

## **Temas e tropos: a extraordinária obra de Alan Moore**

Leonardo Poglia Vidal

Submetido em 10 de setembro de 2016.

Aceito para publicação em 16 de julho de 2017.

*Cadernos do IL*, Porto Alegre, n.º 54, outubro de 2017. p. 206-219

---

### **POLÍTICA DE DIREITO AUTORAL**

Autores que publicam nesta revista concordam com os seguintes termos:

- (a) Os autores mantêm os direitos autorais e concedem à revista o direito de primeira publicação, com o trabalho simultaneamente licenciado sob a Creative Commons Attribution License, permitindo o compartilhamento do trabalho com reconhecimento da autoria do trabalho e publicação inicial nesta revista.
  - (b) Os autores têm autorização para assumir contratos adicionais separadamente, para distribuição não exclusiva da versão do trabalho publicada nesta revista (ex.: publicar em repositório institucional ou como capítulo de livro), com reconhecimento de autoria e publicação inicial nesta revista.
  - (c) Os autores têm permissão e são estimulados a publicar e distribuir seu trabalho online (ex.: em repositórios institucionais ou na sua página pessoal) a qualquer ponto antes ou durante o processo editorial, já que isso pode gerar alterações produtivas, bem como aumentar o impacto e a citação do trabalho publicado.
  - (d) Os autores estão conscientes de que a revista não se responsabiliza pela solicitação ou pelo pagamento de direitos autorais referentes às imagens incorporadas ao artigo. A obtenção de autorização para a publicação de imagens, de autoria do próprio autor do artigo ou de terceiros, é de responsabilidade do autor. Por esta razão, para todos os artigos que contenham imagens, o autor deve ter uma autorização do uso da imagem, sem qualquer ônus financeiro para os Cadernos do IL.
- 

### **POLÍTICA DE ACESSO LIVRE**

Esta revista oferece acesso livre imediato ao seu conteúdo, seguindo o princípio de que disponibilizar gratuitamente o conhecimento científico ao público proporciona sua democratização.

<http://seer.ufrgs.br/cadernosdoil/index>  
Segunda-feira, 23 de outubro de 2017  
20:59:59

## TEMAS E TROPOS: A EXTRAORDINÁRIA OBRA DE ALAN MOORE

### THEMES AND TROPES: THE EXTRAORDINARY WORKS OF ALAN MOORE

Leonardo Pogliá Vidal<sup>1</sup>

**RESUMO:** Este artigo busca, através de uma revisão comparativa entre as tramas de várias das obras mais significativas de Alan Moore, bem como várias declarações do autor em entrevistas e biografias, identificar temas e tropos pervasivos em sua ficção, relacionando assim sua produção com sua biografia e filosofia pessoal. Para tal fim se realizará uma busca por características recorrentes em obras como *The Bojjeffries Saga*, *Roscoe Moscow*, *The Stars my Degradation*, *The Ballad of Halo Jones*, *Miracleman/Marvelman*, *Swamp Thing*, *V for Vendetta*, *Promethea*, *Lost Girls*, *Watchmen*, *The League of Extraordinary Gentlemen*, *From Hell*, *Tom Strong*, *Watchmen e Supreme*, aqui consideradas relevantes e representativas da ficção do autor.

**PALAVRAS-CHAVE:** Alan Moore; Graphic Novels; Quadrinhos; Literatura.

**ABSTRACT:** This article seeks, through a comparative review of the plots of several of the most significant works of Alan Moore, as well as several declarations the author made in interviews and biographies, to identify pervasive themes and tropes in his fiction, thus establishing a relationship between his production and his biography and personal philosophy. To that end, it will search for recurring characteristics in works such as *The Bojjeffries Saga*, *Roscoe Moscow*, *The Stars my Degradation*, *The Ballad of Halo Jones*, *Miracleman/Marvelman*, *Swamp Thing*, *V for Vendetta*, *Promethea*, *Lost Girls*, *Watchmen*, *The League of Extraordinary Gentlemen*, *From Hell*, *Tom Strong*, *Watchmen*, and *Supreme*, here considered relevant and representative of the author's fiction.

**KEYWORDS:** Alan Moore; Graphic Novels; Comics; Literature.

Alan Moore é uma figura estranha. Na aparência, lembra qualquer coisa entre Rasputin e um astro de *Heavy Metal*; como não corta os cabelos e a barba desde os 17 anos, parece o resultado de se vestir um yeti com uma camiseta; ideologicamente, deve muito à contracultura dos anos 1960, ao movimento feminista e ao marxismo anarco-sindicalista, apresentando uma aguda consciência das diferenças de classe que o coloca em algum ponto entre Sócrates e Bakunin. Um anarquista com estilo de roqueiro e uma quantidade de pelo facial capaz de causar inveja a um cavernícola, Moore é também conhecido por suas declarações derogatórias sobre a indústria dos quadrinhos, que considera estagnada e comercial, e por suas alegações de que é um mago.

Extravagante como possa parecer, Moore é também um dos autores mais relevantes de sua geração. É versátil: escreveu tanto quadrinhos como ficção em geral, tendo publicado também o romance *A Voz do Fogo*, de 1996, volumes de poesia e roteiros para filmes, peças teatrais e performances artísticas – até mesmo um *grimoire*,

<sup>1</sup> Doutorando em Literaturas de Língua Inglesa pelo Programa de Pós-Graduação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Bolsista CAPES. leo.p.vidal@gmail.com

livro de magia, escrito em parceria com o amigo Steve Moore. Sua obra serviu de inspiração para superproduções Hollywoodianas, movimentos sociais e peças de teatro, e influenciou incontáveis quadrinistas do mundo inteiro. A medida de quanto a *oeuvre* de Moore caiu no gosto do público pode ser dada pelo fato de que pelo menos quatro de suas obras se tornaram superproduções hollywoodianas (ainda que o autor não demonstre apreciação particular por esse filão da indústria cinematográfica): *From Hell* (2001), *The League of Extraordinary Gentlemen* (2003), *V for Vendetta* (2005) e *Watchmen* (2009), sem mencionar *Constantine* (2005), que também é baseado em um personagem criado por Moore, em 1985, para a série *Swamp Thing*, da DC Comics. Isso sem levar em conta animações como *Justice League Unlimited* ou *Emerald Knights*, que adaptaram algumas das histórias de Moore (consideradas ‘clássicas’ pelos aficionados pelo gênero) escritas para super-heróis da DC Comics, nem a série televisiva *Constantine* (2014-2015). A máscara usada pela personagem V, de *V for Vendetta*, foi apropriada pelo movimento cultural Anonymous, se tornando (como a personagem) um símbolo de resistência contra a opressão e a injustiça.

