



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
DEPARTAMENTO DE MÍDIAS DIGITAIS
CURSO DE COMUNICAÇÃO EM MÍDIAS DIGITAIS**

Paisagens do Medo em ‘A Linha da Selva’ (1985) de Alan Moore

LUCAS FREITAS DE FIGUEIREDO ANDRADE

João Pessoa

2022

Lucas Freitas de Figueiredo Andrade

Paisagens do Medo em ‘A Linha da Selva’ (1985) de Alan Moore

Monografia apresentada como Trabalho de Conclusão de Curso de Comunicação em Mídias Digitais da Universidade Federal da Paraíba, requisito parcial para a obtenção do título de bacharel em Comunicação em Mídias Digitais

Orientador: Prof. Dr. Alberto Ricardo Pessoa

João Pessoa

2022

CATALOGAÇÃO:

Catálogo na publicação Seção de Catalogação e Classificação

A553p Andrade, Lucas Freitas de Figueiredo.

Paisagens do Medo em "A Linha da Selva" (1985) de
Alan Moore / Lucas Freitas de Figueiredo Andrade. -
João Pessoa, 2022.

113 f. : il.

Orientação: Alberto Ricardo Pessoa.
TCC (Graduação) - UFPB/CCHLA.

1. Moore, Alan. 2. Monstro do Pântano. 3. História
em Quadrinhos. 4. Topofobia. 5. Horror. I. Pessoa,
Alberto Ricardo. II. Título.

UFPB/CCHLA

CDU 741.5

Lucas Freitas de Figueiredo Andrade

Paisagens do Medo em ‘A Linha da Selva’ (1985) de Alan Moore

Monografia apresentada ao curso de Comunicação em Mídias Digitais da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), como requisito parcial para a obtenção do título de bacharel de Comunicação em Mídias Digitais

João Pessoa, 14 de dezembro de 2022

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Alberto Ricardo Pessoa (Orientador)
Depto de Comunicação em Mídias Digitais/ CCHLA / UFPB – CAMPUS I

Prof. Dr. Alexandre Viera Maschio
Depto. de Comunicação em Mídias Digitais/ CCHLA / UFPB – CAMPUS I

Prof. Dr. Renato Amado Peixoto
Depto. de História / CCHLA / UFRN

AGRADECIMENTOS:

Ao meu avô João, que apesar de há muito não se encontrar mais entre nós, foi a primeira referência e base sobre a qual pude começar minha vida, e que sempre se preocupou com a educação de seu neto.

À minha mãe, Andrea, que mais do que estimular o interesse e a curiosidade de seu filho, sempre trazendo pilhas de livros e gibis, lhe deu carinho, segurança e amor, coisas sem as quais nada teria sido possível.

Ao meu pai, Gilberto, por, além de ter me apresentando a todo um novo mundo de filmes, livros e músicas, ter sido o pai carinhoso e presente que é.

Aos meus tios. Eulálio, por ter estimulado pelo gosto pelos filmes e livros estranhos – além de ter sempre passado das piores fases dos *videogames*. Juliana, pela companhia nos cinemas, nas locadoras e nas tardes – e noites - de filme em casa. Ana, pelos livros, conversas e viagens, que tanto me fizeram para enriquecer minha visão de mundo. Carlinhos, por ter me mostrado um novo jeito de ver e conhecer o cinema e a música.

Aos meus irmãos, Eduardo e Davi pela diversão e alegria que me trazem todos os dias

À Gaby, pela companhia e força ao longo dessa jornada.

A Alberto Pessoa, orientador e amigo, pela disposição, paciência e ajuda ao longo deste trabalho.

A todos os meus professores, que me guiaram até aqui. Dentre eles, um agradecimento especial à Francinaldo, que conseguiu me fazer de gostar de matemática, que se foi tão cedo.

Aos amigos presentes e ausentes, à aqueles, que como Guy, não se encontram mais aqui. Se não os menciono, um por um, é porque o espaço não me permite. Mas saibam que aqui está meus agradecimentos por toda companhia, carinho e amizade ao longo de todos esses anos, e cuja presença se faz sentir em cada passo do caminho.

Not all those who wander are lost.

J.R.R.Tolkien

RESUMO:

O objetivo da presente monografia se encontra em analisar a construção do terror na história “A linha da selva”, de 1985, escrita por Alan Moore e desenhada por Rick Veich, entendendo as formas pelas quais o autor britânico criou a sensação de medo e terror em sua narrativa, utilizando entre outros elementos, o lugar e o espaço. Como base teoria, usaremos as definições de terror de autores contemporâneos a Moore, como Stephen King e Noell Carroll, assim como o trabalho de topofobia do pesquisador Yi-Fu Tuan (2005), através de uma análise de conteúdo, por meio da análise conteúdo, identificando quais as escolhas realizadas por Moore para construir o terror em sua história e como elas convergem com o trabalho de Tuan.

Palavras-Chave: Alan Moore, Monstro do Pântano, História em Quadrinhos, Topofobia, horror

ABSTRACT:

The objective of this monograph is to analyze the construction of terror in the story "The Jungle Line", 1985, written by Alan Moore and drawn by Rick Veitch, understanding the ways in which the British author created the sensation of fear and terror in his narrative, using among other elements, the place and the space. As a theoretical base, we will use the definitions of terror by authors contemporary to Moore, such as Stephen King and Noel Carroll, as well as the work of topophobia by researcher Yi-Fu Tuan (2005), through a content analysis, identifying which choices Moore made to construct terror in his story and how they converge with Tuan's work.

Keywords: Alan Moore, Swamp-Thing, comic book, topophobia, horror

LISTA DE FIGURAS

| | |
|----------------|----|
| Figura 1 | 15 |
| Figura 2 | 16 |
| Figura 3 | 21 |
| Figura 4 | 22 |
| Figura 5 | 24 |
| Figura 6 | 26 |
| Figura 7 | 29 |
| Figura 8 | 31 |
| Figura 9 | 34 |
| Figura 10..... | 35 |
| Figura 11..... | 37 |
| Figura 12..... | 38 |
| Figura 13..... | 40 |
| Figura 14..... | 41 |
| Figura 15..... | 43 |
| Figura 16..... | 45 |
| Figura 17..... | 46 |
| Figura 18..... | 48 |
| Figura 19..... | 50 |
| Figura 20..... | 51 |
| Figura 21..... | 53 |
| Figura 22..... | 54 |
| Figura 23..... | 56 |
| Figura 24..... | 57 |
| Figura 25..... | 58 |
| Figura 26..... | 60 |
| Figura 27..... | 61 |
| Figura 28..... | 63 |
| Figura 29..... | 64 |
| Figura 30..... | 66 |

SUMÁRIO

| | |
|---|----|
| 1)INTRODUÇÃO: | 12 |
| 2) FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA: | 14 |
| 3) BREVE BIOGRAFIA DE ALAN MOORE: | 19 |
| 3.1)O MONSTRO DO PÂNTANO DE ALAN MOORE: | 24 |
| 3.2) O SUPERMAN DE ALAN MOORE: | 31 |
| 4) A LINHA DA SELVA - ANÁLISE DA HISTÓRIA: | 35 |
| 4.1) PÁGINA 1: | 35 |
| 4.2) PÁGINA 2: | 38 |
| 4.3) PÁGINA 3: | 39 |
| 4.4) PÁGINA 4: | 41 |
| 4.5) PÁGINA 5: | 42 |
| 4.6) PÁGINA 6: | 44 |
| 4.7) PÁGINA 7: | 45 |
| 4.8) PÁGINA 8: | 47 |
| 4.9) PÁGINA 9: | 48 |
| 4.10) PÁGINA 10: | 50 |
| 4.11) PÁGINA 11: | 52 |
| 4.12) PÁGINA 12: | 54 |
| 4.13) PÁGINA 13: | 55 |
| 4.14) PÁGINA 14: | 56 |
| 4.15) PÁGINA 15: | 58 |
| 4.16) PÁGINA 16: | 60 |
| 4.17) PÁGINA 17: | 61 |
| 4.18) PÁGINA 18: | 62 |
| 4.19) PÁGINA 19: | 64 |
| 4.20) PÁGINA 20: | 65 |
| 4.21) PÁGINA 21: | 67 |
| 4.22) PÁGINA 22: | 68 |
| 4.23) PÁGINA 23: | 70 |
| 5) CONSIDERAÇÕES FINAIS: | 73 |
| REFERÊNCIAS: | |

| | |
|--|-----------|
| | 75 |
| APÊNDICE A - TABELAS DE REFERÊNCIA COM AS EDIÇÕES ESCRITAS POR MOORE.... | 77 |
| Tabela 1 - Lição de Anatomia:..... | 78 |
| Tabela 2 - Amor e Morte: | 79 |
| Tabela 3 - Gótico Americano: | 80 |
| Tabela 4 - Da Terra à Terra:..... | 82 |
| Tabela 5 - Reunião:..... | 83 |
| APÊNDICE B - RESUMO EXPANDIDO DOS ARCOS ESCRITOS POR MOORE..... | 85 |
| Lição de Anatomia (Edições #20-27. Janeiro a Agosto de 1984):..... | 86 |
| Amor e Morte (Edições #28-31, Annual # 2, #32-34, Setembro de 1984 a Março de 1985):..... | 87 |
| Gótico Americano (Edições #35-50, Abril de 1985 a Julho de 1986) : | 88 |
| Da terra à terra (Edições #51-56, Agosto de 1986 a Janeiro de 1987) :..... | 90 |
| Reunião (Edições #57-64, Fevereiro de 1957 a Setembro de 1987):..... | 90 |
| APÊNDICE C – A Linha da Selva (1985) – História completa | 91 |

1)INTRODUÇÃO:

Os anos de 1980, representaram uma década de extrema importância para as histórias em quadrinhos norte-americanas, conhecidas como *comics*. Dando continuidade aos movimentos iniciados nos anos 70¹, a década de 1980 trouxe diversas mudanças de paradigmas, tanto em termos de técnicas, como de conteúdo, abordando temas como ecologia, racismo, igualdade de gênero, até então pouco explorados, ao ponto de que, segundo Summers (2015, pg.121):

Durante os anos 1980, a recepção cultural das histórias em quadrinhos passou por uma significativa transformação. A ideia popular de se ver nos quadrinhos um livro ilustrado descartável cheio de histórias sem sentido e carregadas de clichês voltadas para crianças começou a mudar à medida em que o meio começou a ganhar uma nova credibilidade como forma de arte popular. Essa mudança no modo de recepção da mídia foi precipitada pela publicação de quadrinhos como a biografia/alegoria sobre o Holocausto, e ganhadora do Prêmio Pulitzer, *Maus* (1980-91), a história do Batman, escrita por Frank Miller, *O Cavaleiro das Trevas* (1986) e o quadrinhos de super-heróis *Watchmen* (1986-7), escrito por Alan Moore (tradução nossa)

No entanto, apesar do peso atribuído à *Watchmen* tanto por público quanto em crítica com relação ao conjunto das obras do escritor britânico, a trajetória de Moore em solo americano, e mesmo sua trajetória na mídia das histórias em quadrinhos, data de muito antes do lançamento da maxi-série, remontando a sua atividade como roteirista ainda na Inglaterra, sua terra natal (CARVALHO, 2020, pg.5).

Nos Estados Unidos, Moore iniciará sua carreira internacional na revista do Monstro do Pântano, à época não só um título de menor repercussão da editora norte-americana *DC Comics*, como também uma revista que se encontrava sofrendo com uma baixa quantidade de vendas. Esse primeiro trabalho no exterior, e o único trabalho de periodicidade mensal em toda a sua carreira, permitirá com que o roteirista britânico desenvolva seu estilo característico, reformulando um personagem criado ainda nos anos 1970 – mais especificamente em 1971 na edição 93 da revista de antologia *House of Secrets*.- expandindo e remodelando a sua mitologia, assim como guiando suas histórias em direção ao terror e inserindo temas – como a ecologia – até então pouco abordados e discutidos no meio dos *comics*.

Esse período de 3 anos de Moore à frente do personagem será um marco na história de publicação do Monstro do Pântano, um personagem que hoje conta com mais de 50 anos de história, sendo, ainda hoje, considerada um clássico *cult*². Não só isso, será o sucesso dessa passagem que abrirá as portas da *DC Comics* para novos projetos de Moore, que incluirão não apenas criações próprias – como a conclusão de sua série britânica *V de Vingança* e a própria *Watchmen* – como também convites para escrever outros personagens da editora, como o Batman e o próprio Superman, maior marca da editora.

Com o Superman, Moore será convidado para escrever 3 histórias, dentre as quais, *A linha da selva* (1985), parte da série *DC Comics Presents*, a história unirá o Superman ao Monstro do Pântano, unindo uma marca consagrada da editora (Superman) com um novo

¹ Para um exemplo de como os anos 60-70 influenciaram a indústria, ver as introduções do editor e tradutor Levi Trindade publicadas na série “Coleção 75 anos DC”. Mais especificamente, o Volume 3, dedicado à Era de Bronze, 2011.

² Termo originado do inglês que significa “culto”. Atualmente, é utilizado para designar certas produções culturais que conseguiram angariar um certo culto ao seu entorno.

sucesso de público e crítica (Monstro do Pântano). Mas mais do que apenas apresentar o encontro entre esses dois personagens, a história também coloca o Superman em uma posição inusitada, sendo uma das poucas ocasiões em que o personagem é retratado como vítima de uma doença.

Essa escolha, ainda que dentro de uma série de limitações e contextos, representará uma típica história de Moore, não apenas há a quebra de iconografia estabelecida com relação ao personagem, como também a criação de uma história diferente das comumente apresentadas, e esperadas, para o personagem, onde o mesmo se encontra em uma posição frágil, vulnerável e até mesmo patética, ao mesmo tempo em que construía uma paisagem segundo a concepção de Tuan (2006, p.18) marcada pelo medo da doença e da morte.

No entanto, como é feita essa construção dessa paisagem? Quais as escolhas que Moore toma em seu roteiro para que a história assuma essa característica de terror e medo, distorcendo o personagem que é referência do heroísmo e da força, e transformando-o em seu extremo oposto.

Assim, serão estas as questões que nortearão o presente trabalho.

Mais especificamente, a presente monografia busca entender quais elementos e recursos narrativos o autor britânico utilizou para construir o efeito de medo em sua história. Para isso, ele se dividirá em três partes, onde, na primeira se pretende apresentar uma discussão sobre os fundamentos do terror a partir da obra de autores como Stephen King e Noel Carroll assim como sua ligação com o trabalho de topofobia de Yi-Fu Tuan. No segundo momento, será apresentado um breve panorama da vida e obra de Alan Moore até sua passagem pela *DC Comics*, um panorama do Monstro do Pântano antes e depois de sua passagem e a apresentação do contexto pelo qual o mesmo escreveu a história *A Linha da Selva*, assim como as regras a ele impostas. Por fim, na terceira parte, procederemos com uma análise da história propriamente dita, onde será realizada a identificação dos temas presentes na obra do autor britânico e sua correlação com as teorias de topofobia de Tuan.

2) FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA:

A fundamentação teórica visa abordar os conceitos de: terror com ênfase na Paisagem do Medo. Esses conceitos norteiam a história em quadrinhos *A Linha da Selva*, de Alan Moore e estes temas são presentes em suas obras posteriores, como *Watchmen*, *A Liga Extraordinária*, *A Piada Mortal*. Aqui, entretanto, temos a primeira oportunidade de Moore em trabalhar um personagem com o qual ele vem desenvolvendo (Monstro do Pântano) e um ícone dos *comics* norte-americanos (Superman), sendo este seu segundo trabalho com o Homem de Aço.

Em nosso escopo teórico, utilizaremos um escritor que é contemporâneo a Moore e que, apesar de não ser acadêmico, é um escritor que dedicou toda a carreira no gênero de terror, e, assim como Alan Moore, é um autor influenciado por Lovecraft³.

O escritor contemporâneo Stephen King elabora, em seu livro *Dança Macabra* (2012), sua visão acerca do que seria o terror. Para ele, o terror seria um tipo de narrativa que se dividiria em três níveis distintos (KING, 2012, pg.45), a saber o horror, o terror, e a repulsão.

Segundo King, “a emoção mais apurada é o horror” (idem, pg.45) que é, também um campo especulativo, dominado pela mente, ou, como diz o autor “é o que a mente é capaz de imaginar que faz essas histórias serem a quintessência das histórias de terror.” (idem).

Podemos observar que Alan Moore trabalha o horror em *A Linha da Selva* na própria concepção da história, ao colocar o Superman em um estado de doença, vitimizado por um fungo desconhecido e desenhado de forma grotesca e, ao longo da narrativa, o efeito do grotesco vai se expandindo até encontrar o seu ápice no confronto com o Monstro do Pântano. A fisionomia do Superman na história é considerada grotesca se compararmos com a face estereotipada do personagem. Ao invés de Alan Moore apresentar um ser de rosto divino, ele apresenta um homem depressivo, com barba por fazer, olheiras e suor.

Essa escolha, aparentemente comum, ao ser utilizada em um personagem como o Superman traz consigo uma série de implicações. Afinal, não só o personagem é o primeiro super-herói, como também um modelo pelo qual outros personagens são criados e comparados (ECO, 1979, p.271-272), sendo uma representação dos sonhos de poder e realização de um povo (idem, p.247-248) sendo, nas palavras de Eco, um representante do homem de uma sociedade heterodirigida:

Um homem heterodirigido é um homem que vive numa comunidade de alto nível tecnológico e particular estrutura social e econômica (nesse caso baseada numa

³ Howard Phillips Lovecraft, ou H.P. Lovecraft (1890-1937), escritor norte-americano reconhecido por sua obra de horror cósmico, em particular os contos que integram o conjunto chamado *Mitos de Cthulhu*, sendo influência para vários autores de terror nos séculos XX e XXI.

economia de consumo), e a quem constantemente se sugere (através da publicidade, das transmissões de TV, das campanhas de persuasão que agem sobre todos os aspectos da vida cotidiana) o que deve desejar e como obtê-lo segundo certos canais pré-fabricados que o isentam de projetar *perigosamente e responsavelmente*. (ibidem, p.261)

Assim, o Superman representa tanto o esquema de sociedade no qual se encontra inserido, como também atua como um representante dos sonhos de poder e realização de um povo.

