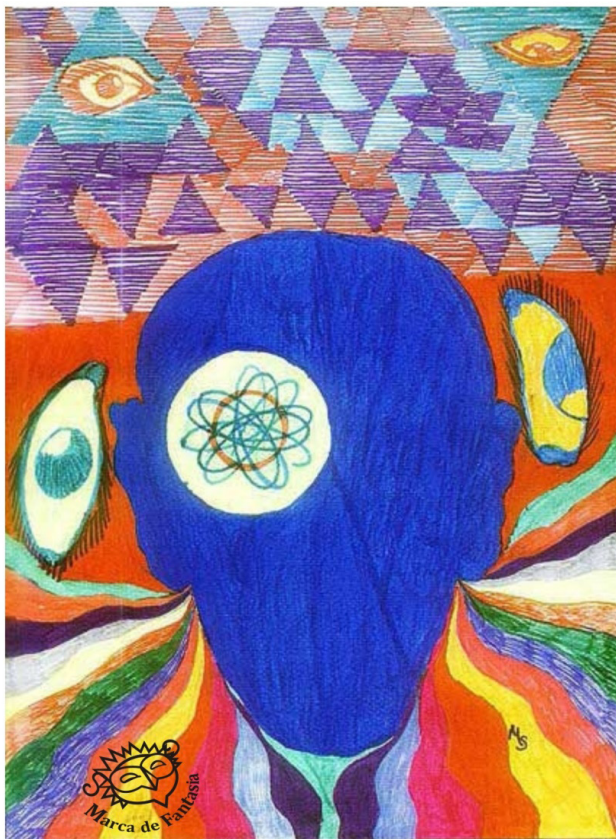


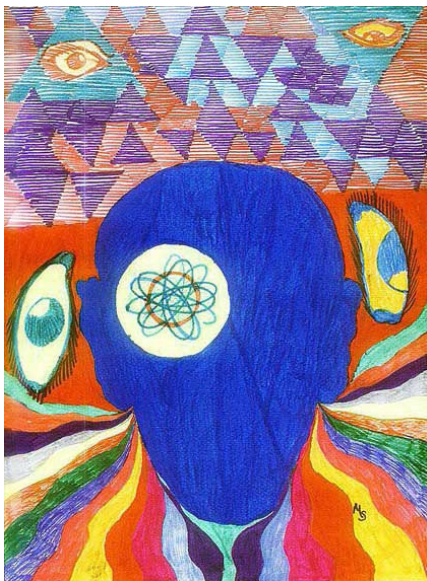
Márcio Salerno

O CINEMATográfico, O PÓS-MODERNO E O MÁGICO NO MUNDO DOS QUADRINHOS



Márcio Salerno

O cinematográfico, o pós-moderno e o mágico no mundo dos quadrinhos



João Pessoa, PB - 2014

O cinematográfico, o pós-moderno e o mágico no mundo dos quadrinhos

Márcio Salerno

Série Quiosque, 33
2014 - 3ª edição

SI63c Salerno, Márcio.

O cinematográfico, o pós-moderno e o mágico
no mundo dos quadrinhos. 3a ed. / Márcio Sal-
erno. - Paraíba (João Pessoa): Marca de Fantasia,
2014.

76p. (Série Quiosque, 33)
ISBN 978-85-67732-11-4

1. História em Quadrinhos. 2. Comunicação de
massa. I. Título.

CDU: 741.5



Marca de Fantasia

Rua Maria Elizabeth, 87/407
Paraíba (João Pessoa), PB. 58045-180
www.marcadefantasia.com
marcadefantasia@gmail.com

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia - CNPJ 19391836/0001-92 e um projeto de extensão do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB

Diretor/editor: Henrique Magalhães

Conselho Editorial:

Edgar Franco - Pós-Graduação em Cultura Visual (FAV/UFG)
Edgard Guimarães - Instituto Tecnológico da Aeronáutica (ITA/SP)
Marcos Nicolau - Pós-Graduação em Comunicação da UFPB
Paulo Ramos - Mestrado em Letras (UNIFESP)
Roberto Elísio dos Santos - Mestrado em Comunicação da USCS/SP

Ilustrações de Márcio Salerno

Editoração: H. Magalhães

Para

MIRIAM

com amor,
respeito e
admiração

Sumário

Introdução - 7

Capítulo 1 - 15

A retomada do 'morcego' soturno e violento

Capítulo 2 - 33

Em meio a um circo pós-moderno

Capítulo 3 - 50

O mago dos quadrinhos e o monstro verde e repelente

Epílogo - 71

Autor - 74



Introdução

Relegadas pela maioria dos adultos como diversão “jeca”, ou seja, que se abandona após determinada fase da adolescência, as histórias em quadrinhos costumam ser postas de lado como uma bobagem chamada “gibi”, que se lê e joga fora, isso quando alguém se dá ao trabalho de ler, bem entendido.

Na Europa e no Japão as coisas são diferentes e os quadrinhos são vistos como forma de arte ou, então, como um meio tão bom quanto um livro para se contar alguma coisa. Até em manuais de trabalho os japoneses aplicam a arte do “mangá”, que é como as HQs são conhecidas lá.

No Velho Mundo, principalmente em países como França, Espanha, Itália e Bélgica, os quadrinhos há muito alcançaram *status* de obras de arte. Artistas como Moebius, Philippe Druillet, Enki Bilal e roteiristas como Jean-Pierre Dionnet e o cineasta chileno Alejandro Jodorowsky, são nomes conhecidos internacionalmente.

O universo dos quadrinhos foi uma das principais influências de um dos maiores cineastas italianos, Federico Felli-

ni, tendo sido lançada no Brasil sua *Viagem a Tulum*, um roteiro não filmado que encontrou o artista ideal na figura de outro italiano, o desenhista Milo Manara. Infelizmente, esta foi uma das raras vezes em que quadrinhos europeus chegaram às nossas bancas, a preços populares. Para o bem ou para o mal (mais para este último), elas estão mesmo infestadas de HQs americanas, mercado que tomou conta dos corações e mentes dos fãs de quadrinhos no Brasil. Os álbuns produzidos no Velho Continente são luxuosos e reproduzi-los aqui sai muito caro. Ou, pelo menos, é o que nos dizem. Mas sabemos que o buraco é mais embaixo...

O grande problema, entretanto, não é o fato de uma obra sair cara ou não. É a constatação de que, infelizmente, o mercado brasileiro não absorve bem nem a literatura em geral, quanto mais o universo dos quadrinhos.

Tudo isso, apesar do *boom* de 1986, quando a Editora Abril lançou por aqui *Batman – O cavaleiro das trevas*, tradução do original *Batman – The dark knight returns*, do americano Frank Miller, com arte-finalização do alemão Klaus Janson e colorização de Lynn Varley, que foi casada com Miller, um certo tempo. Depois da volta do “Cavaleiro das Trevas”, um personagem cinquentão e soturno, quadrinhos de autor viraram moda também nos EUA, mas a década de 90 e de 2000 viu uma “esfriada” geral nesta catego-

ria. De repente, todo mundo queria pegar um super-herói qualquer e transformá-lo em um ser cheio de problemas psicológicos, o que acabou fazendo com que a tendência se esvaziasse.

De qualquer maneira, *Batman – The dark knigt returns* foi um divisor de águas na história das HQs americanas e inaugurou as edições de luxo que, logo depois, viraram moda em grandes editoras como DC Comics e Marvel, mais algumas outras como Image, Dark Horse etc.

No Brasil, como sempre, o grande impacto da retomada das HQs veio mesmo dos EUA e não da Europa. Se eles controlam nosso mercado cinematográfico, porque não controlariam uma mina de ouro como as HQs? Assim, os “quadrinhos adultos” se tornaram condição *sine qua non* por aqui também. Era comum a gente entrar nos vagões do metrô de São Paulo lá pelos idos de 1986, 87, 88 e encontrar um bocado de universitários degustando a mais recente *graphic novel* que a Abril ou a Globo tivessem acabado de lançar no mercado.

Não demorou muito, as *graphic novels*, quadrinhos de luxo, com roteiro e desenhos muito bem elaborados, acabaram saindo de cartaz inclusive lá fora. Motivo: eram muito caras e não davam o retorno esperado. Na época em que elas estavam na moda, a Abril e Globo lançaram obras

interessantes no Brasil, inclusive uma edição muito curiosa: o Surfista Prateado com roteiro de Stan Lee e arte de ninguém menos que Moebius que, infelizmente, faleceu em 2013. E alguns trabalhos europeus, da Espanha principalmente, o que serviu para apresentar ao aficionado brasileiro vários excelentes artistas daquele país, dos quais muito pouca gente já havia ouvido falar. E, nesse particular, a revista *Animal* deixou saudades.

Tudo isso “se perdeu no tempo... hora de morrer”, repetindo as últimas palavras de Roy Batty, o replicante vivido por Rutger Hauer em *Blade Runner*. A moda passou, os universitários perderam o interesse, as editoras passaram a lançar somente aquilo que dá retorno certo, ou seja, *Batman*, *Super-Homem* etc., e os grandes títulos que não foram lançados aqui na época do *boom*, ficaram lá para trás, mesmo. Até a Abril, que retinha a fatia maior do bolo das HQs no país desde os anos 70, jogou a toalha e abandonou os super-heróis ao limbo.

O pior de tudo, como sempre, foi que nem mesmo na hora do *boom* os quadrinhos conseguiram alcançar os corações e mentes da maioria dos brasileiros, o que é uma pena. Não dizemos isso apenas porque somos quadrinistas e apaixonados pela arte, mas porque as histórias em qua-

drinhos, de fato, são uma forma de entretenimento tão boa quanto o cinema, a televisão e os livros.

Este ensaio foi escrito no início da década de 2000 e lançado às nossas próprias expensas. Agora, ele volta à luz, graças ao trabalho do editor Henrique Magalhães, da Marca de Fantasia, que releu o trabalho e se interessou em lançá-lo através de sua editora. A pretensão não é fazer um apanhado geral daquilo que de melhor foi lançado no Brasil por ocasião do *boom*, mas se debruçar sobre a obra de três roteiristas em particular, cujas obras foram muito importantes para a futura definição daquilo que viria a ser reconhecido no futuro das HQs americanas como “quadrinhos adultos”. Um é americano e, além de roteirista, é também desenhista. O outro escocês e o terceiro, britânico.