Isso tudo enumeradas apenas as adaptações realizadas a partir de obras de Moore – à sua revelia, por assim dizer. Sua produção ‘proposital’ engloba romances, poesias, contos e quadrinhos, incluindo obras reverenciadas como *Watchmen*, *V for Vendetta*, *The League of Extraordinary Gentlemen*, *Lost Girls*, *From Hell*, *Top Ten*, *Promethea*, *Miracleman/Marvelman*, *Supreme*, *The Ballad of Halo Jones*, entre várias outras. Moore também realizou peças performáticas que unem elementos do teatro, quadrinhos e música, como *The Moon and Serpent Theatre of Marvels* (1994, lançada em CD em 1996), *The Birth Caul* (1995), *The Highbury Working, a Beat Seance* (1997) e *Snakes and Ladders* (1999) – todas em colaboração com seu grupo performático Moon and Serpent, cujo nome inspirou o título da primeira peça. Também publicou o romance ‘sincrônico’ *Voice of the Fire* (1996), o ensaio sobre pornografia (ricamente ilustrado) *25.000 Years of Erotic Freedom* (2009), o grimoire *The Moon and Serpent Bumper Book of Magic* (que deve sair em breve pela editora Top Shelf Productions e consta como ‘terminado’ no site oficial) e *Jerusalem* (2016), também um romance ‘sincrônico’ como *Voice of the Fire*, mas muito mais extenso e experimental, que tem quase um milhão de palavras (maior que a Bíblia, portanto). Sua peculiar figura já estreou em diversos quadrinhos, como coadjuvante, referência, homenagem ou parte da trama (alguns exemplos são suas aparições em *Promethea*, *Transmetropolitan*, *League*, *Hellblazer...* e assim por diante – são Legião). Biografias não-autorizadas, autorizadas e ignoradas (ou seja: sobre as quais o autor não se manifestou para autorizar ou desautorizar) têm aparecido periodicamente, assim como comemorações de seus feitos, carreira e análises de suas obras. Tudo isso para demonstrar que Moore tem as garras profundamente cravadas na tessitura da cultura contemporânea e é ele mesmo uma figura popular e reconhecida internacionalmente.

Este trabalho busca investigar – através de uma rápida revisão de parte de sua produção e de declarações em entrevistas e documentários – elementos que possam ser entendidos como pervasivos na obra do autor, constituindo temas e tropos comuns em sua *oeuvre*, e cuja identificação possa auxiliar na interpretação de suas obras. Entre esses elementos estão sua proposta para a ideia de magia e o papel que esse conceito desempenha em sua obra; quais ideias se pode tirar de suas tramas e o tratamento que dá às personagens, e de que maneira essas ideias devem ser entendidas para que se chegue a uma visão mais ampla da proposta do autor. Para tanto, busca nas obras *The Ballad of*

*Halo Jones, Miracleman/Marvelman, Swamp Thing, V for Vendetta, Promethea, Lost Girls, Watchmen, The League of Extraordinary Gentlemen, From Hell, Tom Strong, Watchmen* e *Supreme* características recorrentes que possam ser compreendidas como pertinentes ao estudo da produção do escritor, buscando identificar padrões.

É uma proposta ambiciosa para um espaço curto, de modo que não se vai aqui apresentar um resumo das obras nem delinear suas propriedades narrativas. Também não há aqui uma preocupação com a construção de uma base teórica sobre o autor – sendo este um trabalho de interpretação das características gerais da produção de um autor, começa no ponto em que a revisão bibliográfica termina. Assume-se que o leitor interessado no tema em questão tenha um conhecimento geral das obras tratadas (e, na falta deste, a disposição para uma consulta rápida à Wikipedia de tempo em tempo). Entretanto, vale apontar que nessa interpretação foram levadas em consideração as ideias apresentadas por Annalisa Di Liddo no livro *Alan Moore: Comics as Performance, Fiction as Scalpel* (2009), especialmente em relação aos aspectos formais da obra de Moore e na interpretação de *Lost Girls*, tema do capítulo 4. Liddo também faz numerosas considerações sobre *From Hell* e *The League of Extraordinary Gentlemen*. *Watchmen Como Literatura*, de Sara J. Von Ness (2010) também auxiliou em muitos aspectos da interpretação de *Watchmen*. Finalmente, as ideias de Moore sobre magia, história e tempo, foram magnificamente analisadas por Sean Carney no artigo *The Tides of History: Alan Moore's historiographic vision* (2006), originalmente publicado no volume 2 da revista eletrônica ImageText. Carney oferece exemplos do uso consciencioso da História para construir o contexto da obra através da análise de *Watchmen* e *From Hell*.

Talvez uma das primeiras coisas que precisam ser ditas sobre a obra de Moore é que é derivativa – mas não no mau sentido. Moore, como é comum com um escritor profissional de quadrinhos, que é um meio centrado nas aventuras e desenvolvimento de suas tramas extensas com personagens fixos, trabalhou principalmente com personagens e universos já estabelecidos. É o caso de *Swamp Thing, Miracleman/Marvelman* e *Supreme*, estudados aqui, embora Moore tenha também escrito vários outros personagens notórios, como Superman, Lanterna Verde e Spawn. Isso pode e deve ser entendido como uma necessidade, ou uma característica, própria do meio. Porém, mesmo nas histórias de sua criação, Moore parece buscar paralelos, desenvolvendo personagens que já são de alguma maneira familiares a seus leitores. Em *Watchmen*, ao ver recusada sua proposta de história pela hesitação da editora DC Comics em matar um dos personagens que havia adquirido da Charlton Comics, Moore simplesmente adaptou esses personagens em moldes mais genéricos, recriando cada um de maneira consistente com seu *background*. V, de *V for Vendetta*, tem uma inspiração confessa em personagens aventureiros de capa e espada, como Zorro e Pimpinela Escarlata, que vieram da ficção de polpa e foram uma das principais inspirações na criação dos super-heróis. Com um uniforme, capa e máscara, V pode ser considerado um super-herói realista. *Tom Strong*, por sua vez, também é uma reinvenção do gênero – há edições que sugerem um paralelo entre Tom e Superman, o que o tornaria um Superman reinventado, como *Supreme* ou *Miracleman* (que é baseado no Capitão Marvel, outro genérico do Superman – cabe mencionar que Superman, o primeiro super-herói, é talvez o personagem mais copiado dos quadrinhos, justamente por ser pioneiro e universalmente conhecido). Os personagens de *Liga Extraordinária* foram tirados da Literatura Inglesa, assim como as protagonistas de *Lost Girls* são personagens de

histórias infantis. Ou seja: muito da obra de Moore é uma reinvenção de personagens ou de tropos (não no sentido de figuras de linguagem, mas no sentido de tramas e elementos comuns) do gênero.

