laurie. Nos dois painéis seguintes, Dan se vira e vê Laurie com seu antigo uniforme e fica sem palavras.

Como mencionado, o foco da cena é Dan e sua reação. O uniforme de Laurie é colocado para ser agradável ao olhar masculino, talvez para o olhar do leitor da graphic novel também, mas principalmente para o olhar de Dan. O foco é o masculino, seus desejos – pois Dan parece não conseguir ter relações sexuais sem que os uniformes estejam presentes – e suas opiniões. O que Laurie pensa é desconsiderado.

É preciso pensar, aqui, qual realmente é a função de Laurie na trama. Ela parece estar presente para escutar o que as personagens masculinas têm a dizer, como no caso do Dr. Manhattan que a leva para Marte somente para explicar a jornada dele e o passado de Sally e Laurie sem que ela tenha algo para contribuir; para realizar os desejos das personagens masculinas, como os de Dan de voltar a ativa e também seus desejos sexuais; e para formar um vínculo com o presente em relação a personagens masculinas que não estão mais na narrativa, como quando descobre ser filha do Comediante. Em todos os momentos ela é utilizada mais como ferramenta narrativa, para que certos fatos possam ser apresentados para as/os leitoras/es, do que uma personagem em si própria. O mesmo se dá em relação à Sally.

Moore menciona, ao falar sobre o subgênero da fantasia, Espada e Feitiçaria, que a tortura sadomasoquista presente nos textos é utilizada para reforçar alguns mitos em relação ao estupro, como o do “não” na verdade significa “sim” (GRAY, 2019). No entanto, por mais que critique esse pensamento, ele acaba reforçando, também em seus textos.

Ao falar pelo ataque perpetrado pelo Comediante, Sally menciona:

Eu... olha, eu não guardo ressentimento. Só isso. Sei que devia guardar, todo mundo diz que eu devia, mas... olha, não tenho que justificar minhas atitudes, tá bem? É que nada é tão simples assim, nem coisas que são simplesmente horrorosas. Estupro é estupro e não há desculpas pra isso. Não mesmo, mas, para mim, eu sinto... sinto que, de alguma forma, eu contribuí para isso. Será que isso é culpa indevida ou qualquer outra coisa que meu analista disse? Eu realmente sinto assim, que, de alguma forma, tive culpa por... me deixar ser vítima dele, não no sentido físico, mas... como é que se... deva ver... como se, por um momento, talvez eu realmente quisesse... quer dizer, isso não é desculpa para ele, não é desculpa para ninguém, mas, com toda essa dúvida, o desfecho que a coisa teve, eu não posso ficar brava quando eu não tenho certeza sobre os meus próprios sentimentos (MOORE; GIBBONS, 2011, p. 310).

Ao mesmo tempo que coloca a situação como algo ruim (ao mencionar culpa indevida, por exemplo), Sally se questiona se o seu “não” na verdade não significaria um “sim”. Ela se questiona, de forma indireta e implícita no texto, se o Comediante não percebeu seus sentimentos e por isso cometeu o ato, por mais horrível que ela o considere. “Será que eu não contribuí para isso?” é o mesmo que se perguntar “Será que a culpa não foi realmente minha?”, será que não foi minha roupa, onde estava, como estava me portando, meus sentimentos que levaram ao estupro? Esse é um discurso comum que está aqui sendo

reiterado e normalizado. Pode-se argumentar que ele está sendo colocado como crítica já que outras pessoas dizem a Sally que ela devia se ressentir, mas, em sua aparição final, ela beija a foto do Comediante e chora (MOORE; GIBBONS, 2011, p. 410), o que demonstra que a própria narrativa é construída para que a leitora também tenha dúvidas dos sentimentos e das ações de Sally.

4.3 *Watchmen* e a Guerra do Vietnã

Agora, gostaria de analisar mais um momento da narrativa de *Watchmen* que não está relacionado a Sally ou Laurie, mas ao Comediante, sendo um conector entre as duas histórias pois todas as três personagens femininas – Sally e Laurie e a personagem a seguir – estão, de certa forma, presentes na narrativa para que a leitora ou o leitor possa entender a personagem masculina.

Em um determinado momento da narrativa, Manhattan tem está relembrando sua história até o momento e tem um *flashback* para a Guerra do Vietnã. Nesse *flashback* ele mostra que o Comediante não se importava com a destruição e carnificina sem sentido que estavam causando, dizendo que “jamais conheci alguém tão deliberadamente **amoral**” (MOORE; GIBBONS, 2011, p. 126, destaque do texto original).

Para enfatizar a amoralidade do Comediante, a narrativa o coloca tendo um “romance” com uma mulher vietnamita, a qual acaba engravidando da personagem.



Figura 34: Comediante e uma mulher vietnamita. Todos os direitos reservados.
 Fonte: MOORE; GIBBONS, 2013, p. 50.

Na Figura 34, pode-se ver o momento em que a mulher vietnamita confronta o Comediante sobre sua situação. As cores dos dois primeiros painéis são mais claras, com tons mais azuis. Nesses painéis pode-se ver o Comediante bebendo e a personagem feminina se aproximando para dizer que precisa conversar com ele. Com o decorrer da conversa e a mudança de tom, há também uma mudança nas cores apresentadas. Temos uma ênfase nos tons de vermelho, tornando a discussão mais acalorada. O Comediante diz que irá embora e a personagem feminina pergunta como ele pode fazer isso e diz que ela não pode escapar do que está acontecendo pois está grávida. No decorrer da discussão, ela acaba o golpeando com uma garrafa quebrada. O Comediante acaba embravecido, a chama de vários palavrões, atira na personagem e vai embora. Também é possível, nos últimos painéis da imagem, ver Manhattan chamando o nome do Comediante e pedindo para que pare. No entanto, ele não faz nada além disso para impedir o que está acontecendo.

Assim como em outras narrativas de Moore analisadas até aqui, a cena tem um sentido duplo: ao mesmo tempo em que critica certas realidades, ela também acaba por reiterá-las.

A visão das mulheres vietnamitas durante a guerra do Vietnã foi contraditória. Em momentos, elas eram vistas como donzelas indefesas que deviam ser protegidas do comunismo; em outras, eram as “dragon ladies”, mulheres misteriosas, dominadoras que enganavam e iludiam os orientais; ou, ainda, eram vistas como objetos sexuais para as tropas americanas (STUR, 2011).

A personagem feminina de *Watchmen* acaba se encaixando nesse último estereótipo, o de objeto sexual. Não foi a intenção do Comediante, em nenhum momento, de levá-la para os Estados Unidos após o término da guerra, pois ela era apenas uma distração. Isso se encaixa na noção de crítica, pois mostra que os horrores causados na Guerra do Vietnã também incluíam a violência de gênero.

No entanto, a personagem acaba se tornando mais uma “mulher na geladeira”. Ela não possui uma narrativa que vá além do Comediante, ela está na história para demonstrar ainda mais a sua amoralidade, assim como o quase estupro de Sally. Ambos os momentos são ferramentas narrativas para que possamos entender o Comediante e não Sally ou a personagem vietnamita.

Além disso, a cena também serve para demonstrar o caráter de outra personagem masculina: Manhattan. Mesmo sabendo que as ações do Comediante são erradas, ele fica parado e não se envolve no que está acontecendo, deixando que a mulher – e a bebê que carrega – sejam assassinadas pelo Comediante. Aqui, temos a vida de uma personagem feminina sendo retirada para que a leitora possa compreender as motivações de duas personagens masculinas.

Sendo assim, por mais que a narrativa apresente uma crítica de um momento histórico, uma crítica a relações de gênero durante a guerra, ela também acaba reiterando estereótipos de gênero (como o objeto sexual e a “mulher na geladeira”) e perpetuando certas visões do feminino.

Dessa maneira, o presente capítulo procurou compreender as representações do feminino na fase estadunidense *mainstream* de Alan Moore através das análises das *graphic novels* *A piada mortal* e *Watchmen*. Após análise, é possível dizer que a presença de personagens femininas na obra serve apenas para auxiliar na narrativa das personagens masculinas. As personagens femininas são atacadas, mortas, sexualmente abusadas com o intuito de levar a leitora a entender as características das personagens masculinas ou para que as personagens masculinas possam realizar seus planos, os quais envolvem outras personagens masculinas. As personagens femininas, assim como em momentos analisados no capítulo anterior sobre a fase britânica do autor, são utilizadas apenas como ferramenta narrativa ou ferramenta do masculino.

Barbara Gordon apresenta nenhuma agência própria ou até mesmo uma personalidade desenvolvida na trama. Ela está presente para fazer com que o plano de Coringa se desenvolva e para despertar emoções nas personagens masculinas Batman e Comissário Gordon. Seu medo e sua dor são utilizados para tentar enlouquecer as personagens masculinas. Novamente, aqui, temos o colocado por Mulvey (1989) de que as personagens femininas não apresentam significado próprio, elas são apenas significadas.

O mesmo acontece com as personagens de *Watchmen*, as quais não apresentam grande relevância para a narrativa como um todo, estando presentes para que as personagens masculinas possam ser desenvolvidas.

5 Feminino, esoterismo e sexo: a fase estadunidense não-mainstream de Alan Moore

O presente capítulo, assim como os anteriores, aborda duas *graphic novels*. A primeira é *Lost Girls*, com roteiro de Alan Moore e desenhos de Melinda Gebbie. *Lost Girls* gira em torno da releitura de personagens de histórias infantis e uma reimaginação de suas origens pela lente da pornografia. A segunda *graphic novel* é *Promethea*, uma obra que é vista por muitos como sendo um texto teórico sobre o ocultismo envolto em uma história de super-heroínas. *Promethea* possui roteiro de Alan Moore e arte de J. H. Williams III e Mick Gray.

Apesar de continuar trabalhando com quadrinhos nos Estados Unidos, a fase não-mainstream de Alan Moore não tem suas histórias publicadas por uma das duas maiores editoras de quadrinhos estadunidenses e também é caracterizada pelo afastamento do autor do mundo das super-heroínas. *Promethea* pode parecer uma história de super-heroína, mas seu centro envolve o estudo do esoterismo e da cabala, mas do que uma exploração do gênero de super-heroínas. A presente fase também está preocupada com explorar e analisar diferentes tabus, como a pornografia e elementos a ela relacionados, como gênero, consentimento e o olhar masculino.

5.1 *Lost Girls* e a reimaginação da infância

Os primeiros volumes de *Lost Girls* foram publicados na revista de antologias *Taboo* entre 1991 e 1992, Moore e Gebbie se reuniram para completar a narrativa anos depois, com a história finalizada sendo publicada pela *Top Shelf* em 2006. A *graphic novel* narra a história de três personagens, todas advindas de histórias infantis do século XIX ou início do século XX: Alice Fairchild, de *Alice no país das maravilhas* (1865) de Lewis Carroll; Dorothy Gale, de *O mágico de Oz* (1900) de Frank Baum; e Wendy Darling, de *Peter Pan* (1904) de J. M. Barrie. A obra é mais um dos experimentos de Moore com a arte de narração de histórias, seguindo o pensamento do autor, já mencionado anteriormente, de que a arte tem o poder de modificar as pessoas e, então, levar as pessoas a modificar a realidade. Assim, segundo Tribunella (2012), a *graphic*

novel “igual a exploração sexual com os poderes curativos da contação de histórias” (TRIBUNELLA, 2012, p.631, tradução minha).