Frank Miller, o americano, deu o chute inicial com o já citado *Batman – The dark knight returns*. Após fazer uma das melhores histórias do Batman, claro, ele “pisou na bola” e trouxe à luz, *A Volta do Cavaleiro das Trevas*, uma série em três edições cheia de pretensão, mas pavorosa em sua concepção. Aliás, vergonhosa, mesmo. Não foi à toa que a divisão de quadrinhos da Editora Abril jogou a toalha logo após lançá-la por aqui, em 2002. Antes de Miller inovar e, depois, dar para trás, entretanto, o britânico Alan Moore já quebrara várias barreiras com sua versão para *Swamp*

Thing (O Monstro do Pântano), criação original de Len Wein e Berni Wrightson. Pouco depois, o escocês Grant Morrison pegaria todas estas tendências e lhes daria um toque dadaísta e surreal, com títulos como *Doom Patrol* (*A patrulha do destino*) e *Animal Man* (*Homem-Animal*).

Todos estes personagens podem soar, e parecer fisicamente, apenas como super-heróis destinados a fazer a alegria das crianças e adolescentes até 15, 16, 17 anos para, logo depois, serem esquecidos. Mas a coisa não era bem por aí.

Nas mãos desse pessoal, Batman, Miracleman, Ronin, o Coringa, Duas Caras, gente que os quadrinistas sempre conheceram muito bem, provaram que eram poços de insegurança muito mais profundos do que supunham os leitores de HQs. Uma insegurança que se faz presente em nenhum outro lugar que não nosso próprio eu interior.

Antes de continuar, agora, mais de 10 anos após a elaboração original deste ensaio, percebemos que nós mesmos estamos vendo tudo isso com olhos bem mais críticos, por mais que admirássemos o trabalho destes três quadrinistas, e o de muitos outros. Velhice? Sem dúvida, mas uma dose gigantesca de decepção com o mundo e com as pessoas também tem um peso bastante grande na nossa “visão de raios X”, no que diz respeito aos quadrinhos. Esta decepção, aparentemente, também afetou bastante um de

nossos enfocados, apesar de os outros dois (pelo menos, é o que parece) estarem navegando bem nas águas das HQs modernas. Sinal dos tempos, e que tempos! (*Ó tempus... Ó mores!*).



Capítulo I

A retomada do ‘morcego’ sombrio e violento

De meados da década de 60 em diante, em especial depois que a série de TV Batman, estrelada por Adam West como o Homem-Morcego e Burt Ward como, o menino prodígio, ninguém poderia acreditar que aquele personagem *camp*, dançando ao som de música *pop* em uma *boite* e enfrentando inimigos tão *camp* quanto, como o Coringa, a Mulher Gato, o Pinguim e o Charada, sem contar outros como o Cabeça de Ovo e o Rei Tut, poderia voltar a ter o *status* de personagem sombrio, violento e, principalmente, solitário dos dias em que o desenhista Bob Kane o criou, lá pelos idos de 1939.

No final dos anos 60, depois que o seriado foi cancelado, em 1968, a DC Comics bem que tentou retomar um Batman mais adulto, e conseguiu marcar um tento importante quando o roteirista Dennis O’Neil e o desenhista Neal Adams passaram a se dedicar ao morcego. Mesmo assim, isto não foi o suficiente para devolver a ele os ares que tinha

naqueles áureos tempos, uma vez que o seriado, mesmo cancelado, continuava sendo reprisado, como ainda o é, conquistando novos fãs sempre que isso acontece. Mesmo no Brasil quem acompanha a história da televisão sabe do que a gente está falando.

Em 1986, de repente, tudo mudou. Vinda não se sabe de onde nem com qual propósito, surgiu no mercado americano de quadrinhos uma mini-série em quatro partes, em formato *prestige* (com capa especial e papel bem melhor do que o comumente usado para histórias em quadrinhos), chamada *Batman – The dark knight returns*, assinada por um certo Frank Miller, tendo como personagem principal ninguém menos que *Batman*, aquele mesmo personagem que, nas telinhas de TV, fazia todo mundo rir.

Na verdade, sabe-se muito bem de onde ela veio. Miller foi assistente tanto de O’Neil quanto de Adams, nos anos 70, quer dizer, a indústria já tinha ele em mira desde tenra idade. Quando lhe disserem que, nos EUA, o pessoal tem um golpe de sorte e sobe na vida, não acredite. O que eles têm mesmo são as “costas quentes”. Na época, o lançamento mereceu reportagens especiais da maioria dos grandes jornais americanos, como o *New York Times*, bem como de alternativos como o *Village Voice*, isto para nos atermos apenas à região de Nova York. Os jornais brasileiros tam-

bém não ficaram de fora e o outrora sisudo *Estado de São Paulo* que, em 1986, tinha acabado de inaugurar seu *Caderno 2*, voltado para um público jovem e mais alternativo, dedicou uma página inteira ao lançamento, reproduzindo o desenho de um Batman gordo e cheio de cicatrizes no rosto (bem, nas partes do rosto que a máscara permitia ver), um personagem que se assemelhava bem mais a um demônio do que a um herói *camp*.

Em pouco tempo, boa parte da *intelligentzia* tupiniquim começou a caçar a mini-série em livrarias especializadas em livros importados, mas quem é que estava preocupado em importar histórias em quadrinhos naquela altura do campeonato?

Mesmo assim, não demorou muito e, em maio de 1987, eis que a Editora Abril que, na época, detinha os direitos da maioria dos personagens da DC Comics no Brasil, se encarregou de lançar por aqui *Batman – O cavaleiro das trevas*, a tradução oficial do título. Claro, com capas diferentes e uma produção bem menos luxuosa que a americana, mas, até aí, o fato é que o maior divisor de águas da história do quadrinho americano chegava às nossas ávidas mãos, finalmente.

E o que havia de diferente no *Batman* revisto por Frank Miller? Bem, nada se você levar em consideração que o alter-ego do “morcego” ainda era o milionário Bruce Way-

ne e que aqueles velhos personagens da *Gotham City* dos dias de Bob Kane, como o Coringa, o Duas Caras, a Mulher Gato, o comissário Gordon, ainda estavam lá.

Este, entretanto, era o único ponto de contato entre o *Batman* de antes e o que Frank Miller nos apresentava com aquela mini-série inusitada. Para começar, Bruce Wayne tinha 55 anos de idade e, há dez, tinha abandonado a vida de “salvador da pátria” dos pobres desvalidos de Gotham City. Agora, ele era um milionário aposentado, que se dedicava a corridas de automóveis e, às noites, costumava se encontrar para beber com o comissário Gordon, que estava se preparando para a aposentadoria definitiva da polícia de Gotham City. E que, àquela altura do campeonato, já conhecia a identidade secreta do amigo.

Só que esta tranquilidade em que o milionário vive, com bigodes brancos e tudo, é apenas aparente. Suas noites continuam a ser assombradas pelo fantasma da morte dos pais, fato decisivo para que o garoto Bruce Wayne, então um menino de oito anos, resolvesse dedicar a vida ao combate ao crime.

A escalada enlouquecida da violência em uma Gotham City às portas de um novo século também não contribuía em nada para que a consciência de Wayne ficasse tranquila. O fato de uma gangue mutante, jovens punks comandados

por um líder insano, estar tornando a vida dos cidadãos de Gotham um inferno também não.

Uma noite, Wayne decide voltar a pé para casa e é abordado por dois membros da gangue, que acabam se assustando com o tamanho do homem e saem de perto. Mais tarde, Wayne liga a televisão e descobre que o filme da madrugada é justamente o *Zorro* dos anos 30, estrelado por Douglas Fairbanks, justamente o filme que seus pais o tinham levado para assistir na noite em que foram mortos.

Mais tarde ainda, durante a madrugada, o mordomo Alfred acorda com um barulho estranho e encontra o patrão debaixo do chuveiro. Quando ele sai, Alfred percebe que o bigode não está mais lá, para espanto do próprio Bruce Wayne, que não se lembrava de tê-lo raspado.

Quando o milionário vai finalmente para a cama e tenta dormir, aí é que a coisa fica feia, mesmo! Ele sonha com o assassinato dos pais, numa sequência cinematograficamente desenhada por Miller, que seria copiada à exaustão em futuras mini-séries com o personagem mas que, aqui, funciona às mil maravilhas.

E aí, não dá outra! O homem-morcego sai madrugada afora, caçando malfeitores, como fizera no passado, deixando muita gente de cabelo em pé, desde o comissário

Gordon até o Super-Homem, personagem que tem papel importante nesta mini-série.

Apesar da propaganda massiva, muita gente não compreendeu bem *O cavaleiro das trevas*. Muitos, por exemplo, não reconheceram a Mulher Gato na pele de uma gorda e envelhecida dona de bordel, aqui referida apenas como Selina Kyle, o alter-ego da vilã, eterna apaixonada pelo Batman. E o Coringa nunca foi tão *gay*, até o surgimento do especial *Arkham Asylum*, na década seguinte, pelas mãos de Grant Morrison, de quem falaremos mais à frente.

Frank Miller não fez nenhuma bruxaria com o personagem. Ele apenas foi procurado pelo *staff* da DC Comics que, à época, percebeu que quadrinhos adultos, como o Monstro do Pântano, estavam começando a conquistar um rico filão de leitores não juvenis, portanto, por que não dar um novo alento a velhos heróis? Claro que, não demorou muito, tudo isso acabou azedando na procura por mais e mais dólares, mas não é o que interessa aqui.

Miller, um apaixonado por quadrinhos desde garoto, bem como por cinema e literatura, nada mais fez que adaptar essas coisas e fazer uma releitura das mesmas no universo das HQs. É por isso que o *Cavaleiro das trevas* tem sequências que alternam o preto e branco e as cores, com tomadas que lembram longos planos utilizados pela sétima

arte, em especial nos filmes *noir* da década de 40, referência básica em obras posteriores de Miller, como a série *Sin City*, que ele produziu para a Dark Horse Comics.

A linguagem utilizada pelo roteirista/desenhista lembrava muito as *pulp fictions* de autores como Jim Thompson e o estilo cinematográfico foi comparado por alguns críticos ao trabalho de Martin Scorsese nos filmes *Taxi Driver* e *Mean Streets*. E, apesar do que a maioria dos desinformados a respeito dos quadrinhos pensava, Miller não acabara de surgir no mercado com aquele trabalho em especial. Ele já era conhecido pelos quadrinhófilos desde a época em que trabalhava em *Daredevil* (*Demolidor*, no Brasil) para a Marvel Comics.

Começos humildes

Nascido em 1957 em uma cidadezinha chamada Olmie, no distrito americano de Maryland, foi em Vermont, um pouco mais tarde, que Frank Miller desenvolveria sua paixão pelos *comics*, os *pulps* e o cinema.

No início dos anos 70, já trabalhando como desenhista assistente, tendo produzido alguns episódios de *Twilight Zone* (o popular seriado dos anos 50, que no Brasil se chamou *Além da imaginação*) para a Gold Comics, Miller se

viu cooptado pela Marvel para desenhar dois episódios do Homem-Aranha na revista *Peter Parker* números 27 e 28.