Se a obra de Moore é marcada pelo tratamento de personagens conhecidos e, de uso, alheios, se pode notar também uma rebeldia em relação às histórias desses personagens: quando assume ou cria um título, a principal estratégia de Moore é romper de imediato com a tradição e passar a conduzir a história de forma radicalmente diferente – o que geralmente significa ousadia nos temas tratados, a incorporação de elementos poéticos e/ou estilísticos e o tratamento consciencioso do meio. O conhecimento do meio em que opera é fundamental em sua narrativa. Não se trata aqui apenas dos recursos gráficos dos quadrinhos (embora a desenvoltura de Moore nestes seja inegável, como evidenciado em *Watchmen* e *Promethea*, obras em que seu experimentalismo em relação ao ritmo e composição das páginas é reconhecidamente marcante), mas também de seus usos e convenções. De fato, se pode dizer que em muitos de seus trabalhos as referências à história do meio e o emprego seletivo de técnicas, motivos, estilos e roteiros possibilita a leitura de suas obras como comentários metalinguísticos e/ou pastiche do universo dos quadrinhos: em *Watchmen*, a trama, que começa com um tratamento altamente realista e acaba em um herói tornado vilão atacando a cidade de Nova Iorque ao teleportar uma lua gigante, geneticamente engendrada para ser sensível e exterminar a população com arte, não poderia ser mais irônica em seu desenvolvimento. Além disso, há o paralelo entre a história do meio dos quadrinhos (mais especificamente quadrinhos de super-heróis, começando com Superman e passando pelas eras de Ouro, Prata e Bronze) com a história dos heróis no universo ficcional (onde as diferentes gerações de super-heróis espelham o desenvolvimento das personagens da editora). *Supreme* é uma reinvenção do Superman, sim, mas também mostra a evolução do personagem desde sua origem, espelhando tipos de trama e roteiros, desenvolvimento das aventuras e até o estilo da arte, em diferentes épocas de sua história. O traço e as aventuras evoluem para tramas mais complexas e estilos ousados à medida que o personagem evolui no tempo, acompanhando as transformações sofridas com o desenvolvimento do próprio meio. Em *The League of Extraordinary Gentlemen*, as referências e a reinvenção das personagens exuberantes da literatura vitoriana, formando o que poderia ser descrito como um supergrupo, são fundamentais.

Talvez a constante recriação, a modificação de personagens e histórias já existentes tenha ajudado a criar na obra de Moore essa ideia de quebra com a tradição, de repensar a tradição do meio. Talvez o olhar crítico para o antigo e a construção de um caminho diferente não sejam temas acidentais, mas o desenvolvimento lógico em uma obra marcada pela necessidade de lidar com personagens e situações já estabelecidos. Acidental ou não, a ideia de transformação permeia a obra de Moore de maneira peculiar: a mudança se dá, consistentemente, através da visão, do entendimento. Enquanto nas histórias tradicionais de super-heróis (que podem ser entendidas como remontando aos heróis mitológicos) a resolução do conflito era questão de poder pessoal, astúcia ou força bruta, em Moore a mudança é a de paradigma, de perspectiva – não importa a grandeza da jornada empreendida pelo herói; sua herança mais significativa, o desfecho de suas sagas, tem a ver com uma nova visão. Talvez esse elemento seja um dos mais desconcertantes para o leitor contumaz de quadrinhos, uma vez que constitui uma ruptura de várias das assunções a respeito do

gênero. Moore já denunciava a pobreza das tramas comuns aos quadrinhos de super-heróis em 1989, no ensaio *Writing for Comics* (reeditado em 2003):

A maior parte das histórias de super-heróis tem tramas em que a única preocupação é a luta entre dois ou mais antagonistas. A resolução dessa luta, que normalmente envolve uma manifestação *deus ex machina* de um superpoder, é também a resolução da trama. Além da mais vaga e inútil banalidade do tipo “o Bem sempre vence o Mal”, não há nenhuma ideia central na maioria dos quadrinhos além do conflito como se fosse, por si, interessante. (MOORE, 2003, p.7)

Desnecessário dizer que boa parte de sua obra está empenhada em corrigir esse uso. Assim, construiu uma obra em que a noção de poder se aplica de forma diferente – o verdadeiro poder reside nas ideias, e, na resolução dos conflitos, a força é comumente ilusória ou inútil para o desenrolar da trama. Em *Watchmen*, a guerra contra a Rússia é evitada com um truque astucioso – a encenação de um ataque alienígena, dando à humanidade um inimigo comum (uma trama tirada de *A Guerra dos Mundos*, de H. G. Wells, e em que as similaridades não param na ideia, mas também no aspecto dos alienígenas – o falso alienígena de Moore e Gibbons é extremamente similar à descrição de Wells dos invasores marcianos). Assim, é um artifício o que muda a história do mundo diegético – americanos e russos passam a se ver como pertencentes ao mesmo planeta em vez de pertencentes a diferentes nações, e unem forças – evitando assim a guerra iminente. *Swamp Thing* faz uma jornada em que aprende a usar seus poderes e acaba vencendo seu inimigo com retórica – ao ser perguntado pelo Mal Supremo qual seria a natureza do Mal, responde que o Mal não existe como adversário do Bem, mas como parte de um ciclo – o que faz com que a aventura termine não com uma luta entre as forças primevas, mas com o estabelecimento de um compromisso diferente entre Bem e Mal. Uma nova visão de seu conflito (no que pode ser entendido como uma crítica ao maniqueísmo existente nas histórias de super-heróis). *Promethea* destrói o mundo. Mas ao fazê-lo, na realidade liberta o mundo para uma nova visão, um novo começo. Esse desfecho também afeta *Tom Strong*, que pertence ao mesmo universo ficcional. Mas Tom também ocasiona mudança de outra forma, ao romper o ciclo de violência e acabar por cooptar seus vilões e inimigos pela persuasão, transformando-os em aliados. *The League of Extraordinary Gentlemen*, que também tem sua trama derivativa e seu segundo volume inspirado no clássico de ficção científica de H. G. Wells *Guerra dos Mundos*, acaba desfeita na segunda edição, por ser incapaz de aceitar as ações do governo inglês, que usa armas biológicas contra os alienígenas e parte da população de Londres para vencer o conflito, colocando em xeque o conceito de monstro. *Miracleman/Marvelman* tem a trama marcada pelo nascimento de Winter, filha do protagonista. A partir desse momento, o super-herói começa a construir um mundo utópico, em que o primeiro passo é ignorar os governos mundiais (Margaret Thatcher aparece discutindo com ele) e implantar sua própria política, sua visão. Em *From Hell*, Dr. Gull explica a seu cocheiro como o poder masculino e seus símbolos foram usados para conter o feminino em uma memorável viagem por Londres. O que essas tramas têm em comum é justamente o poder do símbolo, o poder da visão.