Lost Girls se passa nos momentos anteriores à eclosão da I Guerra Mundial, com as três personagens principais se hospedando em um resort nas montanhas, o Hotel Himmelparten. As personagens se conhecem, se aproximam e narram suas aventuras sexuais, principalmente seus primeiros encontros com a sexualidade, seus momentos formadores de quem são agora no presente e, também, acabam adentrando em um relacionamento sexual.

Assim como em *Halo Jones*, em *Lost Girls*, Moore brinca com a noção de escrita da história, criando uma narrativa dentro de outra narrativa, narrativa primeira esta que supostamente é real. Dicecco (2015) traz que “Moore e Gebbie sugerem que tanto história quanto ficção dependem de narrativas organizadas para apoiar interesses específicos - no caso deles, uma reavaliação literária da pornografia⁴¹” (DICECCO, 2015, p. 203, tradução minha).

A narrativa começa com uma Alice mais velha, a qual resolve deixar a casa de sua família por uns tempos e se hospedar no Hotel Himmelparten. Enquanto narra à sua criada as suas intenções, Alice é lembrada que deveria permanecer onde estava para manter uma presença imperial no local.

Em 1898, os bôeres, uma tribo do sul da África, desafiava a hegemonia do Império Britânico. A desavença britânica frente à independência dos bôeres era tanto econômica quanto estratégica. Os britânicos precisavam do Cabo como base militar, mas também se interessavam pelo veio de ouro que existia dentro de uma das repúblicas bôeres. Os bôeres não queriam, e não viam motivo, para dividir o poder com os britânicos que invadiam seu território à busca de ouro. Os militares britânicos iniciaram a guerra contra os bôeres confiantes em sua vitória. No entanto, os bôeres haviam tido bastante tempo para se preparar para a guerra e se munir de armas modernas, como as metralhadoras. A Guerra dos Bôeres resultou, para o império britânico, em “45 mil mortos e um quarto de bilhão de libras gasto” (FERGUSON, 2010, p. 290).

A Guerra dos Bôeres é considerada a última das guerras do império britânico na qual a cavalaria ainda tinha um grande papel. Ela também foi a

⁴¹ No original: “Moore and Gebbie suggest that history and fiction both depend on narration organised to support specific interests – in their case, to support a revaluation of literary pornography”

primeira grande guerra do império britânico a acontecer desde o Ato de Educação de 1870. Isso significou que a imprensa britânica passou a cobrir toda a guerra, com correspondentes no local, levando a uma grande quantidade de leitoras, atentas para os desenvolvimentos da guerra.

Inicialmente, as mortes dos bôeres na guerra não eram vistas como advindas das ordens dadas pelos comandantes britânicos, mas sim das inadequações das mulheres bôeres, principalmente as mães, no que se tratava de nutrição e higiene. Com o desenrolar da guerra, a incapacidade dos comandantes britânicos de ganhar uma guerra que havia sido vista como fácil não pode ser escondida dos jornais britânicos.

A cobertura da mídia levou a estimulação de um sentimento antiguerra quanto mais o conflito se desenrolava. As mulheres tiveram um papel importante em influenciar o ponto de vista da população geral, principalmente por causa dos relatórios sobre as crueldades que a guerra impingiu nas mães bôeres. Além disso, os relatórios de mulheres correspondentes nos territórios bôeres mostravam a situação dos campos de concentração bôeres criados pelo exército britânico: “um quarto de toda a população bôer de mulheres e crianças, nas duas repúblicas bôeres, perderam a vida em um espaço de 15 meses⁴²” (MORGAN, 2002, p. 12, tradução minha).

Aqui, assim como nas outras *graphic novels* analisadas até o momento (com a exceção de *A piada mortal*), Moore, em seu roteiro, traça uma crítica ao imperialismo e a formas ditatoriais e repressoras de governo. Para di Liddo (2009) outra crítica à sociedade britânica (e países falantes de língua inglesa) está na forma com a qual ela lida com o sexo e a sexualidade, vendo a pornografia como uma representação mórbida do sexo e como forma de desempoderamento de pessoas.

Passemos agora para a análise de algumas imagens.

⁴² No original: “one quarter of the entire population of Boer women and children in the two Boer republics lost their lives in the space of around fifteen months.”



Figura 35: Dorothy e Rolf Bauer. Todos os direitos reservados.
Fonte: MOORE; GEBBIE, 2006, p. 23.

Quando Dorothy chega ao Hotel Himmelgarten, ela é recepcionada pelo Capitão Rolf Bauer, o qual aparenta ter um fetiche com sapatos. Na Figura 35 podemos ver o primeiro encontro sexual entre as personagens. As cores possuem tons claros, como branco e azul. As cores mais fortes, como o vermelho

do cabelo de Dorothy, também são mais suavizadas na cena para demonstrar o fato de ser noite, de as personagens estarem no jardim do hotel, sendo iluminadas apenas pela luz da lua (o que também é demonstrado pelos subtons mais prateados utilizados). Os primeiros três painéis apresentam um plano mais aberto, nos quais é possível ver as duas personagens, Dorothy e Rolf, mesmo que o enquadramento enfoque mais Dorothy do que Rolf. Os outros três painéis apresentam planos fechados, com o espaço sendo utilizado quase todo por detalhes das personagens. A forma como os três últimos painéis estão enquadrados chamam a atenção para os órgãos sexuais de Dorothy, inclusive com a ênfase de cores de seus mamilos e genitália.

Dorothy, em diversos momentos, menciona que eles estão muito perto do hotel e “se alguém ver?” (MOORE; GEBBIE, 2006, p. 26). Essas falas não impedem os acontecimentos e são usadas quase como se fossem parte das brincadeiras entre eles. As preocupações de Dorothy são deixadas de lado pelas duas personagens, como se não tivessem sido ditas. Assim, é como se Dorothy não tivesse nenhuma preocupação, mais uma vez trabalhando com a ideia, já apresentada em obras anteriores nesta análise, de que um “não” na verdade quer dizer “sim”.

Segundo Malachi Willis, Ana Bridges e Chyng Sun (2022), as mulheres são, diariamente, expostas à ideia “de que seus corpos são objetos sexuais em um nível macro através de mídias como a pornografia ou propagandas assim como em um nível micro em suas interações com outras pessoas⁴³” (WILLIS; BRIDGES; SUN, 2022, p. 1298, tradução minha). No momento em que Dorothy aparece no hotel, Rolf já a leva para o jardim para um encontro sexual. Mesmo sabendo que a narrativa se trata de uma obra pornográfica, a maneira com que os acontecimentos se desenrolam levam ao entendimento de que Dorothy é apenas um objeto sexual, que está ali para satisfazer a personagem masculina. O prazer de Dorothy é mostrado nos painéis, mas o clímax do encontro entre os dois está no fetiche de Bauer por sapatos, sendo então que ele utiliza Dorothy para chegar em seu objetivo.

Os ângulos e o enquadramento apresentado colocam a exibição do corpo de Dorothy e não o de Bauer. Segundo Mulvey (1989), em sua análise de cinema,

⁴³ No original: “that their bodies are sexual objects at a macro level via media like pornography or advertisements as well at a micro level in their interactions with other people.”

as mulheres são colocadas de tal maneira no enquadramento que tem “sua aparência codificada para um forte impacto visual e erótico de tal maneira que pode se dizer que elas conotam uma *noção de ser-olhada*” (MULVEY, 1989, p. 62, tradução minha).

Acredito que o mesmo possa ser dito das histórias em quadrinhos: Dorothy é um corpo sexualizado (OLIVEIRA, 2002). A narrativa pode ser considerada pornográfica, mas seu corpo não está mais erotizado do que em muitas outras narrativas de arte sequencial com, talvez, a exceção do fato de estar nua. A narrativa pode se entender como subversiva, mas acaba apenas reiterando noções e visões do feminino que já são comuns tanto no gênero dos quadrinhos como na sociedade. Nesse momento, a história de Dorothy, quem ela é, o poder de cura da contação de histórias não importa: o que importa é a maior erotização de seu corpo, a centralização do desejo masculino no corpo feminino. A narrativa, então, seguindo a tradição da pornografia, “primariamente posiciona os corpos das mulheres - especialmente sua genitália - como o centro da atenção⁴⁴” (WILLIS; BRIDGES; SUN, 2022, p. 1299).

As personagens Alice, Dorothy e Wendy acabam se conhecendo e compartilhando umas com as outras suas histórias. Seus momentos de exploração sexual inicial possuem alguma relação com suas histórias literárias originais. Alice com um médico parecido com um “coelho branco”, Dorothy em um momento de auto exploração durante um tornado e Wendy com um menino que a mostrou como “voar”.