Por acaso, estes dois números contavam com a participação especial do Demolidor, cuja revista em série, na época, era roteirizada por Roger Stern e desenhada pelo veterano Gene Colan que, pouco depois, percebendo que o título não vendia nada bem e estava a ponto de ser cancelado, resolveu abandoná-lo.

Sabedor do fato, Miller pediu o lugar ao editor-chefe da editora na época, Jim Shooter. E conseguiu. A princípio, o desenhista trabalhou com Stern mas, a pouco e pouco, seu estilo cinematográfico começou a chamar a atenção tanto dos editores quanto dos leitores. Em algumas sequências, diálogos e recordatórios eram desnecessários, uma vez que a movimentação dos personagens dizia tudo que tinha de ser dito.

Não que isso fosse novidade nos quadrinhos. Na década de 40, Will Eisner já fazia isso com o *Spirit*, mas o fato de Miller estar dando uma roupagem nova a velhos e batidos personagens acabou fazendo com que, em pouco tempo, estivesse também escrevendo as revistas do Demolidor. Que, a partir dele, saiu do limbo e começou a vender muito bem, sendo salva do cancelamento.

O título serviu como um grande laboratório para Frank Miller. Nas páginas do Demolidor, cuja fase com Miller à

frente foi publicada no Brasil pela Abril entre 1981 e 83, depois aparecendo esporadicamente em especiais da editora, o desenhista começou a trabalhar com a arquitetura de Nova York, o *background* à frente do qual o herói cego se movimentava.

Em seu período à frente da revista, Miller foi responsável por uma polêmica tão grande quanto a que o roteirista Roy Thomas e o desenhista Gil Kane enfrentaram em 1971, quando decidiram que a então namorada do Homem-Aranha, Gwen Stacy, deveria morrer nas mãos do Duende Verde.

É que Frank Miller criou uma personagem feminina chamada Elektra Natchios, tão linda quanto mortífera, uma assassina mercenária que o alter-ego do Demolidor, o advogado Matt Murdock, tinha conhecido nos tempos de faculdade. Ela acaba sendo morta pelo Mercenário (*Bull's Eye*, no original), um antigo inimigo do herói, fato que deixou muitos leitores descontentes. Elektra voltaria mais tarde, pelas mãos do próprio Miller e de outros roteiristas, mas isto também não importa para o que este trabalho se propõe.

No início da década de 80, Frank Miller já tinha feito tudo o que podia com o Demolidor. Era hora de alçar voos maiores.

A estética do *mangá*

Em 1983, via *DC Comics*, Frank Miller lançou uma mini-série em seis partes chamada *Ronin* que, caso a mídia não estivesse tratando as histórias em quadrinhos com tanto desdém naqueles dias, também teria sido um divisor de águas.

Foi, provavelmente, a primeira vez em que a grande maioria dos leitores de HQs americanos teve contato com os princípios do *mangá*, que é o nome pelos quais são conhecidos os quadrinhos feitos no Japão. Lá, ainda mais do que na Europa, onde, muito antes das edições de luxo americanas, as *bandes dessinées* francesas, bem como os quadrinhos belgas, espanhóis e italianos, eram material luxuoso, os quadrinhos servem para tudo, desde histórias infantis até manuais de trabalho em grandes companhias.

Frank Miller, mais tarde, confessaria que era mesmo apaixonado por alguns *mangás*, entre eles o *Kazure Okami* (*Lone Wolf* nos EUA, *Lobo Solitário*, no Brasil), um samurai sem mestre que vaga pelo Japão medieval, vendendo sua espada para quem pagar mais.

Quem ler com atenção as páginas de *Ronin* vai perceber a homenagem de Miller aos criadores do personagem na pele dos Srs. Koike e Kojima, dois japoneses que visi-

tam uma mega-corporação em meio a uma Nova York do futuro, destruída pela guerra nuclear. Tratam-se do roteirista Kazuo Koike e do desenhista Goseki Kojima, a quem os brasileiros também puderam conhecer em meados dos anos 80, quando a Cedibra lançou *Lobo Solitário* por aqui. As capas dos dez primeiros números foram desenhadas por ninguém menos que Frank Miller, então, já um *superstar* dos quadrinhos.

À época de *Ronin*, que os brasileiros só conheceram em 1988, quase ninguém sabia o que eram os *mangás* no Ocidente, à exceção dos desenhos animados japoneses que passavam na televisão. Portanto, o título deve ter causado bastante surpresa justamente pela falta de referências de um público que não compreendia o código de honra dos samurais. E *Ronin*, até hoje, é uma das obras mais complexas de Frank Miller.

O roteiro mistura samurais e demônios japoneses do século 11 com a alta tecnologia do século 21, tudo isso permeado pela mente de um *freak* chamado Billy, que nasceu sem braços nem pernas, mas tem uma grande atividade mental, capaz de mover objetos à distância e construir (e destruir!) coisas com a força do pensamento.

Claro que isso não passa despercebido a uma mega-corporação que controla a cidade depois da hecatombe nu-

clear e que pretende estender seus tentáculos para todo o mundo. Um supercomputador, protótipo da *Matrix* daquele filme dos irmãos Wachowski, com Keanu Reeves e Laurence Fishburne, planeja tomar o poder das mãos dos homens (como *Hal 9000* queria fazer no filme *2001 – Uma odisséia no espaço*, de Stanley Kubrick), usando Billy como bucha de canhão. Só que o *freak* não está tão indefeso assim, como o supercomputador vai perceber ao correr da trama.

Em *Ronin* (que, no Japão medieval, era o nome que se dava a um samurai sem mestre), Miller aperfeiçoou ainda mais o *approach* cinematográfico em seus desenhos. Há uma determinada sequência no livro quatro, em que o samurai desce nos subterrâneos de Nova York para salvar a mulher que ama das mãos de um bando de mutantes que sobreviviam lá embaixo, que é um primor visual, em especial para quem nunca tinha visto um *mangá* na vida.

Lançado no Brasil, também em seis partes, em 1988, *Ronin* foi relançado depois em uma única edição especial, hoje difícil de ser encontrada, mesmo nos sebos, as livrarias especializadas em livros e revistas antigas. Quem tiver oportunidade de conferir, portanto, faça isso e comprove. Se achar algum velho número do *Lobo Solitário* também, não deixe de conhecer.

De Batman a Robocop, de Gotham City a Sin City

Enquanto personagens como Batman recebiam um novo alento e o nome Frank Miller alcançava os píncaros da glória, o *show business* em geral estava de olho no mundo dos quadrinhos.

Em 1987, o mundo cinematográfico foi surpreendido com a chegada de *Robocop*, um filme de ficção científica ultraviolento, dirigido pelo holandês Paul Verhoeven e estrelado por Peter Weller.

O personagem, um ser biônico, meio homem, meio máquina, tem um visual bastante parecido com o dos super-heróis dos quadrinhos e o capacete lembra ninguém menos que o Batman, claro. Haveria algum eco da obra de Miller ali?

Sem dúvida. Sem Verhoeven envolvido, desta vez dirigido por Irvin Kershner, *Robocop 2* chegava em 1990 catapultado pelo nome de Frank Miller como roteirista. Todo mundo esperava alguma coisa parecida com *Ronin* ou *O cavaleiro das trevas* mas, aqui, alguma coisa não deu certo.

Muito inferior ao original, *Robocop 2* acabou sendo relegado até pelos fãs mais radicais de Miller, que acreditavam que ele repetiria o que fez no mundo dos quadrinhos na tela grande. Ledo engano. Com *Robocop 3*, outro fias-

co monumental, e sem Peter Weller à frente do elenco, a carreira de Miller como roteirista de Hollywood parecia ter ido mesmo para o espaço. Só parecia. Alguns anos depois, ele ressurgiria como diretor de filmes como *Sin City* e *The Spirit*, sem contar adaptações de outros trabalhos, como *300* e o filme *Demolidor*, cujo roteiro emprestou muito das estórias do personagem, da época de Miller.

O trabalho de Miller teve outros ecos no cinema, mesmo que ele não estivesse diretamente envolvido. Em 1989, comemorando os 50 anos do personagem, Tim Burton dirigiu *Batman*, que trazia Michael Keaton como o homem-morcego e ninguém menos que Jack Nicholson como um ensandecido Coringa. O filme teve uma sequência excelente, *Batman – O retorno*, também dirigido por Burton e com Keaton à frente, com o personagem enfrentando o Pinguim e a Mulher Gato em meio a uma Gotham City sombria, com clima emprestado dos filmes expressionistas alemães, como *Metrópolis* e *O gabinete do Dr. Caligari*. Seguiram-se mais dois filmes, só que muito inferiores, que têm mais a ver com a série *camp* dos anos 60, ambos dirigidos por Joel Schumacher. As coisas melhoraram na década de 2000, com a trilogia que Christopher Nolan dedicou ao personagem. Nela, é possível detectar muitos ecos do trabalho de Miller com o “morcegão”.

O roteirista e desenhista voltou a fazer aquilo que sabe, ou seja, quadrinhos. Entre seus melhores trabalhos depois de *Ronin* e *O cavaleiro das trevas* pode-se destacar, ainda para grandes editoras, como a Marvel, *Elektra Lives*, uma *graphic novel* especial com a trágica personagem e *Daredevil – Man without fear*, com roteiro dele e desenhos do grande John Romita, Jr.

Antes disso, Miller também escreveu, para o lápis de David Mazuchelli, outra mini-série dentro da série do Demolidor americana chamada *A queda de Murdock*, onde o personagem principal não é o “homem sem medo”, mas seu alter-ego, o advogado cego Matt Murdock. Também com Mazuchelli, ele escreveu *Batman – Year one* para a DC.

Deve-se destacar também a *graphic novel Love & War*, também com o Demolidor, com desenhos de Bill Sienkiewicz, outra “fera” dos quadrinhos americanos. E *Elektra Assassina*, um trabalho um tanto quanto grandiloquente e absurdo demais, também unindo Miller e Sienkiewicz.

Todo este material foi lançado no Brasil, alguns inclusive relançados. No final da década de 90, a Editora Globo colocou em nosso mercado dois números especiais colecionando a série *Sin City*, que Miller escreveu e desenhou para a Dark Horse Comics, em preto e branco, um meio onde ele se sai, autoconfessadamente, melhor. A Abril e a Globo não

trabalham mais com quadrinhos, mas a Panini Comics, atual detentora dos direitos da Marvel e da DC, relançaram muitas coisas dessa época.