O terror, por sua vez, lidará com “uma emoção ligeiramente menos definida, por não ser inteiramente do espírito” (KING, 2005, p. 46). Por conseguinte, o terror precisaria de um suporte físico, ou uma base, que atue como seu canal condutor.

Alan Moore trabalha a jornada do herói de uma maneira subversiva, aproximando da redenção por meio do terror. O chamado do Superman, nesse caso, é oriundo da percepção de sua mortalidade, ou seja, da doença. Esse chamado faz com que o personagem saia do seu plano comum, que é o centro urbano, e vá para a região de pântanos. Se, na jornada do herói temos a concepção de alguém como guia, para Superman, essa possibilidade não existe, uma vez que a sua psiquê está tão focada na perda de poderes, na doença, e iminente proximidade da humanidade, que ele faz a sua jornada sozinho. Ao encontrar aquele que pode salvá-lo, ele o trata como inimigo, o que, Stephen King define como a repulsão, definida como a “golfada repulsiva” (idem, p. 50), visto que lida com elementos que mais se aproxima do nojo e do escatológico.

Apesar de o Monstro do Pântano ser, em sua base de criação, um ser considerado grotesco e escatológico, quem de fato é retratado dessa forma é o Superman, uma vez que ao compararmos com o mito de Superman de Umberto Eco o personagem é completamente desviado deste estereótipo, apenas retomado no final da história, e ainda assim, com algumas ressalvas. Ao mesmo tempo, o Monstro do Pântano se aproxima de algo próximo da redenção, e acaba se afastando, ao fim da história, do repulsivo, e se aproximando do conceito de belo dentro do entendimento ocidental.

Essa percepção de King encontra ressonância em Carroll que, ao trabalhar com o conceito de “horror artístico”, identifica na geração do medo uma das marcas do horror (1999, p.29-30). Alan Moore faz uma escolha estética importante que é a escolha do desenhista Rick Veitch, ao invés dos desenhistas que geralmente ilustravam o Superman, como, por exemplo, Curt Swan, José García Lopez, George Perez, entre outros que eram considerados o primeiro escalão de desenhistas da *DC Comics*. Alan Moore escolhe um desenhista notadamente

vinculado às histórias de terror, e não de super-heróis. Só essa escolha, por si só, aproxima a história não do universo dos super-heróis, mas sim do gênero do terror.

Assim, tem-se no o terror uma narrativa que se dedica à criação de medo, ainda que com variações que afligem tanto sua intensidade quanto sua natureza, sendo esse medo provocado por:

(...) experiências vividas por um personagem ou grupo de pessoas que tem a integridade física, espiritual ou psicológica ameaçada por forças sobrenaturais, delírio ou conflitos existenciais decorrentes de culpa ou remorso. (CARVALHO. 2021, p.214)

Na história, o leitor pode realizar algumas especulações acerca da doença do Superman e relacionar com fatos sociais contemporâneos. Não é raro a pessoa que fica doente se auto culpar pelo estado, ou, em muitos casos, se sentir em uma situação de desamparo. Afinal, a “doença obriga a pessoa a dirigir sua atenção para a hostilidade do mundo” (TUAN, 2006, p.140), ao mesmo tempo em que o faz com que o indivíduo em uma busca por entender as razões pelas quais o mesmo se encontra doente, em uma tentativa de retomar o controle diante da natureza, uma vez que é o controle, ou a tentativa de se obter um ambiente controlado, uma das principais formas do ser humano obter segurança (idem, 2005).

Essa jornada humana se reflete na jornada do Superman que não apenas se questiona acerca da doença ao longo de toda a história, apresentando questionamentos que abrangem desde questões pessoais - “como eu pude ficar doente?” - como a própria busca de cura. Por fim, o próprio isolamento do personagem reflete um fato social comum, que é quando ficamos doentes, o isolamento, opcional ou imposto, é sempre trazido à discussão (TUAN, 2006, p.157-158).

A mudança da paisagem é um elemento comum em diversas histórias de personagens da sociedade. Um exemplo é Van Gogh, que saiu do centro urbano de Paris para Arles, no intuito de cuidar de si mesmo, não apenas como artista, mas como pessoa. Lá, ele se isola, e se influencia pela paisagem que passa a viver.

Lovecraft, autor que influencia Alan Moore, tem em sua obra mudanças significativas tanto na escrita quanto na criação, quando o mesmo sai de Providence e vai para Nova York. A mudança da paisagem e o choque social fez com que ele encontrasse novas texturas do terror e do horror, a ponto de buscar isolamento em sua volta para Providence.

No entanto, apesar de termos por bases que: a) o terror/horror é o responsável por gerar medo no seu espectador, b) o terror/horror surge de um senso de ameaça à integridade, chegamos em outro problema, visto que, partindo apenas do princípio de geração de medo e da sensação de ameaça, outros tipos de narrativas, como história em quadrinhos, poderiam se enquadrar nesta nossa classificação.

Carroll estabelece que, em uma obra de terror, a presença do ser sobrenatural ou antagonista é vista, pelos humanos, como algo claramente anormal (p.31), ou, nas palavras do autor:

Os monstros do horror, porém, quebram as normas de propriedade ontológica presumidas pelos personagens humanos positivos da história. Ou seja, nos exemplos do horror, ficaria claro que o monstro é um personagem extraordinário em um mundo ordinário, ao passo que, nos contos de fadas e assemelhados, o monstro é uma criatura ordinária num mundo ordinário.(1999, p.32)

Ao adaptarmos o comentário de Carroll para os *comics*, o senso comum é que Superman é o herói, porém, Alan Moore o retrata como monstro, uma vez que ele é capaz de feitos extraordinários e destrutivos, ao contrário do Monstro do Pântano, que apesar da aparência grotesca, é quem se coloca como ser ordinário da história.

A forma como Alan Moore constrói sua ambientação em *A Linha da Selva*, se atrela a uma série de elementos e ideias que, na visão do presente trabalho, se assemelham bastante à definição de paisagem proposta pelo geógrafo Yi-Fu Tuan em seu trabalho *Paisagens do Medo* (2006), onde o mesmo assume uma paisagem como:

“Paisagem”, como o termo tem sido usado desde o século XVII, é uma construção da mente, assim como uma entidade física mensurável. “Paisagens do medo” diz respeito tanto aos estados psicológicos como ao meio ambiente real. (TUAN. 2006, p.12)

O ambiente de pântanos que Alan Moore realiza na história é mais do que uma construção geográfica do real. Alan Moore constrói uma cartografia à parte entremeadado do insólito e do universo fantástico das histórias em quadrinhos. Assim, Alan Moore se aproxima de outros autores que criam cartografias imaginárias, como, para nos mantermos apenas no círculo lovecraftiano, Robert E. Howard, Clark Ashton Smith e o próprio Lovecraft.

Em comum com esses autores, Alan Moore apresenta personagens com a percepção alterada mediante a paisagem que vivenciam. Assim, de acordo Silva e Lopes sobre Tuan:

(...) a percepção de um indivíduo em relação ao lugar onde vive ou a um lugar qualquer pode ser influenciada por diversos fatores, moldados tanto pelo meio social como pelo meio físico, sendo que em qualquer uma destas formas, essa percepção estará condicionada principalmente às experiências e vivências anteriores que cada indivíduo traz consigo. (2014, p4)

Alan Moore retira um personagem que em um primeiro momento enfrentou diversos desafios em universos distintos e o coloca no interior dos Estados Unidos com a percepção ao leitor de que este personagem nunca havia antes experimentado estar naquela região. Mais que isso, Moore retira de Superman o prefixo Super ao fragilizá-lo com uma doença alucinógena.

Nesse sentido, Tuan apresenta uma série de paisagens de medo, como medo da doença, medo da natureza, medo da violência entre outros. Essa abordagem, que em vários pontos se aproximando da reconstrução histórica de Delumeau em *A História do Medo no Ocidente* (1999), ilustra que, na sua visão de topofobia existe mais do que o componente físico, agregando-se, também, o componente mental, ou, nas palavras do próprio:

O que são paisagens do medo? São as quase infinitas manifestações das forças do caos, naturais e humanas. Sendo as forças que produzem caos onipresentes, as tentativas de controlá-las são também onipresentes. De certa forma, toda construção humana - mental ou material - é um componente da paisagem do medo, porque existe para controlar o caos (2006, p.12)

Assim, com base nessa perspectiva, *A Linha da Selva* é norteadada pela ideia da própria topofobia como uma construção que pode abranger paisagens físicas e mentais, todas elas associadas com elementos geradores de medo, oriundas das percepções dos indivíduos relacionados na história.

3) BREVE BIOGRAFIA DE ALAN MOORE:

Figura 1



Fonte: <https://ambrosia.com.br/quadrinhos/o-dia-que-alan-moore-escreveu-roteiros-para-star-wars/>

Nascido em 18 de Novembro de 1953, na cidade de Northampton, Inglaterra, Alan Moore (Figura 1) inicia sua carreira como quadrinista profissional em 1978, saído diretamente do cenário *underground* inglês, sendo influenciado também pelo movimento de contracultura dos anos 60 (PARKIN, 2016). Por sua participação nos movimentos culturais do seu país, do qual se destacam os fanzines e *Art Labs* - pequenos grupos de artistas que se reuniam para a produção de arte coletiva, e na qual seus membros, muitas vezes, assumiam as mais diferentes funções de acordo com a necessidade (idem, p.46-47) - que o influenciaram sobremaneira ao introduzi-lo no fazer artístico das mais variadas formas de textos.

Nesses seus primeiros anos de carreira, fiel ao espírito de improviso das suas escolas, Moore atuará na função dupla de roteirista e artista de suas produções, tal qual como fizera nos seus trabalhos amadores, majoritariamente ilustrações ou tirinhas publicadas em semanários musicais britânicos, como *NWE*, *Dark Star* e *Sounds* (idem. ,p.67-69), onde apresentou seus primeiros trabalhos na mídia dos quadrinhos, como *Roscoe Moscow*, trabalhos fortemente marcados pela visão ácida e política, quando não surreal, que se tornarão uma marca futura da fase madura de sua carreira.

Desse período inicial, destaca-se, tanto pelo escopo do veículo quanto pela constância e periodicidade, a tira Maxwell, O Gato mágico (*Maxwell, The Magic Cat*), uma série de publicação semanal no jornal de sua cidade natal, o *Northants Post*, iniciada em 1979 e encerrada em 1986.

Inicialmente composto por 10 quadros por tira, e posteriormente reduzido para 5, esse primeiro trabalho de Moore apresenta Maxwell (Figura 2), um gato falante alienígena de origem indefinida, e o garoto humano Norman Nesbitt em histórias marcadas pelo humor - seja ele metatextual, ácido, satírico ou mesmo simplesmente absurdo - mas servindo, muitas vezes, como pano de fundo para elaboração de críticas à sociedade e ao mundo da época.

Figura 2



Fonte: <https://www.progressiveruin.com/2010/01/18/maxwell-the-magic-cat-volumes-i-iv-acme-press-1986-7/>

Contudo, será no início dos anos 80, que a carreira de Moore mudará de direção. Primeiro, serão nos trabalhos desta década que o autor passará a se dedicar mais aos roteiros do que às ilustrações, sendo Maxwell a única série em que ele continuaria a realizar ambas as funções. Essa mudança, segundo o próprio autor, se dá devido à insatisfação do seu trabalho como cartunista, que manifesta o seguinte parecer sobre sua obra inicial:

“Tem umas porcarias ali de dar nojo; também tem bastante esforço, e sincero. Essas tiras não são para ficar na história. Não me ensinaram nada sobre desenho. Bom, ensinaram que eu não sabia desenhar, que era uma coisa muito útil para se saber antes que eu fosse muito longe.” (PARKIN, 2016, p.71)

Optando, assim, pelo trabalho como roteirista, será nos anos 80 que os trabalhos de Moore começarão a aparecer em revistas de grande porte, como a *Doctor Who Weekly*,

produzida pela *Marvel UK*, filial britânica da *Marvel Comics* e na *2000AD*⁴, uma revista seminal na história dos quadrinhos britânicos.

Essa transição de Alan Moore será um importante passo não apenas para sua carreira, mas prenuncia toda uma geração de roteiristas que, indiretamente, vão ser influenciados pelo seu modo de escrita. Importante destacar que Moore, com a sua formação de quadrinhos britânicos *underground*, associado a suas leituras de H.P.Lovecraft e seu círculo de autores tematicamente próximos (Robert. E. Howard, Robert Chambers, Arthur Machen entre outros) se distanciará do modelo de roteiro norte-americano de super-heróis difundido por Stan Lee, ou seja, esta mudança de direção na verdade significou o início de uma nova forma de escrever *comics*.

Será a passagem pela *2000AD* que lhe abrirá as portas de outras publicações como as supracitadas. No entanto, apesar de sua participação constante em tais publicações lhe servir como projeção e laboratório, será apenas com o lançamento da *Warrior*, em 1982, que Moore alcançará o primeiro grande ápice da sua fama como roteirista, com o lançamento, já na primeira edição da revista, das séries *Marvelman* e *V de Vingança*.

De gêneros distintos, a primeira uma história de super-heróis, a segunda um conto distópico com elementos de suspense, ambas as narrativas já apresentam de forma bem demarcada alguns dos elementos comuns na obra futura do autor inglês.

Em *Marvelman*⁵ Moore será o responsável, ao lado do artista Gary Leach - e posteriormente de Alan Davis - pela reintrodução do personagem na década de 1980, depois de um sumiço editorial de mais de 20 anos. Criado pelo quadrinista britânico Mick Anglo, *Marvelman* inicia sua carreira editorial como um plágio do Capitão Marvel (PARKIN, 2016, pg. 22-23), da Fawcett Comics, personagem que fora descontinuado pela editora após um

⁴ Iniciando seu histórico de publicação em 1977, um ano após a extinção da revista *Action*, sua predecessora, a *2000AD* representa um verdadeiro marco para os quadrinhos britânicos, servindo como uma força de renovação dentro do mercado britânico de quadrinhos, em declínio desde meados dos anos 1960 (DUMONTET e LOVEDAY, 2002), sendo, também, uma escola para uma série de artistas britânicos, como Alan Grant, Dave Gibbons (na primeira geração) e o próprio Alan Moore que, anos depois, fariam carreira internacional. Tomando como base o apelo da ficção científica entre os adolescentes da década de 1970, a publicação ficou marcada por uma caracterização própria, que, nas palavras de Dumontet e Loveday, refletia o clima econômico da Grã-Bretanha dos anos 1970, refletindo suas paisagens urbanas marcadas por conflitos sociais e industriais. Assumindo, assim “uma atitude agressiva, cheia de uma energia violenta e num pacote marcado por um senso de humor cínico, ousa e essencialmente britânico.” (idem, tradução nossa)

⁵ O personagem será posteriormente conhecido como *Miracleman*. Essa mudança de nome será uma decisão da editora *Eclipse Comics*, detentora dos direitos de publicação do personagem nos EUA, com o intuito de evitar problemas com a *Marvel Comics*.

processo judicial movido pela *National Comics* - atual *DC Comics* - em 1953. Nesse processo de mudança, o personagem principal passa a ser o jovem jornalista Micky Moran que, após se encontrar com um astrofísico, ganha poderes baseados na energia atômica, sendo sua transformação em *Marvelman* desencadeada pela pronúncia da palavra “Kimota”.

Com *Marvelman*, Alan Moore inicia uma marca no seu estilo de criação, que é a reconfiguração do personagem, tanto na concepção quanto no discurso. Moore vai utilizar dessa reconfiguração em *Monstro do Pântano*, *Watchmen*, *Supreme*, *A Liga Extraordinária* e acabará por influenciar outros roteiristas a realizar processos semelhantes, como por exemplo Frank Miller com *Batman - O Cavaleiro das Trevas* e Neil Gaiman com *Sandman*.

Assim, na reinvenção de Moore, somos apresentados a uma versão mais velha do personagem, casado e que, apesar de assombrado por estranhos sonhos em que se encontra voando, não apresenta, de imediato, as características esperadas de uma típica história de super-heróis. Do ponto de vista temático, porém, tem-se, já nesse trabalho inicial, discussões acerca da ética do além humano - como um indivíduo dotado de poderes pode afetar o mundo ao seu redor e quais impactos e reações os mesmos trazem ao indivíduo - a forte presença do real - envelhecimento, crescimento, mortalidade - dentro da fantasia e o trabalho e desenvolvimento em cima da mitologia progressiva do herói.

Mais uma vez, Moore destoa do método norte-americano de escrita de super-heróis até então realizado. Se nas décadas de 1960 e 1970 temos personagens criados para serem pastiches do mito de Superman, ou seja, personagens de uma mitologia de deuses norte-americanos pós-Segunda Guerra, temos em Moore um super-herói humanizado, dramático e falível, ou seja, um super-herói possível em uma sociedade pós-Guerra do Vietnã, Guerra Fria, Contracultura, e que vivia a mudança comportamental oriunda da AIDS.