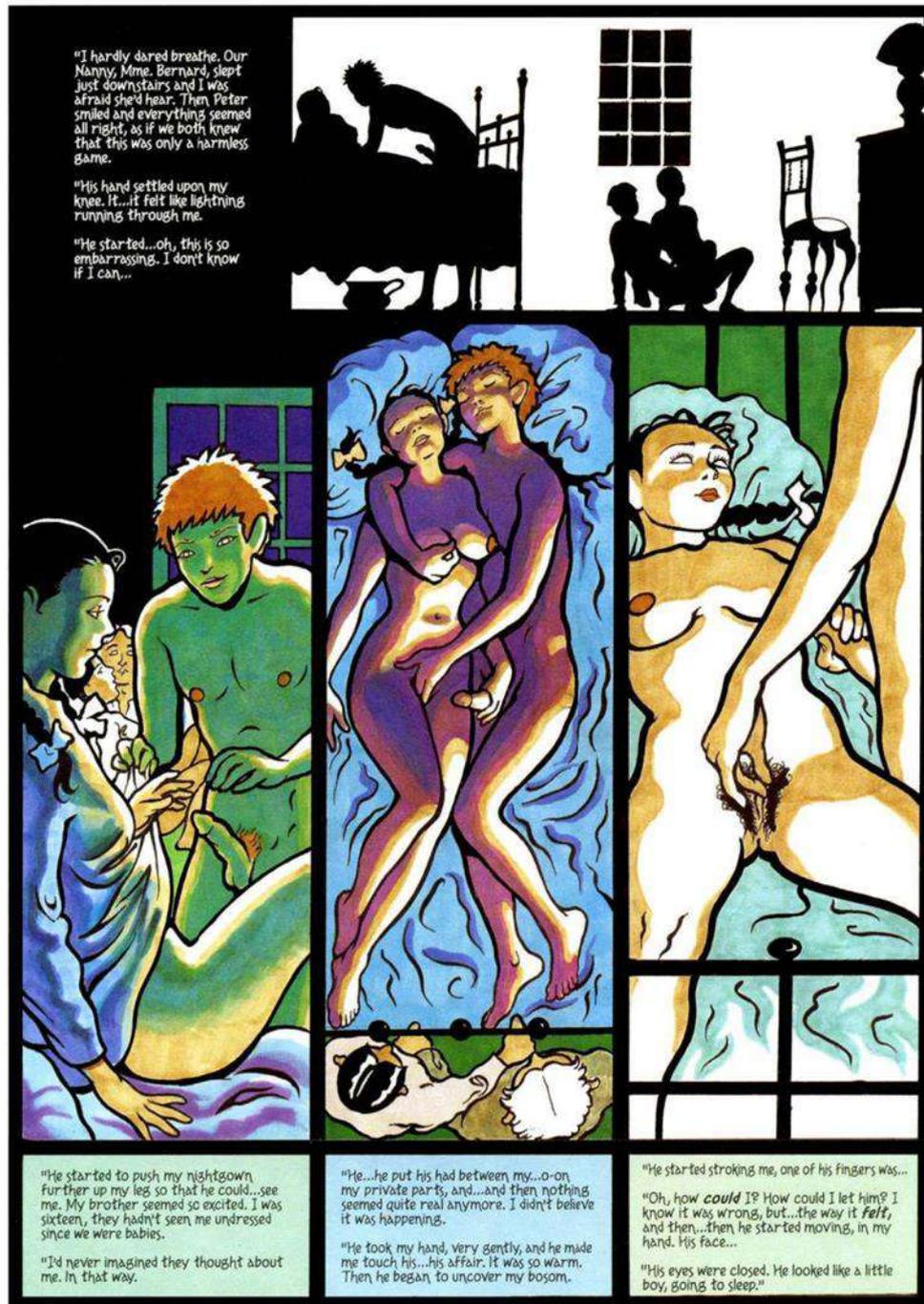
Segundo Tribunella (2012)

o que *Lost Girls* sugere é que a literatura infantil, como o adulto neurótico, similarmente evidencia uma repressão - no sentido de material angustiante que é tornando inconsciente como uma defesa contra o conflito psíquico - em relação ao sexo na infância, sexualidade e desejo sexual, além de que a insistência nessa repressão reverbera através da cultura contemporânea⁴⁵” (TRIBUNELLA, 2012, p. 629, tradução minha).

⁴⁴ No original: “primarily positioned women’s bodies - especially their genitals - as the center of attention.”

⁴⁵ No original: “What *Lost Girls* suggests is that children’s literature, like the neurotic adult, similarly evidences a repression—in the sense of distressing material that is made unconscious as a defense against psychological conflict—with regards to childhood sex, sexuality, and sexual desire and that the insistence on this repression reverberates throughout contemporary culture.”

Ir contra essa repressão, para Moore e Gebbie, também inclui tratar de temas tabus.



Lost Girls · Chapter 5 · Page 5

Figura 36: Wendy e Peter Pan. Todos os direitos reservados.
 Fonte: MOORE; GEBBIE, 2006, p. 77.

Na Figura 36, podemos ver o primeiro encontro sexual de Wendy Darling. Wendy e seus irmãos haviam visto um menino, que chamaremos de Peter Pan, e uma menina, a Sininho, tendo relações sexuais em um parque. Peter Pan os segue até em casa e, à noite, entra pela janela do quarto das crianças Darling e as inicia sexualmente.

O primeiro painel está em plano aberto, em preto e branco, sendo que a leitora pode ver apenas as sombras das personagens: Wendy e Peter Pan na cama e os irmãos Darling no chão. O terceiro painel diminui mais o enquadramento do plano, mostrando detalhes de Wendy e Peter e as cabeças dos irmãos Darling. O quarto painel apresenta um ângulo visto de cima, com Wendy e Peter engajados na relação sexual e os irmãos vendo a cena e se masturbando da ponta da cama. Já o quinto painel apresenta um ângulo contra *plongée*, enfatizando o corpo de Wendy.

Wendy fala para Alice e Dorothy que todas as experiências dela com Peter e as memórias que ela tem dos acontecimentos envolvem a sensação e as lembranças de estar voando. Os acontecimentos sexuais entre os Darling e Peter impactaram Wendy fortemente, levando a uma grande repressão sexual na vida adulta e um casamento com um homem controlador. Nesse sentido, Tribunella (2012), diz que

o que é importante para o entendimento de *Lost Girls* de Moore e Gebbie é a noção de Freud de que a repressão de ou a realidade ou a fantasia da experiência sexual na infância é o que leva a neuroses e a disfunção na vida adulta. Moore e Gebbie ampliam essa ideia para o funcionamento da cultura mais ampla⁴⁶ (TRIBUNELLA, 2012, p. 633, tradução minha).

Moore e Gebbie permanecem em sua ideia de que a repressão sexual e a repressão das fantasias sexuais, da sexualidade na contação de histórias, leva a uma cultura reprimida que acaba entrando em guerras para poder exprimir suas frustrações. No entanto, ao mesmo tempo em que trabalham com a noção da liberação das fantasias sexuais, também trabalham, diretamente na narrativa, com encontros sexuais traumatizantes, que levam as personagens a se retraírem em si mesmas, casarem com homens controladores ou, como no caso

⁴⁶ No original: “what is important for understanding Moore and Gebbie’s *Lost Girls* is Freud’s notion that the repression of either the reality or fantasy of childhood sexual experience is what leads to neuroses and dysfunction in adulthood. Moore and Gebbie extend this to the functioning of the broader culture.”

de Alice que será analisado a seguir, criar um mundo paralelo onde podem ser livres.

Freud é referenciado durante a narrativa, não por nome, mas como um estudioso de Viena, após Wendy contar sua história e suas lembranças de voar enquanto mantinha relações sexuais com Peter. A experiência de iniciação sexual de Dorothy havia sido solitária, já a de Wendy foi grupal, com Peter e seus irmãos. No entanto, é interessante notar a inclusão do elemento tabu na iniciação sexual de Wendy: ela não participa de relações sexuais apenas com Peter, mas também com seus irmãos; os irmãos Darling participam ativamente das atividades, tocando um ao outro e observando o que estava sendo feito a Wendy.

Em seu relato, Wendy diz que quando Peter levantou sua camisola, seu “irmão parecia tão excitado” (MOORE; GEBBIE, 2006, p. 77). Ela ainda diz que tinha 16 anos e que seus irmãos não a viam nua desde bebês e completa com “Eu não sabia que eles pensavam em mim dessa forma” (MOORE; GEBBIE, 2006, p. 77). Tais falas adicionam não somente mais uma camada de tabu, como Moore e Gebbie gostariam de acrescentar, mas também mais uma camada de violência.

A narrativa não entra em detalhes sobre esse ponto, mas fica implícito que esse elemento faz parte do trauma de Wendy, uma violência tanto física quanto simbólica sobre corpos que ainda não podem consentir ao que está acontecendo com eles. Além disso, Wendy consegue perceber que, por ser mulher na narrativa, ela não está segura nem em sua própria casa, nem em relação a seus próprios irmãos, os quais não a veem como alguém de sua família, mas sim como um objeto de desejo sexual, apenas como mais um corpo erotizado.

Dicecco (2015) menciona que a *graphic novel*

reconhece que a pornografia é projetada para excitar, que parte de seu poder literário envolve o efeito físico, mas que a leitura é cúmplice no trabalho pornográfico pela virtude de sua resposta. Mais uma vez, o ônus está em nós reagirmos criticamente. Sobre essa cumplicidade, *Lost Girls* trava a distinção entre o conteúdo da pornografia e a natureza de seu efeito. Assim como o comentário da *graphic novel* sobre história e intertextualidade, as consequências da representação sexual não são um por um. Pornografia, a narrativa sugere, permite que as leituras explorem fantasias sexuais sem necessariamente

aceitar a realização do conteúdo da fantasia⁴⁷ (DICECCO, 2015, p. 210, tradução minha).

No entanto, acredito ser necessário perguntar, mais uma vez, até que ponto essa narrativa é realmente contestadora e até que ponto ela apenas reitera situações generificadas já recorrentes no meio? Dicecco (2015) coloca o ônus do entendimento de que as situações representadas em *Lost Girls* não são necessariamente coisas que devem ser realizadas na vida real nas leitoras. A ideia de exploração do trauma pela arte é válida, mas como esta representação em específico se difere de outras que procuram apenas excitar e não criticar, dentro do meio dos quadrinhos?

Tal questionamento está relacionado às perguntas que podem ser feitas sobre a pornografia. Amanda Cawston (2018) argumenta que a problemática da pornografia não está na pornografia em si, mas nas atitudes que a pornografia evidencia e nas formas pelas quais a pornografia é utilizada para esconder atitudes sexistas de nós mesmos através da objetificação material do sexismo.

Trazendo tal ideia para o mundo dos quadrinhos, é possível se perguntar se um quadrinho pornográfico que reitera certos estereótipos de gênero e coloca suas personagens femininas em situações de trauma e de consentimento duvidoso estaria, efetivamente, quebrando tabus e levando para a liberação das fantasias sexuais ou apenas evidenciando certas atitudes e pensamentos presentes em nossa sociedade e objetificando as personagens femininas através da materialidade do sexo. Se os corpos femininos dos quadrinhos já são, muitas vezes, erotizados e sexualizados (OLIVEIRA, 2006), erotizá-los ainda mais ao acrescentar os elementos pornográficos seria apenas reiterar as narrativas anteriores sobre o feminino, um feminino que serve apenas para satisfazer o olhar masculino.

⁴⁷ No original: “acknowledges that pornography is designed to arouse, that part of its literary power involves physical effect, but that the reader is complicit in the pornographic work by virtue of her response. Once again, the onus is on us to react critically. With respect to this complicity, *Lost Girls* draws a distinction between the content of pornography, and the nature of its effect. As with the graphic novel’s commentary on history and intertextuality, the consequences of sexual representation are not one to one. Pornography, the narrative suggests, allows its readership to explore sexual fantasy without necessarily condoning the actualisation of fantasy content.”



"The room returned at last. My father's friend was gone; left hurriedly as though late for some appointment, nothing save a crumpled handkerchief to mark that he was ever there. My clothing had been readjusted hastily; one buttonhole left surplus at the collar. Everything was different. In the mirror sat my lover, watching me with heavy eyes between the strands of fallen blonde, my scent evaporating on her fingertips.



"I stood, and weaved on someone else's legs towards the looking-glass. She rose and came unsteadily to meet me, lifting up her hand to press with mine. Beneath our palms the glass was cold, unyielding; I no longer felt like me. The house no longer felt like mine. I had not substance. I was the reflection. From beyond the mirror-pane the real me gazed out, lost; quite hopeless.