Um aspecto da obra de Moore que vale a pena salientar é o extremo cuidado que emprega em sua prosa – por mais lúdica que sua escrita possa parecer, não se faz um texto como o dele sem muito trabalho ou experiência. Há muitas referências à sua maneira e voz peculiares, em especial à cadência que emprega em algumas de suas

obras. Um exemplo precioso tanto do cuidado que acredita que devesse ser empregado no ato de escrever quanto de sua retórica cheia de humor e de referências mágicas e históricas pode ser encontrado no livro/entrevista/coleção de histórias em quadrinhos de George Khoury, *The Extraordinary Works of Alan Moore*, quando Moore dá “Cinco Dicas para Aspirantes a Escritores de Quadrinhos” (tradução minha):

1. Não faça isso.
2. Não, não faça isso. Mesmo.
3. DEFINITIVAMENTE não faça isso – é sério.
4. O que quer que você esteja pensando sobre uma vida como escritor, não é verdade.
5. Ok, se você vai fazer isso de um jeito ou de outro, se você vai se tornar um escritor de qualidade,  *você tem que se dedicar à escrita* – o que parece uma coisa incrivelmente fácil de se fazer quando você é jovem e idealista, mas você tem que se dedicar à escrita quase como se você fosse um Grego ou Egípcio da antiguidade se dedicando a um deus. (MOORE *apud* KHOURY, 2003, p. 198)

Em seu livro *Reading Comics* (2007), Douglas Wolk também observa que o efeito desse preciosismo formal, em que a escrita é considerada quase como uma atividade sagrada, não vem sempre acrescer à história em questão; a dedicação do autor, ou o ritmo peculiar de sua prosa em partes específicas da narrativa pode funcionar como um aviso ou *spoiler*, denunciando partes importantes da trama. Wolk aponta que a cadência distinta de Moore, até certo ponto, esvazia a surpresa e a tensão narrativas:

Sempre que ele [Moore] ou que uma de suas personagens tem algo importante a dizer, a linguagem se transforma em um galope iâmbico: *da-dum, da-dum, da-dum*. Isso está marcado nas falas grandes de V, no monólogo de William Gull sobre a arquitetura de Londres em *From Hell*, em todas as cenas dramáticas de *Lost Girls* e em particular no romance em prosa de Moore, *Voice of the Fire* (...). (WOLK, 2007, p. 235)

Assim, a escrita de Moore desenvolve em seu ritmo e cadência relações que servem para despertar no leitor uma consciência de sua qualidade literária (o domínio da forma, o respeito pelo ato de escrever e até mesmo uma continuidade, uma relação linguística com obras literárias importantes e reconhecidas que empregam a mesma tradição de cadência iâmbica, obras básicas da literatura de língua inglesa como as peças de Shakespeare ou *The Canterbury Tales*, de Chaucer). Essa ligação com os clássicos nada tem de acidental, é parte da teia de referências que muitas vezes é construída nas obras de Moore, que engloba elementos da cultura contemporânea e dos clássicos. E não vem sem grande aplicação e experiência. Parte dessa experiência certamente veio de seu jeito peculiar de roteirizar quadrinhos. Como Liddo aponta em seu livro, Moore não se limita a descrever a página e os quadros e colocar o diálogo em seus roteiros, mas (tradução minha)

também coloca notas históricas, comentários e descrições dos possíveis sons e cheiros que alguém poderia sentir na cena. Ele expõe os pensamentos de seu personagem mesmo quando eles não vão aparecer escritos na página. Ele descreve as nuances que a cor poderia ter, mesmo se a obra será impressa em preto-e-branco. Resumindo, ele enche o roteiro com todos os detalhes que, apesar de não aparecerem no resultado final, são necessários para que o

artista entenda completamente a atmosfera que caracteriza aquele quadrinho em específico. (LIDDO, 2009, p.33)

Moore se descreve como sendo primeiramente um escritor, tendo confessamente desistido de desenhar no início de sua carreira para se dedicar à palavra escrita. Isso não significa, entretanto, que não saiba os fundamentos da arte nem que não tenha um profundo conhecimento da linguagem híbrida em que desempenha seu ofício: na verdade esse conhecimento é fundamental em sua obra.

Momentos em que o meio específico dos quadrinhos é empregado para efeitos de sentido (em muitas vezes de formas inéditas) não são a essa altura completamente inesperados: Moore tem o hábito inquietante de surpreender. Foi assim em *Watchmen*, quando a repetição da mesma personagem no mesmo ponto e na mesma a posição em duas páginas seguidas (o Dr. Manhattan, ao entrar na residência antártica de Veidt) é usada para causar uma impressão de confusão temporal, em que os atos da personagem se repetem porque sua percepção do tempo é diferente – e, no momento em questão, embaralhada por emissores de táquions. No caso, a mesma personagem na mesma posição e com a mesma fala em dois pontos diferentes da história, como se um momento localizado da narrativa se repetisse – o que acaba destacando o Dr. Manhattan da linearidade da trama, aumentando o estranhamento associado à personagem. Esse recurso foi utilizado recentemente de novo no volume *Century*, de *League of Extraordinary Gentlemen*, também em relação com um viajante do tempo. *Promethea* não apenas destrói o mundo, mas acaba em uma edição-pôster gigantesca (em que a ordem de leitura é largamente deixada à decisão do leitor), repleta de ilustrações menores e específicas para a trama que formam, como um mosaico, uma imagem maior. Aliás, a narrativa apresenta (o que não chega a ser novidade nos quadrinhos, mas que mostra a profunda intimidade do autor com seus recursos) uma transição entre uma arte mais tradicional (com desenhos a nanquim coloridos) dos quadrinhos para um registro pintado, mais realista, sem a delimitação das bordas que caracteriza os desenhos. A mudança acontece precisamente quando a percepção do mundo muda por influência da protagonista. Moore também aparece no quadrinho, no ato de escrever a história, e *Promethea* fala diretamente com o leitor em uma memorável sequência do arco final.