Já em *V de Vingança*, série que só seria concluída em 1986, pela DC Comics, o autor britânico, acompanhado pelo artista David Lloyd, influenciado pelas discussões políticas de sua época, e pelo ativismo do próprio autor (PARKIN, 2016, p.11), assim como um notável pessimismo e receio com os rumos da política neoliberal da então primeira ministra Margaret Thatcher, apresenta a ascensão de uma nova Inglaterra, dominada por um partido de extrema direita, como nova potência mundial após a destruição das antigas potências - Estados Unidos e União Soviética - em uma guerra nuclear. Nesse cenário de repressão, surge V, um revolucionário sobrevivente dos campos de concentração do governo em uma missão dupla de vingança e derrubada do governo vigente.

As questões políticas em Moore são levadas para suas obras posteriores a *V de Vingança* e, encontra em *Monstro do Pântano*, a possibilidade de debater acerca da política ambiental praticada no mundo. Assim, questões como poluição, sustentabilidade e conscientização fazem de *Monstro do Pântano* um *comics* de super-herói que trata de um tema até então desconsiderado pela mídia - uma vez que mesmo os *comics* de Lee Falk (*Phantom*) e Roy Thomas (*Tarzan*), que, em tese, poderiam tratar dessas temáticas, foram negligentes acerca do tema.

Em comum, ambas as obras apresentam fortes preocupações de natureza política, fato reconhecido tanto pelo próprio autor⁶ quanto pela crítica, numa visão de mundo sintetizada por PARKIN da seguinte forma:

De seus primeiros trabalhos em diante, Moore vê os quadrinhos como espaço para falar sobre violência contra as crianças, ambientalismo, direitos homossexuais e energia nuclear - dramatizados sutilmente para as histórias e públicos que se tiver em cada caso. (2016, p. 10)

Serão estes os trabalhos que darão uma maior projeção à Alan Moore, conduzindo-o, inclusive, rumo ao mercado de *comics* norte-americano.

Essa migração se ocasiona devido à percepção dos editores da Marvel e da DC Comics, as duas principais editoras na época, de que seus respectivos colaboradores não conseguiam produzir histórias que dialogassem de maneira efetiva com essa sociedade oriunda da contracultura, descompasso esse que se refletia na queda da popularidade dos seus respectivos personagens, baixa venda de *comics* e audiência dos produtos oriundos dos super-heróis, como filmes, jogos e etc.

Por outro lado, editores como Lee Wein e Jim Shooter conseguiram enxergar esta falta de diálogo e também autores que poderiam trazer para o universo dos *comics* este público outrora afastado. É com Alan Moore, Neil Gaiman, Alan Davis, Dave Gibbons e alguns outros artistas britânicos que jovens e adolescentes punks, rappers, new age e aqueles que hoje são chamados de nerds vão voltar a ler quadrinhos.

⁶ “há um aspecto político no que faço e que considero inevitável. Se a arte reflete a vida ou tem alguma relação com a vida,então é inevitável que exista algum elemento de política na arte.” (PARKIN, 2016, pg. 10).

3.1) O MONSTRO DO PÂNTANO DE ALAN MOORE:

Herdando a revista do roteirista Martin Pasko já na vigésima edição, Moore inicia seu período à frente do Monstro do Pântano com a história apropriadamente denominada Pontas Soltas (*Loose Ends*). Acompanhado pela arte de Dan Day - substituindo o artista regular da série Stephen Bissette - e com arte-final de John Totleben, essa história se propõe a encerrar algumas das tramas desenvolvidas por roteirista anterior, ao mesmo tempo em que reduz o elenco de apoio do Monstro do Pântano para dois personagens que se tornarão presença constante na passagem do autor britânico pelo título: Abigail “Abby” Arcane e Matthew “Matt” Cable, criações da primeira série do personagem.

Esse encerramento das tramas do antigo roteiristas, assim como a redução do elenco de personagens de apoio, permitirá com que Moore tenha maior liberdade ao desenvolver suas próprias histórias, permitindo com que o mesmo realize uma série de alterações - e reinvenções - à frente do personagem, processo no qual será acompanhado pela dupla de artistas.

Tendo se conhecido na época em que cursavam a *Joe Kubert School of Cartoon e Graphic Art*, da qual Bissette é um dos primeiros formandos, a dupla composta por Stephen Bissette (arte) e John Totleben (arte-final) iniciam seus trabalhos em conjunto na edição 33 da *Bizarre Adventures*, um *magazine*⁷ da Marvel Comics, destinada a histórias voltadas para ficção científica, espada e feitiçaria e terror, mas será na revista do Monstro do Pântano em que terão sua colaboração mais duradoura.

Tendo entrado na revista na edição #16 do volume 2, ambos os artistas se encontravam insatisfeitos com os rumos da série sob os roteiros de Marty Pasko, que, por sua vez, também se mostrava incomodado em receber sugestões dos dois artistas (PARKIN, 2016, p.156). Desse modo, a chegada de Alan Moore ao título foi recebida como uma mudança positiva pela dupla, aspecto que seria reforçado pela abertura de Moore às sugestões dos dois (idem, pg.156).

Essa colaboração entre artistas e roteirista será a responsável por algumas mudanças importantes na série, como na ausência de super-heróis, uma queixa de Bissette (PARKIN, 2016, pg.163), e a migração da série para o terror. mudança essa que irá se refletir na própria alteração da aparência do Monstro, que passará a representar “um massa de musgo, lama e

⁷ Diferente dos *comics*, uma *magazine* era um tipo de publicação no formato de antologias em preto-e-branco, de formato maior e destinado a um público mais maduro onde eram reunidas histórias que destoavam dos gêneros de super-heróis e aventura. Não só isso, por possuírem uma classificação e um público diferente dos *comics*, as *magazines* foram, por muito tempo, um dos poucos locais onde os quadrinhos de terror podiam ser publicados sem uma censura tão forte desde a instauração do *Comics Code Authority*.

plantas vivas, com folhas, gravetos, raízes, brotos e até mesmo flores projetando-se do corpo” (idem, p.156), refletindo, assim tanto a reconstrução do personagem criada por Moore como também a mudança do gênero da série propriamente dita (Figuras 3 e 4).

Figura 3



Fonte: https://longboxgraveyard.com/2013/01/02/81-swamp-thing/scn_0011-7/

Figura 4



Fonte: <https://www.comicextra.com/swamp-thing-1982/issue-29/4>

Apesar de Alan Moore ter realizado alguns trabalhos pela *Marvel UK*, podemos considerar que *Monstro do Pântano* (1984 – 1987) é seu primeiro trabalho na indústria dos quadrinhos norte-americanos, representou uma mudança de paradigmas tanto para a editora *DC Comics* quanto para o próprio mercado norte-americano.

Não só isso, este é um dos poucos momentos na carreira de Moore no qual o autor participará do sistema de publicação norte-americano, onde não apenas terá que lidar com prazos fixos e entregas definidas de 22 páginas mensais, o que ocasionou problemas com atrasos e edições escritas às pressas (PARKIN, 2016, p.163), como também sofrerá um processo de editoria de seus textos, ainda que o sucesso de público e crítica tenham lhe dado uma maior liberdade com a *DC Comics* (ibidem, p.158).

Após essa experiência, porém, Moore procurará trabalhar sempre em formatos e modelos que lhe permitam ter maior liberdade de prazos e textos, aproximando-se, em certo sentido, de suas primeiras publicações como autor de fanzines.

Na *DC*, mais do que salvar uma revista das raias do cancelamento (PARKIN, 2016, p.153), e estabelecer a mesma como um sucesso de público e crítica, Moore estabeleceu o arcabouço de um universo místico que viria a se tornar um ponto de referência para todos os personagens de ordem mística da editora, formando assim, pelo menos durante parte dos anos 1980 e 1990, uma espécie de mitologia própria ao universo místico da *DC*. Mais que isso, Alan Moore introduz de forma indireta o círculo de autores o qual ele considera que faz parte no gênero horror cósmico⁸, como H.P. Lovecraft e Aleister Crowley. Robert Chambers, Robert E. Howard entre outros.

Quanto à indústria como um todo, porém, a influência do *Monstro do Pântano* foi sentida com maior força por sua ousadia, tanto por sua atitude de desafio à censura, quanto pelas explorações temáticas nela apresentada.

O primeiro choque com a censura, ocorreu na edição 29 (Outubro de 1984) da revista do *Monstro do Pântano*, sendo um importante marco no combate ao *Comic Codes Authority*.

Criado em 1954 como consequência de um forte movimento de censura dos quadrinhos que teve, entre seus expoentes, o psiquiatra Frederic Wertham (SILVA, 2012, p.149-150), o

⁸ O horror cósmico, também conhecido como cosmicismo, é um subgênero do horror de caráter fortemente niilista, que insere o personagem em um cenário onde suas crenças fundamentais acerca da natureza são questionadas e quebradas, vindo daí a experiência do horror.

Comic Codes Authority se constituía de uma série de regras, estabelecidas e vigiadas pela *Comics Assciaton of America*, um grupo criado pelos representantes das editoras norte-americanas como forma de auto-censurar as publicações presentes no mercado norte-americano. Com o intuito de abrandar os ânimos de pais preocupados com o conteúdo dos quadrinhos consumidos pelos seus filhos, o código exerceu um poderoso controle sobre as publicações, que só receberiam o selo de aprovação do *CCA* caso seguissem as regras por ele definidas.

Desde a sua fundação, foram poucos os casos⁹ de revistas voltadas para o público infanto-juvenil publicadas sem o selo, ainda mais de forma recorrente. No entanto, conforme apresentado pelo site *Comic Book Speculation*, em matéria publicada em 14 de Janeiro de 2020¹⁰, afirma:

Esta foi a primeira [revista] da DC Comics - e o primeiro quadrinho *mainstream*¹¹ - a ser publicado sem o selo de aprovação do *Comic Code Authority* (...). Depois de ter sido revisada, a edição Monstro do Pântano #29 foi rejeitada e, mesmo assim, a DC decidiu publicar a revista, o que o tornou o primeiro título da editora (E A PRIMEIRA HISTÓRIA EM QUADRINHOS VENDIDA NAS BANCAS) a ser publicada sem a aprovação do código desde 1954. A edição seguinte, Monstro do Pântano #30, teve o selo de aprovação, mas, depois disso, a DC parou de enviar cópias do Monstro do Pântano para serem avaliadas, de modo que a edição #30 foi a última a ser publicada com o selo de aprovação.

O motivo que levou à remoção do selo do *Comic Codes* se deveu ao choque duplo promovido pela edição 29 (Figura 5). Primeiro, na arte de Steve Bissette e John Totleben, que representou cadáveres revividos e semi decompostos atacando pessoas- algo proibido pelas diretrizes do código - e segundo pela temática, uma vez que a história tinha como base a sugestão de um incesto.

⁹ Talvez o exemplo mais emblemático tenha sido a publicação da revista *The Amazin Spider-Man voll. #96*, de 1971, com sua história anti-drogas realizada a pedido de um membro do Instituto Nacional de Saúde Mental

¹⁰A matéria pode ser lida na íntegra em < <https://comicbookspeculation.com/2020/01/14/swamp-thing-29-1984-and-the-comic-book-code/> >, Acesso em 04 de mai 2021.

¹¹Defini-se *mainstream* os principais meios ou produtoras de conteúdo, na época, Marvel e DC, com maior participação de mercado e mais facilidade de acesso por parte do grande público.

Figura 5



Fonte: <https://www.comicextra.com/swamp-thing-1982/issue-29/22>

Conforme definido pela versão de 1971 do código, conforme apresentado pelo *Comic Book Legal Defense Fund*, a questão sexual se enquadra nos tópicos sob a seção de *Sobre Casamento e Sexo*, presente na Parte A do código:

“(…)

- Relações sexuais ilícitas não devem ser representadas. Da mesma forma, anormalidades sexuais não serão aceitas;
- Todas as situações que lidem com a unidade familiar devem ter como objetivo último a proteção das crianças e da vida da família. Sob nenhuma circunstância a quebra do código moral deve ser representada como recompensadora;
- Estupro não deve ser mostrado ou sequer sugerido. Sedução é um tema que não pode ser apresentado;
- Perversões sexuais, ou quaisquer inferências às mesmas são estritamente proibidas.” (tradução nossa)

Quanto a representação do grotesco, e monstruoso, o mesmo se encontrará presente na Parte B do Código, onde teremos:

“(…)

- Todas as cenas de horror, sanguinolência extrema, crimes violentos e grotescos, depravação, luxúria, sadismo e masoquismos não serão permitidas;;
- Toda e qualquer ilustração lúgubre, desagradável ou grotesca deve ser eliminada;
- Inclusão de histórias que lidem com o Mal devem ser usadas ou publicadas apenas quando houve a intenção de ilustrar um dilema moral, e em nenhuma ocasião o Mal deve ser apresentado de modo atraente ou de uma forma tal que possa ferir as sensibilidades do leitor;
- Cenas que lidem com instrumentos associados à zumbis, ou tortura, não devem ser usadas. Vampiros, *ghouls*¹² e lobisomens serão permitidas apenas quando usadas na tradição de clássicos como Frankenstein, Drácula, e outros exemplos de literatura de alta qualidade, como no caso dos trabalhos de Edgar Allan Poe, Saki, Conan Doyle e outros autores respeitados cujos trabalhos são lidos em escolas de todo o mundo” (tradução nossa)

Assim, abordando e se aprofundado por temas até então tidos como proibidos ou tabus - como incesto, torturas, mortes gráficas - ou, numa direção oposta, apresentando temas praticamente ignorados na época - como ecologia, violência doméstica e sexualidade - é impossível não reconhecer na passagem de Alan Moore pelo título como uma parte importante do movimento, cristalizado nos anos 80 (SUMMERS, 2015, p.121), que levaria ao cenário de amadurecimento das histórias em quadrinhos, um processo que culminaria em Março de 1993 com a criação do selo Vertigo.

Contudo, é importante observar que ainda que essa abordagem - tanto do ponto de vista temático quanto imagético - seja vista como uma novidade dentro do contexto dos *comics mainstream*, publicações que não se enquadravam no *Comic Codes*, como as *magazines*, como a *Creepy*, da Warren Publishing, ou fanzines e outras produções do meio *underground* lidavam com imagens e temas vistos como controversos dentro do mesmo período. Não só isso, os próprios *comics* de terror da *EC Comics*, uma das editoras mais afetadas pela instauração da censura na mídia, já apresentavam essas mesmas características, ainda em 1950, de modo que as escolhas de Moore se enquadram como uma continuação, ou antes, revitalização, de uma tradição anterior à sua.

¹²Apesar de normalmente ser traduzido como espectro, o *ghoul* é uma entidade própria, sendo traduzido, em algumas ocasiões, como carniçal.

Em termos de estrutura, a passagem de Alan Moore à frente do Monstro pode ser dividida em arcos¹³, todos reunidos em torno de histórias erguidas em torno de um eixo narrativo próprio. Assim, as edições 20–27, por exemplo, constituem o arco chamado *Lição de Anatomia*; as edições 28-34, mais o Segundo *Annual* da série, o arco *Amor e Morte*; as edições 35-50, o *Gótico Americano*; 51-56, *Da terra à terra*; e 56-64, *Reunião*.

Essa divisão de arcos também reflete uma divisão acerca dos gêneros trabalhados por Moore ao longo dessas 40 edições¹⁴. Pois, enquanto arco inicial se dedica à uma vertente de horror mais existencial ao retrabalhar toda a estrutura de fatos e crenças que cercam seu protagonista, os demais arcos transitam para as instâncias de vertentes mais tradicionais do horror (*Amor e Morte*), incursões no campo do *social horror* (*O Gótico Americano*), antes de finalmente desembocar num épico de ficção científica (*Da terra à terra, Reunião*). Em comum, porém, as histórias do autor trazem a presença, em maior ou menor grau, de alguns aspectos ou elementos de horror, assim como questionamentos sobre ordem social, identidade e relacionamentos.

Com a saída de Moore, a série foi assumida por uma série de outros roteiristas, como por exemplo, Rick Veitch, Grant Morrison, Doug Wheeler até a sua conclusão, em 1996 na edição 171, naquilo que foi a série mais longa do personagem que, desde então, passou por uma considerável quantidade de *reboots*¹⁵ e relançamentos mas sem conseguir o impacto ou prestígio da série anterior.

¹³ Um arco consiste numa sequência de histórias que giram em torno de um mesmo motivo ou tema.

¹⁴ Mais informações no Apêndice A

¹⁵ Termo que se refere a um recomeço de uma série, podendo ou não aproveitar algo do que já foi utilizado em momentos anteriores.

3.2) O SUPERMAN DE ALAN MOORE:

O sucesso da passagem de Moore à frente do Monstro do Pântano fará com que o autor passe a contar com uma série de benefícios, como a já mencionada maior liberdade criativa e as viagens para convenções em território norte-americano pagas pela *DC Comics*, e também o colocara em posição de sugerir ideias de histórias e séries para a editora, que se mostrará ansiosa por receber mais do trabalho do autor (PARKIN, 2016, p.175).

Mas do que isso, porém, seu status como “estrela” da *DC Comics* lhe permitirá conhecer grandes nomes da indústria norte-americana de quadrinhos, como roteiristas como Marv Wolfman, artistas como John Totleben e Steve Bissette - estes membros da equipe do Monstro do Pântano - e editores como Karen Berger e Julius Schwartz (Figura 6).

Figura 6



Fonte: <https://universohq.com/noticias/morreu-julius-schwartz-uma-lenda-dos-quadrinhos/>

Parte do corpo editorial da *DC Comics* desde 1944, Schwartz é, assim como o próprio Moore será em sua época, um dos nomes mais importantes não apenas na história da editora, mas também de toda a indústria de *comics* norte-americanos, tendo participação ativa no relançamento de super-heróis como o *Flash*, em 1956, um dos catalisadores do movimento de ressurgimento dos super-herói, como também sendo responsável pela criação da *Liga da Justiça* em 1960, dois marcos da Era de Prata dos *Comics*¹⁶.