"The clock's dull murmur measured off the silence like a senile relative. I stumbled in a trance towards the hall and there collapsed upon the checkered tiles, a toppled pawn. My parents, when they found me, put it down to too much sun. I never told my father that his friend had visited, and after that he never called again. By evening I was barely sure the afternoon had happened."

Figura 37: A experiência de Alice. Todos os direitos reservados.
 Fonte: MOORE; GEBBIE, 2006, p. 88.

Na Figura 37 podemos ver a primeira experiência sexual de Alice com um amigo de seu pai, um homem de mais idade que Alice e sua irmã apelidaram de "Coelho". Os painéis são produzidos em formato ovalar, como um espelho,

colocando a leitora como vendo os acontecimentos através de um espelho. Os dois primeiros painéis, além da estrutura ovular, também apresentam um espelho na “parede” oposta, fazendo com que possamos ver os acontecimentos refletidos para nós através de um outro espelho. No primeiro painel vemos Alice, com suas roupas desarrumadas, tentando se levantar do sofá. O segundo painel apresenta Alice tocando em seu reflexo no espelho com uma expressão de perplexidade. Já no terceiro painel, Alice está deitada no chão dobrada sobre si mesma. Em todos os momentos, Alice é refletida para ela mesma, como se tivesse tentando entender os acontecimentos de fora de seu próprio corpo.

Tal ideia também é representada na parte textual da narrativa. Alice menciona que caminhou “com as pernas de outra pessoa em direção ao espelho” (MOORE; GEBBIE, 2006, p. 88). Segundo a personagem, ela não se sentia mais como ela mesma, que a casa não parecia mais como sendo dela. No último painel, Alice menciona que, depois que um tempo passou, ela não tinha certeza se a aquela tarde realmente havia acontecido.

O primeiro encontro sexual de Alice, então, assim como o de Wendy, foi tão traumático para a personagem que ela precisou criar um novo mundo em sua mente, um mundo dos espelhos, que a ajudasse a seguir em frente e a proteger sua mente do que havia acontecido. Alice já não se reconhecia mais, pois o evento a havia mudado para sempre.

Em entrevista, Moore fala que ele e Gebbie tentaram representar as cenas de abuso das formas menos eróticas e excitantes possíveis (BERLATSKY, 2012). Para ele, é necessário falar sobre essas situações, evidenciar o seu acontecimento. No entanto, em diversos momentos anteriores, inclusive os analisados na presente tese, o estupro foi usado como ferramenta narrativa para avançar o enredo ou para caracterizar personagens masculinas. A violência sexual contra personagens femininas não é algo novo nem nos quadrinhos de modo geral nem nas narrativas de Moore. É interessante pensar, então, o que poderia diferenciar esse momento dos outros momentos que vieram anteriormente e como esse momento deve ser visto como uma crítica, como uma forma de extravasamento de trauma se a mesma situação havia sido retratada anteriormente apenas como uma ferramenta de enredo.

Isso vai ao encontro do que Cawston (2018) apresenta sobre a pornografia. Segundo ela, a pornografia “se provou perita em repaginar a si

mesma em resposta a críticas feministas, com apelos polidos para a legitimação da retórica de escolha, e colocando a pornografia como expressão sexual saudável que *contribui* para a liberação sexual (e econômica) das mulheres⁴⁸ (CAWSTON, 2018, p. 625, tradução minha).

A narrativa de Moore e Gebbie procura repaginar certos estereótipos sobre o feminino e certas representações estereotipadas de personagens femininas, além da utilização do estupro como possível ferramenta narrativa, como uma forma de crítica, de análise do feminino e como libertação sexual e das fantasias sexuais para o melhoramento da sociedade. No entanto, somente acaba por reiterar tais estereótipos e reutilizar as mesmas ferramentas narrativas já utilizadas anteriormente.

O trauma sexual das personagens não é explorado de formas além das sexuais, com o relacionamento explícito entre as três personagens. Alice é representada, em diversos momentos, como dominadora e iniciando encontros sexuais com as outras personagens mesmo que elas aparentem objetar no início. Pode-se dizer, então, que o sexo apresentado na narrativa não é uma forma de escape dos traumas do passado, mas mais uma forma de controle e de aprisionamento das personagens femininas, prendendo-as a mais uma forma de objetificação e de sexualização do feminino.

⁴⁸ "Pornography has proven adept at repackaging itself in response to feminist critiques, with polished appeals to the legitimating rhetoric of choice, and casting pornography as healthy sexual expression that *contributes* to women's sexual (and economic) liberation."



Lost Girls • Chapter 30 • Page 5

End of Book Three

Figura 38: I Guerra. Todos os direitos reservados.
Fonte: MOORE; GEBBIE, 2006, p. 299.

No final de *Lost Girls*, as três personagens (Alice, Wendy e Dorothy) precisam deixar o hotel e o país por causa da conflagração da I Guerra Mundial.

Em 1914, mesmo que a população esperasse a manutenção da paz, já que desde 1815 não era vista uma guerra entre as potências europeias, a

possibilidade de guerra preocupava governos e cidadãos (HOBSBAWM, 2009). Segundo Hobsbawm (2009), é um erro tentar apontar quem foi responsável pela guerra, devendo, ao invés disso, analisar os fatores únicos que levaram ao desencadeamento da I Guerra Mundial. Para o autor, um dos elementos a serem considerados foi a mudança de escopo entre aqueles que estavam envolvidos na diplomacia internacional, com o alargamento de “jogadores”, os quais não se restringiam mais somente à Europa. Além disso, a economia industrial capitalista emergente levou a novos tipos de expansão e disputas econômicas.

Segundo Geoffrey Blainey (2008), não se acreditava que a I Guerra fosse durar mais do que apenas alguns meses. No entanto, a guerra prosseguiu por muitos anos, principalmente devido aos avanços bélicos produzidos nas décadas anteriores ao início da guerra. Segundo o autor, o “poder de fogo das metralhadoras mais modernas e das armas pesadas, puxadas por cavalos, era tão devastador que os soldados que avançavam contra o inimigo eram dizimados aos milhares” (BLAINEY, 2008, p. 299).

A I Guerra Mundial mudou o rumo das finanças mundiais. Anteriormente à 1914, a Inglaterra e a Europa eram as potências dominantes no que tangia ao mundo das finanças. No entanto, durante o curso da guerra, as potências europeias precisaram recorrer a pedidos de empréstimo, se voltando, principalmente, aos Estados Unidos, os quais se mantiveram neutros pela maior parte do conflito (BLAINEY, 2009).

Segundo John Roberts (2005), o conflito ficou conhecido, por muitos anos, como a Grande Guerra, devido ao seu escopo. A mecanização dos conflitos foi de larga escala, com o uso de caminhões, metralhadoras e canhões. Tal mecanização e seu alto poder de destruição levou a um impasse na Europa, criando uma guerra de trincheiras. Para resolver esse impasse, novos tipos de armas foram desenvolvidas e testadas, como o gás venenoso. Além disso, a doença foi responsável pela morte de milhares de soldados e de civis, tanto por causa das condições sanitárias altamente precárias como também pela falta de alimento e de água potável.

Ao deixar o hotel, Dorothy pensa no Capitão Bauer e em sua situação. Após as personagens irem embora, tropas alemãs invadem o hotel e quebram o espelho no qual a história estava sendo refletida, encerrando a história das três

personagens. O foco passa, brevemente, para Bauer, morto no campo de batalha, encerrando a *graphic novel*.

A situação de Bauer, representada na Figura 38 acima, é representada com cores fortes, violentas, diferentes das cores utilizadas no resto da narrativa, com tons mais sombrios que representam o horror e a morte da guerra.

A escolha da finalização da narrativa com uma cena de morte, de guerra, vai ao encontro do que foi trabalhado por Moore e Gebbie ao longo de *Lost Girls*: a liberação através da sexualidade, do sexo e da contação de história e de que a repressão desses elementos estava conectada a outros elementos culturais que levavam ao imperialismo e a destruição.

Para finalizar este subcapítulo, é possível dizer que *Lost Girls* se propõe a ser uma obra subversiva, que repensa os elementos da pornografia, mas que acaba reiterando elementos das histórias em quadrinhos e enquadrando o olhar sobre os corpos femininos. Os corpos femininos aqui são colocados em sua dimensão pública (BUTLER, 2004), a dimensão social em que são vítimas de violência e de objetificação. Os corpos das personagens, assim como o ônus de interpretação, não pertencem a elas, mas sim ao público leitor.

5.2 Promethea e reencantamento do mundo

Promethea foi publicada por *America's Best Comics* entre agosto de 1999 e abril de 2005, com arte de J. H. Williams III e Mick Gray. A *graphic novel* narra a história de Sophie Bangs, uma estudante universitária investigando o mito de Promethea, uma entidade feminina que aparece na literatura por centenas de anos. A obra se passa em uma Nova York futurista em 1999 e segue Sophie no momento em que ela incorpora Promethea e sua jornada para entender mais sobre o oculto.

Segundo Emmanuel Ramalho (2015),

O contexto histórico de então, o fim do milênio, trazia expectativas coletivas de fim do mundo, apocalipse, grandes desastres naturais ou tecnológicos, como o bug do milênio. Dessa forma, em *Promethea*, a história se passa, predominantemente, em Nova Iorque de 1999 – uma Nova Iorque distinta, pois apresenta uma tecnologia muito avançada, como carros voadores – em que presencia o apocalipse, e Moore apresenta esse fenômeno de acordo com o significado original da palavra: revelação. O fim do mundo em *Promethea* não leva ao fim absoluto, mas ao recomeço em um novo mundo extra físico após a revelação deste (RAMALHO, 2015, p. 187)

O apocalipse que *Promethea* deve trazer ao mundo não é um apocalipse de destruição, mas sim um apocalipse que leva ao fim daquilo que conhecemos agora, ao fim dos regimes totalitários e da sociedade capitalista de consumo.

Ramalho (2015) ainda traz que *Promethea* é uma obra que explora o “reencantamento do mundo”, a volta dos ideais místicos e da magia, os quais foram substituídos pela razão e pela ciência.

Como mencionado, Sophie Bangs é uma estudante universitária que estuda as aparições de *Promethea* na literatura ao longo dos séculos. Sophie, no início da narrativa, vai conversar com Barbara Shelley, esposa de um escritor que dedicou muito tempo ao estudo de *Promethea*. Ao sair da casa de Barbara, Sophie é atacada por uma sombra misteriosa e é salva por *Promethea*. A entidade, no entanto, é ferida e retoma a sua forma inicial, a de Barbara. Barbara, ferida e sem conseguir manter a forma de *Promethea*, diz a Sophie para trazer *Promethea* de volta à existência através de sua escrita. É neste momento que Sophie se torna *Promethea* pela primeira vez.