Há, então, não só o conhecimento dos recursos do meio – mas um conhecimento de recursos literários e narrativos em geral. Esse conhecimento dos clássicos (e um gosto pessoal pela excêntrica produção da literatura popular Vitoriana, como pode ser notado em suas múltiplas referências a obras de Wells e a temas e personagens da época, tanto em *Watchmen* como em *League of Extraordinary Gentlemen* e *From Hell*) é certamente um diferencial que marca sua produção e que parece não encontrar um rival nos escritores contemporâneos mais significativos no meio, como Warren Ellis ou Grant Morrison. Neil Gaiman, amigo pessoal de Moore, poderia ser considerado uma exceção – mas parece ter migrado para literatura fantástica e deixado os quadrinhos. Para Liddo, Moore usa seu conhecimento dos clássicos como uma âncora que liga sua produção a toda uma tradição artística e cultural da mesma forma que T. S. Eliot postulou em seu ensaio *Tradition and the Individual Talent*, de 1919, e que compele o artista a (tradução minha)

escrever não apenas sobre sua própria geração, mas com um sentimento de que toda a literatura europeia desde Homero, e também toda a literatura de sua própria nação têm existência simultânea e compõe uma ordem

simultânea. Esse senso histórico, que é uma sensação de tempo pervasivo tanto quanto uma ideia da temporalidade, é (...) o que faz um escritor perceber com maior acuidade seu lugar no tempo, sua contemporaneidade. (ELIOT, 1919, p. 38 *apud* LIDDO, 2009, p. 29-30)

Moore talvez leve essa ideia da permeabilidade da obra contemporânea pelos clássicos ainda mais longe que Eliot (e isso é dizer bastante): suas obras não apenas apresentam múltiplas referências literárias, históricas e até mesmo da cultura contemporânea, mas também fazem referência à história do meio específico dos quadrinhos, ou criam um *cronotopo*, desenvolvendo a história de determinado lugar, unindo as ideias de tempo e espaço. *Watchmen* apresenta um interessante paralelo entre a história dos grupos intradieéticos de super-heróis (“Minutemen” e “Crimebusters”) com as eras de Ouro e Prata da história dos quadrinhos do mundo real, paralelo que vai desde o tipo de uniforme até o tratamento do universo feminino em diferentes momentos da história do gênero. *Supreme* estabelece um paralelo com a história do primeiro super-herói dos quadrinhos, Superman, desde sua origem e primeiras histórias até sua trajetória pelas eras de Ouro, Prata e Bronze, até os anos 90 (incluindo diferentes estilos que remetem às diferentes épocas e principais arcos de histórias vividos pelo personagem, geralmente apresentados como memória do protagonista, que é um duplo do Superman). Tom Strong realiza o mesmo tipo de paralelo, mas mostra o que aconteceria em um universo em que a tradição clássica da ficção científica fosse empregada no lugar da fantasia (ciência fantástica em lugar de superpoderes, ou tecnologia no lugar de mágica, por assim dizer). *From Hell* realiza todo um inventariado da história e arquitetura de Londres e é em si uma busca do passado (a era Vitoriana), ao passo que tanto *Voice of the Fire* quanto *Jerusalem* tratam especificamente de Northampton, cidade natal de Moore, através da história, até o tempo mítico. *Promethea* realiza uma recuperação da história da magia, desde a pré-história até os tempos modernos, passando pela cabala e por praticantes históricos. Tradição, Literatura, Arte, História, são uma coisa só na visão do autor.

Outro ponto constante na obra de Moore é o tratamento dado às personagens femininas, que com frequência são protagonistas legítimas em vez de a donzela em perigo, independentes e ativas em relação ao desenrolar da trama (o que se pode considerar um tratamento peculiar, levando-se em conta o histórico das personagens femininas no meio dos quadrinhos). Mina Murray, em *The League of Extraordinary Gentlemen*, não apenas ocupa uma posição hierarquicamente superior às suas contrapartes masculinas, sendo a líder da Liga, mas também é bem mais independente do que sua contraparte ficcional do *Drácula* de Bram Stoker, cujo principal interesse residia em seu vindouro casamento com Jonathan Harker (a Mina de *Liga Extraordinária* se divorciou de Jonathan). *Promethea* não é apenas sobre uma mulher protagonista, mas também um ideal de mulher independente, personagem essencialmente feminista (motivo de ser a tese da personagem Sofia, que acaba incorporando essa ideia viva). Com essa identidade feminista, não mediada por estereótipos e desejos masculinos como muitas de suas predecessoras, tem a chance de trazer a mudança que tentava há muitas encarnações (ou seja, é a verdadeira Promethea, e também a mais poderosa). *Halo Jones* é a protagonista de sua história, e em quase toda a história de Moore um personagem feminino luta, em algum ponto, para ocupar seu lugar pró-ativo de direito. Em *Watchmen*, Laurie Juspeyzc empreende a jornada