¹⁶A Era de Prata dos Quadrinhos foi um período da história dos *comics* que iniciado em 1956, com o relançamento do Flash na edição número 4 da revista *Showcase*, perdurou até 1970. Ainda que não seja uma demarcação clara, a história *A Noite em que Gwen Stacy Morreu*, publicada em 1973 na edição 121 da revista *The Amazing Spider-Man* é vista como um dos pontos de virada para a Era de Bronze. Essa mudança de paradigmas se dá com a mudança do teor inocente e ingênuo das histórias de super-heróis, que passarão a ter uma carga mais realista, com personagens falíveis e problemático que enfrentam situações atreladas a questões do dia-a-dia, como racismo, drogas, violência urbana e outros problemas de ordem social.

Esse contato inicial com Schwartz, evoluiu em futuras participações de Moore como roteirista em alguns dos títulos sob os cuidados do editor, totalizando 3 histórias¹⁷, em um convite do que, nas palavras de Moore: “Vou fazer uma *graphic novel* do *Superman*, e Julie [Schwartz] quer que eu faça algumas histórias ocasionais enquanto ele continuar como editor.” (PARKIN, 2016, p.185).

Dentre essas colaborações, teremos a história “A linha da selva”, lançada em setembro de 1985, na edição 85 da revista *DC Comics Presents*¹⁸ e objeto do presente estudo.

Antes de prosseguirmos com a análise da história em si, é preciso um breve comentário acerca do contexto da publicação em si.

Primeiramente, é preciso observar que a liberdade dada à Moore, assim como o convite que lhe é oferecido para escrever o personagem, não só é uma liberdade relativa, como também é uma consequência dos resultados que o roteirista alcançou com o Monstro do Pântano.

A própria participação do Monstro em uma história do *Superman* nada mais é do que uma estratégia recorrente das editoras norte-americanas, que, para validar um novo sucesso, um lançamento, ou divulgar personagens menos conhecidos de seu catálogo, promovem participações e encontros deste com personagens já consagrados. Como exemplo disso, temos as participações de personagens como Luke Cage (criado em 1972) em histórias do Homem-Aranha (1973) e, na própria *DC*, a participação do Arqueiro Verde no título do Lanterna Verde, participação esta que durou de 1970 à 1972.

Não só isso, nesta história, Moore estará trabalhando dentro das convenções da Era de Prata, de modo que, ainda que tenha liberdade para o desenvolvimento da história, o mesmo se encontrará trabalhando dentro das regras de aventura episódica, autocontida e sem conexão real com os demais títulos do personagem. Mais importante, essa história também não trará consequências de longo prazo para o personagem, se inserindo na reflexão de Eco sobre o paradoxo do personagem dos *comics* que, apesar de necessitar de mudanças para que suas histórias sejam consumidas, precisa, invariavelmente, permanecer imutável. (ECO, 1979, p.250-251).

¹⁷Para o homem que tem tudo (*Superman Annual #11*, 1985), *A Linha da Selva* (*DC Comics Presents* v1. #85, 1985), *O que Aconteceu com o Homem de Aço* (*Whatever Happened with the Man of Tomorrow?*, *Superman* vol1.#423 e *Action Comics* v1.#583, 1986)

¹⁸Lançada em 1978, a revista se caracteriza por trazer histórias autocontidas em que o Superman se unia a algum outro personagem da editora para juntos enfrentarem algum vilão ou resolverem algum problema

Essa característica é comum às 3 histórias que o autor britânico produzirá com o Superman, sendo um produto típico da *DC Comics* pré-Crises nas Infinitas Terras, evento onde ocorre a unificação dos diversos universos de personagens existentes na editora, como também o processo de construção de uma cronologia mais firme e coesa entre a linha de heróis da editora - de modo que histórias como as apresentadas em *DC Comics Presents* deixarão de ser publicadas como títulos mensais.

Assim, ao mesmo tempo em que seu sucesso à frente do título do Monstro do Pântano lhe garantiu não apenas o convite para trabalhar com o personagem, mas também a liberdade para criar as narrativas e convidar os artistas com quem trabalharia, algo inédito para um autor com aproximadamente 1 ano de editora, é importante observar que essa liberdade não é total, visto que o próprio fato do mesmo ser convidado para trabalhar apenas em histórias isoladas é também uma demonstração da ressalva da editora em salvaguardar um de seus personagens mais emblemáticos, tendo-se em vista o extremo cuidado com que as grandes editoras norte-americanas cuidam das marcas que são os seus personagens.

Assim, enquanto a *Marvel Comics* possuía seu estilo Marvel (LEE, BUSCEMA. 2015), a *DC Comics*, possuía iniciativas como o “Guia de Estilo da DC Comics” (Figura 7), um compilado de imagens de referência que não apenas serviam como guias aos fabricantes de produtos licenciados que usariam os personagens da editora para que o estilo dos personagens pudesse ser preservado.(HELPER, 2005, p.4), como também ao rigor artístico imposto aos próprios artistas.

Figura 7



De fato, dentro os personagens da editora, Superman é aquela cuja escolha dos artistas que trabalham com o personagem é sempre realizada de modo criterioso entre os artistas considerados do “primeiro escalão” da editora, nomes como Curt Swan, Gil Kane, José Luiz García-Lopez, George Perez, Neal Adams e John Byrne. Artistas, em resumo, que se provaram como capazes de representar o Superman dentro de sua iconografia pré-estabelecida - forte, belo, poderoso, invencível - em um contexto onde, conforme apresentado por Reed Tucker: “(...) desvios e experimentações não eram tolerados” (OWEN LIKES COMICS, 2022).

Contudo, nem sempre a fama e reconhecido eram o suficiente, visto que mesmo nomes como Jack Kirby, reconhecido como um dos responsáveis pelo sucesso da *Marvel Comics*, tiveram seus trabalhos com o personagem alterados à mando da própria editora por se “desviar do padrão do personagem” (ibidem, 2022). Salienta-se que a decisão da editora não era orientada pelo fato de a arte ser mal feita, mas sim por desviar do padrão tradicional da iconografia do personagem e, devido ao nome de Kirby, terminar por atrelar a imagem do Superman aos personagens da sua concorrente.

Mesmo hoje essa é uma característica que se mantém, de modo que não são todos os artistas que podem trabalhar com o personagem, sendo o convite oferecido à Moore, assim como o nível de liberdade a ele concedido, ainda em seu começo de carreira na *DC Comics*, um testemunho da confiança e do interesse que a editora tinha em seu trabalho.

4) A LINHA DA SELVA - ANÁLISE DA HISTÓRIA:

No que diz respeito à análise da presente história, utilizaremos como base o produto finalizado, originalmente publicado em 1985. Isso se deve ao fato dos roteiros de Moore serem reconhecidamente mais extensos e elaborados que os do meio em geral, sendo, nas palavras de Parkin: “(...) costumam ser muito mais discursivos, explicando, o efeito que ele quer alcançar considerando cada aspecto em termos de planejamento macro , listando suas influências e fazendo piadinhas” (2016, p.125) .

Não só isso, o presente trabalho compartilha com Eisner a visão de que o *comics*, como obra de narrativa sequencial, existe na união do texto e da imagem (2010, p.127) de modo que, para sua análise será necessário:

considerar elementos do discurso verbal - onomatopeias, títulos, roteiro, expressões, gírias e narrações - o discurso não verbal - anatomia expressiva, anatomia facial, perspectiva, luz e sombra, planos de cena - os conectivos entre os discursos - balão de texto, requadros, calhas, narrativa sequencial, editoração - e a capacidade dos atores envolvidos na criação da história em quadrinhos. (PESSOA e ANDRADE, 2021)

4.1) PÁGINA 1:

Número de Quadros: 6

Ideia principal: Criar o suspense para gerar impacto na revelação.

Comentário da Página: Nesta primeira página, Moore irá apresentar a situação - um motorista dirigindo rumo ao Sul - entregando pouco a pouco informações que permitirão ao leitor compreender o mistério da identidade do motorista. Essa graduação irá criar um suspense até o momento da revelação da identidade, que provocará um impacto no leitor e o prende à narrativa.

A história se inicia com um carro dirigindo por uma rodovia em direção ao Sul, conforme apresentado na Figura 8. Apesar de não sabermos ainda a identidade e condição do seu ocupante, o Quadro 1 já nos dá informações de que algo não está certo, tanto através da imagem da estrada que parece se erguer e fundir aos céus, quanto pelos textos presentes nos recordatórios, que reforçam uma ideia de calor (“assa no forno do meio-dia”, “visto através de água fervendo”).

Não apenas isso, a própria cor do céu, um amarelo esverdeado reflete a ideia de doença e desconforto, visto que o amarelo em si não só é a cor que reúne uma predominância de associações negativas (HELLER, 2021, p.88-89) sendo associada com estados emocionais ditos

negativos - inveja, egoísmo, ganância - em um processo que possui um vasto respaldo no imaginário europeu e, conseqüentemente, ocidental (idem, p.94-95).

No Quadro 2, temos mais descrições sobre o estado do motorista. Sua camisa molhada, e o calafrio que sente sugerem fortemente a ideia de doença, assim como o recordatório final do quadro, que descrevem seus olhos como “fundos e injetados”, imagem essa reforçada pela visão que temos do espelho retrovisor do veículo.

Ligando-se ao Quadro 2 por meio de um recordatório, conseguimos ver, no Quadro 3, o estado mental do motorista, que parece estar perdido em um delírio com animais já extintos. Também é reforçada a ideia de uma febre, tendo em vista que, apesar do calor descrito nos recordatórios anteriores, o homem se encontra vestindo um casaco de inverno.

Esse mesmo efeito de conexão se repete no Quadro 4, onde o texto do Quadro 3 se derrama, ainda que agora, vejamos o mundo real, e não o delírio do homem. Aqui, também, temos uma confirmação de seu estado, visto que a quase derrapada do carro faz com que senti uma dor no joelho. Ainda assim, ainda não temos nenhum indício do porquê essa dor ser tão importante ou da identidade do personagem.

Figura 8



No Quadro 5, temos uma visão do banco do carro, onde, uma pedra “de um mundo destruído” jaz embrulhada em uma folha do jornal Planeta Diário. É aqui que temos os primeiros indícios de quem pode ser o motorista, visto que o planeta destruído e o jornal fazem parte do arcabouço narrativo de um personagem da editora.

Por fim, no Quadro 6, temos uma visão clara de quem é o motorista, e podemos perceber que se trata do Superman. No entanto, sua fisionomia não é aquela com a qual estamos acostumados. Seu rosto, mal barbeado, se mostra encharcado de suor, seus olhos denunciam cansaço. Todo o contexto, enfim, apresenta um Superman doente, longe do padrão iconográfico estabelecido, de modo que conseguimos entender melhor o porquê da ênfase nas informações sobre dor e doença.

Importante salientar que, ao se analisar os sintomas da doença - febre, dores no corpo, calafrios - é possível perceber uma clara analogia com os sintomas da gripe, uma doença relativamente comum para o ser humano, mas que, para o Superman, personagem até então intocado por doenças ou outras moléstias, se converte em um elemento mortal.

Essa relação, para além de apresentar o personagem em uma posição de vulnerabilidade, também concede à história uma característica atemporal, visto que a insere numa tradição de obras que retratam o impacto das doenças, das quais gripe se apresenta como uma das variantes mais letais, sendo a pandemia de 2020-2021 seu exemplo mais recente.

Essa quebra de expectativa, é responsável por causar choque no leitor, visto que a representação do que é o Superman, um herói virtualmente invencível, se apresenta como um homem fraco e aquebrado, relembrando a associação entre o bem estar do corpo e a sensação de ordem presente no mundo (TUAN, 2006, p.139). Não só isso, o Superman é um personagem notadamente reconhecido tanto por seus poderes quanto por sua aparência física, carregando em si as representações das “exigências de poder que o cidadão comum nutre e não pode satisfazer” (ECO, 1979, p.247), de modo que, vê-lo doente é uma quebra da iconografia à ele estabelecida, uma quebra do símbolo, um processo de dessacralização criado deliberadamente por Moore e que, atingindo-o nos âmbitos físico, mental e moral, acabam por rebaixar o personagem de sua posição de herói/divindade para o de ser mortal e mais próximo do mundo real.

Finalmente, para além da construção do suspense, a revelação no último Quadro reforça também o estado do personagem que, não só se encontra acuado (já que se localiza no extremo

inferior direito da página), como também se encontra embaixo de todos os quadros anteriores, o que reforça uma ideia do “peso” que a doença traz consigo.

4.2) PÁGINA 2:

Número de Quadros: 1

Ideia principal: Estabelecer o tom da história.

Comentário da Página: Em uma única imagem, será transmitido a ideia de morte e estranheza que permeia toda a história, estabelecendo-se, assim, o clima e o tom da narrativa.

A página 2, apresentada na Figura 9, se apresenta como uma página *splash*¹⁹ - retoma o clima estranheza, ao apresentar a estrada rumando em direção à um céu vermelho sangue tomando por formas estranhas de uma flora alienígena e, em seu centro, o crânio de um animal morto, uma alusão não apenas à doença e a seu local de origem - como veremos mais à frente - mas também ao próprio conceito da Morte que aguarda ao fim daquela estrada.

Essa escolha, por sua vez, produz a ideia de uma ameaça, potencializando a doença apresenta na Página 1 a sua inevitável conclusão, ao mesmo tempo em que, ao situar o crânio exatamente à frente do carro, personifica a Morte, dando à mesma uma personificação ao qual o leitor pode recorrer. Essa página, portanto, estabelece com maior intensidade a paisagem de medo que conduzirá a história, representando, em sua construção, duas reações que, na visão de Tuan, são fundamentais na experiência do medo, a saber:

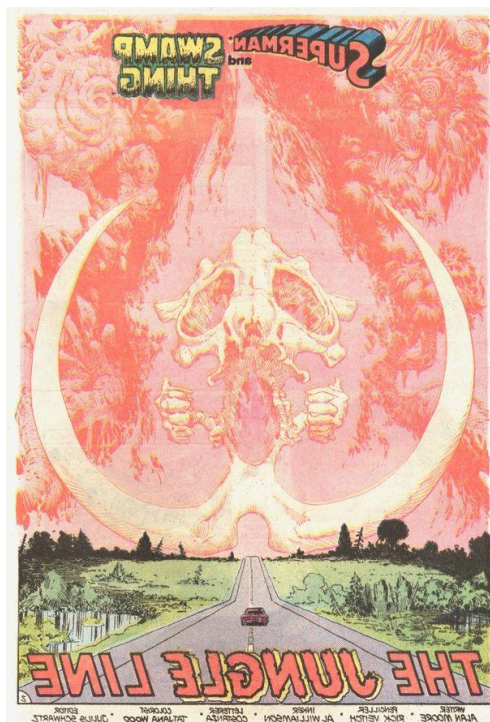
Uma é o medo de um colapso iminente de seu mundo e a aproximação da morte - a rendição final da integridade ao caos. A outra é uma sensação de que a desgraça é personificada, a sensação de que a força hostil, qualquer que seja a sua manifestação específica, possui vontade (2005, p.14)

Para além disso, a própria mistura de elementos de reinos distintos - vegetal e animal - causa uma sensação de estranheza ao leitor, remetendo não só as ideias trabalhadas na passagem de Moore à frente do Monstro do Pântano, mas também a elementos de horror presentes nas obras de H.P. Lovecraft, cujas criaturas e divindades são muitas vezes descritas através da mistura de características pertencentes à criaturas de diferentes grupos - mamíferos, reptéis, peixes - e reinos - vegetais e animais.

¹⁹Splash page, é um tipo de página de quadrinhos onde a ilustração cobre toda a página, não possuindo, muitas vezes a tradicional divisão de quadrinhos.

Para além disso, a própria mistura de elementos de reinos distintos - vegetal e animal - causa uma sensação de estranheza ao leitor, remetendo não só as ideias trabalhadas na passagem de Moore à frente do Monstro do Pântano, mas também a elementos de horror presentes nas obras de H.P. Lovecraft, cujas criaturas e divindades são muitas vezes descritas através da mistura de características pertencentes à criaturas de diferentes grupos - mamíferos, reptéis, peixes - e reinos - vegetais e animais.

Figura 9



Fonte: Comics Extra

4.3) PÁGINA 3:

Número de Quadros: 6

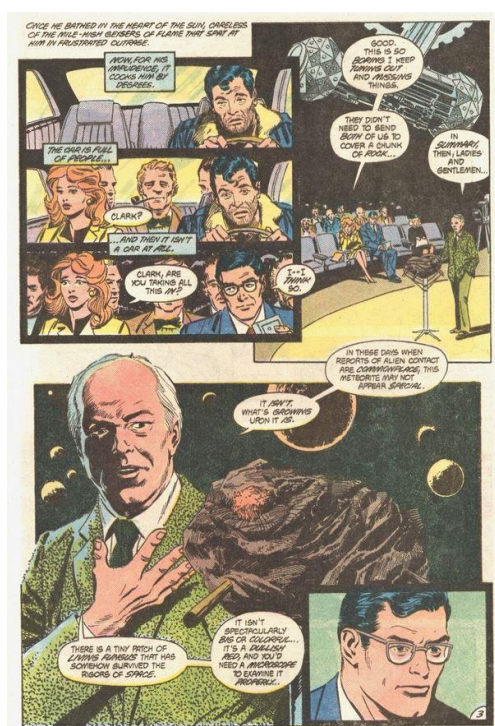
Ideia principal: Exposição

Comentário da Página: Aqui, inicia-se o flashback que irá explicar como a situação chegou no momento atual. Essa construção, misturando passado e presente, serve para colocar o leitor em uma posição de confusão próxima à do personagem.