Sin City é um trabalho violentíssimo, com material que lembra muito a literatura *pulp*, coisa que ele não poderia ter feito nem com a Marvel nem com a DC, as duas maiores editoras americanas, que seguem o Código de Ética à risca.

Um último toque se faz necessário. Desde que aceitou escrever o roteiro de *Robocop II*, que lhe rendeu um bocado de “grana”, Miller parece ter ficado meio preguiçoso, para não dizer relapso, com as HQs que fez depois.

A prova de sua decadência é *O Cavaleiro das Trevas II*, último trabalho em série em quadrinhos de luxo que a Abril lançou no país. Em oposição total ao *Dark Knight Returns*, este trabalho é, para tornarmos tudo bem simples, vergonhoso! Aliás, aproveitando a oportunidade de ver este livro relançado, é bom eu especificar aqui que, no momento em que acrescento estas linhas, sou um *old timer* de quase 60 anos. Quer dizer, já tenho estrada suficiente para olhar para trás e ver tudo isso com olhares bem mais críticos.

Frank Miller, para mim, já não é um herói que revolucionou os quadrinhos. Sinceramente, antes dele, e sem alcançar sua fama, sucesso e dinheiro, pelo menos em muitos casos, e só para nos atermos aos quadrinhos americanos,

dá para citar Ray Moore, Bernie Krigstein, Harold Foster, Alex Raymond, o próprio Will Eisner que, desse pessoal da Era de Ouro, foi o que se deu melhor na indústria, e vários outros artistas dos quadrinhos. Portanto, ele teve oportunidade de conhecer todo esse pessoal e se inspirar neles para escrever seus roteiros e basear seus desenhos. Pelo menos, essa é a minha opinião.

Hoje já separado da colorista Lynn Varley, que trabalhou com ele em vários de seus mais importantes trabalhos, Miller virou uma figura meio “Urtigão”. Suas obras mais recentes têm um que de reacionário e direitista, lembrando um pouco o que aconteceu nos EUA na época do McCartismo. Ele criticou um bocado o pessoal do *Occupy Wall Street*, em 2011, classificando-os como idiotas, que só estavam fazendo com que o mundo árabe risse da América do Norte. Isso rendeu algumas trocas de farpas entre Miller e Alan Moore, outro de nossos enfocados. Ainda mais que, tanto no *Occupy* quanto em qualquer outro movimento reivindicatório espalhado pelo mundo, Brasil inclusive (aliás, inclusive à beça!) máscaras de Guy Fawkes, o personagem que inspirou a ação de *V de Vingança*, de Moore, eram um *must*.

Um de seus últimos trabalhos para os quadrinhos, *Holy Terror*, foi visto como nada mais que uma propaganda anti-islâmica e, em 2012, uma secretária executiva dele

entrou com um processo na Justiça, acusando Miller e sua nova namorada, a atriz Kimberly Cox, de tortura mental. Ficar velho, no mundo dos ricos e famosos, parece que é meio problemático, como se vê. A opinião não é só minha: desde a década de 80 para cá, a obra de Miller só vem descendo os degraus, em termos de qualidade. *Sin City* praticamente não tem roteiro, só se destaca pelos desenhos em preto-e-branco. Mas, no quesito “grana” no banco, Frank Miller ainda ganha bastante.

Capítulo 2

Em meio a um circo pós-moderno

As últimas décadas do século 20 foram marcadas por muitos neologismos. Entre os milhares cunhados, pós-moderno, provavelmente, é um dos mais utilizados, sem que, na maioria das vezes, quem lança mão da palavra saiba explicar exatamente qual o seu significado.

Certa vez, assistindo a um programa da série *Conexão Roberto Davila*, tivemos oportunidade de vê-lo entrevistando um jornalista *free lancer*, especializado em cultura, muito famoso, chamado Alan Riding, que já escreveu a respeito do assunto para veículos de imprensa respeitáveis, como o *The New York Times*, fora magazines conceituados de cultura na Europa e Estados Unidos.

Ao final da reportagem, Davila pediu a Riding (que é brasileiro, nasceu no Rio de Janeiro, onde viveu até os 11 anos) que definisse pós-moderno. O “cara” ficou mais perdido que cego em tiroteio e acabou dizendo que “pós-moderno tem a ver com aquela arte que se revolve em ara-

bescos e espirais etc. e tal”, falando de arquitetura gótica, sabe-se lá por que.

Mas, assim como um jornalista experimentado como Alan Riding pode se perder, não é fácil encontrar um sinônimo que defina a palavra pós-moderno a contento. Se a definição é uma visão possível do futuro da humanidade, então Fritz Lang já definiu em 1926, com o filme *Metrópolis*. Filmes mais recentes, como *Matrix*, *13th floor* e *eXistenZ* apenas aprofundam ainda mais um assunto que, na verdade, já estava presente no filme de Lang, na forma de religião e política, dois assuntos que, por definição, jamais deveriam se unir mas que, como todo mundo sabe, já estão unidos (e faturando alto com isso!) faz tempo.

De repente, de meados da década de 80 até o início deste século 21, e ainda deve se estender por muito mais, tudo virou pós-moderno, desde filmes até peças de teatro, desde música até artes plásticas, desde o vestuário até a literatura. O mundo foi, literalmente, afogado por este neologismo em particular.

Claro que o mundo dos quadrinhos não poderia ficar de fora. Embora os fãs desta mídia, no Brasil em especial, provavelmente não tenham percebido quando de seus primeiros trabalhos, um roteirista em particular pegou alguns personagens de HQs que nem sucesso faziam mais nos anos

80, aliás, personagens cuja grande maioria de leitores de super-heróis e similares sequer se lembravam que existiam, e os atirou no oceano da pós-modernidade, abandonando-os à própria sorte. Ou melhor, não a eles, mas aos leitores.

O roteirista é escocês, chama-se Grant Morrison e foi responsável por ótimos trabalhos para a DC Comics americana. Entre suas grandes contribuições para a efêmera das HQs está a *graphic novel Arkham Asylum*, com roteiro dele e desenhos de Dave McKean, lançada no Brasil em 1991 (e relançada mais tarde, tanto pela Abril quanto pela Panini Comics); a mini-série *Gothic*, que Morrison escreveu e o alemão Klaus Janson desenhou para a revista *Batman – Legends of the dark knight* (*Um conto de Batman*, no Brasil), lançada aqui também no início dos anos 90; a mini-série *Kid Eternity*, também resgatando um personagem obscuro, que foi lançada no Brasil pela editora Metal Pesado. E uns e outros títulos, alguns com mais felicidade, outros com menos.

Mas nada, até hoje, superou o trabalho que Morrison fez com personagens como *Animal Man* (*Homem-Animal*, no Brasil) e *Doom Patrol* (*A patrulha do destino*).

Refazer, remodelar, desconstruir

Grant Morrison é inimigo figadal de um outro roteirista importante chamado Alan Moore, sobre quem vamos nos debruçar no próximo capítulo. Moore foi o grande responsável pela renovação de super-heróis típicos dos anos 60, dando a eles uma roupagem mais humana, cheia de conflitos psicológicos. Desde o início, Morrison deixou bem claro que detestava este tipo de coisa. Sabe-se lá se ele detesta mesmo, ou se disse isso apenas para espicaçar Moore. Bem, e daí?

Portanto, quando foi convidado pela DC para dar uma nova roupagem nos personagens acima, na época da invasão inglesa nos quadrinhos americanos, o escocês pegou pesado. Na opinião dele, era preciso rearranjar totalmente não só os personagens, mas todo o universo que os cercava e onde interagiam.

Fazer deles personagens pós-modernos? Levando-se em conta que o termo engloba uma vasta gama de conceitos, pode-se dizer que sim. Assim, em 1989, Grant Morrison passou a escrever os roteiros para a *Doom Patrol*, um bando de super-heróis criados originalmente em 1963 pelo roteirista Arnold Drake, com desenhos do italiano Bruno Premiani e que, nos anos 80, foi ressuscitado pela DC e

entregue ao roteirista Paul Kupperberg, que escreveu as aventuras da nova *Doom Patrol*, quando passou a “bola” para Morrison.

O time lembra personagens da Marvel Comics como *X-Men* e *New Mutants*, um padrão adotado por muitos artistas de quadrinhos americanos, desde que o roteirista Chris Claremont e o desenhista John Byrne redefiniram os *X-Men*, fazendo escola, assim como Stan Lee, Jack Kirby, John Buscema, Steve Ditko e John Romita tinham feito quando a Marvel entrou no mercado, no início da década de 60.

A DC tinha um outro grupo de personagens que seguiam este mesmo padrão, os *New Teen Titans*. Mas *Doom Patrol* não podia ser apontada como legítima representante do padrão Claremont/Byrne de qualidade. Os próprios personagens não permitiam isso, desde os primórdios.

Assim, a revista apresentava ao leitor de quadrinhos, garotos em sua maioria, gente como Cliff Steele, um piloto que, um dia, sofre um acidente, sendo que apenas seu cérebro sobrevive. O cérebro é transplantado para um corpo de robô que lembra o Homem de Lata do filme *O mágico de Oz*, dando origem ao Homem Robô.

Larry Trainor era um piloto de aviões que, um dia, é possuído por uma entidade estranha, cheia de energia, transformando-se assim no Homem Negativo. E Rita Farr,

uma bela estrela de cinema, em uma locação num país estrangeiro é bombardeada por gases estranhos, que lhe conferem a habilidade de crescer e diminuir a seu bel-prazer. E comandando todo mundo, um gênio em cadeira de rodas chamado professor Niles Caulder. Note-se a semelhança com o personagem dos *X-Men*, Dr. Xavier, também mentor intelectual, entre outras coisas, daquele grupo.

Mas as semelhanças param por aí. Quando ressuscitou o grupo nos anos 80, Paul Kupperberg se viu em plena *Invasão*, uma daquelas máxi-séries na linha de *Crise nas infinitas terras*, que se estendeu por todas as revistas de linha da DC. Em conversas com Grant Morrison, que já havia sido escalado para assumir a revista *Doom Patrol*, Kupperberg topou matar alguns personagens em cartaz no título, o que daria a Morrison a oportunidade de retrabalhar conceitos, mais em voga com suas tendências.

Assim, de todos os quatro personagens originais acima mencionados, só Rita Farr permaneceu morta. Cliff Steele e Larry Trainor sobreviveram e estão confinados em hospitais, para se recuperarem. Em meio a tudo isso surge uma mulher chamada Kay Challis que, devido a abusos sexuais quando criança, acabou desenvolvendo 64 personalidades diferentes e é conhecida como Crazy Jane.