heróica junto de Dan Dreiberger (NESS, 2010, p. 161); em *Tom Strong*, Dhalua Strong ocupa o lugar do herói em uma das aventuras (em detrimento de Tom, que se encontra impotente para agir), além do fato de o herói provavelmente ser sucedido pela filha, Tesla Strong. *V for Vendetta* não apenas traz a oposição entre o masculinizado governo e a liberdade do amor feminino (no contraste entre a vida durante o regime e a carta que a personagem Evey lê durante seu encarceramento), mas também a sucessão de V por Evey. Em *Miracleman*, o nascimento de Winter anuncia a nova era. Por outro lado (ou seja, o lado espelhado, contexto explicitamente machista que denuncia a violência e dominação do feminino), *Swamp Thing* traz repetidas histórias em que as personagens femininas, dominadas por um universo masculino, têm de romper as amarras de sua submissão e se tornarem protagonistas de suas histórias (os melhores exemplos são Abby Holland, a namorada do protagonista, independente a ponto de desafiar a sociedade em prol de seu amor pelo monstro, a repórter Liz Tremayne e a personagem Phoebe, dona se casa de uma família de classe média norte-americana, que se torna um lobisomem durante seu ciclo menstrual e serve como uma metáfora para a dominação do feminino pelo masculino – a maldição menstrual, por assim dizer). Também há a violência masculina contra o feminino em *From Hell*, não só no assassinato das prostitutas como através da História, com o passeio por Londres empreendido pelo Dr. Gull. *Lost Girls* não é apenas uma celebração da energia sexual ‘propriamente’ gasta em uma orgia em um hotel cercado pela guerra (que é a deturpação dessa mesma energia sexual): as três personagens protagonistas (Alice, Wendy e Dorothy) viveram aventuras imaginárias causadas pelo trauma de seu abuso sexual. Aliás, cenas de estupro não são infrequentes na obra de Moore. Do que se conclui que o dilema do feminino, ou em busca de seu lugar legítimo ou dominado pelo masculino, é praticamente onipresente na obra do autor.

Tem-se, então, uma obra que é marcada pela ruptura com o passado (mas ao mesmo tempo consciente do passado, e que não hesita em se apropriar de sua riqueza), pela liberação, a retomada de poder, e em que as ideias são o agente real de transformação – o poder real não está no cano de uma arma, mas nas ideias que amparam aquele que segura a arma. E, nessa obra, a mudança só pode ser trazida por aqueles que têm consciência desse estado das coisas, aqueles capazes de impor sua visão. *Watchmen* tem em Ozymandias um agente de transformação mais efetivo que Dr. Manhattan, que seria quase onipotente. Em *Tom Strong* e *Promethea*, também, os protagonistas agem fundamentalmente sobre as ideias daqueles ao seu redor. O *Swamp Thing* muda seu mundo com uma noção muito *zen* sobre a relação entre o bem e o mal. Se o xamã é, na obra de Moore, um agente de transformação, ele só o pode ser através do terreno das ideias.

Para entender essa ideia de xamã, porém, é necessário primeiramente pensar o conceito de magia. Ou o que Moore entende como tal. Lance Parkin, na página 258 de seu livro *Magic Words: The Extraordinary Life of Alan Moore*, comenta (em tradução minha) que Moore, “em 18 de novembro de 1993, anunciou para seus amigos e família que devotaria seu tempo ao estudo e prática da magia – e no começo do ano seguinte declarou que havia se tornado devoto do deus-serpente Glycon”. Desde então (ainda segundo Parkin), o trabalho de Moore tem sido altamente influenciado por suas ideias sobre magia. Mas a questão da magia na obra de Moore tem mais nuances do que a simples adoração de um suposto deus antigo – envolve arte, expressão e um mais do que peculiar senso de humor. O problema começa quando se pensa no histórico de

Glycon. De acordo com Luciano de Samosata (120 d.C. – 180 d.C.), no texto intitulado *Alexandre, o Mercador de Oráculos* (tradução minha), Glycon não era mais do que uma farsa: uma deidade formada pela junção de uma cabeça artificial de feltro (reptiliana mas com feições vagamente humanas) e uma peruca de crina de cavalo com o corpo real e vivo de uma serpente domesticada, cuja cabeça o ‘profeta’ grego Alexandre de Abonúptico mantinha sob a axila, manipulando a cabeça artificial como um fantoche. Alexandre deitava oráculos, lendo a sorte dos fregueses por uma quantia em dinheiro. Esse, o deus de Moore. Não se pode deixar, portanto, de pensar que o autor (tendo ele mesmo decidido adorar o deus-serpente, provavelmente, após uma pesquisa de sua história) estava deitando em sua vida pessoal um pouco daquele elemento em que sua obra é tão rica – uma fina ironia e um humor pervasivo, identificável apenas pelos que são capazes de ler nas entrelinhas de sua figura séria e altiva. De qualquer forma, a tradição do espetáculo, *showmanship*, não é incompatível com a magia praticada por Moore – Parkin (2013, p. 258) aponta que “a teatralidade é totalmente consistente com sua linha de magia, sendo mesmo uma parte vital do processo”. Entende-se, então, um pouco melhor algumas das declarações bombásticas dadas por Moore desde que entrou no caminho da magia – há uma qualidade lúdica e bastante performática em sua arte. E, com isso em mente, pode-se entender ‘arte’ de forma mais ampla, uma atividade que une sua prática mística e sua prática artística. E esse é, talvez, o ponto principal para entender esse lado do autor.

Quando se fala em magia, em geral se pensa em coisa muito diversa do que é proposto pelo mago de Northampton – no mínimo, magia é relacionada ao sobrenatural, uma forma de influenciar o mundo real através de rituais ou ações que não têm uma função ou explicação lógica. E, como tudo o que é sobrenatural, não tem lugar no universo racional. Ou, antes, o único lugar em que a magia tem um lugar no universo racional seria na ficção. E é precisamente neste campo que Moore escolheu atuar – ou seja, dizer que magia existe apenas como ficção, como parte da imaginação humana, para Moore, basta. É justamente no terreno da imaginação humana que a mágica de Moore se situa. De acordo com uma entrevista realizada em 2009 por Alex Musson e Andrew O’Neill e publicada no livro *Alan Moore: Conversations*, Moore deixa claro que:

O ponto de virada em minhas ideias sobre magia se deu quando percebi que o único lugar em que isso precisa acontecer é dentro da sua cabeça. E isso não quer dizer que não é real. Eu penso que enfrentamos o problema de viver em uma sociedade materialista. Eu não quero dizer que ‘todo mundo é sovina’, mas sim que acreditamos que o mundo material é o único que existe. Apesar de que acreditar requer *pensar*, e a ciência não consegue explicar exatamente como isso se dá. É o fantasma na máquina, para sempre fora do alcance da ciência. Você não pode reproduzir um pensamento em uma experiência empírica de laboratório, logo não pode pensar apropriadamente sobre o pensamento. Um pensamento é um evento sobrenatural, que vivemos cada minuto do dia. O mundo das ideias é muito mais importante que o mundo material. Quer dizer, o que é mais importante, uma cadeira real ou a ideia de uma cadeira? Eu diria que o mundo físico é na verdade prefigurado pelo mundo intangível das ideias e da mente. Parece que este é o território mais importante. Ok, vamos tratá-lo, literalmente, como um território. Pode haver maneiras de explorá-lo, jeitos que as pessoas têm usado desde tempos imemoriais para explorá-lo. Drogas. Meditação. Alguns jeitos desagradáveis como flagelo e jejum, que nunca me pareceram divertidos. Várias maneiras que pessoas encontraram para entrar mais aprofundadamente neste espaço mental. (MOORE, in BERLATSKY, 2012, loc. 4434-4443)