Figura 39: Barbara Shelley e Sophie Bangs. Todos os direitos reservados.
 Fonte: MOORE; WILLIAMS III, GRAY, 2005, p. 21.

Na Figura 39 podemos ver as duas personagens, Barbara e Sophie, se escondendo da sombra, um Smee. As personagens estão em um local mal iluminado, com Barbara segurando um ferimento em seu ombro, feito pelo Smee. Barbara pede a Sophie que escreva sobre Promethea e dá a ela um bloco de papel e uma caneta.

Aqui temos, novamente, a demonstração da crença de Alan Moore no poder da imaginação, na ideia de que a contação de histórias é uma forma de mudar a realidade do mundo. *Promethea*, assim como *Halo Jones* e *Lost Girls*, apresenta elementos de metaficção historiográfica, com Moore brincando com a ideia de que ficção e história são ambas representações narrativas de algo.

Ao tentar explicar o que está acontecendo, Barbara diz que um Smee é uma “criatura elemental semi irracional” (MOORE; WILLIAMS III; GRAY, 2005, p. 21) e que, se ele as encontrar, vai estuprar e mata-las. Aqui temos nosso primeiro contato, durante a narrativa de *Promethea*, do estupro como elemento narrativo. Precisamos nos perguntar por que uma criatura elemental, cujo objetivo é se livrar das personagens e garantir que Promethea não retorne ao mundo da razão, iria, primeiramente, parar para cometer um ato de violência sexual. Uma resposta pode ser o elemento de tensão que tal pronunciamento cria nas personagens, motivando Sophie a trabalhar mais rápido para invocar Promethea. No entanto, a ameaça da morte e as lembranças das façanhas do Smee até o momento deveriam ser o suficiente para motivar Sophie a cumprir seu papel. Por esse momento, acredito ser possível dizer que o elemento da violência sexual se encontra presente neste momento apenas como um recurso narrativo, mais para causar impacto em quem lê (no sentido de demonstrar a maldade da criatura que está perseguindo nossas heroínas).



Figura 40: Sophie e sua amiga Stacia. Todos os direitos reservados.
 Fonte: MOORE; WILLIAMS III, GRAY, 2005, p.80.

Na Figura 40 é possível ver os elementos futuristas da cidade de Nova York em *Promethea*, com um táxi voador (um "skycab") flutuando em frente a uma residência. Além disso, a Figura 40 também demonstra a preocupação de Moore com as causas sociais, pois, ao mesmo tempo em que vemos os carros

voadores, o táxi voador, também vemos um morador de rua se encostando contra a parede.

No primeiro painel, vê-se Sophie e sua amiga Stacia, em plano americano, dormindo em uma cama. No segundo painel, em plano detalhe, as duas personagens se acordam e olham uma para a outra. No terceiro painel, em plano geral, as duas pulam para longe uma da outra, dando um grito. É interessante notar, também, a ênfase que a narrativa dá para a palavra “amiga” dita pela mãe de Sophie no quarto painel, com a palavra em negrito.

Esse detalhe é exemplo de um elemento altamente recorrente durante a narrativa de *Promethea*: piadas de cunho homofóbico. Stacia, principalmente, sempre faz comentários sobre a sexualidade de Sophie, chamando-a de “grande lésbica” ou que os interesses que ela tem são “gay”.

Segundo Butler (2004),

no nível do discurso, algumas vidas não são nem ao menos consideradas vidas, elas não podem ser humanizadas; elas não se encaixam em uma estrutura dominante para o humano e sua desumanização ocorre primeiro, neste nível. Este nível, então, dá lugar para uma violência física que, de certa forma, entrega a mensagem de desumanização que já acontece na cultura⁴⁹ (BUTLER, 2004, p. 25, tradução minha)

Alan Moore, em seu roteiro, reitera a desumanização de pessoas que não se encaixam nas normativas heterossexuais, fazendo de sua existência uma forma de humor e de riso. Esse é uma violência simbólica, existente da forma de discurso, mas que é repetida e reiterada tantas vezes e de tantas maneiras, que acaba criando uma ideia performativa da existência LGBTQIA+ como algo que não deve ser levado à sério podendo, e muitas vezes levando, a atos de violência física além de simbólica.

Durante a narrativa, somos apresentados a um grupo de super-heroínas, os Swell Guys, que trabalham para o prefeito de Nova York. Uma das personagens, os “músculos” do grupo é uma mulher chamada Roger, que costumava ser um homem. Em nenhum momento da narrativa é explicado o que isso realmente significa, apenas temos alguns momentos de referência ao fato de Roger ter sido um homem e isso ter mudado quando os Swell Guys visitaram

⁴⁹ No original: “On the level of discourse, certain lives are not considered lives at all, they cannot be humanized; they fit no dominant frame for the human, and their dehumanization occurs first, at this level. This level then gives rise to a physical violence that in some sense delivers the message of dehumanization which is already at work in the culture.”

Suffragette City. Temos aqui um de dois momentos de instâncias de referências à transexualidade. No caso de Roger, é impossível saber se sua transição foi feita de forma consensual ou não, o que é mais um caso de violência simbólica presente na narrativa, trazendo o discurso, presente em nossa sociedade, de que certos grupos irão te tornar homossexual ou transexual contra a tua vontade.

Um outro momento é a história de Bill, William Wollcott, um quadrinista que se tornou um dos recipientes de Promethea. Sophie conhece Bill durante sua jornada por Imateria, o mundo dos sonhos e das ideias em *Promethea*.

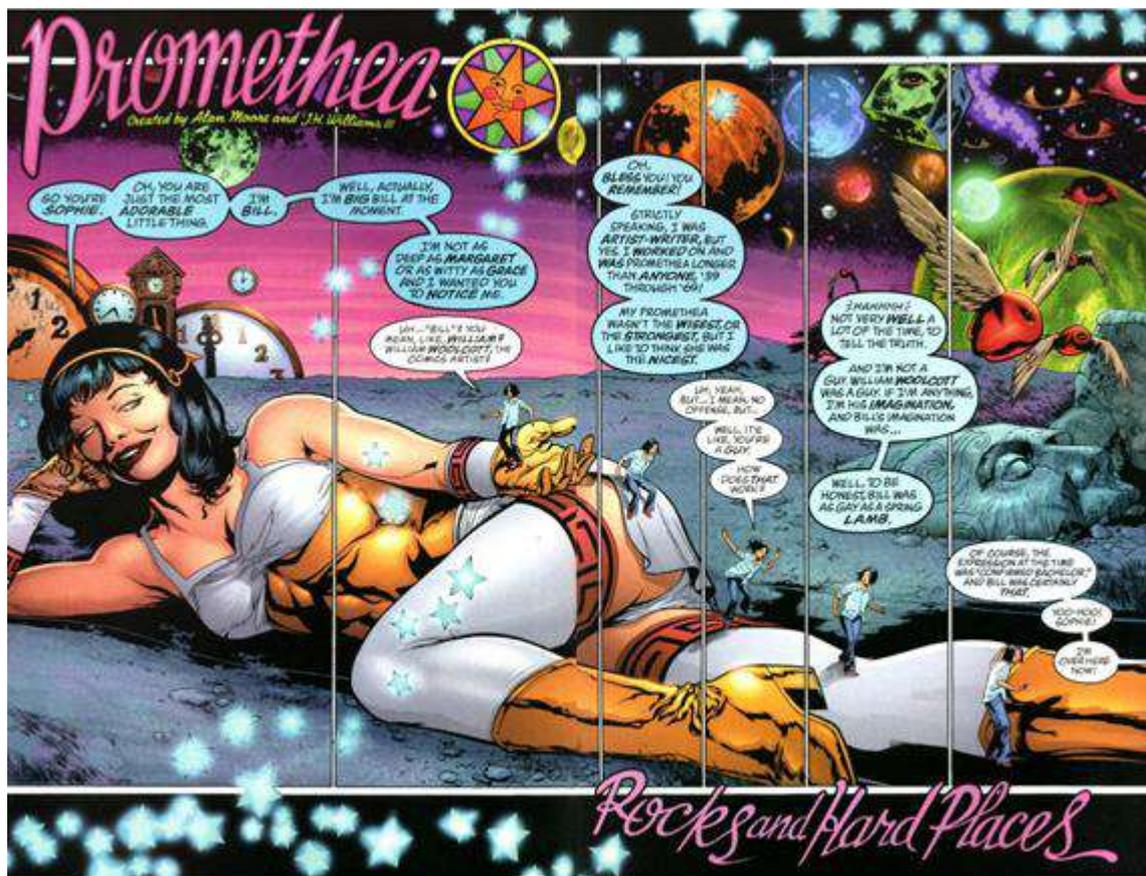


Figura 41: Promethea (William Woolcott) e Sophie. Todos os direitos reservados. Fonte: MOORE; WILLIAMS III, GRAY, 2005, p.139.

Na Figura 41 há o momento em que Sophie encontra Bill (como Promethea) pela primeira vez. Na Figura, temos uma série de painéis que constituem uma imagem só, mas que trazem a ideia de movimento. Todos os painéis, juntos, trazem um enquadramento maior, em plano geral, mostrando a

forma de Bill/Promethea, deitado no chão com um olhar sedutor. Cada painel também apresenta uma movimentação de Sophie no corpo de Bill/Promethea, se dirigindo para o chão.

Na Figura 41 também é possível ver que Sophie está surpresa que essa versão de Promethea seja um homem. Bill diz que, naquele momento, não era um homem, mas sim Promethea, a imaginação de Bill, o que fazia sentido por Bill ser gay (MOORE; WILLIAMS III, GRAY, 2005, p.139).

Há, aqui, a representação de um discurso societal normativo que equivale a homossexualidade masculina à feminilidade. O fato de Bill ser gay automaticamente faz com que sua imaginação o veja como uma mulher. Isso é, também, mais uma reiteração da performatividade de gênero. Butler (2014) diz que os discursos societais, normativos e punitivos, acabam criando uma noção do que vem a ser um “homem de verdade” ou uma “mulher de verdade” e quais tipos de ações cada um deve seguir. A performatividade de gênero está atrelada a uma série de gestos a serem seguidos, de discursos a serem reproduzidos e a uma determinada sexualidade (BUTLER, 2014). Assim sendo, para que um homem possa ser um “homem de verdade”, precisa se vestir de certa forma, agir de certa forma e se relacionar com pessoas que foram discursivamente determinadas como sendo do gênero oposto. A falha em seguir qualquer uma dessas normativas, transforma o corpo generificado em um “corpo abjeto”, que é passível de punição por se afastar das normas sociais.

Bill é punido com a morte.

A personagem se apaixona por um homem chamado Dennis e se aproxima deste como Promethea. Como recipiente de Promethea e usando o corpo feminino de Promethea, Bill tem um relacionamento romântico e sexual com Dennis. Quando Dennis descobre que Bill é, na verdade, um homem, Dennis assassina Bill com um tiro na cabeça, o que pode ser visto na Figura 42.