Larry Trainor, uma noite, é visitado pela entidade negativa, que acaba fundindo seu corpo com o de uma médica psiquiatra que cuidava de seu caso no hospital onde estava internado, dando origem não ao Homem Negativo, mas a uma entidade díspar, com características masculinas e femininas, chamada Rebis.

E o professor Niles Caulder, claro, está na área, monitorando os personagens e, subrepticamente, convencendo-os a se reagruparem em uma nova *Doom Patrol*, sob os auspícios do governo americano.

O que se seguiu foi uma total reviravolta no mundo dos personagens e no mundo dos quadrinhos em geral. Morrison criou novos inimigos e redefiniu alguns antigos a seu modo. Assim, a Irmandade do Terror acabou se transformando na Irmandade do Dada, seres estranhos que querem transformar o mundo em uma coisa parecida com um amálgama entre um quadro de Max Ernst e um *ready made* de Marcel Duchamp, com todo mundo falando como se estivesse recitando um poema de Tristan Tzara, ou seja, um mundo perfeitamente conectado com o espírito que fez surgir o Dadaísmo na década de 10, uma corrente cultural que se voltava contra as loucuras humanas, que acabaram levando o homem a guerras sem sentido.

Quando começou a assinar os roteiros, a partir do número 20 de *Doom Patrol*, Grant Morrison, que contava com desenhos de Richard Case e arte-final de Carlos Garzón, escreveu uma carta para os leitores (é prática comum nos quadrinhos americanos), explicando onde se inspirara para redefinir e criar os personagens da nova patrulha.

Entre estas influências, ele cita os filmes curta-metragem de um cineasta e marionetista tcheco chamado Jan Svankmajer, responsável também por dois longas muito alucinados, *Alice no país das maravilhas* e *Fausto*, além de um livro escrito por um matemático, Douglas Hofstadter, chamado *Godel, Escher, Bach*, mais a autobiografia de uma mulher vítima de múltipla personalidade, Truddi Chase, chamada *When rabbit howls* (*Quando o coelho uiva*) que, segundo ele, foi fundamental para a criação da personagem Crazy Jane.

No decorrer da saga, Morrison introduziria outros caracteres, como uma menina que tem a capacidade de externalizar tudo aquilo que cria em sua imaginação, poder que, ao final de seu período na revista, vai ser muito importante para o que acontece aos personagens que, depois, foram retomados pela roteirista Rachael Pollack. Esta não só deu continuidade, de forma brilhante, ao trabalho de Morrison, como foi ainda mais experimentalista e inovadora, até o

cancelamento da revista. Inovações até então impensadas para um título comum de histórias em quadrinhos.

No decorrer da saga, Morrison envia a mente de Cliff Steele em uma jornada pelos subterrâneos sombrios da mente de Crazy Jane, tentando encontrar a personalidade verdadeira da moça. A visualização gráfica da fortaleza dela são várias estações de metrô, cada uma em um nível mais baixo que a outra, mais ou menos como os círculos do Inferno descritos por Dante Alighieri em *A divina comédia*.

Quase chegando ao fim de seu papel como roteirista, pouco antes de passar o título para Pollack, Morrison deu um jeito de destruir o corpo do professor Niles Caulder, mas deixar sua cabeça (e o cérebro) ativa, para comandar as aventuras (e desventuras) de seus comandados.

Infelizmente, não é nada fácil encontrar todos os números da saga, mesmo importados, hoje em dia. Entretanto, antes mesmo de aceitar assumir *Doom Patrol*, Grant Morrison já estava quebrando barreiras para a própria DC Comics com *Animal Man*.

Quem sou eu?

Os leitores de quadrinhos que acompanhavam todos os títulos lançados pela Abril no Brasil, no início da década de 90, devem se lembrar de uma revista chamada *DC 2000*, cujo título homenageava um periódico britânico chamado *2000 AD*, para o qual o próprio Grant Morrison escreveu a série *Zenith*.

DC 2000 já desapareceu faz tempo e a Abril já deu adeus aos quadrinhos. Mas os sebos, principalmente nos grandes centros, costumam ter algumas à venda. Se você se interessar, portanto, em conferir outra produção quadrinística para lá de pós-moderna assinada pelo senhor Morrison, saiba que a partir do número três o título passou a publicar as aventuras do Homem-Animal.

Novamente trabalhando com um personagem obscuro, cujas histórias, nos anos 60, serviam apenas para tapar buracos em alguns títulos, Morrison redefiniu a vida de Buddy Baker, o alter-ego do Homem-Animal e o transformou no primeiro personagem de quadrinhos vegetariano, isso em meio a uma época onde nenhum leitor da mídia se interessava por questões ecológicas, políticas, ou quaisquer outras, que não ver seus heróis “detonando” os arquivilões.

Mas não foi só isso. Baker tem uma vida mais ou menos organizada, é casado e pai de um casal de filhos que, também ao contrário do que acontece na maioria dos títulos de super-heróis, estão bem presentes na vida do personagem.

Dos 26 números que Grant Morrison escreveu para o título, deve-se destacar uma história isolada, publicada no número cinco da revista (e no número sete de *DC 2000*) intitulada *O evangelho do Coiote*, em que um personagem muito conhecido da garotada que acompanha os desenhos animados na televisão, o Lobobão, arquiinimigo do Bip-Beep, é mostrado dentro de uma dimensão humana.

Assim, a cada vez que ele cai naqueles abismos sem fim, torna-se tetraplégico e sofre uma dor incomensurável até se recompor e sofrer o acidente mais uma vez, repetindo o karma. O personagem se revolta contra seu criador, que o faz passar por tantas agruras e, como castigo, é exilado em um mundo pior ainda, ou seja, o nosso. Aqui, os humanos não o veem como o inocente Lobobão, mas como um demônio que tem de ser destruído.

O Homem-Animal, assim como o Spirit antes dele, nas mãos de Will Eisner, é apenas um personagem coadjuvante na estória. Dava para os leitores brasileiros perceberem, ali, que Morrison não ia mesmo trilhar um caminho convencional com o título. Bem, para quem leu com atenção,

bem entendido, não para quem achou que estava apenas com um gibi nas mãos, e o jogou no lixo logo após uma rápida passada de olhos.

Depois disso, o Homem-Animal se viu jogado em situações as mais absurdas, como enfrentar um inimigo em meio ao deserto africano que, em determinado momento, começa a se desintegrar. Nada que os quadrinhos e os filmes e seriados de terror e ficção científica não tivessem mostrado antes, só que aqui a desintegração se dá na forma de o personagem fazer o caminho inverso que os artistas de quadrinhos tomam para construir todos os seus caracteres. Ele acaba se tornando um esboço primário e, então, desaparece no ar, sem que haja uma explicação racional tanto para o apalermado Homem-Animal quanto para o leitor que, se seguiu com atenção as aventuras até ali, deveria estar mesmo muito confuso.

Isto era só o começo. Enquanto o Homem-Animal se perde em uma jornada interior no coração do Grand Canyon americano, na companhia de um médico indígena, “viajando” com peiote e sendo contatado por espíritos animais ancestrais, numa clara alusão aos trabalhos iniciais de Carlos Castañeda, sua família acaba sendo morta, sem que o personagem possa fazer nada a respeito.

De choque em choque, Morrison joga o Homem-Animal em pleno limbo dos quadrinhos, onde estão todos os personagens já esquecidos pelas editoras. Velhos inimigos do Batman, por exemplo, se maldizem por não serem mais utilizados nas estórias, imprecando contra os artistas, dizendo coisas como “eu fui o maior inimigo do Batman, por que me colocaram no limbo?!”.

A esta altura, se o leitor está mesmo atento, dá para perceber que o próprio roteirista começa a dar sinais de sua existência e importância para a vida do personagem, numa inversão de valores que não é comum encontrar nas páginas de quadrinhos adultos, só nos desenhos animados, ou seja, o criador interagindo na trama e se mostrando tanto para a criatura quanto para o leitor.

Quando está “viajando” por causa do peiote em cima de uma rocha, o Homem-Animal olha para fora do quadrinhos e vê a nós, que o estamos lendo, sem entender nada do que está acontecendo. Até aí, a maioria de nós, leitores, também não está.

Depois de sair do limbo, o personagem é levado até uma residência, onde encontra ninguém menos que Grant Morrison que, naquele momento, está sentado em frente a seu computador, dando “tratos à bola” para encerrar seu último número no título. No diálogo que se segue, criador e

criatura trocam ideias. O Homem-Animal descobre um número da *Doom Patrol* e pergunta: “Você também escreve a *Patrulha do Destino*?”. “Sim”, é a resposta de Morrison. “Mas eles não sabem disso!”.

Depois de enfrentar vilões colocados nas páginas por Morrison, “para conferir mais ação à trama”, o Homem-Animal se vê de volta à sua casa. Ao abrir a porta, ele vê a mulher e os filhos e chora ao perceber que não os perdeu. A partir daí, o título passou para as mãos de Tom Veitch. E continuou sendo pós-moderno.

Assuntos como estes não são passíveis de terem vida longa no universo dos quadrinhos, e é isto que faz de Grant Morrison um roteirista bastante particular, aplicando valores muito distantes do mundo do leitor de quadrinho médio em títulos que são vendidos nas bancas de jornais americanas por, no máximo, US\$ 1. Portanto, não são muitos os roteiristas atuais que se preocupam em emulá-los, mesmo porque a tendência é que, ao final, o próprio leitor se pergunte, afinal, de que vale ler estórias de super-heróis se eles acabam ficando mais confusos com suas vidas do que nós com as nossas?

Como dissemos antes, nem tudo que Grant Morrison escreveu brilhou tanto quanto a *Patrulha do Destino* e o *Homem-Animal*, mas a marca do homem está nitidamente

impressa na história das HQs por causa destes dois títulos. E o neologismo “pós-moderno” conheceu mais um significado a partir deles.

Mas, de lá para cá, o que Mr. Morrison anda fazendo? Bem, ele esteve à frente de mais um título com tendências pós-modernas, *The Invisibles*, que se estendeu por vários números e teve alguns lançados por aqui. Lá fora, a série (grande!) foi lançada em revistas fechadas, mas faltam algumas estórias. Por aqui, parece que o pessoal não se interessou muito.

De lá para cá, Grant Morrison deu pra trás, ou seja, abandonou os experimentalismos e passou a escrever para títulos da Marvel como *X-Men* e *Fantastic Four*. Depois, ele voltou à DC, onde escreveu roteiros para as revistas do Batman, onde andou remexendo a vida do “morcego” aqui e ali, até chegar à conclusão que seria melhor Bruce Wayne morrer. Nada que já não tenha sido tentado na *Queda do Morcego*. E Wayne, pelo menos por enquanto, sempre volta para reclamar a capa do homem-morcego.