Temos, então, uma estrutura (ou território) mental – no qual a magia ocupa um lugar legítimo. Não necessariamente ligado ao mundo físico – como não o são ideias como justiça ou equidade. Magia, para Moore, não existe fora da imaginação, o que pode ser até mais significativo do que uma existência física. Se é verdade que, como apontou Douglas Wolk (2007, p. 245), *Promethea* pode ser entendida como “uma desculpa maravilhosa que Moore encontrou para explicar sua versão da filosofia cabalística hermética”, onde a mente humana é entendida como a “radiante cidade celeste” prometida, habitada pelos deuses que vivem na imaginação humana (p. 251), então existe uma forte ligação entre sua obra e sua ideia de magia, no fim das contas. A prática da magia é, para Moore, uma fonte de inspiração para sua arte, uma forma de expressão pessoal e de convencimento, usada para causar a transformação no lugar onde essa transformação é efetiva – nas ideias. E o xamã (ou mago) é aquele que pratica a magia – ou, em nossos termos, o que entendemos como ‘artista’. No documentário *The Mindscape of Alan Moore* (ou *A Paisagem Mental de Alan Moore*, em tradução minha do título da produção de 2003), Moore esclarece:

Há alguma confusão a respeito do que a magia é, na verdade. Penso que isso pode ser esclarecido se você olhar para as primeiras descrições da magia. Magia em suas formas mais primitivas é com frequência descrita como ‘a arte’. Eu acredito que isso é completamente literal, que a magia é arte e que essa arte – seja ela escrita, música escultura ou qualquer outra forma – é, literalmente, magia. A arte é, como a magia, a ciência de manipular símbolos, palavras ou imagens, para operar mudanças na consciência. (MOORE, 2003, 27’35” a 28’05”)

Se magia é uma construção retórica (como tudo mais o é, em um certo sentido), então a prática de Moore, enquanto escritor, com certeza se encaixa na definição. E assim, Q.E.D. (*quod erat demonstrandum*), Alan Moore é um mago, ou xamã. Há, na lógica empregada nessa descrição, mais do que um mero elemento de ironia e de humor – o que é consistente com a escolha do ídolo realizada pelo autor. A qualidade mística, que é aparentemente levada a sério por Moore, também tem seus elementos de farsa e de *showmanship*. E muito humor.

Talvez este seja uma das qualidades de Moore como autor que é menos salientada pelos críticos. Dados os aspectos literários e formais de sua produção, geralmente de altíssimo nível e empregados com regularidade e consistência, não é incomum o peculiar humor inglês passar despercebido nas entrelinhas. Explico: enquanto os elementos poéticos e literários chamam a atenção para si, dado que são (ou eram) só raramente empregados no meio dos quadrinhos, e em especial nos quadrinhos de super-heróis (setor em que Moore passou grande parte de sua carreira), são exceções, esquisitices, que o leitor percebe como diferentes das tramas e tropos que geralmente encontra na leitura de obras de outros autores. E, portanto, a literariedade, a poética peculiar de Moore salta aos olhos, imediatamente. Mas, se se juntar a isso uma piada escondida, uma ironia, um elemento subversivo de humor, que deve ser depreendido do contexto ou de determinado fato, ambas as forças, a literariedade e o humor, entram em conflito – uma forma que chama a atenção para si pede para ser levada a sério, mas o humor requer uma atitude diferente. De acordo com Arthur Koestler (1981, p. 121-144), no livro *Jano*, o humor necessita de uma disposição particular que possibilite ao leitor o senso crítico suficiente para perceber as contradições do que é tratado, e suficiente

distância emocional em relação ao texto para entender sua graça (p.144, par. 3). É um texto que chama a atenção para sua forma, tende a dissociar o leitor de seu conteúdo – e em especial da possível subversão ou ironia deste.

De modo que o humor, em geral, tende a passar despercebido em Moore, exceto em seus esforços mais óbvios nesse sentido, como em suas obras mais antigas (*Roscoe Moscow*, *The Stars My Degradation* e *The Bojeffries Saga*, tratamentos humorísticos de, respectivamente, histórias de detetive, ficção científica e uma adaptação da série televisiva *The Munsters* para quadrinhos, no contexto suburbano de um bairro operário Inglês). Ao passar para a ficção científica em 2000AD, suas histórias também eram carregadas de humor, mas quando entrou no mercado de super-heróis, teve de se adaptar ao formato do gênero – o que não o impediu de aplicar humor mesmo em suas histórias mais ‘sérias’. Em *Watchmen* (1986), como sugeri em minha dissertação de mestrado (VIDAL, 2014, p. 321-322), a trama pode ser lida a partir de uma inconsistência em relação ao tratamento (realista, intrincado e literário) e a solução do mistério apresentado, que calha de ser um plano diabólico envolvendo, como mencionado, uma lula gigante, geneticamente engendrada, clonada a partir do cérebro de um sensitivo, ‘carregada’ com memórias da produção de artistas, capazes de enlouquecer as pessoas, que é teleportada para um centro populacional. A inclusão do plano absurdo torna a trama em uma alegoria, um comentário a respeito dos vários elementos absurdos presentes nos quadrinhos. Em um ponto crucial de *Promethea* (#30, 2004, p. 13, quadros 4 e 6), no momento da destruição do mundo, quando a protagonista conversa diretamente com o leitor (em uma cena com a própria revista, aberta na página que se está lendo), há cortes aleatórios para outros lugares ao redor do mundo, destacando a universalidade do que está ocorrendo. Em duas dessas cenas, ‘por acaso’, estão os criadores, Moore e Vilarrubia, reagindo à iminente destruição. *Supreme* é recheado de comentários sobre temas e tropos comuns aos quadrinhos em diferentes fases de sua história. Em suma, o humor e a ironia são quase onipresentes na obra do autor. Basta que se tenha olhos para notá-los.