A Figura 42 traz o momento exato em que Bill é baleado. Temos um grande painel sobreposto por painéis menores que narram o que aconteceu. No painel maior, em plano geral, vemos Sophie e Bill/Promethea assistindo enquanto um Dennis em lágrimas atira em Bill, com a bala passando por sua cabeça, resultando em um jorro de sangue.



Figura 42: Bill e Dennis. Todos os direitos reservados.
 Fonte: MOORE; WILLIAMS III, GRAY, 2005, p.148.

As cores utilizadas são escuras, tanto por se tratar de uma memória quanto pelo conteúdo sombrio que estão apresentando. Sophie e Bill/Promethea estão usando tons mais claros de branco para separá-las do que está acontecendo, mostrando que ambas não estão lá naquele momento, mas que estão visualizando algo que está no passado.

Butler (2004) se pergunta que perda realmente constitui uma perda e continua, comentando que está é

com certeza uma pergunta que estudos lésbicos, gays e bissexuais se fizeram em relação à violência contra as minorias sexuais, e que pessoas transgênero se fizeram quando foram alvo de assédio e, às vezes, de assassinato, e que pessoas intersexo se fizeram, cujos anos formativos tão frequentemente foram marcados por violência indesejada contra seus corpos em nome de uma noção normativa de morfologia humana⁵⁰ (BUTLER, 2004, p. 24, tradução minha).

Pessoas trans são alvo constante de violência e de morte, simplesmente por serem pessoas trans. Suas mortes não são passíveis de luto pelo fato de serem “corpos abjetos”, corpos que saem das expectativas generificadas. Dennis, na obra, enlouquece pelo que aconteceu, pois não se permite exprimir a culpa e o luto que sente pela morte de Bill.

Além disso, a narrativa reitera o discurso de que pessoas trans estão mentindo sobre quem são, que escondem sua verdadeira identidade de suas parceiras, que são pessoas nas quais não se pode confiar. Bill também reitera o discurso ao dizer que a culpa de sua morte não foi de Dennis, mas sim sua por esconder sua identidade (MOORE; WILLIAMS III, GRAY, 2005). Assim, a narrativa de *Promethea* coloca a culpa da violência generificada naquela que sofre a violência e não naquela que comete a violência, o que, em si mesmo, é um tipo de violência.

⁵⁰ No original: “This is surely a question that lesbian, gay, and bi-studies has asked in relation to violence against sexual minorities, and that transgendered people have asked as they have been singled out for harassment and sometimes murder, and that intersexed people have asked, whose formative years have so often been marked by an unwanted violence against their bodies in the name of a normative notion of human morphology.”



Figura 43: Promethea e Fausto I. Todos os direitos reservados.
 Fonte: MOORE; WILLIAMS III, GRAY, 2005, p.196

Promethea é, acima de tudo, um texto esotérico, estando, segundo Wouter Hanegraaff (2016), entre os manifestos mais sofisticados das novas religiões na contemporaneidade. Assim sendo, *Promethea* é um manual, um livro didático sobre esoterismo como visto por Moore, o qual é um adepto de Aleister Crowley, fundador da religião-mágica, Thelema.

Sophie é, durante a narrativa, iniciada nas artes do ocultismo de diversas maneiras e por diversas pessoas. Na Figura 43 se vê o momento em que Sophie pede ajuda a um velho mago, Fausto, para entender melhor o que está acontecendo. Temos, então, Sophie/Promethea se despindo na frente de Fausto enquanto este ensina para ela o significado de cada passo.

Quando se trata do esotérico, mais especial da cabala, “o simbolismo sexual ocupa um lugar especial, pois exprime na linguagem do mito a unidade dinâmica do divino, simbolizada pela união masculino-feminino” (GOETSCHEL, 2009, p. 93).



Figura 44: Promethea e Fausto II. Todos os direitos reservados.
 Fonte: MOORE; WILLIAMS III, GRAY, 2005, p.199.

Na Figura 44, o cajado e o cálice, dois elementos importantes para a mística apresentada em *Promethea*, devem se unir. Para isso, Sophie/Promethea e Fausto se unem sexualmente, com os órgãos reprodutores de cada um representando o cajado e o cálice.

Matthew Green (2011) acredita que a obra desconstrua a linguagem heterossexual do binarismo, pois a obra não somente “inverte a subordinação hierárquica do feminino ao masculino e da mulher ao homem, mas também demonstra como as propriedades associadas com um vem a caracterizar o outro⁵¹” (GREEN, 2011, p. 746, tradução minha). Discordo, contudo, da assertiva feita por Green (2011). Na Figura 44 é possível ver como noções generificadas e performativas de masculino e feminino são aplicadas. O masculino e o feminino ainda são colocados como portadores de determinados órgãos sexuais para

⁵¹ No original: “invert the hierarchical subordination of femininity to masculinity and of female to male, but it also proceeds to demonstrate how the properties associated with one come to characterise the other”

serem masculino e feminino, o que reitera noções binárias de biologia de gênero. Além disso, o feminino é colocado como o receptor, como quem deve receber o masculino dentro de si e, a partir dessa união, gerar frutos, o que é mais uma vez, uma noção performativa de gênero e de suas funções na sociedade.

Aqui, também, é necessário lembrar o que foi explorado ainda há pouco: o fato de que a narrativa apresenta aqueles corpos que não seguem as noções normativas de gênero como corpos que merecem asco, riso e morte.



Figura 45: Pan e Selene. Todos os direitos reservados.
Fonte: MOORE; WILLIAMS III, GRAY, 2005, p. 161.

Sophie/Promethea, no segundo volume da obra, é levada pelos recipientes anteriores de Promethea em uma jornada por Immateria e pelos estudos esotéricos. A *graphic novel* se torna um livro teórico sobre tarô, o zodíaco, diferentes deuses e outros elementos místicos.

Em um momento da narrativa, Promethea mostra a Sophie o momento de concepção de tudo, de concepção do universo, representado, como pode ser visto na Figura 45, pelo estupro de Selene por Pan. Na imagem, podemos ver o

rosto angustiado de Selene, assim como o rosto extasiado de Pan. O sofrimento feminino, a violência sexual contra o feminino, é colocado como um momento sublime de criação.

Ao olharem a cena, Promethea fala que é como se Selene quisesse que aquilo acontecesse (MOORE; WILLIAMS III, GRAY, 2005), retomando a retórica já discutida no subcapítulo sobre *Watchmen*, sobre o “não” que na verdade significa “sim”, sobre o discurso de que, se o ato aconteceu, é porque, no íntimo, o feminino também queria, porque sabia que deveria acontecer.

A violência sexual generificada aqui presente também pode ser caracterizada como um elemento narrativo. A cena não é relevante para a narrativa de Selene ou até mesmo para a narrativa de Sophie/Promethea. Ela está presente para explicar a criação do universo, para levar adiante a narrativa teórica apresentada no roteiro. E é Pan que, em seu ato de violência sexual, que leva à criação do universo, pois é seu desejo, sua vontade, que está sendo colocada como superior, como hegemônica, mesmo que o texto procure insistir que é a união do feminino e do masculino de forma igual.

Assim como o apresentado no cinema por Mulvey (1989), “a narrativa apoia o papel masculino como o ativo necessário para encaminhar a história, para fazer as coisas acontecerem⁵²” (MULVEY, 1989, p. 63, tradução minha).

O presente capítulo tratou da análise da fase estadunidense não-*mainstream* de Alan Moore. Como pode ser visto, Moore não se preocupa, nesta fase, com narrativas que sigam os padrões de histórias em quadrinhos de super-heroínas ou do formato de narrativa *mainstream*.

Em *Lost Girls*, Moore apresenta uma narrativa pornográfica que procura analisar as consequências da repressão sexual na sociedade. Em *Promethea*, Moore traz um tratado sobre o ocultismo e o esoterismo, apresentando, quase de forma acadêmica, os principais preceitos e conceitos da linha esotérica que segue, utilizando a personagem Promethea como guia e estudante, ao mesmo tempo.

Em ambas as narrativas, há a reiteração de estereótipos de gênero e de situações generificadas de cunho sexual que são utilizadas como forma de avanço da narrativa, não necessariamente como avanço da representação das

⁵² No original: “narrative supports the man’s role as the active one of forwarding the story, making things happen.”

personagens. Há, também, o uso da violência sexual como ferramenta narrativa que, em momentos, como no caso de *Promethea*, equivale a violência sexual a um ato de criação. Além disso, assim como nos quadrinhos analisados nos capítulos anteriores, o consentimento das personagens é posto em análise, com momentos em que a negação inicial das personagens é desacreditada, como se, na verdade, elas queriam desde o início participar das atividades, colocando, mais uma vez, o ônus da violência praticado sobre o feminino no feminino.

Considerações finais

A presente tese teve como objetivo analisar como as personagens femininas são representadas em obras em quadrinhos roteirizadas pelo escritor britânico Alan Moore. Para isso, foram escolhidas seis obras, as quais foram divididas em três fases: fase britânica, com as obras *Halo Jones* e *V de Vingança*; fase estadunidense mainstream, com as obras *A piada mortal* e *Watchmen*; e a fase estadunidense não-mainstream, com as obras *Lost Girls* e *Promethea*.

As obras escolhidas foram divididas em fases. A primeira foi denominada “fase britânica” e abrange os quadrinhos roteirizados por Alan Moore para revistas britânicas enquanto o autor ainda residia no Reino Unido. Após Moore se juntar à Invasão Britânica dos quadrinhos estadunidenses, temos as duas próximas fases. A segunda fase foi denominada “fase estadunidense *mainstream*”, com quadrinhos roteirizados por Moore para grandes editoras estadunidenses de quadrinhos e que tratam sobre o tema de super-heroínas. A terceira e última fase, a “fase estadunidense não-*mainstream*”, lida com quadrinhos publicados ainda nos Estados Unidos mas que não foram publicados por grandes editoras de quadrinhos e que não se encaixam nos padrões *mainstream* de contação de história.

No início da jornada desta tese, levantei uma série de perguntas e hipóteses. Procurarei, agora, tentar responder às perguntas de pesquisa e das hipóteses levantadas.

A primeira hipótese apresentada foi de que Alan Moore trata de maneira diferenciada as personagens masculinas e as femininas, usando as personagens femininas como ferramentas para a construção de narrativas masculinas. Essa hipótese se mostrou correta até determinado ponto.

As personagens femininas, em narrativas que davam maior destaque a personagens masculinas foram tratadas de maneira diferenciada. Em *V de Vingança*, Evey muitas vezes foi tratada como receptáculo para as ideias de V, devendo seguir seus ensinamentos ou ser torturada até se submeter ao que ele achava correto. Evey também precisa adotar uma imagem mais masculinizada ao se tornar V para poder se encaixar no que é esperado de sua nova função. Em *A piada mortal*, Barbara existe somente para ser uma “mulher na geladeira”, uma personagem feminina que sofre violência para que a narrativa das

personagens masculinas, no caso da obra, a narrativa do Comissário e de Batman, possa ser alavancada. Em *Watchmen*, Laurie e sua mãe não apresentam relevância alguma para os eventos que se desenvolvem durante a narrativa, servindo apenas como suporte emocional, apoio ou objeto de desejo para as personagens masculinas.