Prosseguindo com a história, a Página 3 (Figura 10) vale-se dos delírios do personagem para dar início ao *flashback* que irá explicar como a narrativa chegou ao ponto atual. Essa

transição, se inicia no Quadro 1, com o personagem sozinho no carro, avança para o Quadro 2, onde o carro passa a ser dividido com outros passageiros - frutos do delírio - e termina no Quadro 3, com o efetivo retorno ao passado onde, ao lado de Lana Lang, o personagem participa de uma palestra.

Figura 10



Fonte: Comics Extra

Essa técnica de retorno ao passado, ao mesmo tempo que supre uma necessidade narrativa - a explicação de como a história chegou nesse ponto - e intensifica o efeito da doença perante os olhos do leitor, é também um elemento recorrente em cenários de doenças, onde os pacientes se veem muitas vezes lembrando um passado onde sua saúde se encontrava em perfeito estado, retornando, assim a um ambiente de conforto. Essa solução também se torna curiosa quando se percebe que este é um dos poucos momentos em toda a história em que o Superman estará acompanhado de seres humanos.

No Quadro 4, somos apresentados ao auditório onde o cientista - Dr. Everett - apresenta a descoberta do asteroide e do fungo nele contido, representando no Quadro 5. É assim que descobrimos que a pedra, assim como seu fungo, vem de fora de nosso planeta, assim como o Superman, ainda que sua origem só vá ser definida na próxima página.

Esse fato traz consigo duas curiosas relações: primeiro, lembra antiga associação presente entre eventos celestes e calamidades (TUAN, 2005,p.150-152), como também estabelece um ponto de reflexão, visto que, apesar do próprio Superman ser um alienígena, ou um estrangeiro, o mesmo já se encontra completamente assimilado ao ambiente terrestre, que lhe é benéfico, de modo que são apenas elementos de fora da Terra - como a kriptonita e o fungo presente na história - que poderão lhe fazer algum mal. Essa percepção traz em si muito da noção de medo relacionada à figura do estrangeiro (idem, 2005), que, da mesma forma, pode ser vista como uma evolução do medo medieval do outro onde, segundo Tuan: “(...) a maior ameaça à vida, ao corpo e à propriedade provinha de outras pessoas do bairro, urbano ou rural” (2005, p.211).

Essa analogia será abordada novamente mais à frente com a participação do Monstro do Pântano que, apesar de representar o grotesco, é também uma manifestação da Terra, atuando, assim, no processo de recuperação do personagem.

Por fim, o Quadro 6 retoma a ideia do peso e do acumamento apresentados no último quadro da primeira página. Esse efeito de cerco é reforçado não apenas pelas bordas escuras do quadro, como também pelo posicionamento da própria pedra e fungo no Quadro 5, que parecem pairar acima do próprio Superman - que ainda não é o mesmo personagem do começo da história, visto que sua aparência está mais próxima da iconografia clássica do personagem, com um rosto e aparência saudáveis.

4.4) PÁGINA 4:

Número de Quadros: 6

Ideia principal: Preparação para revelação.

Comentário da Página: Ainda no *flashback*, temos uma sequência de zooms alternados que vão nos aproximando cada vez mais do fungo, até que sua origem seja revelada. Esse jogo de zooms, gera uma sensação de inquietude e desconforto no leitor, conforme será explicado abaixo.

Interessado em saber mais sobre o fungo, o Superman utiliza a sua visão microscópica para conseguir entender não apenas a natureza do fungo, mas também a sua origem, que termina por ser Krypton, o mesmo planeta do personagem, em uma sequência que abarca toda a página 4 (Figura 11).

Composta por uma sequência dupla de zooms, a página alterna tanto as imagens do fungo, de um vermelho morto que parece ficar cada vez mais intenso, como também da própria visão do Superman.

Figura 11



Fonte: Comics Extra

Aqui, no entanto, estabelece-se o mesmo jogo de peso das outras duas páginas, visto que o tamanho dos quadros destinados ao zoom do fungo (Quadros 1, 3,5) serão sempre maiores que os destinados à visão do Superman (Quadros 2,4,6), se erguendo sobre esse em uma estrutura que provoca desconforto e estranhamento no leitor devido à falta de simetria na composição, ao mesmo tempo em que faz sua visão convergir para o centro do olhar do personagem.

4.5) PÁGINA 5:

Número de Quadros: 5

Ideia principal: Exposição

Comentário da Página: Estabelecidas as primeiras informações, o roteiro passa a alternar o presente e o passado na história, reforçando o jogo entre sanidade e loucura do personagem, imitando um estado febril, ao mesmo tempo que prossegue paralelamente com os eventos do passado e do presente.

A percepção da origem do fungo provoca um mal estar no personagem, conforme pode ser acompanhado na página 5 (Figura 12) que é percebido também por Lana Lang, uma repórter que acompanha Clark Kent na palestra. Esse mal estar inicial reflete no retorno ao momento atual, onde o personagem segue com o seu delírio, Quadro 2, retomando o diálogo passado e comentando que está com calor - novamente uma menção à febre.

Figura 12



Fonte: Comics Extra

Importante observar que o momento da infecção pela doença se dá quando o Superman se encontra na persona de Clark Kent, o lado humano e mais facilmente identificável do personagem (ECO, 1979, p.248). Essa correlação é curiosa visto que é em seu disfarce de Clark Kent que o personagem interage, ou tenta interagir, com seu círculo mais íntimo, sendo, portanto, uma simulação, ou antes uma dissimulação de sua verdadeira identidade. Ao ficar

doente, porém, o Superman se encontra na situação que busca emular em seu alter ego, se tornando não apenas humano, como também mortal.

Do lado de fora do Observatório, Clark Kent caminha enquanto vasculha em sua memória por informações sobre o fungo, como é apresentado no Quadro 3.

Essas informações nos são dadas no Quadro 4, recitadas por um Superman visivelmente doente, cujo rosto é visto ao lado do cadáver de um animal vitimado pelo fungo. Conhecido como Bolor Sanguíneo, a forma de vida é oriunda da Floresta Vermelha de Krypton e, entre as consequências de sua infecção tem-se, conforme apresentado nos recordatórios do Quadro 5: "...provocando febre, acessos de invalidez, alucinações, estafa crônica...e, por fim, em 92% dos casos registrados...a morte" (MOORE, 2013. p.68).

Não só isso, mas também as cores do céu, um misto de amarelo com nuvens vermelhas, trazem consigo a sensação de mal estar e doença evocados por essas cores.

Para além disso, é curioso notar como o recordatório atrelado à palavra morte se encontra diante do carro, conduzindo o olhar do leitor para o fim da página - e para o fim da linha do personagem.

4.6) PÁGINA 6:

Número de Quadros: 6

Ideia principal: Exposição e rebaixamento do personagem - avanço da doença e perda dos poderes.

Comentário da Página: Aqui, prossegue-se com a exposição, desta vez, focando-se nos sintomas da doença e como o avanço da mesma o coloca numa posição cada vez mais próxima de um ser humano.

Na Página 6 (Figura 13), os Quadros 1,2,3 e 4 já nos apresentam o desenvolvimento do problema, uma vez que, em cada um deles, um dos poderes característicos do personagem - como invulnerabilidade, visão de raio X e superaudição - começam a apresentar falhas.

Mais interessante, contudo, é ver como a estrutura da página vai adicionando esses problemas, retomando não só a ideia do peso, mas aprofundando o personagem em uma situação cada vez pior. Essa ideia alcança o seu auge na sequência maior da página onde, após a constatação dos problemas dos seus poderes, Superman decide voltar para casa, mas, apesar de

considerar voar, percebe que, devido à sua condição atual, isso pode ser perigoso, de modo que ele opta por tomar um metrô, ficando “preso” entre as silhuetas de duas pessoas comuns, uma ilustração clara do seu estado atual alcançada pelo uso do espaço negativo.

Figura 13



Fonte: Comics Extra, marcações nossas.

Conforme se pode perceber pela sequência, temos, em toda a página, uma ideia de queda. Iniciada nos Quadros 1,2,3 e 4, o fluxo da leitura, que se inicia com o primeiro recordatório da página, guiará a atenção do leitor sempre para baixo. Da mesma forma, quando o Superman tenta alçar voo (Quadro 5), ele também é trazido para o chão (metrô), acompanhado pelo recordatório no Quadro 6, de modo que nem ele, nem o leitor conseguem se libertar e erguer a visão.

4.7) PÁGINA 7:

Número de Quadros: 7

Ideia principal: Exposição - avanço da doença, começo dos delírios.

Comentário da Página: Aqui, é apresentado o primeiro momento de delírio do personagem onde o mesmo é confrontado pelos dois lados de sua personagem: o herói (Superman) e o humano (Clark Kent).

Na página 7 (Figura 14), somos apresentados à primeira sequência de delírio do personagem, um reforço a relação entre o bem estar físico e mental se encontrarem intimamente associados (TUAN, 2006, p.139).

Figura 14



Fonte: Comics Extra

O delírio tem início com um sono inquieto no Quadro 1. Os Quadros 2 e 3, inclinados e tortos em relação ao que seria o padrão da história em quadrinhos, introduzem, assim, a noção de estranheza que caracteriza os delírios onde os dois lados do Superman - o herói e o jornalista, discutem entre si acerca do que está acontecendo com o mesmo.

Ferramenta narrativa que permite dar diversidade às narrativas do herói (ECO, 1979, p.248), aqui, a dupla identidade atua como um elemento de tensão e angústia, visto que cada lado do personagem, o humano e o herói, se encontram em franco conflito com a relação ao que fazer. Ao passo que o lado humano decide por aceitar seu destino, ainda que o mesmo implique na Morte do personagem, o super-herói se recusa a aceitar isso, instigando a luta e o combate, como é característico desse tipo de personagem. Neste primeiro momento de embate,

será o super-herói que sairá vencedor, conforme pode-se ver na página seguinte. Porém, ao longo da história essa dinâmica será alterada.

No Quadro 3, também ele inclinado, nos mostra a reação de um Superman apavorado e, pela primeira vez, temos a quebra da iconografia no momento passado, sendo o primeiro elo de conexão com o Superman doente do presente.

Encerrando-se o delírio no Quadro 4, este começa a retomar as proporções dos quadros normais da história, ainda que apresente uma leve inclinação em seu canto superior esquerdo.

Apesar de livre do delírio, a percepção de sua doença ainda assombra o personagem, como é reforçado pela imagem do Quadro 6, onde vemos um pequeno Superman com o rosto enterrado em suas mãos e envolvido em trevas opressivas, em uma repressão não apenas do terror da doença, mas também de um total desamparo, tão em contraste com a imagética geralmente associada ao personagem.

4.8) PÁGINA 8:

Número de Quadros: 6

Ideia principal: Exposição - procura da cura.

Comentário da Página: Aqui, os sintomas da doença são temporariamente suspensos, e o personagem decide partir em busca de uma cura para o seu mal.

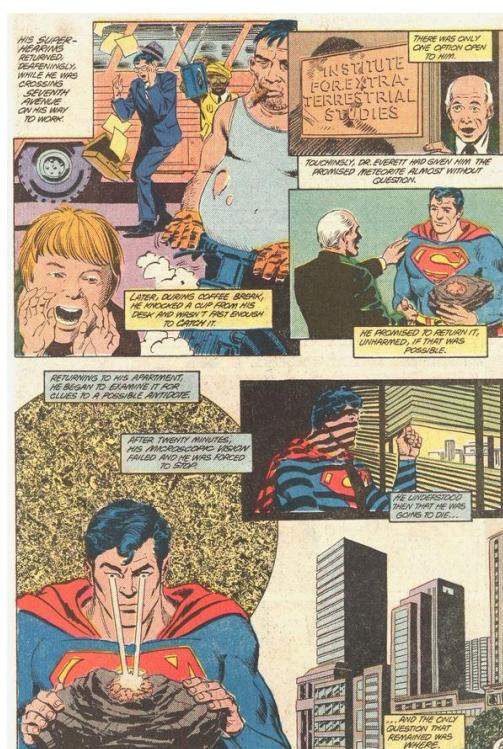
A página 8 (Figura 16) dá início à tentativa do personagem de encontrar uma cura para a sua doença. Antes, porém, ela reforça a situação debilitante de sua doença, onde, no Quadro 1, a superaudição retorna sem aviso. Essa surpresa coloca o personagem em uma posição de acuamento, ideia essa reforçada pelo uso da escala, onde Superman/Clark Kent aparece pequeno em proporção aos elementos de som (criança, ônibus, britadeira e rádio) que o envolvem.

A volta da superaudição, no entanto, não é o suficiente para fornecer qualquer tipo de alívio à tensão da doença, visto que, no mesmo quadro, o recordatório seguinte afirma que o personagem perdeu a sua supervelocidade ainda naquele mesmo dia.

No Quadro 2, Superman parte para encontrar o cientista de posse da pedra contaminada com o fungo kriptoniano, iniciando a sequência de pesquisa e investigação por uma cura que se estenderá pelos Quadros 3, 4 e se encerrará com a conclusão derradeira apresentada no Quadro 5.

Nessa sequência, existem dois elementos narrativos de extrema importância. O primeiro, a quase total ausência de um céu ou fundo para o desenrolar das cenas, ilustrando um vazio que representa a falta de perspectiva, ou esperança diante da situação atual. Essa falta de perspectiva será reforçada o efeito do Quadro 5, onde a percepção de que não há nada a ser feito finalmente toma o Superman, de modo que o mesmo é forçado a aceitar a própria noção de sua morte prematura.

Figura 15



Fonte: Comics Extra

Nesse mesmo Quadro, é curioso perceber como o jogo de luz e sombra retomam o apresentado no último quadro da página anterior, mas, desta vez, mergulhando o personagem nas próprias sombras, em uma clara alusão à Morte.

No último Quadro da página, uma visão dos prédios que se erguem rumo ao vazio que, pela ausência de fundo e pelo reforço do texto do recordatório final, uma vez mais trazendo a ideia da Morte, assumem uma aparência de túmulos.

4.9) PÁGINA 9:

Número de Quadros: 7

Ideia principal: Exposição - Personagem busca seu isolamento. Retomar o momento presente na história.

Comentário da Página: Ciente de que não há o que fazer, Superman decide se afastar em direção a um lugar calmo para morrer. Esse processo, reforça a despersonalização causada pela Morte. Esta é a última página de flashback da história.

Ciente de que a Morte é o único destino, Superman decide encontrar um local solitário onde possa morrer sem o risco de afetar os outros, sendo a sequência dos Quadros 1,2 e 3 da página 9 (Figura 16) sua busca por um tal local. Essa decisão, por sua vez, inverte a escolha do lado super-herói, conforme apresentado no embate da Página 7, sendo, portanto, uma decisão do aspecto humano do personagem.

Esse procedimento, que retoma a noção de que “Com o exílio, o perigo é expulso do corpo social; com a reclusão, é isolado em um lugar, e assim tornavam-no inócuo” (TUAN, 2005. p.298), é um comportamento tipicamente humano, onde, ao reconhecer o perigo da doença e as consequências que ela pode trazer, o doente, para não infectar os outros, opta pelo próprio isolamento – isso quando o mesmo não lhe é imposto.

A escolha do Superman, o faz se afastar dos centros urbanos optando pela região relativamente deserta dos pântanos da Louisiana. Essa escolha, em particular, não só repete um pensamento idílico que, de acordo Tuan, relaciona a zona rural com tudo o que pode ser considerado bom e saudável (2005, p. 209), como também o afasta de todos os seus amigos, como Jimmy Olsen, Flash, Batman, Mulher-Maravilha, que, assim como o próprio Superman, são personagens tipicamente urbanos, e, de modo mais específico, personagens cujas áreas de atuação são a pequena comunidade (Eco,1979,p.275-276). Esse afastamento geográfico, também representa um afastamento da própria identidade do personagem, cuja relação com o centro urbano, representa uma de suas características identificadoras, sendo a perda desse local específico também uma causa de insegurança (idem,p.79).

Reforçando essa perda de identidade, o Quadro 4 mostra o personagem alugando um carro sob um nome falso, perdendo não só a característica de sua locomoção através do voo, como também de seu nome. Já aqui, o casaco é perceptível, reforçando o efeito da doença que já está tomando controle de seu corpo. Aqui também é nossa última visão, até o final da história, de uma aparência relativamente saudável para o personagem.

Figura 16



Fonte: Comics Extra

Nos Quadros 4 o fluxo do flashback se encerra, e somos literalmente jogados no momento atual, onde acompanhamos um exausto e doente Superman adormecendo no meio da estrada. Essa ação essa que culmina com seu carro saindo da estrada no Quadro 5, em um movimento de interrupção reforçado pela forma inclinada do quadro. Encerrando a ação, o carro se transforma em uma bola de fogo no Quadro 6, o que traz uma vez mais a ideia da febre, ainda que, desta vez, no mundo externo.

4.10) PÁGINA 10:

Número de Quadros: 7

Ideia principal: Retornando ao momento presente da história, essa página apresenta o resultado do acidente na página anterior, assim como introduz o mundo interior do personagem e estabelece a deixa para que seja apresentado o próximo participante.

Comentário da Página: Preso no acidente, Superman consegue fugir, carregando a pedra consigo. No entanto, perdido entre delírio e realidade, ele desmaia.

Na página 10 (Figura 17), vemos a continuação do acidente, onde, nos Quadros 1,2 e 3, o Superman consegue sair do carro em chamas, carregando a pedra alienígena junto ao peito, em uma sequência que parece parodiar a iconografia do personagem. Dessa vez, porém, no lugar de uma vítima inocente resgatada de um incêndio, é a pedra alienígena, a presença física de sua Morte, que é carregada pelo personagem.