Em 2012, Morrison passou a ser Membro Da Ordem do Império Britânico, quer dizer, seu passado como membro de um grupo de punk rock já esquecido, há muito. Ele continua escrevendo para a DC, bolando novas mini-séries, coisa e tal. Mas o circo pós-moderno, acredite, está em ple-

no limbo, tal e qual o Homem-Animal e os outros personagens esquecidos. É, a gente fica velho, e rico, e de saco cheio de “esquentar a mufa” com experimentalismos. Portanto, depois de *Os Invisíveis*, dificilmente vamos ver mais HQs estranhas de Mr. Morrison. Agora, ele quer mesmo é trabalhar com as grandes editoras, e os super-heróis já estabilizados. E nadar em dólares, claro. Ah!, o 1º Mundo...



Capítulo 3

O mago dos quadrinhos e o monstro verde e repelente

Antes de Grant Morrison surgir no mercado americano de *comics*, antes inclusive de Frank Miller ter quebrado a barreira dos quadrinhos de arte com o especial do Batman, um roteirista inglês já estava contribuindo para fazer com que o meio se erguesse da trilogia super-heróis + mulheres gostosas = porradas a dar com pau. E com um personagem menor, que também já andava na geladeira.

O personagem em questão é o Monstro do Pântano (*Swamp Thing* no original), criado no início dos anos 70 pelo roteirista Len Wein e pelo desenhista Berni Wrightson. O roteirista inglês chama-se Alan Moore. E Moore, mais do que qualquer outro trabalhador em seu ramo, contribuiu para que as histórias em quadrinhos alcançassem um *status* especial, chamando atenção, ainda no início da década de 80, até de críticos não ligados ao meio em questão.

No Brasil, é claro, a fase Alan Moore no Monstro do Pântano só começou a aparecer em 1986, ou seja, na mesma época em que *Batman – O cavaleiro das trevas* estourava lá fora. Isso fez com que alguns jornalistas mais afoitos atribuíssem a nova saga do ser de algas dos pântanos da Flórida a Frank Miller, quando este nunca chegou nem perto do personagem, seja como roteirista, seja como desenhista.

As aventuras começaram a ser publicadas nas páginas da revista *Novos Titãs*, da Editora Abril e, de cara, já chamavam a atenção de um público mais sensível, que percebia que aquelas histórias estavam anos luz de distância dos quadrinhos comuns de super-heróis, como eram conhecidos até então.

Lá fora, Moore passou a assinar *Swamp Thing* a partir do número 20, acompanhado pelo desenhista Stephen R. Bissette e pelo arte-finalista John Totleben, que substituíam Martin Pasko, o desenhista oficial até o número 19.

O Monstro do Pântano, conforme criado por Wein e Wrightson, era um cientista, Alex Olsen, que é traído pelo melhor amigo e acaba sendo vítima de uma explosão em seu laboratório, sabotado pelo “muy amigo” em questão. O corpo de Olsen é jogado em um pântano e acaba sendo tomado por algas, musgos e lama, transformando-se em um personagem que não consegue falar, portanto, só tem

os olhos avermelhados para expressar a tristeza que sente. Um monstro, claro, aos olhos do mundo.

Olsen, ou aquilo em que ele se transformou, acaba matando seu algoz. A estória original, publicada na revista *House of secrets* número 92, de julho de 1971, fez tanto sucesso junto ao público que a DC Comics pediu mais. Daí nasceu a revista *Swamp Thing*, que trazia o personagem para os anos 70, mudando o nome do cientista de Alex Olsen para Alec Holland.

Holland também sofre um atentado e, com o corpo tomado pelas chamas, mergulha em um pântano da Flórida, de onde emerge como o Monstro do Pântano. Ele enfrenta inimigos poderosos, como o mago do mal Anton Arcane e o poderoso chefe de uma megacorporação chamado Sunderland, que quer estudar a anatomia do ser e ver o que pode lucrar através dela.

A primeira grande mudança que Alan Moore fez com o personagem foi informar ao leitor que Alec Holland não existia mais. Ele realmente já estava morto quando mergulhou no pântano. Como fora vítima de uma morte violenta, as ondas cerebrais de Holland acabaram se misturando com a vida vegetal que se acumulou em seus ossos. Foi desta mistura de, novamente, algas, lama e plantas, que surgiu

o ser. Que não sabia disso e, ao descobrir que não é mais um ser humano, entra, literalmente, em “parafuso”.

A partir daí, as histórias do Monstro do Pântano tomaram um rumo diferente. Moore transformou o personagem em um ser atormentado, perdido em um mundo que lembrava o das histórias de terror das revistas *House of secrets* e *House of mysteries*, só que muito mais violento e assustador.

De Anton Arcane até o demônio Etrigan, passando por uma paixão avassaladora pela companheira Abbi Cable, o monstro fez e aconteceu. Do número 20 até o 64, quando passou a “bola” para o roteirista e desenhista Rick Veitch, Moore fez várias experiências com o personagem, lançando mão de ícones da literatura de uma forma tão díspar que, em um número da revista, o Monstro do Pântano estaria mergulhado em um universo sinistro como o de H. P. Lovecraft e, no seguinte, em meio a um paraíso ecológico que lembrava “Walden ou A vida nos bosques”, de Henry David Thoreau. Nunca a Luz e as Trevas andaram tão juntas em uma série.

Além de ser um dos primeiros personagens dos quadrinhos a chamar atenção para os perigos que a biosfera terrestre vem enfrentando desde a Revolução Industrial, o Monstro do Pântano acabou tendo suas histórias canceladas no Brasil só por causa de uma delas, publicada na revista *Superamigos*, em que ele e a namorada Abbi Cable

descobrem como é possível levarem sua relação às últimas consequências, fazendo amor.

Claro que o monstro não tem um órgão sexual adequado para tal, mas em seu corpo crescem estranhos tubérculos alucinógenos que, ingeridos pela companheira, a levam em uma viagem lisérgica que serve como contrapartida perfeita ao ato de dois seres humanos transando.

Imagine se os “big shots” da Abril iam deixar uma coisa dessas passar, ainda mais em uma revista voltada para o público juvenil! Resultado: o personagem ficou um bom tempo no limbo aqui também, até voltar em revista própria, em 1989.

A revista, claro, já foi cancelada faz tempo, aqui e lá fora. Mas, percorrendo os “sebos” da vida, é possível topar com uma ou outra edição. Portanto, se encontrar alguma por aí, guarde como lembrança, mesmo que você não consiga completar a coleção que, no Brasil, publicou toda a saga do personagem tendo Alan Moore como roteirista. Vai ser difícil achar outra publicação no gênero tão boa.

Lá fora, graças ao trabalho de Alan Moore, toda uma linha de publicações de quadrinhos adultos foi montada a partir de *Swamp Thing: a Vertigo*, que teve vários títulos lançados no Brasil, mas que já foi cancelada lá e, consequentemente, aqui também.

Quem vigia os vigilantes?

O trabalho com *Swamp Thing*, entretanto, não é o *lan-dmark* de Alan Moore no mundo dos quadrinhos, muito menos na DC Comics. O título responsável por sua fama mundial foi *Watchmen* que, em 1986, arrebatou todos os prêmios do mundo dos *comics*, ficando na frente, inclusive, do *Batman – The dark knight returns*, de Frank Miller, para gáudio da própria DC.

Watchmen, publicada no Brasil pela primeira vez no final de 1988, em seis edições, e republicada pela Abril em 1999, desta vez em 12 edições, como no original, é considerado o *Cidadão Kane* do mundo dos quadrinhos. Escrito por Moore e desenhado por outro artista britânico, Dave Gibbons, o título despertou a curiosidade de muitas pessoas, levando adultos a se interessarem novamente pelo meio. No início dos anos 90, Terry Gilliam mostrou interesse em dirigir um filme baseado em *Watchmen*, mas parece que o projeto foi para o “vinagre”, para alegria do próprio Moore que, depois dele, abandonou a DC Comics, por problemas contratuais.

Muita água rolou debaixo da ponte depois disso. *Watchmen* foi relançado no Brasil, em edição única, com vários adendos (e custando vários reais, também!), a série

acabou virando mesmo um filme, pelas mãos do mesmo diretor de *300*, baseado na obra de Frank Miller, e outras séries, destacando os personagens originalmente enfocados por Moore. Dessa vez, para seu desespero.

Passado em um futuro indefinido, *Watchmen* é um livro de super-heróis, sim, mas personagens muito mais próximos da realidade do que aquele aos quais os leitores *standard* de quadrinhos estão acostumados.

A estória dá saltos entre o passado e o presente, mostrando o surgimento de heróis mascarados em plenos Estados Unidos dos anos 40, todos inspirados por personagens de papel e nanquim. Ali, desde a homossexualidade até a loucura, todos tinham algum problema, sendo sérios candidatos a se tornarem pacientes psiquiátricos, apesar de tentarem imitar os “mocinhos”. Bem ao gosto, portanto, do público leitor e dos editores de quadrinhos dos anos 80.

A estória começa a ser contada a partir do ponto de vista de Hollis Mason, o primeiro *Nite Owl* que, ao se aposentar, nos anos 60, decidiu escrever um livro, *Under the hood*, que contava todos os “podres” daqueles homens e mulheres que, aparentemente, eram maiores que a própria vida.

O relato de Hollis vai acabar por influenciar no surgimento de outros super-heróis, já nos anos 60, incluindo aí

o segundo *Nite Owl*, que se inspirou na figura de Mason e o tem como ícone absoluto.

Falar sobre *Watchmen* em poucas palavras não é o caso aqui, uma vez que um dos objetivos deste curto ensaio é fazer com que os leitores confirmem os originais e percebam, por si próprios, sobre o que estamos falando quando afirmamos que, em determinado período, e nas mãos de determinados artistas e escritores, os quadrinhos deixaram de ser juvenis e alcançaram *status* de obra de arte.

O personagem mais ambíguo, mas ao mesmo tempo, mais honesto de *Watchmen* é o Comediante. Mas a figura do Dr. Manhattan, o único dos *Watchmen* que tem poderes além do humano, também é bastante interessante, inclusive do ponto de vista teológico, muito embora Moore já tenha trabalhado com algo parecido quando, em 1982, ainda na Inglaterra, deu vida nova a um personagem chamado Miracleman, que no Brasil era conhecido nos anos 50 e 60 como Jack Marvel.

O Dr. Manhattan era um ser humano que, um dia, acaba sendo desintegrado dentro de um reator atômico. Tempos depois, ele ressurgue, primeiro os ossos, depois músculos e, finalmente, carne. Depois de muito tempo servindo ao governo dos EUA, inclusive vencendo a Guerra do Vietnã para eles (isto é ficção, lembrem-se) o personagem acaba

se isolando em Marte, por causa de uma conspiração para derrubar os heróis, uma vez que os humanos comuns não gostavam de vê-los interferindo em suas vidas.