No entanto, em narrativas em que as personagens femininas eram o foco, elas possuíam agência própria e destino próprio, mesmo que, muitas vezes, ainda houvesse a reiteração de estereótipos generificados. *Halo Jones* possui poucas instâncias de narrativa generificada, focando, de maneira mais ampla, na história da personagem e em críticas sociais, ao imperialismo e à guerra. Os momentos de maior destaque de questões generificadas na narrativa são o confronto de Halo com Toby, o qual utiliza de elementos estruturais que seguem o olhar masculino, e a história de Nada, que reitera a violência simbólica contra corpos que são considerados abjetos. No entanto, em nenhum desses momentos as personagens são ferramentas para a construção da narrativa das personagens masculinas. O mesmo ocorre em *Lost Girls* e *Promethea*.

A segunda hipótese é a de que há um forte elemento sexual presente na narrativa das personagens femininas, seja este de violência ou não, o qual não ocorre, da mesma maneira, nas narrativas das personagens masculinas. Essa hipótese se provou verdadeira. Todas as narrativas sexualizam as personagens femininas em diferentes níveis, sendo que a maioria também acrescenta uma camada de violência sexual. Em *A balada de Halo Jones* temos poucos momentos de sexualização, mas estes estão presentes na maneira em que algumas personagens estão representadas estruturalmente na narrativa. Em *V de Vingança* temos um elemento sexual de violência logo no começo da narrativa, com Evey sofrendo um atentado de estupro por parte de alguns policiais, precisando ser salva pelo masculino. Em *A piada mortal*, Barbara é despida e seu corpo nu e ferido é apresentado para seu pai em uma tentativa de enlouquecê-lo. *Watchmen* traz uma das representações mais violentas de tentativa de estupro entre as obras analisadas, além da alta sexualização das duas personagens femininas principais. *Lost Girls* é uma narrativa pornográfica o que, por si só, já pressupõe um elemento sexual. E, por último, *Promethea* apresenta o sexo, consensual ou não, como parte da construção da narrativa e do mundo.

As perguntas levantadas para análise foram: 1) como as personagens femininas são construídas nas narrativas?; 2) como elas se assemelham ou se diferenciam das personagens masculinas?; 3) a maneira como as personagens femininas são construídas quando elas são as protagonistas de suas próprias histórias, como no caso de Halo Jones, é diferente de quando elas são personagens secundárias?; 4) qual o papel da violência (física, sexual, verbal etc.) na representação e construção das personagens?; e, finalmente, 5) O modo como o feminino é representado muda de acordo com o período histórico abrangido pela obra?

Após a análise, posso dizer que as personagens femininas, quando em contraste com personagens masculinas, são construídas de forma diferenciada. E, mesmo quando as personagens femininas são o destaque das obras, sua construção acaba por reiterar discursos generificados presentes em nossa sociedade. As narrativas criadas por Alan Moore têm a intenção de serem críticas em muitos aspectos, de criticar tais discursos presentes em nossa sociedade. No entanto, até mesmo pelo uso do meio dos quadrinhos, que é conhecido por ser um meio mais masculino, que trata diferenciadamente suas personagens femininas, as críticas adotam um tom menos de crítica e mais de reiteração, de mais uma representação generificada das personagens femininas, colocando-as como vítimas, como históricas, como sexualizadas, retirando sua agência e, por vezes, sua vida.

Um dos elementos presentes em quase todas as narrativas, com a exceção de *A balada de Halo Jones*, foi a questão do estupro como elemento narrativo. A violência sexual, consumada ou não, é colocada nas obras como uma maneira de avançar a narrativa. Em *V de Vingança*, a tentativa de estupro foi apresentada como uma forma de V conhecer Evey e desenvolver seu relacionamento, levando Evey a ser a próxima V. Em *A piada mortal*, o elemento de violência sexual está subentendido em um primeiro momento da narrativa, apresentando nenhum propósito real. Em um segundo momento, a exposição do corpo nu e ferido de Barbara, a violação de seu consentimento, é utilizada para colocar o plano do Coringa contra o Comissário Gordon em prática; Barbara é logo esquecida. Em *Watchmen*, a tentativa violenta de estupro é colocada como maneira de demonstrar a amoralidade da personagem Comediante. Além disso, ainda é apresentado na narrativa o discurso de que a vítima, na verdade, poderia

estar disposta a passar pela violência. Em *Lost Girls*, a violência sexual e a pedofilia são colocadas como elementos de descobrimento sexual e como explicação para traumas que não são amplamente explorados ou para servir como metáfora da repressão da sociedade de um modo em geral e como isso impacta nosso modo de vida. E, por último, em *Promethea*, a violação do feminino é colocado como forma de criação. Aqui, novamente, o discurso de que o “não” na verdade poderia ser um “sim” é reintroduzido.

Por último, a partir da separação das *graphic novels* por fases e pela análise tanto do período histórico em que foram produzidas quanto o período histórico que é representado na narrativa, acredito que é possível afirmar que a representação do feminino não sofre nenhum impacto, sendo o tipo de obra e o escopo das personagens que faça uma maior diferença.

Referências Bibliográficas

BARCELLOS, Janice Primo. **O feminino nas histórias em quadrinhos**. Disponível em http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/agaque/ano2/numero4/artigosn4_1v2.htm> Acessado em 29 de julho de 2020.

BERLATSKY, Eric. **Alan Moore: conversations**. Jackson: University Press of Mississippi, 2012.

BERNARDO, Thiago Monteiro. Anomia, outsiders e identidades no tempo presente através de Batman: A Piada Mortal. **O Olho da História**, n. 16, julho de 2011.

BLAINEY, Geoffrey. **Uma breve história do mundo**. São Paulo: Editora Fundamento Educacional, 2008.

BRUNETTI, Ivan. **A arte de quadrinizar – filosofia e prática**. São Paulo, Editora WMF Martins Fontes, 2013.

BUTLER, Judith. **Bodies that matter: on the discursive limits of “sex”**. Nova York: Routledge, 1993.

BUTLER, Judith. Performative acts and gender constitution: an essay in phenomenology and feminist theory. **Theatre Journal**, n. 4, p. 519-531, 1988.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. 7. ed. Tradução Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2014

BUTLER, Judith. **Undoing gender**. Nova Iorque: Routledge, 2004.

CALL, Lewis. A is for anarchy, v is for vendetta: images of Guy Fawkes and the creation of postmodern anarchism. **Anarchist Studies**, v. 16, n. 2, p. 154-72, 2008.

CARVALHO, Beatriz Sequeira de. **O processo de legitimação cultural das histórias em quadrinhos**. 2017. Dissertação (Mestrado em Interfaces Sociais da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

CARVALHO, Monique Malcher de. Sem linhas retas: gênero e sexualidade nos quadrinhos. **5 Jornadas Internacionais em Histórias em Quadrinhos**, São Paulo, ago. 2018.

CAWSTON, Amanda. The feminist case against pornography: a review and re-evaluation. **Inquiry**, [S.L.], v. 62, n. 6, p. 624-658, 19 jul. 2018.

CRAFTS, Nick. Reversing relative economic decline?: the 1980s in historical perspective. **Oxford Review of Economic Policy**, Oxford, v. 7, n. 3, p. 81-98, 1991.

DI LIDDO, Annalisa. **Alan Moore: Comics as Performance, Fiction as Scalpel**. Mississippi: University Press of Mississippi, 2009.

DICECCO, Nico. To read what was never written: the licentiousness of history in Alan Moore and Melinda Gebbie's *Lost Girls*. **Journal of Graphic Novels and Comics**, v. 6, n. 3, p. 201-213, 28 abr. 2015.

ECKE, John. **The British Comic Book Invasion: Alan Moore, Warren Ellis, Grant Morrison and the evolution of the American style**. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2019.

FERGUSON, Niall. **Império: como os britânicos fizeram o mundo moderno**. Tradução de Marcelo Musa Cavallari. São Paulo: Editora Planeta do Brasil, 2010. 427 p.

FERGUSON, Sally. **Women and Watchmen: opening Alan Moore's refrigerator**. 2014. 30 f. TCC (Graduação) Ouachita Baptist University, Arkadelphia, 2014.

GLYPH. In: Cambridge Dictionary. Cambridge University Press, 2023.

GLYPH. In: Merriam-Webster Dictionary. Merriam-Webster, Incorporated, 2023.

GOETSCHEL, Roland. **Cabala**. Tradução de Myriam Campello. Porto Alegre: L&PM, 2009.

GRAY, Maggie. 'A fistful of dead roses...' Comics as cultural resistance: Alan Moore and David Lloyd's V for Vendetta. **Journal of Graphic Novels & Comic**, p. 31-49, 10 jun. 2010.

GRAY, Maggie. The Risks of Representation: Making Gender and Violence Visible in The Ballad of Halo Jones. In: MICKWITZ, Nina; HORTON, Ian; HAGUE, Ian (org.). **Representing Acts of Violence in Comics**. Nova York: Routledge, 2020.

GREEN, Matthew. 'She Brings Apocalypse': sex, imagination and redemptive transgression in William Blake and the graphic novels of Alan Moore. **Literature Compass**, v. 8, n. 10, p. 739-756, out. 2011.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Tradução Érico Assis. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015.

HANEGRAFF, Wouter. Alan Moore's Promethea: countercultural gnosis and the end of the world. **Gnosis**, v. 1, n. 1-2, p. 234-258, 11 jul. 2016.

HICKSON, Kevin. Conservatism and the poor: conservative party attitudes to poverty and inequality since the 1970s. **British Politics**, v. 4, n. 3, p. 341-362, 2009.

HOBBSAWM, Eric. **A era das revoluções**. Rio de Janeiro: Paz e Terra; 2009.

HOBBSAWM, Eric. **A era dos impérios: 1875-1914**. Tradução de Sieni Maria Campos e Yolanda Steidel de Toledo. São Paulo: Paz e Terra, 2009.

HOWELL, Tracee. The Monstrous Alchemy of Alan Moore: Promethea as literacy narrative. **Studies In The Novel**, v. 47, n. 3, p. 381-398, 2015.

HUTCHEON, Linda. **A Poética do Pós-modernismo**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1991.

JÓDAR, Andrés Romero. A hammer to shape reality: Alan Moore's graphic novels and the avant-gardes. **Studies In Comics**, v. 2, n. 1, p. 39-56, 2011.

JÓDAR, Andrés Romero. Comic Books and Graphic Novels in their Generic Context: towards a definition and classification of narrative iconical texts. **Atlantis: Journal of the Spanish Association of Anglo-American Studies**, v. 1, n. 35, p. 117-135, jun. 2013.