Figura 17



Fonte: Comics Extra

Não só isso, a presença do incêndio retoma, em um cenário externo, a própria febre que consome o personagem.

No Quadro 4, temos uma visão do rosto apavorado do Superman, envolvido pelas sombras e iluminado em contraluz, uma vez que ele ainda se encontra envolvido pelas chamas. Ainda sobre a iconografia, um outro elemento que irá desafiar o padrão clássico do personagem está em sua expressão facial, que demonstra que o medo tomou conta do mesmo.

Contudo, apesar dessa cena representar o momento presente, pode-se ver que o mesmo se encontra em um estado de delírio, visto que se encontra chamando por pessoas que não teriam como estar ali.

A estrutura do requadro, com uma borda grossa mais escura, passará a representar uma indicação das sequências de delírio que se seguirão, refletindo a ideia da escuridão associada à Morte que vem se instalando na história desde a página 7.

Na sequência que envolve os Quadros 5,6 e 7, realidade e delírio se intercalam novamente. No Quadro 5 um Superman, ainda em chamas, se afasta do local do acidente, caminhando pelos pântanos, mas sem saber onde se encontra. No Quadro 6, mais um quadro cujo requadro se encontra mais grosso e escurecido que os outros. retomamos o delírio, onde o personagem, vestindo suas roupas de super-herói e ostentando uma aparência saudável, se encontra na floresta de seu planeta natal, local de onde surgiu a doença que o está matando. Por fim, no Quadro 6, tomado pelo cansaço e pela febre, o personagem desmaia, caindo de encontro ao chão - em uma ideia que é trabalhada desde o começo da sequência por meio do posicionamento do personagem e da inserção inclinada do Quadro 6.

Ainda sobre essa sequência, é importante observar que é no Quadro 5 que teremos a primeira apresentação de um céu azul e claro, diferente do céu amarelado do resto da história.

4.11) PÁGINA 11:

Número de Quadros: 5

Ideia principal: Apresentar o Monstro do Pântano.

Comentário da Página: Atraído pelo som do acidente, o Monstro do Pântano surge e, percebendo o homem caído, tenta ajudá-lo. Sua apresentação é feita de um modo análogo ao do Superman na página 1, com pequenos elementos que irão apresentar sua identidade, no entanto, o primeiro foco será dado ao seu aspecto monstruoso. Não só isso, aqui temos uma quebra no padrão da página, que pela primeira vez passa a ser composta por 5 quadros, o que não só diluí seu ritmo, como também dá ao personagem do Monstro mais espaço, em um contraste entre o mundo rural e o urbano do Superman, vítima do que Tuan chama de “percepção aguda do tempo”, parte integrante da percepção ocidental (TUAN, 2005, p.61).

Na página 11, (Figura 18) somos introduzidos pela primeira vez ao outro participante da história, o Monstro do Pântano, ainda que a revelação pareça ser construída através do mistério, visto que não o vemos até o Quadro 2.

No Quadro 1, vemos apenas os seus pés próximos ao Superman. O aspecto grotesco dos mesmos, assim como a ausência de texto, causa a primeira impressão de que algo grotesco está próximo do herói caído, que se encontra plenamente vulnerável à investida de um monstro. O

aspecto de ameaça é reforçado no Quadro 2, onde o Monstro do Pântano aparece em um *contra plongée*, o que faz com que o leitor o veja de baixo. Esse uso de perspectiva dá ao personagem um aspecto de grandeza, fazendo com que sua forma disforme quase cubra o céu por inteiro, ao mesmo tempo que, ao colocar o observador de uma posição mais baixa, reforça a aura de ameaça e terror da criatura (EISNER, 2010, p.92).

Figura 18



Fonte: Comics Extra

Ainda assim, note-se que no Quadro 2, temos o mesmo céu claro e límpido que entra em contraste com os fundos apresentados até então pelo personagem doente.

Atraído pelo acidente de carro, o Monstro vem em socorro do homem acidentado no Quadro 3, tentando entender o que havia acontecido, curioso pela tanto pela situação atual do homem caído, quanto pela analogia que os une, visto que ele também foi vítima de um acidente e, assim como o Superman saiu das chamas, o próprio Monstro, ou antes as memórias do humano, morreu ao ser envolvido pelas chamas de uma explosão.

A presença do Monstro do Pântano faz surgir o tema do grotesco que, ao final da história será o elemento responsável pela redenção/cura do Superman em contraste com o grotesco personificado pela doença do herói dessacralizado. Nesse contexto, é importante que seja notado que todas as ações do Monstro demonstram não apenas preocupação, como apresentado

no Quadro 4, mas até mesmo cuidado, Quadro 5, para com a vítima de identidade desconhecida do acidente, em uma atitude muitas vezes apresenta pelo próprio Superman, que, nesta história, assume o papel de vítima, em uma inversão do padrão clássico da narrativa de super-herói.

4.12) PÁGINA 12:

Número de Quadros: 6

Ideia principal: Apresentar o delírio do Superman.

Comentário da Página: Retornado ao delírio do Superman, somos apresentados a uma versão macabra e morta da Selva de Krypton, onde o personagem será atormentado pelos animais mortos daquele mundo. Aqui, os 6 quadros voltam, devolvendo à atmosfera urbana.

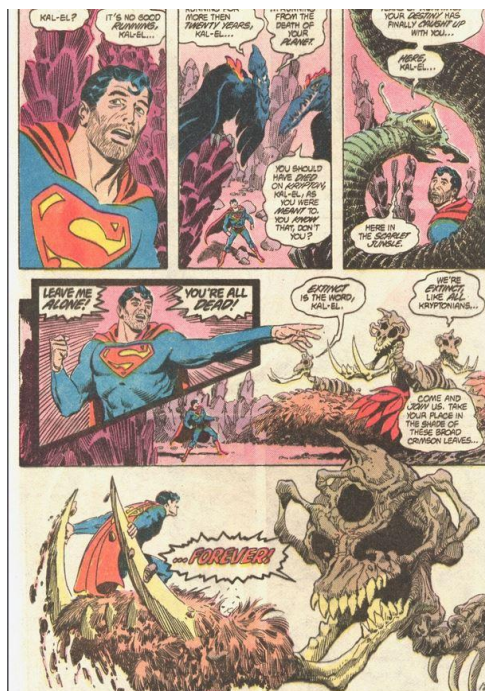
A página 12 (Figura 19), devolve o leitor para o Superman, ou, mais especificamente, para seu delírio, e também ao padrão de páginas com 6 Quadros.

No seu delírio atual, o Superman se vê confrontado pelos animais da Floresta Vermelha de Krypton, que tentam convencer o personagem a aceitar seu destino e se entregar à Morte sem resistir, sequência essa que envolve os Quadros 1,2 e 3. Esses animais, por sua vez, não só representam uma clara alusão à Morte e à extinção, trabalhando uma variação da noção de continuidade entre lugar e pessoa comumente associada aos fantasmas (TUAN, 2005,p.198-199), como também formam uma iconografia da doença, conforme ocorreu, de modo análogo, com doenças reais, como a peste bubônica (DELUMEAU, 1999, p.115-117).

A resistência do Superman, no Quadro 4, se introduz na sequência próxima àquelas que reproduziram seu delírio em páginas anteriores. Essa escolha sugere a incongruência de uma atitude de resistência em um ambiente não só tomado pelo Morte, mas diante do qual a Morte surge como única solução. Essa incongruência, ou mesmo estranheza, é reforçada pelo desequilíbrio das proporções do quadro, assim como pela postura do próprio personagem.

Sua resistência, no entanto, é contra-argumentada pelos esqueletos gigantescos de criaturas extintas - bastante semelhantes ao crânio representando na Página 2, que reforçam não apenas a presença da morte, mas que também trazem consigo um elemento novo: a ameaça da extinção de todo um mundo, visto que o Superman é o último descendente vivo do seu planeta, sendo o representante final de toda sua cultura e história.

Figura 19



Fonte: Comics Extra

4.13) PÁGINA 13:

Número de Quadros: 6

Ideia principal: Volta ao mundo real, Monstro do Pântano descobre a raiz do problema. Início da resolução do problema.

Comentário da Página: No mundo real, o Monstro do Pântano investiga a pedra próxima ao Superman, e sente a vida no fungo alienígena. Aqui, as páginas também possuirão um ritmo cravado de 6 quadros, visto que o personagem agora se encontra no “mundo” do Superman doente.

Na página 13 (Figura 20), Moore retorna ao “mundo real”, onde o leitor acompanha a investigação do Monstro do Pântano acerca da pedra e do fungo nela presente.

A sequência com os 3 Quadros iniciais apresenta o Monstro apanhando a pedra com o fungo alienígena na tentativa de entender melhor do que se trata, entrando em contato com a forma de vida já no Quadro 3, último desta sequência.

Figura 20



Fonte: Comics Extra

O contato com o fungo, no Quadro 4, leva o Monstro para uma visão da floresta vermelha, onde, devido às características diferentes do planeta alienígena - flora diferente, sol vermelho, gravidade mais intensa - o personagem é acometido por uma sobrecarga de sensações, o que o faz vacilar e recuar em dor.

Esse fato estabelece uma conexão entre o Monstro, nativo e representação da Terra, e Superman, alien que se assimilou ao modo de vida humana, sendo, portanto parte da comunidade, uma vez que a dor provocada pelo fungo alienígena, e, portanto, um corpo estranho à comunidade, ou, no caso do Superman em particular, ao corpo (TUAN, 2005, p.141).

Para interromper o contato, o Monstro do Pântano larga a pedra, ação apresentada no Quadro 5. No entanto, sua breve experiência foi suficiente para que ele percebesse a natureza alienígena do fungo, o que, por sua vez, o faz ter uma identidade do acidentado, evento apresentado no Quadro 6. Essa conexão de ideias é reforçada pela proximidade entre a pedra e a cabeça do herói caído, que se encontram lado-a-lado.

4.14) PÁGINA 14:

Número de Quadros: 5

Ideia principal: Causar o choque no Monstro do Pântano devido à percepção do estado do Superman e dar início ao conflito entre os dois personagens.

Comentário da Página: Para tirar a dúvida acerca da identidade do acidentado, o Monstro do Pântano procura estudá-lo de mais perto, enquanto o Superman se encontra perdido em seu delírio. Nessa passagem, as sequências de ações transcorrem em paralelo, de modo que, à medida em que o Monstro se aproxima, o Superman do delírio também vai começando a despertar, criando uma tensão e um ritmo frenético devido à intrusão de uma sequência sobre a outra.

Na Página 14 (Figura 21), temos uma sequência de duas ações que vão acontecer em paralelo, a Sequência 1, dedicada ao Monstro do Pântano, e a sequência 2, dedicada ao delírio Superman, presentes no Quadro 1.

O Quadro 1 - Sequência 1, apresenta o Monstro do Pântano se abaixa e se aproxima do homem caído, já tendo uma ideia de quem ele poderia ser. Seus pensamentos são apresentados inteiramente por meio de recordatórios, sendo interrompidos apenas ao final da página.

Os Quadros 2 e 3, por sua vez, pertencem à Sequência 2. Assim como em todas as suas aparições, às sequências dedicadas aos delírio são apresentadas em requadros escuros que quebram não apenas a harmonia da imagem, mas também a ordem de leitura dos pensamentos do Monstro do Pântano, o que as faz serem inseridas em paralelo à leitura da ação principal.

Não só isso, a quebra do fluxo normal de leitura, e as ações em paralelo, geram uma tensão que conduzirá à percepção da identidade do personagem no Quadro 4 e só se resolverá no Quadro 5, deixando o leitor apreensivo quanto ao seu resultado.

Ainda sobre o Quadro 2, vemos o Superman ainda em sua luta contra as ossadas dos mortos, que apesar de destruídas, o cercam como em uma jaula. Em seu rosto, vê-se a expressão desvairada provocada pela febre, ainda que tanto sua aparência, quanto sua pose, remetem à iconografia clássica do personagem. Esse rosto heróico, por sua vez, é deixado de lado no Quadro 3, onde um close da aparência do herói tomado pela doença e pela exaustão, gerando um contraste entre o aspecto tranquilo e sereno do Monstro, considerado grotesco, e o aspecto perturbado do personagem que deveria representar o ser humano perfeito.

No Quadro 4, ocorre o momento de fusão entre as duas Sequências, uma vez que a fala anterior do Superman, um questionamento sobre se os seres mortos sabiam sua identidade, é respondida pelo Monstro do Pântano que, ao abrir seu casaco, encontra o uniforme com o S no peito. Também neste quadro, reforçando a ideia da junção das ações paralelas, o Superman começa a despertar de seu desmaio.

Figura 21



Fonte: Comics Extra

Finalmente, no Quadro 5, o Superman desperta, o que surpreende o Monstro do Pântano. Ainda delirando, o Homem de Aço vê no Monstro um inimigo e grita mandando-o se afastar. Assim, apesar de resolver a tensão presente nesta página, o Quadro 5 termina gerando a tensão do confronto que tomará as próximas páginas.

4.15) PÁGINA 15:

Número de Quadros: 5

Ideia principal: Iniciar o confronto entre os personagens. Reforçar o desequilíbrio mental do Superman.

Comentário da Página: Nesta página, ainda apresentada no ritmo do Monstro do Pântano, mostra um Superman delirante atacando furiosamente o ambiente à sua volta. A situação de desequilíbrio mental, assim como a mudança de foco, é representada pela alteração da formatação dos quadros na página. Não só isso, a página repete a ideia de queda/rebaixamento presente na página 6, mas desta vez, com o Monstro do Pântano ferido no lugar do Superman.

A página 15 (Figura 22), abre com o Quadro 1, onde o Superman atacando o Monstro do Pântano com sua visão de calor, ao que o Monstro reage se afastando com imensa dor. A

estrutura desse quadro, uma forma geométrica quebrada, diferente dos quadrados ou retângulos padrões, reforça não apenas o movimento repentino do ataque, como a quebra de foco que se dará daqui em diante, visto que o foco das próximas páginas passará a recair sobre as reações do Superman, que assume a forma de um desastre da natureza.

Figura 22



Fonte: Comics Extra

No Quadro 2, um Monstro do Pântano ferido observa enquanto um Superman delirante se afasta em direção ao pântano, mais uma vez, temos uma ênfase no estado febril do personagem, visto que o próprio Monstro nota a transpiração febril do Homem de Aço.

Os movimentos do Superman continuam no Quadro 3, onde temos um close de seu rosto doente, mal barbeado e empapado de suor. Em seu rosto, nota-se uma expressão de raiva poucas vezes associada ao personagem, assim como o princípio de mais um disparo da sua visão de calor por meio do brilho nos seus olhos. Esse quadro também apresenta uma nova quebra, visto que o rosto do personagem assoma gigantesco frente à página, reforçando a quebra discutida acima.

O Quadro 4 apresenta o resultado desse disparo, e a destruição causada pelo personagem, enquanto o Monstro do Pântano começa a se levantar. Essa sequência de destruição, consequência do ataque iniciado no Quadro 1, cria uma inversão na figura do

Superman. Pois, como super-herói, seu dever é proteger e salvar, ficando a tarefa de destruição relegada apenas àquilo que possa ser identificado como mal ou vilanesco. Assim, ao atacar e destruir de forma descontrolada, o Superman, já dessacralizado devido à sua doença, passa agora a figura de vilão, ou monstro, inserindo-se assim em uma antiga tradição que associa as manifestações violentas da natureza com o caráter maligno humano. (TUAN, 2005. p.167).

Essa transfiguração de herói em monstro é a responsável pela reação de medo do Monstro do Pânto no Quadro 5, visto que agora ele se encontra diante de um cenário onde: “a criatura mais poderosa...do planeta...ENLOUQUECEU” (MOORE, 2013, p.78). Não só isso, é importante observar que, assim como o Superman em ocasiões anteriores, o Monstro se encontra no final da página, soterrado pelos outros quadros e envolvido por um grosso recordatório negro. Essa construção, assim como o sentido descendente da leitura da página, trazem novamente as ideias apresentadas em páginas anteriores, trazendo não só a ideia de rebaixamento, como também de impotência, desta vez, para o Monstro.

4.16) PÁGINA 16:

Número de Quadros: 5

Ideia principal: Exposição - Superman descontrolado inicia sua jornada de destruição.

Comentário da Página: Reforçando o desequilíbrio do Superman, seu ataque de destruição prossegue. A configuração torta e inclinada da página reforça a ideia de desequilíbrio e loucura.

Na página 16 (Figura 23), o Superman segue com sua jornada de destruição representada na Sequência que vai dos Quadros 1 até o 5. Nela, primeiro destruindo uma rocha com sua visão de calor, no Quadro 1; depois derrubando árvores com o super sopro, Quadros 2 e 3; voando no Quadro 4 e, finalmente, disparando uma nova rajada de sua visão de calor no Quadro 5.

A composição inclinada da página, reforça os temas trabalhados na página anterior tanto da intrusão do Superman no ambiente do Monstro do Pântano, reforçado novamente pelo close no rosto gigantesco do personagem no Quadro 5, como também do desequilíbrio interno vivido pelo próprio personagem. Além disso, a inclinação dos quadros também atua como deixa visual para a força dos ventos provocados pelo seu super sopro.

Figura 23



Fonte: Comics Extra

Repetindo a ideia de queda, o Quadro 5, apresenta o rosto do Superman construído por feições e sombras que o transformam em algo monstruoso e grotesco, afastando-o em definitivo da visão clássica e o colocando na posição de monstro - enquanto que o personagem denominado de monstro assume uma posição de vítima, visto que, no Quadro 3, ele aparece encurralado no canto do quadro, assustado com a violência do ataque.