O fato de ir para Marte acaba fazendo com que o Dr. Manhattan perceba que, afinal, seus poderes se igualam aos de qualquer deus. Por que não se tornar um, então? É exatamente o que ele faz ao final da saga.

Mas todos os personagens são importantes, incluindo aí o misterioso mascarado Rorschach, um ser ambíguo e, de todos, o mais próximo da loucura, e Ozymandias, um herói milionário e aposentado que, ao final, serve como pivô de toda a trama.

Há *n* menções e referências em toda a estória e, em alguns momentos, personagens de ficção interagem com seres de carne e osso, como o desenhista Joe Orlando, que foi um dos membros do *staff* de diretores da DC Comics até sua morte.

Watchmen é muito mais do que isso, claro, e ao mexer com a clássica pergunta de Sócrates, ‘Quem vigia os vigilantes?’, e aplicar este conceito aos *comics*, acaba apontando para várias questões vitais, não só para os personagens de papel, mas inclusive para quem está tentando encontrar seu lugar no mundo, independente de gostar ou não de ler quadrinhos.

Watchmen continua disponível nas gibiterias. Se você gosta do assunto quadrinhos, saiba que *Watchmen* é um título obrigatório na biblioteca de qualquer pessoa que leve os *comics* a sério.

Übermensch

A palavra aí em cima quer dizer “homem superior”. É o conceito ariano, sim, aquilo que Adolf Hitler e seus acólitos queriam alcançar com o Nazismo, ou seja, uma humanidade mais pura, não conspurcada pela miscigenação.

Alan Moore criou, ou melhor, recriou, seu próprio *Übermensch* em 1982, quando os editores da Warrior inglesa lhe pediram para recontar a estória de *Miracleman*, uma cópia esrachada do Capitão Marvel, aquele da palavra *Shazam!*, criado nos anos 50 por Mick Anglo.

As sementes de *Watchmen* começaram a ser plantadas neste título que, na verdade, só foi concluído muito depois, uma vez que a Warrior fechou as portas e a Eclipse Comics americana, hoje também falida, comprou seus direitos no final da década de 80.

Nunca um super-herói idiota, que usa a palavra *Kimota* (*atomic* ao contrário) para se transformar, pareceu tão real ao público leitor. Já no primeiro livro das três sagas

que escreveu (*Um sonho de voar*), Alan Moore acaba com o conceito dos *kicksides*, ou seja, os companheiros juvenis dos heróis, como Robin é de Batman.

Miracleman conta com a ajuda de dois seres também poderosos, *Young Miracleman* e *Kid Miracleman*, um garoto de onze anos. A morte que ele escreve para o segundo, logo nas primeiras páginas do primeiro capítulo, está entre os momentos mais bizarros da história das HQs. Quanto ao segundo, o garoto *Kid Miracleman*, acaba se transformando em um ser adulto poderoso e mau, ou seja, a contrapartida maligna do *Miracleman* ou, se você quiser, a serpente que corrompe o paraíso. O Diabo, sim.

Assim *Miracleman*, ao final da saga escrita por Moore, e repetindo o que acontece com o Dr. Manhattan em *Watchmen*, acaba por se auto-intitular a contraparte boa da história, ou seja, Deus. No terceiro livro (*Olympus*), ele também abandona os terráqueos e se isola em um satélite em pleno espaço, na companhia de *Miraclewoman*. E, sim, há um *Miracleção*, mas não ria. A saga é muito mais séria do que possa parecer à primeira vista.

Infelizmente, *Miracleman* começou a ser publicado no Brasil em 1989, por uma editora pequena chamada Tannos, mas não passou do número quatro. Poucas pessoas tiveram oportunidade de ler, pelo menos, a primeira parte da saga,

portanto, fica difícil conferir o trabalho, mesmo porque a Eclipse também fechou as portas e é muito difícil encontrar algum número da série hoje, mesmo nas três edições encadernadas, nas gibiterias. Se quiser saber mais a respeito, consulte nosso livro *Miracleman – Um outro mito ariano*, publicado pela Marca de Fantasia.

Guy Fawkes

Outro título que Moore começou também em 1982 para a Warrior foi *V for Vendetta (V de Vingança)*, que foi completado também no final dos anos 80, desta vez para a DC Comics (foi o último trabalho de Moore para a editora). Esta série foi lançada e relançada no Brasil pela Editora Globo, e, mais tarde, apareceu em edição única, pela *Via Lettera*, em preto-e-branco. Mas voltou às gibiterias em cores não faz muito tempo e pode ser encontrada com facilidade.

V for Vendetta se passa em uma Londres futurista, depois que o mundo foi sacudido por uma guerra atômica. A Inglaterra abraçou o fascismo e o povo é controlado por poucos escolhidos, tal e qual no livro *1984*, de George Orwell.

Em meio a este caos, surge *V*, um misterioso personagem que usa capa, chapéu e uma máscara que imita Guy

Fawkes, o homem que tentou explodir as torres do parlamento britânico no século XVII.

Ninguém sabe quem é *V* e ele próprio se apresenta apenas como uma ideia, não um ser vivo. A Anarquia é sua bandeira e é através dela que Alan Moore aproveita para criticar muitas coisas bizarras que estavam se passando na Inglaterra no período em que Margareth Thatcher era a “dama de ferro” à frente do governo.

Na época em que começou a escrever a saga (desenhada por David Lloyd), Moore chegou a pensar em abandonar sua terra natal. Segundo ele, em entrevistas posteriores, o clima não era favorável aos homossexuais, ameaçados inclusive por uma certa *Clause 28*, apresentada por um político do governo Thatcher, que queria eliminar do dicionário britânico até o conceito.

Moore e sua mulher, naqueles anos (1981, 82) mantinham uma relação a três com outra mulher e, segundo o escritor, “só não saímos de Northampton (cidade natal de Moore) e do país porque a relação terminou pouco depois”.

Preocupado com o que poderia acontecer caso tal atitude fosse aprovada pelo parlamento (“contra qual minoria eles vão se voltar, depois?”, se perguntou Moore), ele e vários artistas editaram, com dinheiro do próprio bolso, a revista *Aargh* (*Artists against rampant government homophobia*,

ou seja, artistas unidos contra a violenta homofobia britânica), cuja renda foi distribuída para ONGs e outras organizações que lutavam a favor dos direitos humanos. A revista, lançada em finais dos anos 80, não saiu no Brasil.

V for Vendetta virou filme, produzido pela dupla Wachowsky, irmãos que levaram a saga *The Matrix* para as telas. O filme não é ruim (*Watchmen* também não), mas Moore não quer ver seu nome associado a produções de Hollywood.

De Jack, o Estripador às ruas de Northampton

A partir dos anos 90, Alan Moore saiu de cena, ou melhor, saiu do palco principal, e começou a atuar mais nos bastidores. À parte algumas histórias que escreveu para a revista *Spawn*, de Todd McFarlane, e um especial em três partes com o *Violador*, personagem da mesma revista, é raro aparecer algum trabalho assinado por ele, atualmente, nas bancas brasileiras.

Lá fora, entretanto, Moore continua mais ativo que nunca, embora não se interesse mais por quadrinhos de super-heróis com problemas de consciência, que fez a glória de *Watchmen*. A partir de 1989, ele começou a serializar uma saga baseada nos assassinatos de Jack, o Estripador, junto

com o desenhista australiano Eddie Campbell, denominada *From hell*, a princípio na revista *Taboo*, de seu velho colega dos tempos de *Swamp Thing*, Stephen R. Bissete.

Depois que a revista foi cancelada, o próprio Eddie Campbell se encarregou das edições e, em 1997, foi lançada toda a saga, em edição única. No Brasil, o trabalho foi lançado, em quatro partes, pela Via Lettera Editora, a partir do final da década de 90, catapultado pela versão cinematográfica de *From Hell*, dirigida pelos Hughes Brothers e estrelada por Johnny Depp, Ian Holm e a bonita Heather Graham.

O filme, que está disponível nas videolocadoras, não é ruim, servindo como uma espécie de aperitivo para o livro, que traz uma exaustiva pesquisa a respeito dos crimes do Estripador e a vida de um dos prováveis suspeitos, o próprio médico particular da rainha Vitória, sir William Witherell Gull. Leitura obrigatória para quem se interessa pelo tema, apesar do preço salgado. O que, convenhamos, é proibitivo para os bolsos da maioria de nós. Com isso, os quadrinhos ficam cada vez mais relegados a uma elite, com as consequências que podemos imaginar.

Em 1996, foi lançado, só na Inglaterra, o livro *Voice of the fire*, o primeiro de Moore sem ser acompanhado por desenhos, pela Gollancz britânica. Trata-se de uma ficção-

nalização da história de sua cidade, Northampton, desde o tempo dos antigos druidas, até os dias de hoje.

Apesar de escrito em tom de fantasia, e de um primeiro capítulo que é um pesadelo para ser lido, pois trata-se de um jovem picto, habitante da Inglaterra na pré-história do país, narrando os acontecimentos em uma linguagem errática, criada por Moore e inspirada, provavelmente, nos *cut-ups* de William Burroughs, *Voice of the fire* mantém um pé firme na realidade, trazendo nos capítulos seguintes personagens fictícios interagindo com gente que existiu mesmo, e foi importante para Northampton, incluindo aí os dois cavaleiros cruzados responsáveis pela criação da Ordem dos Cavaleiros Templário, Hughes de Payens e Goddefroy de Saint-Omer.

No capítulo final é o próprio Moore quem está narrando os fatos que ali se processam na época atual, testemunhados por seus olhos como cidadão de Northampton, não apenas como escritor narrando uma ficção.

Fora de catálogo desde 1996, o livro foi traduzido no Brasil, em 2002, pela Conrad Editora, mas é meio difícil de encontrar, embora apareça, vez ou outra, nos sebos. É a primeira experiência de Alan Moore em um romance literário propriamente dito e, apesar de uma ou outra “pisada na bola” da tradução, merece ser lido por quem acompanha

o trabalho do britânico há tempos. Bem, para eles, ler *A Voz do Fogo* é condição *sine qua non*, claro.

Música, *performances*, mágica

Pouca gente no Brasil sabe, mas Alan Moore também é músico e compositor. Ele participou da lendária (na Inglaterra) banda The Jazz Butchers que, em determinada época, contou com David J, baixista do Bauhaus e do Love & Rockets. Ele e Moore, mais Tim Perkins, guitarrista e compositor, continuaram a se ver mesmo depois que o grupo acabou. E trabalharam juntos em alguns projetos bem *underground*.