JÓDAR, Andrés Romero. The quest for a place in culture: the verbal-iconical production and the evolution of comic-books towards graphic novels. **Estudios Ingleses de La Universidad Complutense**, v. 14, p. 93-110, jan. 2006.

KÉRCHY, Anna. Picturebooks Challenging Sexual Politics: pro-porn feminist comics and the case of Melinda Gebbie and Alan Moore's Lost Girls. **Hjeas Journal**, v. 20, n. 2, p. 121-143, 2014.

KINNA, Ruth. Anarchism and feminism. In: JUN, N (org). **Brill's companion to anarchism and philosophy**. Leiden: Brill, 2017. p. 253-284.

KOWAL, Donna. Anarcha-feminism. In: LEVI, Carl; ADAMS, Matthew (org.). **The Palgrave Handbook of Anarchism**. Londres: Palgrave MacMillan, 2019. p. 265-280.

KRAEMER, Christine Hoff; WINSLADE, J. Walton. 'The Magic Circus of the Mind': Alan Moore's Promethea and the transformation of consciousness through comics. In: LEWIS, A. David; KRAEMER, Christine Hoff (org.). **Graven Images**:

religion in comic books and graphic novels. Londres: Continuum, 2010. p. 274-291.

KRIEGER, Joel. Social policy in the age of Reagan and Thatcher. **The Socialist Register**, p. 177-198, 1987.

KRÜGER, Felipe. **A construção histórica na graphic novel V for Vendetta: Aspectos políticos, sociais e culturais na Inglaterra (1982-1988)**. 12. ed. Pelotas: Editora UFPel, 2017.

KUKKONEN, Karin; MÜLLER-WOOD, Anja. Whatever happened to all the heroes? British perspective on superheroes. In: BERNINGER, Mark; ECKE, Jochen; HABERKORN, Gideon (org.). **Comics as a nexus of cultures: essays on the interplay of media, disciplines and international perspectives**. Jefferson: McFarland & Company, 2010. p.153-163.

LICARI-GUILLAUME, Isabelle. Transatlantic Exchanges and Cultural Constructs: Vertigo Comics and the British Invasion. **International Journal of Comic Art**, Drexel Hill, v. 1, n. 20, p. 189-203, 2018.

LITTLE, Ben. *200AD*: Understanding the "British invasion" of American comics. In: BERNINGER, Mark; ECKE, Jochen; HABERKORN, Gideon (org.). **Comics as a nexus of cultures: essays on the interplay of media, disciplines and international perspectives**. Jefferson: McFarland & Company, 2010. p. 140-152.

MACFARLANE, Jennifer. Anarcha-feminism in Alan Moore and David Lloyd's "V for Vendetta". **The Albatross**, v. 4, p. 35-46, 2014.

MARSHALL, Anna. Not So Revisionary: the regressive treatment of gender in Alan Moore's Watchmen. **The Downtown Review**, v. 3, n. 2, p. 1-14, jan. 2016.

MEDEIROS, Margarida; CASTRO, Teresa. O que é a cultura visual. **Revista de Comunicação e Linguagens**, Lisboa, n. 47, p. 1-7, 2017.

MEHAN, Hugh; NATHANSON, Charles; SKELLY, James. Nuclear discourse in the 1980s: the unravelling conventions of the cold war. **DISCOURSE & SOCIETY**, v. 1, n. 2, p. 133-165, 1990.

MELLO, Kelli Carvalho; RIBEIRO, Maria Ivanilse. Vilãs, mocinhas ou heroínas: linguagem do corpo feminino nos quadrinhos. **Revista Latino-americana de Geografia e Gênero**. Ponta Grossa, v. 6, n. 2, p. 105 – 118, ago. / dez. 2015.

MILLER, Chanel. **Eu tenho um nome**. Tradução de Carolina Selvatici. Rio de Janeiro: Intrínseca: 2020.

MOFFETT, Paul. U for Utopia: the dystopian and eutopian visions in Alan Moore and David Lloyd's V for Vendetta. **Journal Of Graphic Novels And Comics**, v. 8, n. 1, p. 46-58, 3 out. 2016.

MONTEIRO, Rosana Horio. Cultura visual: definição, escopo, debates. **Domínios da Linguagem**, Londrina, v. 1, n. 2, p. 129-134, maio 2008.

MOORE, Alan. GIBBONS, David. **Watchmen**. Nova York: DC Comics, 1987.

MOORE, Alan. **Writing for comics**. Rantoul: Avatar Press, 2003.

MOORE, Alan. GIBBONS, David. **Watchmen**. Tradução Jotapê Martins e Helcio de Carvalho. São Paulo: Panini Books, 2011.

MOORE, Alan; BOLLAND, Brian. **Batman: a piada mortal**. Tradução DVL. São Paulo: Panini Books, 2011.

MOORE, Alan; BOLLAND, Brian. **Batman: the killing joke**. Nova York: DC Comics, 2008.

MOORE, Alan; GEBBIE, Melinda. **Lost Girls**. Geórgia: Top Shelf Productions, 2006.

MOORE, Alan; GIBSON, Ian. **A balada de Halo Jones**. Tradução Pedro Bouça e Daniel Lopes. São Paulo: Mythos Books, 2015.

MOORE, Alan; GIBSON, Ian. **The ballad of Halo Jones**. Londres: 2000AD, 2013.

MOORE, Alan; GRAY, Mick; III, J. H. Williams. **Promethea**: volume 1. São Paulo: Panini Books, 2015.

MOORE, Alan; GRAY, Mick; WILLIAMS III, J.. **Promethea**: volume 1. Nova York: DC Comics, 2005.

MOORE, Alan; LLOYD, David. **V for Vendetta**. Nova York: Dc Comics, 2005.

MORGAN, Kenneth O. The Boer War and the Media (1899-1902). **Twentieth Century British History**, v. 13, n. 1, p. 1-16, 2002.

MULVEY, Laura. **Visual and Other Pleasures**. Londres: The Macmillan Press Ltd, 1989. p. 14-26.

NOGUEIRA, Natania. A fragilidade feminina nos quadrinhos de superaventura na década de 1960. **Labrys, Études Féministes**. Janeiro / junho 2013.

NOGUEIRA, Natania. Representações femininas nas histórias em quadrinhos da EBAL. **História, imagem e narrativas**. No 10, p. 1-14, abril/2010.

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. O jogo das curvas. *Comunicação e espaço público*. Ano V, n. 1 e 2, p. 32-43, 2002.

PELLITTERI, Marco. Alan Moore, Watchmen and some notes on the ideology of superhero comics. **Studies In Comics**, v. 2, n. 1, p. 81-91, jan. 2011.

PERROT, Michele. **Os excluídos da história**. São Paulo: Paz e Terra, 2006.

PERRY, Marvin. **Civilização Ocidental**: uma história concisa. Tradução Waltensir Dutra, Silvana Vieira. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

PETROVIC, Paul. The Culturally Constituted Gaze: Fetishizing the Feminine from Alan Moore and Dave Gibbons's Watchmen to Zack Snyder's Watchmen. **Imagetext**: Interdisciplinary Comics Studies, v. 5, n. 4, jan. 2010.

RAMALHO, Emmanuel. Expressões literárias do reencantamento do mundo: Promethea de Alan Moore. **Paralellus** (Online) , v. 5, p. 179-190, 2015.

ROBERTS, J. M.. **O livro de ouro da história do mundo**. Tradução de Laura Alves e Aurélio Rebello. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.

SILVA, Arantxa Sanches Silva da. Jessica Jones (Alias): Sobre Mudanças nos Paradigmas das Super-Heroínas Pós Anos 2000. Dissertação (Mestrado em História). Programa de Pós-Graduação em História, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2021.

SILVA FILHO, Gedion Caldas da ; XAVIER, Bruno Gadelha . Madness is the emergency exit. **REVISTA PROFANAÇÕES**, v. 7, p. 164-18, 2020.

SIMONE, Gail. **Women in refrigerators**. 1999. Disponível em: <<http://www.lby3.com/wir/>> Acessado em 30 de janeiro de 2021.

SPIVAK, G. **Pode o subalterno falar?** Tradução de Sandra Regina Goulart Almeida, Marcos Pereira Feitosa e André Pereira Feitosa. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

STUR, Heather Marie. **Women and gender in the Vietnam War Era**. Nova York: Cambridge University Press, 2011.

TERTO JUNIOR, Veriano. Homossexualidade e saúde: desafios para a terceira década de epidemia de hiv/aids. **Horizontes Antropológicos**, v. 8, n. 17, p. 147-158, jun. 2002.

TRIBUNELLA, Eric. Literature for Us "Older Children": lost girls, seduction fantasies, and the reeducation of adults. **The Journal of Popular Culture**, v. 45, n. 3, p. 628-648, 2012.

VALERETO, Deneb Kozikoski. Philosophy in the fairground: thoughts on madness and madness in thought in *The Killing Joke*. **Studies In Comics**, v. 2, n. 1, p. 69-80, jan. 2011.

VASCONCELOS, Juliana. Anarcofeminismo: o protagonismo feminino nas lutas sociais. **Revista ALPHA, Patos de Minas**, p. 54 - 67, jan./jul. 2017.

WEGNER, Phillip. Alan Moore, "Secondary Literacy," and the Modernism of the Graphic Novel. **Imagetext: Interdisciplinary Comics Studies**, v. 5, n. 3, 2010.

WESCHENFELDER, Gelson; MACHADO, Renato. Teologia, ética e perversão política em *Watchmen*. **Estudos Teológicos (Online)**, v. 56, p. 55-68, 2016.

WHITE, Hayden. Historiography and Historiophoty. **The American Historical Review**, v. 93, n. 5, p. 1193-1199, dez. 1998.

WHITE, Hayden. **Trópicos do Discurso**. São Paulo: Edusp, 1994.

WILLIS, Malachi; BRIDGES, Ana J.; SUN, Chyng. Pornography Use, Gender, and Sexual Objectification: a multinational study. **Sexuality & Culture**, v. 26, n. 4, p. 1298-1313, jan. 2022.

WIZARD. **Interview with Alan Moore**. p. 62-64. 2004.

TERMO DE RESPONSABILIDADE DE PLÁGIO

Eu, Márcia Tavares Chico, matrícula nº19104043, declaro para todos os fins que o texto em forma de () Dissertação de mestrado ou (X) Tese de Doutorado, intitulado “Ela não era ninguém especial”: representações do feminino em *graphic novels* de Alan Moore, é resultado da pesquisa realizada e de minha integral autoria. Assumo inteira e total responsabilidade, sujeitando-me às penas do Código Penal (“Art. 184. Violar direitos de autor e os que lhe são conexos”).

Pelotas, 08 de novembro de 2023.

Márcia Tavares Chico

ASSINATURA