4.17) PÁGINA 17:

Número de Quadros: 4

Ideia principal: Exposição - o Monstro do Pântano decide agir. Princípio da resolução do problema.

Comentário da Página: Retomando a iniciativa e o foco da narrativa, o Monstro do Pântano age. Percebendo que o Superman se encontra doente, e realizando a conexão entre sua doença e o fungo, ele vai até o personagem com o intuito de utilizar seus poderes para auxiliá-lo. Aqui as páginas voltam a apresentar a ordem de quadros retos, visto que não só o personagem se encontra em seu ambiente, como também suas ações são calculadas e racionais, e não produto do delírio.

A página 17 (Figura 24), abre com a visão do Monstro do Pântano ferido acuado pelas chamas do incêndio provocado pelo Superman (Quadro 1). Apesar de seu tamanho e força, não há nada que o Monstro possa fazer com relação ao fogo. Não só isso, não há nada que ele possa

fazer a respeito do herói delirante, uma vez que o confronto direto é impossível. No entanto, seu olhar é guiado em direção à pedra, e, com ela, uma ideia surge, conforme apresentado no Quadro 2.

Figura 24



Fonte: Comics Extra

No Quadro 3, um quadro dedicado a representar uma ação rápida, o Monstro, com a pedra em mão, avança em direção ao herói, que ainda está incendiando a floresta com sua visão de calor. Esse avanço, que culmina no Quadro 4, onde o Monstro toca o ombro do Superman, traz consigo uma ideia de conclusão, visto que o fogo ao redor dos dois, para além de retomar, mais uma vez, a ideia de febre, forma um círculo, que não só pode representar uma arena - onde dois seres irão efetivamente se confrontar - como também o fim da história, visto que o círculo narrativo se fechará neste ponto.

Apesar de só vermos o resultado dessa ação mais adiante, aqui se inicia o momento em que o Monstro do Pântano utilizará seus poderes de comunicação com a flora para entrar no delírio do Superman e, uma vez dentro dele, dar início ao processo de cura que salvará a vida do herói. Essa transição pode ser vista também no fundo da imagem presente no Quadro 4, onde ao passo que o ambiente ao redor do Monstro é marcado por um fundo verde, representando a vida vegetal, o fundo mais próximo ao Superman é demarcado por um fundo branco, representando um vazio que une o quadro à página, representando sua aproximação da Morte.

4.18) PÁGINA 18:

Número de Quadros: 6

Ideia principal: Início do confronto

Comentário da Página: Retomando a estrutura de página com 6 quadros anteriormente associadas ao Superman, o Monstro do Pântano agora invade o mundo do Homem de Aço, iniciando o confronto que irá culminar na cura do herói.

Na página 18 (Figura 25), tem início o confronto definitivo pela vida do Superman.

Figura 25



Fonte: Comics Extra

No Quadro 1, o Monstro do Pântano se vê uma vez mais na floresta kryptoniana, mas desta vez, acompanhado do Superman. Seu contato, por sua vez, é percebido pelo herói no Quadro 2, que se vira e percebe a forma grotesca do Monstro. Ainda em seu delírio, ele vê na criatura que é sua aliada mais um dos fantasmas e monstros do seu mundo de pesadelo e, assim, decide atacar, esmagando sua mão, conforme apresentado no Quadro 3.

Ao longo de todas as suas falas ao longo desses dois quadros (Quadros 2 e 3), percebe-se que o mesmo se encontra furioso com o fato de estar sendo atacado por fantasmas, e continua a alegar sua própria vida de modo desesperado, quase como que se sua sobrevivência necessitasse de justificativa, em um fenômeno que o aproxima da experiência conhecida como culpa do sobrevivente, que se caracteriza pelo “(...) luto carregado pela culpa de continuar existindo depois de se perder alguém” (SANTOS, 2022).

Apesar de ter sua mão esmagada, o Monstro do Pântano limita-se a reconstruí-la - Quadros 4 e 5 - antes de retomar a tentativa de conversa com o Superman, no Quadro 6.

Nesta sequência, ocorre uma alteração na lógica dos quadros. Pois, se antes eles representavam a inserção do delírio na realidade, agora, com a entrada do Monstro na mente do Superman, o quadro escuro passa a representar a inserção da realidade no mundo do delírio, visto que o Monstro do Pântano tem plena consciência da situação do Homem Aço, chegando, inclusive, a avisá-lo de que ele está correndo risco de vida.

4.19) PÁGINA 19:

Número de Quadros: 6

Ideia principal: Apresentar o confronto entre o Superman e o Monstro do Pântano

Comentário da Página: Novamente com o padrão de 6 quadros por página, temos aqui a luta entre os dois personagens, onde é apresentando duas formas distintas de resolução de conflito.

O confronto propriamente dito se início na Página 19 (Figura 26), com o Superman lançado uma rajada de sua visão de calor contra o Monstro do Pântano, negando, de modo desesperado, a afirmação do outro de que sua vida está em risco - Quadro 1. Esse raio, atinge uma parte da perna do Monstro, e vemos a dor do ataque perpassar o seu rosto.

Apesar da dor, o Monstro retoma o diálogo no Quadro 2, explicando para o Superman que veio em seu auxílio, se apresentando como um amigo, e que o mesmo não deve se exceder (MOORE, 2013, p.82). Essa atitude do Monstro, por sua vez, traz consigo uma ideia que será a responsável pela cura do personagem, e que será discutida com mais detalhes à frente, nos comentários da página 20.

No entanto, tomado por seu delírio, o Superman se recusa a acreditar no Monstro do Pântano, tomando sua aparência grotesca como um claro sinal de que ele se encontra do lado dos fantasmas e, conseqüentemente, da Morte. Essa atitude do personagem, uma vez mais o coloca no lado do vilanesco, visto que suas ações, ainda que obra dos delírios da febre, fogem a tentativa de diálogo proposta pelo Monstro e partem para a violência, conforme apresentada no Quadro 4, que justamente por conta disso, quebra o padrão estabelecido na página, sendo um quadro irregular e inclinado.

Mesmo nesse quadro, onde o personagem demonstra sua força, arremessando seu “adversário” para longe com um soco, a arte de Veitch o apresenta de modo estranho, desconjuntado, escapando assim do padrão iconográfico clássico, e dando ao personagem um aspecto monstruoso em sua deformação física. Aqui, marca-se em definitivo a última queda do personagem, a saber, a queda moral, visto que seus ataques são gratuitos, e sua violência, deliberada o colocam na posição de monstro, ou vilão, da história.

Figura 26



Fonte: Comics Extra

O Quadro 5 nos apresenta o momento em que o Monstro do Pântano cai em meio aos ossos dos oponentes vencidos do Superman, concluído a ação do quadro anterior.

Por fim, no Quadro 6, o Monstro se levanta e, uma vez mais, tenta conversar com um Superman enlouquecido, que se aproxima com um osso gigantesco à guisa de clava, imagem essa que reforça o estado de selvageria do Homem de Aço, aproximando-o a um homem das cavernas.

Como última nota, é válido notar que todo esse confronto se dá em meio aos ossos dos animais mortos, sendo essa escolha deliberada, visto que o Superman se encontra, de fato, às raias da Morte.

4.20) PÁGINA 20:

Número de Quadros: 8

Ideia principal: Apresentar o clímax do conflito e a cura do Superman.

Comentário da Página: Seguindo a tensão da narrativa, a página se estende por mais quadros do que até então apresentando, sendo o último deles, o Quadro 8, dedicado à conclusão do embate com a doença. Aqui, Moore subverte a narrativa super-heróica tradicional, visto que a

cura não vem do confronto, mas sim, de um processo de entrega, de uma passividade estranha ao gênero dos super-heróis.

A Página 20 (Figura 27), abre, Quadro 1, com o Superman atacando o Monstro do Pântano, tentando estrangulá-lo com o osso que apanhou no último quadro da página anterior. Apesar de atacado, o Monstro não procura resistir, mas antes, persiste em sua tentativa de diálogo, lembrando o Superman das condições de sua doença.

Figura 27



Fonte: Comics Extra

Essas palavras do Monstro finalmente alcançam o Superman no Quadro 2, o que o faz parar e lembrar de sua condição e das implicações da doença. Pela primeira vez desde a Página 9, temos um herói que age de acordo com a razão, deixando de vez o mundo do delírio.

No Quadro 3, um Superman exausto se ajoelha em meio aos ossos, sendo amparado pelo Monstro do Pântano, que o avisa de que, para que ele possa se curar, é necessário que ele relaxe, ao que o personagem argumenta ser incapaz disso.

Aqui, Moore subverte uma vez mais a narrativa tradicional do gênero de super-heróis dos *comics* norte-americanos. De fato, nessa modalidade de histórias, o embate entre o bem e o mal, entre herói e vilão, é sempre mediado pela ação, da qual o maior representante é o combate. Sendo um representante desse gênero de narrativa, o próprio Superman tentou lutar contra sua doença, seja na busca ativa da cura (Página 8), seja contra os fantasmas dos seus delírios (Páginas 12-17), até, finalmente, sua luta contra o Monstro do Pântano (Páginas 18-20). No entanto, todas as suas tentativas de luta se mostraram inócuas, chegando até a agravar o problema. A solução do Monstro, por sua vez, vai de encontro a essa convenção, pregando, no lugar do combate, uma entrega, colocando a solução antes na não resistência do que na

resistência ativa. Essa tática de resolução de conflitos, é bastante próxima da utilizada pelo próprio Moore em seu arco de estreia na revista do Monstro do Pântano, que apresenta uma resolução diferenciada do que até então possível (PARKIN, 2006, p.158), mas também apresenta o quão desconectado da humanidade o Superman é visto que o procedimento de repouso está sempre entre as recomendações aos pacientes acometidos por gripes.

No Quadro 4, o Monstro do Pântano oferece sua mão - física e metaforicamente - para ajudar o Superman a se livrar de sua doença, ação essa que toma os Quadros 5, 6 e 7, e se conclui no Quadro 8.

Nessa sequência de cura, o Monstro faz com que o Superman entre em contato com O Verde, a consciência vegetal do planeta Terra. Sendo um Monstro uma representação do próprio planeta, o “mundo seguro” (TUAN, 2005, p.322) esse gesto, reforça as reflexões apresentadas na Página 3, onde se estabelece a correlação que, para o Superman, o bem está sempre associado à Terra, ao passo que o Mal, ao elemento externo.

Não só isso, é neste ponto da narrativa que o Monstro do Pântano é efetivamente responsável pela cura do herói, representando sua salvação pelo monstruoso, ou grotesco, e encerrando a série de inversões de papéis presentes ao longo de toda a história.

Encerrando a página, o Quadro 8 nos apresenta um Superman adormecido amparado nos braços do Monstro do Pântano, que segura sua mão ao longo de seu sono, relembrando a figura de uma mãe que ampara seu filho na doença. Finalmente curado, o Superman é retratado afastado da pilha de ossos que, pelas últimas duas páginas, representou o palco de batalha contra o Monstro.

4.21) PÁGINA 21:

Número de Quadros: 6

Ideia principal: Dar início ao encerramento da história.

Comentário da Página: Resolvida a tensão da história, a página volta a apresentar um padrão reconhecível, desta vez, o padrão de 6 quadros, retomando o foco, portanto, na figura do Superman e desacelerando a narrativa.

A Página 21 (Figura 28) conduz à história rumo à sua conclusão. Resolvida a crise, o Monstro do Pântano larga a pedra alienígena responsável pela doença do Superman, Quadro 1 No Quadro 2, a ação é nos apresentada de longe, de modo que podemos ver um Superman desmaiado ainda amparado pelo Monstro do Pântano. Ainda que não saibamos - a revelação virá apenas no Quadro 3 - já é perceptível a mudança que se operou no Home de Aço, visto que

seu rosto, ainda que barbado, se encontra, pela primeira vez em toda a história, completamente relaxado.

Figura 28



Fonte: Comics Extra

Será apenas no Quadro 3, com um novo close, desta vez da mão do Monstro tocando de leve o rosto do Homem e Aço, que vamos descobrir que a febre começa a deixar o corpo do personagem, e que a cura deu certo. Como reforço a isso, o Quadro 4 nos apresenta os restos da floresta incendiada, que, se antes serviu como analogia da febre do personagem, agora atua como analogia de sua cura.

No Quadro 5, o Monstro do Pântano, feliz, percebe que conseguiu salvar o Superman e, sem dizer mais nada, deixa o personagem descansado, sumindo novamente no pântano, conforme apresentado no Quadro 6.

4.22) PÁGINA 22:

Número de Quadros: 6

Ideia principal: Retornar a história ao *status quo*.

Comentário da Página: Curado, o Superman desperta e, percebendo que está bem, começa a se livrar dos vestígios finais de sua doença, a saber, o casaco e a barba.

A efetiva recuperação do personagem vem junto com o nascer do Sol, no Quadro 1 da Página 22 (Figura 29). A luz do astro, o mesmo que dá poderes ao Superman, é a responsável por despertá-lo de seu sono reparador. Não só isso, o estado do Sol, descrito como pálido (MOORE, 2013, p.85), se assemelha ao estado do próprio personagem, recém saído de sua condição de doença.

Figura 29



Fonte: Comics Extra

Além dessa associação principal, o fato da história se passar a noite, ou, mais especificamente durante a transição do dia para a noite e da noite para o amanhecer, reforça também a visão do Superman como um mito solar, visto que essa categoria de personagens mitológicos e folclóricos possuem em sua estrutura narrativa um processo de morte-ressurreição que mimetiza o nascer e pôr do Sol.

O processo de percepção de sua cura é realizado na sequência que toma os Quadros 2 e 3, sendo finalmente concluído no Quadro 4. No Quadro 2, Superman percebe que sua visão de raio X, assim como sua visão microscópica estão funcionando perfeitamente. No Quadro 3, ele nota que sua superaudição também está normalizada em um quadro amplo e de fundo branco utilizado para simbolizar a vastidão do mundo pela ausência de espaço (EISNER, 2010, p.58) ao alcance de sua audição. Por fim, notando que seus poderes estão normalizados, assim como sua condição de herói, o Superman se livra do casaco, as roupas de sua doença, em uma imagem que, pela primeira vez em toda a história o remete à iconografia clássica e livre da contradição ou paródia que o acompanhavam até então.

Não só isso, o fato de sua plena saúde ser apresentada com a volta de seus poderes, reforça a visão de disfarce presente em Clark Kent, visto que, seu primeiro gesto na recuperação é se livrar das roupas humanas, associadas à doença, e assumir sua identidade de herói, como o próprio recordatório apresenta “ele é o Superman” (ibidem).

Em seu segundo ato após a recuperação, Superman se barbeia com sua visão de calor, Quadro 5, deixando para trás os últimos vestígios de sua mortalidade até então recém-descoberta, e retornando em definitivo à sua condição de saúde e força. Essa percepção se faz clara nos princípios de reflexão onde o personagem pondera sobre o que poderia ter ocorrido à rocha alienígena, mas que são logo deixados de lado. Esse movimento, ironicamente, também representa um traço da natureza humana, ainda que de modo extremamente acelerado, visto que, uma vez que nos encontramos livres de uma doença, tendemos a deixar de lado as preocupações e elucubrações acerca de sua origem, causas e consequências, sendo essa atitude um claro exemplo do que Eco define como “(...) as exigências de poder que o cidadão comum nutre e não pode satisfazer” (1979,p.247).

Encerrando a página, o Quadro 6 nos apresenta um Superman que voa de volta para sua cidade, retornando, assim, do seu exílio auto imposto e aos conceitos de segurança e familiaridade, Longe da Morte, o personagem se encontra pronto para uma nova série de aventuras e possibilidades e essa perspectiva de futuro é representada pelo próprio fundo do quadro que, branco, representa a infinidade do futuro, em um movimento análogo ao realizado no Quadro 3 dessa mesma página.

4.23) PÁGINA 23:

Número de Quadros: 6

Ideia principal: Encerramento da história e estabelecimento do último contraste.

Comentário da Página: Ao encerrar a página, Moore apresenta o último contraste da narrativa. Enquanto Superman, o representante do belo, parte de volta para sua cidade, feliz por estar curado e acreditando que o processo de cura foi realizado por ele mesmo, o Monstro do Pântano, seu verdadeiro salvador, permanece escondido no pântano, e feliz por ter ajudado, volta ao seu hábitat.

Na Página 23 (Figura 30) a história chega em sua conclusão, mas não sem antes apresentar um último contraste entre os dois personagens.

Restaurado à sua forma inicial, o Superman voa de volta para sua cidade, desaparece da história no Quadro 1, o mesmo vai acreditando que sua cura foi um resultado de ação de seu próprio corpo, não tendo, assim, qualquer tipo de interferência externa. Enquanto isso, no

pântano abaixo, o Monstro observa a partida do herói, Quadro 2. Sua reação é apresentada no Quadro 3, onde, em um close, vemos a felicidade estampada no rosto disforme.

Figura 30



Fonte: Comics Extra

Essa dualidade retoma, uma vez mais, o jogo de contrastes estabelecidos ao longo da narrativa, uma vez mais rebaixa o Superman, desta vez, a uma condição extremamente humana e do não heróico, visto que o mesmo interpreta sua cura como um resultado de seu próprio corpo, logo, um processo próprio, refletindo uma atitude egoísta e tipicamente humana. Este é um fenômeno curioso, ainda mais quando se tem em vista que ao longo de toda a história, a percepção de sua mortalidade, e logo, humanidade, do Superman é a força motriz por trás de seu medo e angústia. Tanto que, ao ser curado de sua doença, as primeiras ações do personagem são o teste de seus poderes, numa transição que culmina com o gesto de se livrar das roupas humanas, conforme apresentado na discussão da Página 22.