Os exemplos e as obras são numerosos, e o mais difícil não é encontrá-los, mas selecionar em uma obra multifacetada e versátil aquilo que é mais conhecido e saliente, permitindo o contato com a experiência do leitor. Este artigo poderia continuar indefinidamente, não fosse a necessidade prática de um ponto final. Breve como possa ser, este trabalho buscou estabelecer a evidência, através do mosaico formado pelos trabalhos de Moore e parte de sua obra quadrinística, de um *corpus* marcado pelo amplo conhecimento dos recursos e história do meio, pela reimaginação de personagens e suas histórias e pelo rompimento com as amarras da tradição e do passado. Ao mesmo tempo, a libertação de um contexto repressivo (sexualmente determinado ou não) também se firma como um tema constante. Um *corpus* onde a transformação efetiva só se dá no campo das ideias e a arte pode ser entendida como magia. Sendo o artista também um tipo de mago. Por mais radical que seja a declaração de Moore – no caso, a de que é na realidade um mago – o entendimento de sua ideia de magia e da maneira por que esta opera é determinante para a compreensão de sua obra, sendo estes conceitos pervasivos a ela. O mais que se pode dizer é que a magia, na obra de Moore, só pode ser percebida como tal quando se tem consciência dela, quando se entende como o conceito funciona nesse universo estrutural. Como a fé religiosa, a magia existe apenas enquanto se acredita. Mas a consciência de sua presença pode mudar toda a perspectiva da obra.

Os temas e tropos comuns e pervasivos na produção do autor – identificados neste artigo – foram, recapitulando: a) a reimaginação de personagens e suas histórias; b) a presença de personagens femininos fortes e independentes, lutando contra (e em geral superando) um contexto repressivo; c) a visão historiográfica, em que a História é também uma interpretação, que influi na concepção do mundo real; d) a ligação das obras com a realidade; e) a necessidade de uma mudança interior para que qualquer mudança exterior seja significativa, ou seja, a ideia de que qualquer mudança se dá primeira (e às vezes exclusivamente) no campo das ideias, estando essa qualidade pervasiva provavelmente relacionada à ideia de Moore a respeito de magia; f) uso consciente e deliberado de recursos específicos dos quadrinhos (lay-outs, arte, composições, etc.); g) consciência e emprego da tradição, tanto sob a forma de técnicas quanto de referências. E, finalmente, h) humor e ironia encontrados também como qualidades pervasivas na obra do autor, muitas vezes de forma escrachada, mas também disfarçados, como comentários metalinguísticos ou inserções da *persona* do autor nas histórias.

## REFERÊNCIAS

- BERLATSKY, Eric (ed.). *Alan Moore: Conversations*. Mississippi: University Press of Mississippi, 2012. 5873 locations. E-book em formato Kindle, disponível no site Amazon.com. Último acesso em 03/05/2014.
- CARNEY, Sean. The Tides of History: Alan Moore's Historiographic Vision. *.ImageText: Interdisciplinary Comics Studies*. v. 2, ed. 2, 2006. Dept de Inglês da Universidade da Flórida. Documento em: <[http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v2\\_2/carney/](http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v2_2/carney/)>. Acesso em: 15/08/2017.
- KHOURY, George *et al.* *The Extraordinary Works of Alan Moore*. Raleigh: TwoMorrows Publishing, 2003. 224p.
- KOESTLER, Arthur. *Jano*. São Paulo: Ed. Melhoramentos, 1981.
- LIDDO, Annalisa Di. *Alan Moore: Comics as Performance, Fiction as Scalpel*. Jackson: University Press of Mississippi, 2009. 211p.
- MOORE, Alan *et al.* *Promethea #01 - #32*. La Jolla: America's Best Comics, 1999-2005.
- \_\_\_\_\_ *et al.* *Saga of the Swamp Thing Vol. #01-#06 (TPB)*. New York: DC Comics, 2009-2011.
- \_\_\_\_\_ *et al.* *Supreme, the Story of the Year (TPB)*. New York: Checker Book Publishing Group, 2002. 332p.
- \_\_\_\_\_ *et al.* *The Complete Miracleman (TPB)*. Staten Island: Eclipse, 1990.
- \_\_\_\_\_ *et al.* *Watchmen Absolute Edition (TPB)*. New York: DC Comics, 2005.
- \_\_\_\_\_. *Writing for Comics*. Urbana, Illinois: Avatar Press, 2003.
- \_\_\_\_\_; CAMPBELL, Eddie. *From Hell*. Paddington: Edie Campbell Books, 2000.
- \_\_\_\_\_; GEBBIE, Melinda. *Lost Girls, Vols. #01 - #03*. Atlanta: Top Shelf Publishing, 2006.
- \_\_\_\_\_; LLOYD, David. *V for Vendetta (TPB)*. New York: Vertigo, 2008.
- \_\_\_\_\_; PARKHOUSE, Steve. *The Complete Bojeffries Saga*. Northampton: Tundra Publishing LTD., 1992.

- NESS, Sara J. Van. *Watchmen as Literature: A Critical Study of the Graphic Novel*. Jefferson, North Carolina: McFarland Ed., 2010.
- PARKIN, Lance. *Magic Words: The Extraordinary Life of Alan Moore*. London: Aurum Pres Ltd., 2013.
- SAMOSATA, Lucian. Alexander, the Oracle-Monger. In: \_\_\_\_\_, *The Works of Lucian of Samosata, Vol. 2*. Translated by H. W. Fowler and F. G. Fowler. Sem data. Disponível em: <<http://www.gutenberg.org/ebooks/6585>>. Acesso em 19/08/2016.
- THE MINDSCAPE OF ALAN MOORE. Dez Vylenz (Director). UK: The Disinformation Studio. 2008. Documentário (78 min). Coleção com 2 DVDs.
- THE MINDSCAPE of Alan Moore. Direção: Dez Vylen. Escrito por: Dez Vylenz, Moritz Winkler. Distribuição: Shadowsnake Films. Duração: 78 min. 2003.
- VIDAL, Leonardo Poglia. *Quis Evaluates Ipsos Watchmen? Watchmen and Narrative Theory*. 2014. 331f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Instituto de Letras, UFRGS, Porto Alegre, RS.
- WOLK, Douglas. *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean*. Cambridge, Da Capo Press, 2007. 405p.