O primeiro deles foi uma *performance* em Londres, em 1994, dentro de um evento que durou três dias, denominado *Subversion in the streets of shame*. Na última noite, Moore e J, acompanhados por música incidental, composta por este último mais Perkins, fizeram uma leitura performática chamada *The moon and serpent – Grand egyptian theatre of marvels*, onde Moore declama, durante cerca de uma hora, um texto que fala sobre fantasmas e demônios, sobre Londres à noite, sobre a teoria do caos (que já tinha sido objeto de interesse de Moore na série de quadrinhos *Big numbers*, iniciada em 1990, com desenhos

de Bill Sienkiewicz mas, infelizmente, nunca terminada) e a inexorabilidade da passagem do tempo, sem contar uns e outros feiticeiros e bruxos, inclusive um demônio conjurado pelos magos John Dee e Edward Kelly na época do rei Henrique VIII.

A *performance* está registrada em um álbum do mesmo nome, lançado no mercado um ano depois, em 1995. Ouvir o CD é uma experiência bem sinistra. Não está disponível no Brasil.

A parceria com David J já tinha rendido frutos inclusive na série *Vfor Vendetta*, uma vez que este compôs uma música usando as palavras de Moore chamada *This vicious cabaret*, utilizada na série, como os curiosos poderão conferir.

Moore, J e Perkins lançaram outro álbum nos mesmos moldes de *The moon and serpent*, chamado *The birth caul*, também não disponível no Brasil. O trabalho, inspirado pela morte da mãe do autor, foi transformado em uma pungente HQ pelo pincel do mesmo Eddie Campbell de *From Hell*, o mesmo podendo ser dito de *Snakes & Ladders*, obra esotérica, inspirada pelo Tarô de Thot, criado por Aleister Crowley e *lady* Frieda Harris, mais a obra de Arthur Machen, um dos mestres galeses da literatura de horror.

Estes passeios pelo universo esotérico não são novidade no trabalho de Alan Moore. Quando completou 40 anos de

idade, em 1993, ele surpreendeu a todos ao se declarar um mágico, a partir daquele momento. De acordo com Moore, uma das perguntas que mais ouvia, nas raras vezes em que concedia entrevistas, era: “De onde você tira suas ideias?”.

- Eu não sei exatamente de onde as tiro, mas percebi que uma ideia, afinal, é um ato mágico. É uma coisa que não está lá, na sua cabeça, um momento e, no outro, começa a surgir, a princípio como uma névoa opaca, até tomar forma e se transformar em algo que possa ser usado em um trabalho, diz o escritor.

Por mágica, Alan Moore não quer dizer tirar coelhos e pombos de uma cartola. “Há uma energia que cerca a tudo e a todos no mundo, a qual pode ou não ser percebida e utilizada pelas pessoas”, afirma. “O ato de votar, por exemplo, é pura mágica. Quero dizer, eu tenho o poder de colocar um idiota para manter nas mãos as rédeas desta nação, ou não. Sou absoluto nesta decisão e a uso com consciência, ou seja, sou um anarquista, não voto, não acredito em política e nos poderes politicamente instituídos. Se todos os cidadãos britânicos tivessem um *insight* mais apurado sobre este poder, as coisas seriam bem diferentes por aqui”.

Com certeza, seriam bem diferentes em qualquer lugar onde o voto se aplique, inclusive na nossa velha conhecida Ilha de Vera Cruz, depois Terra de Santa Cruz e, finalmente...

Alan Moore, atualmente, está casado com Melinda Gebbie, cartunista americana, com quem fez a série *Lost Girls*, uma ideia pornográfica usando personagens infantis, como Alice, do *País das Maravilhas*, Dorothy, do *Mágico de Oz* e Wendy, de *Peter Pan*. Sua obra também assumiu um lado mais *poseur*, com Moore tentando escrever da forma mais difícil possível, o que pode impressionar o leitor desavisado, mas não quem vem acompanhando seu trabalho há mais tempo, que sabe que ele nunca precisou disso antes.

Moore também trabalhou com personagens do *mainstream*, como Spawn, o Violador, W.I.L.D. Cats, Supreme e o Super-Homem, em títulos que estão disponíveis nas gibiterias.

Através da *America's Best Comics*, selo que ela lançou na editora de Jim Lee, Moore trouxe trabalhos interessantes, como *A Liga Extraordinária*, *Tom Strong* e *Promethea*, que evidenciava sua paixão pelo mundo esotérico.

Algumas outras coisas da pena de Moore saíram pelo selo, até que, em 2005, desiludido com o mundo dos quadrinhos e com a maneira como a DC Comics vinha tratando obras como *Watchmen*, Moore se afastou mais uma vez.

Recentemente, por ocasião do movimento *Occupy Wall Street*, Alan Moore e Frank Miller se estranharam. Enquanto o primeiro apoiou a manifestação, o segundo chamou os manifestantes de idiotas. Alguns autores de HQs fecharam

com Miller, outros, com Moore. Ele e David Lloyd estão mais uma vez juntos em um projeto que ainda não veio à luz, o *Occupy Comics Kickstarter*. Isso depois de se estranharem, já que o nome de Lloyd foi creditado no filme *V for Vendetta*, com o desenhista embolsando parte da grana, claro. O mesmo se deu entre ele e Dave Gibbons, de *Watchmen*, pelos mesmos motivos.

Suas entrevistas têm sido amargas, o que pode ser conferido através de muitas delas, disponíveis na internet. Segundo Moore, ele ainda recebe dinheiro pelos direitos de *Watchmen* que, afinal, nunca saiu de linha. “Não é muito dinheiro, mas ainda recebo”.

Veremos novas obras de Alan Moore? Quem sabe...

Epílogo

A intenção deste ensaio não é incensar alguns autores de quadrinhos em detrimento de outros, e muita gente que conhece bem o ramo deve estar se perguntando por que Neil Gaiman, o criador de *Sandman*, não foi incluído. Aliás, não incluí quando lancei originalmente e não o incluo agora. Gaiman fez carreira mais como escritor do que como roteirista de quadrinhos propriamente dito e, hoje, tudo em que toca vira ouro.

Gaiman emplacou histórias realmente muito boas em *Sandman*. Outras, quando a série se aproximava do fim, nem tanto. O trabalho dele, pelo menos nas HQs, é inspirado pela literatura de muitos autores, desde William Shakespeare a Italo Calvino, passando por Jonathan Carroll (não muito conhecido no Brasil) e G. K. Chesterton. Até onde os roteiros de *Sandman* são dele ou apenas “chupinhações” destes e outros autores, não cabe a mim dizer. Só quero deixar claro que (e isso é apenas a minha opinião) vejo algo de *fake* no trabalho do senhor Neil Gaiman. De qualquer maneira, há

livros dele à disposição no mercado, e o leitor pode conferir seus trabalhos pessoalmente e decidir por si próprio.

Repita-se mais uma vez que não foi nossa intenção traçar um perfil do maior número de mitos dos quadrinhos possível e, sim, apontar, em poucas páginas, uma mudança de atitude das editoras e dos leitores americanos que acabou fazendo com que o gênero alcançasse *status* de literatura, lá. Ao que parece, infelizmente, esse *status* adulto vem perdendo força, com os quadrinhos voltando a investir pesado no mundo dos adolescentes. Mais uma vez, essa é minha opinião.

Também não foi nossa intenção escamotear autores nacionais de quadrinhos, que não são poucos e, mesmo com a crise, persistem em sua arte, apesar de o momento não parecer muito propício para a prática de produzir quadrinhos por aqui. Mas eles sabem disso e muita gente está trabalhando para o mercado lá de fora.

Tudo que pretendemos é que os leitores saibam que, em determinado momento da história deste meio de comunicação, alguma coisa mudou. Gente que, nos anos 50 e 60, consumia as histórias em quadrinhos direcionadas a crianças e adolescentes, percebeu que tinha mais coisas ali do que os olhos podiam alcançar. Quando se viram em meio

à indústria, aproveitaram para mexer com as estruturas e valores e criar algo novo.

A tendência da maioria dos quadrinhos modernos, especificamente os americanos, é voltar ao *mainstream*, ou seja, não mexer mais com conceitos intelectualizados. Entretanto, Alan Moore, Frank Miller e Grant Morrison, bem como alguns outros, tiveram a sorte de, em um momento de suas vidas, conseguir trabalhar com personagens ícones da cultura de massa, como Batman e Super-Homem e, a partir deles, inovar e, algumas vezes, produzir obras de exceção.

Muitas coisas interessantes podem ser produzidas através da retomada de conceitos culturais a partir de uma outra ótica. Inclusive no Brasil. Há muitas coisas boas por aí que estão acontecendo no *underground*, ou seja, que a mídia estabelecida não nos deixa perceber. Não só inclusive, mas principalmente, no que diz respeito ao Brasil.

Portanto, se este ensaio ajudar para que uma nova atitude seja tomada em favor dos pequenos produtores de cultura, que podem ter pérolas escondidas por aí, nos mais diversos meios de comunicação, já valeu a pena.

Fim



Márcio Salerno

É jornalista, editor da Agenda Cultural do *Diário de Petrópolis* e editor do hebdomadário *Jornal de Petrópolis*. Assina também uma coluna que aborda diversos assuntos aos domingos, que já se intitulou *Tendências*, mas agora responde por chamadas diferentes, dependendo do tema abordado.

Foi editor do fanzine *Paralelo 28* no início dos anos 90, tendo publicado nove números do mesmo, mais duas edições especiais em quadrinhos: A quadrinização do filme *O Gabinete do Dr. Caligari*, baseado em um clássico do expressionismo alemão de 1919; e *As Aventuras de Timothy O'Punk & outras histórias*, com as desventuras de um indivíduo perdido em meio a uma cidade interiorana que, um dia, passa a habitar a mesma cidade, mas em uma realidade paralela, onde o lugar se torna uma enorme metrópole.

É autor de livros como *Atratores estranhos – uma correlação entre o rock’n’roll e a teoria do caos*, ensaio sobre a Teoria do Caos na Matemática e alguns artistas não só do rock, mas da música *underground* em geral; e *Homem Invisível – o fantasma de William Lee*, uma explicação definitiva a respeito da influência do trabalho de William S. Burroughs em sua própria obra.

Também é autor de dois livros escritos a quatro mãos com sua companheira Miriam de Almeida, *Isto não é aquilo* e *Sobre tempos & peregrinações*. Pela Marca de Fantasia, lançou em 2004 o ensaio *Miracleman: um outro mito ariano*.

Márcio Salerno

O CINEMATOGRAFICO, O PÓS-MODERNO E O MÁGICO NO MUNDO DOS QUADRINHOS