No entanto, ao mesmo tempo em que aproxima o Superman do mundano, Moore também eleve o Monstro do Pântano à condição de herói, uma vez que, mesmo que sua ação não seja reconhecida, o mesmo encontra sua satisfação no próprio ato de ter auxiliado alguém em necessidade, independente do seu reconhecimento. Esse gesto, não apenas aproxima o Monstro do belo e do bom, tornando-o um verdadeiro herói, visto que o “bem configura-se apenas como caridade” (ECO, 1979, p.277), como também o coloca em contraposição com a própria definição de Eco sobre o Superman como participante de ações locais (idem, p.275-276), de modo que, deslocado de sua cidade, perde, agora também, o status de bom.

Encerrando a história, o Monstro do Pântano parte de volta ao coração do seu lar, sendo envolvido pelos sons familiares de seu dia-a-dia, como o movimento dos jacarés, o sussurro das árvores velhas (Moore, 2013, p.86), em uma sequência de toma os Quadros 5 e 6. Neste último, é válido observar que, em sua última aparição, o Monstro sofre um processo de aparente "ascensão", uma vez que vemos apenas sua silhueta ser envolvidas pelos raios dourados de um Sol nascente, cor essa que já contraste com o amarelo do começo da história, ao mesmo tempo em que o chão aos seus pés é representado por uma vasta área branca, simulando, assim, um processo análogo ao do voo do Superman.

No entanto, enquanto para o Superman o voo é um modo de locomoção que o leva para a próxima aventura, aqui, o Monstro sofre uma verdadeira "ascensão", tendo não apenas seu estado de herói confirmado, como também sendo elevado à categoria do belo e do sublime, sendo essa a sua recompensa final por suas ações ao longo da história.

5) CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Em *A Linha da Selva*, Alan Moore elabora uma história que se situa no âmbito do horror pela escala proposta por King (2012), apresentando uma narrativa intimista envolvendo o Superman e a percepção de mortalidade - e humanidade - do personagem, quebrando, assim, a imagem de divindade inerente ao herói e o aproximando da condição de mortal, mais próxima do seu leitor.

Para sua construção do terror, Moore utiliza o lugar de duas formas distintas. No primeiro momento, ele retira o Superman de seu ambiente familiar e confortável - a cidade - e o lançando em direção da região pantanosa onde habita o Monstro do Pântano, privando o Homem de Aço de seu ambiente seguro (TUAN, 2005). Em seguida, o autor o conduz por uma série de paisagens cuja força motriz se encontra na figura da doença, que, a o primeiro obrigar a percepção da hostilidade do mundo (idem, p.140), não apenas afeta as bases de segurança do familiar, mas traz consigo uma série de outras paisagens associadas, como o medo da loucura, o medo do outro, o medo da exclusão e, finalmente o medo da morte (TUAN, 2005).

Em comum, todos esses elementos constroem uma paisagem cujo cerne é a perda da integridade do indivíduo, perda essa que é sofrida pelo Superman até o final da história, quando é salvo pelo Monstro do Pântano.

Essa viagem do Superman por essas paisagens do medo, mais do que apenas dessacralizar o personagem do herói, também permite que Moore realize o caminho inverso do fenômeno apontado por Umberto Eco (1979, p.247-248), trazendo agora à tona os receios e medos do povo a que ele representa - medos esses ainda frequentes em nossa sociedade contemporânea, o que garante um valor atemporal à essa narrativa.

É importante observar que, ainda que seja um movimento ousado, a desconstrução de um dos principais personagens da *DC Comics* só é possível devido à popularidade e repercussão positiva obtida pela passagem de Moore à frente do Monstro do Pântano, um personagem secundário no rol da editora, permitindo que o autor tenha acesso à alguns dos personagens mais importantes da *DC Comics*, assim como também uma maior liberdade criativa em relação à como trabalhá-los.

No entanto, essa liberdade, conforme apresentado acima, é ainda limitada pelos desejos e planejamentos da editora, que, mesmo confiando à Moore um de seus personagens mais importantes, o fazem apenas em situações específicas e isoladas, de modo que as histórias e

reconstruções de Moore - típicas de sua passagem norte-americana dos anos 1980 - ocorram de modo a não interferir com o *status quo* do personagem, não gerando qualquer tipo de consequência ou ramificações para além das histórias sob sua autoria.

Ainda assim, devido à atemporalidade dos temas e medos apresentados, a história se configura como uma importante contribuição de Moore para o meio dos *comics*, ao servir não apenas como uma base para a interpretação das configurações modernas de uma paisagem da doença e do processo de desconstrução narrativo, criando assim novos rumos pelos quais a narrativa dos *comics* poderia se desenvolver, servindo como modelo e base para uma nova geração de roteiristas das décadas porvir.

Esses rumos e desdobramentos, por sua vez se encontram no escopo de pesquisas futuras.

Não só isso, ao proceder com a análise dos processos e ideias utilizados por Moore em sua história, esperamos também ter fornecido recursos e ideias para que novos roteiristas e escritores possam desenvolver suas próprias obras, tomando por base as noções apresentadas ao longo do presente trabalho.

REFERÊNCIAS:

CARROLL, Noell. **A Filosofia do Horror - Ou os paradoxos do coração**. Papirus, 1999.

CARVALHO, José Ricardo de. **O Fantástico no Gênero Conto de Terror**.in Interdisciplinar: Revista de Estudos em Línguas e Literatura v. 35: Ano XVI - jan-jun de 2021 | Leituras temáticas: da ficção contemporânea à lírica feminina

CARVALHO, M. B. **Quadrinhos e História: Possibilidades de estudo sobre A Saga do Monstro do Pântano (1984-1987)**. XXV Encontro Estadual de História da ANPUH-SP. 2020. São Paulo. Disponível em: <https://www.encontro2020.sp.anpuh.org/resources/anais/14/anpuh-sp-erh2020/1597798683_ARQUIVO_d5a1a81d87d758817e22158bbe63dafa.pdf .> Acesso em 16 de jun. 2021

COMICBOOKSCALPING. Swamp Thing #29 (1984) and the Comic Book Code. **Comic Book Speculation**. 14 de jan. 2020. Disponível em: <https://comicbookspeculation.com/2020/01/14/swamp-thing-29-1984-and-the-comic-book-code/> Acesso em 04 de mai. 2021.

Comic Code Revision of 1971 - Code of the Comics Magazine Association of America, Inc. **Comic Book Legal Defense Fund**. 2022. Disponível em: <<http://cblldf.org/comics-code-revision-of-1971/> > Acesso em 14 de mar. 2022

DELUMEAU, Jean. **História do medo no ocidente: 1300 - 1800**. ed. Companhia das Letras, 1999.

DRAPER, Mt. Swamp-Thing: American Gothic - Dark Heart of a Nation Uncovered. **Comic Book Herald**. 21 de out. 2020. Disponível em: <<https://www.comicbookherald.com/swamp-thing-american-gothic-the-dark-heart-of-a-nation-uncovered/> .> Acesso em 15 de jun. 2021

DUMONTET, Carlos; LOVEDAY, Richard. '2000 AD' and the British comics industry. **Victoria e Albert Museum**. 2002. Disponível em: <<http://www.vam.ac.uk/content/articles/0-9/2000AD/> >. Acessado em 03 de jan. 2022

ECO, Umberto. **O mito do Superman**. In Apocalípticos e Integrados. São Paulo. ed. Perspectiva, 1979.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial - princípios e práticas do lendário cartunista**. São Paulo. ed. WMF Martins Fontes. 2010

HELPER, ANDREW. **Introdução**. In *Mestres Modernos Volume 3: José Luis García-López*. ed. Marsupial. 2005.

KELLER, Eva. **A Psicologia das Cores - Como as cores afetam a emoção e a razão**. ed. Olhares. 2021

KING, Stephen. **Dança Macabra - O terror no cinema e na literatura dissecado pelo mestre do gênero**. ed. Obketiva, 2012.

MOORE, Alan. **Alan Moore's Writing for Comics**, ed. Avatar Press, 2021

OWEN LIKES COMICS. **How DC Comics Erased Jack Kirby's Superman**. Youtube, Abril 2022. Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=BsuS_ovuIwc > Acesso em: 29 de Agosto 2022.

PARKIN, Lance. **Mago das Palavras - A vida extraordinária de Alan Moore**. ed. Marsupial, 2016

PESSOA, Alberto; ANDRADE, Lucas. **As Marcas do Insólito em O Ogro, de Júlio Shimamoto**. Imaginário. Paraíba, n.23, p.15-37, dez. 2021. Disponível em < <https://www.marcadefantasia.com/revistas/imaginario/imaginario21-30/imaginario23/imaginario23.pdf> > Acesso em 27 de out. de 2022

SANTOS, Roseane. Luto carregado de culpa por estar vivo pode ser “síndrome do sobrevivente”. **Uol**. 2022. Disponível em: < <https://www.uol.com.br/vivabem/noticias/redacao/2020/10/03/luto-carregado-de-culpa-por-estar-vivo-pode-ser-sindrome-do-sobrevivente.htm> > Acesso em 03 de out. de 2022

SILVA, G.; LOPES, C. S. **Topofilia e Topofobia: Um estudo da percepção ambiental de alunos do ensino médio em paçandu - PR**. Os Desafios da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor PDE, Paraná, v.1, 2014. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uem_geo_artigo_gerson_da_silva.pdf>

SILVA, Luciano Henrique Ferreira da. **O gênero de horror nos quadrinhos brasileiros: linguagem, técnica e trabalho na consolidação de uma indústria - 1950/1967**. 2012. 316 f. Tese (Doutorado em Tecnologia) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2012.

SUMMERS, T. **'Sparks of Meaning': Comics, Music and Alan Moore**. *Journal of the Royal Musical Association*, pg 140-1, 121-162, 2015. DOI: 10.1080/02690403.2015.1008865. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1080/02690403.2015.1008865>>

TRINDADE, L. **DC e a Era de Bronze**. In *Coleção DC 75 Anos - A Era de Bronze*, n.3, Panini Comics, 2011. pg.6-9.

TUAN, Y.F. **Paisagens do Medo**. São Paulo. Editora Unesp, 2006.

VERGUEIRO, W. Alan Moore: Biografia e obra comentada. **Omelete**. 05 abr. 2006. Acesso em: 15 de Jun. 2021

WEIN, Len. **Introdução**. In: *Monstro do Pântano - Raízes*, v.1. Panini Comics, 2016. pg. 6 - 7

APÊNDICE A - TABELAS DE REFERÊNCIA COM AS EDIÇÕES ESCRITAS POR MOORE

Tabela 1 - Lição de Anatomia:²⁰²¹

| Edição | Data de Publicação | Arte | Editor | Número de Páginas | Selo do Comic Codes |
|---------------------------------------|--------------------|--|----------|-------------------|---------------------|
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#20 | Janeiro de 1984 | Dan Day (Arte) John Totleben (Arte-final) | Len Wein | 22 | Sim |
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#21 | Fevereiro de 1984 | Stephen Bisette (Arte) John Totleben (Arte-final) | Len Wein | 22 | Sim |
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#22 | Março de 1984 | Stephen Bisette (Arte) John Totleben (Arte-final) | Len Wein | 22 | Sim |
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#23 | Abril de 1984 | Stephen Bisette (Arte) John Totleben (Arte-final) | Len Wein | 22 | Sim |
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#24 | Maior de 1984 | Stephen Bisette (Arte) John Totleben (Arte-final) | Len Wein | 22 | Sim |

²⁰ As cores de todas as edições da fase de Moore no Monstro do Pântano foram realizadas por Tatjana Wood

²¹ As presentes tabelas foram construídas a partir de dados disponibilizados no site *DC Fandom*. Disponível em: < https://dc.fandom.com/wiki/Swamp_Thing_Vol_2 > Acesso em 27 de out. de 2022.

| | | | | | |
|---------------------------------------|----------------|--|--------------|----|-----|
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#25 | Junho de 1984 | Stephen Bisette (Arte) John Totleben (Arte-final) | Karen Berger | 22 | Sim |
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#26 | Julho de 1984 | Stephen Bisette (Arte) John Totleben (Arte-final) | Karen Berger | 22 | Sim |
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#27 | Agosto de 1984 | Stephen Bisette (Arte) John Totleben (Arte-final) | Karen Berger | 22 | Sim |

Tabela 2 - Amor e Morte:

| Edição | Data de Publicação | Arte | Editor | Número de Páginas | Selo do Comic Codes |
|---------------------------------------|--------------------|---|--------------|-------------------|---------------------|
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#28 | Setembro de 1984 | Shawn McManus (Arte e Arte-final) | Karen Berger | 22 | Sim |
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#29 | Outubro de 1984 | Stephen Bisette (Arte) John Totleben (Arte-final) | Karen Berger | 22 | Não |
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#30 | Novembro de 1984 | Stephen Bisette (Arte) Alfredo Alcalá (Arte-final) | Karen Berger | 22 | Não |
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#31 | Dezembro de 1984 | Rick Veitch (Arte) John Totleben (Arte-final) | Karen Berger | 22 | Não |

| | | | | | |
|---|-------------------|---|--------------|----|-----|
| <i>The Swamp-Thing Saga - Annual #2</i> | Janeiro de 1985 | Stephen Bissette (Arte) John Totleben (Arte-final) | Karen Berger | 22 | Não |
| <i>The Swamp-Thing Saga v2.#32</i> | Janeiro de 1985 | Shawn McManus (Arte e Arte-final) | Karen Berger | 22 | Não |
| <i>The Swamp-Thing Saga v2.#33²²</i> | Fevereiro de 1985 | Ron Randall (Arte e Arte-final) | Karen Berger | 12 | Não |
| <i>The The Swamp-Thing v2.#34</i> | Março de 1985 | Stephen Bissette (Arte) John Totleben (Arte-final) | Karen Berger | 22 | Não |

Tabela 3 - Gótico Americano:

| Edição | Data de Publicação | Arte | Editor | Número de Páginas | Selo do Comic Codes |
|------------------------------------|--------------------|---|--------------|-------------------|---------------------|
| <i>The Swamp-Thing Saga v2.#35</i> | Abril de 1985 | Stephen Bissette (Arte) John Totleben (Arte-final) | Karen Berger | 22 | Não |

²² Parte da edição é uma reimpressão da edição 92 da revista *House of Secrets*, edição que apresenta a origem do Monstro do Pântano escrita por Len Wein e com arte de Bernie Wrightson.

| | | | | | |
|---------------------------------------|------------------|---|--------------|----|-----|
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#36 | Maio de 1985 | Stephen Bissette (Arte) John Totleben (Arte-final) | Karen Berger | 22 | Não |
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#37 | Junho de 1985 | Rick Veitch (Arte) John Totleben (Arte-final) | Karen Berger | 22 | Não |
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#38 | Julho de 1985 | Stan Woch (Arte) John Totleben (Arte-final) | Karen Berger | 22 | Não |
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#39 | Agosto de 1985 | Stephen Bissette (Arte) John Totleben (Arte-final) | Karen Berger | 22 | Não |
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#40 | Setembro de 1985 | Stephen Bissette (Arte) John Totleben (Arte-final) | Karen Berger | 22 | Não |
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#41 | Outubro de 1985 | Stephen Bissette (Arte) Alfredo Alcala (Arte-final) | Karen Berger | 22 | Não |
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#42 | Novembro de 1985 | Stephen Bissette (Arte) John Totleben (Arte-final) | Karen Berger | 22 | Não |
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#43 | Dezembro de 1985 | Stan Woch (Arte) Ron Randall (Arte-final) | Karen Berger | 22 | Não |
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#44 | Janeiro de 1986 | Stephen Bissette - Ron Randall (Arte) John Totleben (Arte-final) | Karen Berger | 22 | Não |

| | | | | | |
|---------------------------------------|-------------------|--|--------------|----|-----|
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#45 | Fevereiro de 1986 | Stan Woch (Arte) Alfredo Alcalá (Arte-final) | Karen Berger | 22 | Não |
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#46 | Março de 1986 | Stephen Bissette (Arte) John Totleben (Arte-final) | Karen Berger | 22 | Não |
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#47 | Abril de 1986 | Stan Woch (Arte) Ron Randall (Arte-final) | Karen Berger | 22 | Não |
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#48 | Maio de 1986 | John Totleben (Arte e Arte-final) | Karen Berger | 22 | Não |
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#49 | Junho de 1986 | Stan Woch (Arte) Alfredo Alcalá (Arte-final) | Karen Berger | 22 | Não |
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#50 | Julho de 1986 | Steve Bissette e Rick Veitch (Arte) John Totleben e Tom Mandrake (Arte-final) | Karen Berger | 37 | Não |

Tabela 4 - Da Terra à Terra:

| | | | | | |
|---------------------------------------|------------------|---|--------------|----|-----|
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#51 | Agosto de 1986 | Rick Veitch (Arte) Alfredo Alcalá (Arte-final) | Karen Berger | 22 | Não |
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#52 | Setembro de 1986 | Rick Veitch (Arte) Alfredo Alcalá (Arte-final) | Karen Berger | 22 | Não |

| | | | | | |
|---------------------------------------|------------------|---|--------------|----|-----|
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#53 | Outubro de 1986 | John Totleben (Arte) John Totleben (Arte-final) | Karen Berger | 38 | Não |
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#54 | Novembro de 1986 | Rick Veitch (Arte) Alfredo Alcalá (Arte-final) | Karen Berger | 22 | Não |
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#55 | Dezembro de 1986 | Rick Veitch (Arte) Alfredo Alcalá e John Totleben (Arte-final) | Karen Berger | 22 | Não |
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#56 | Janeiro de 1987 | Rick Veitch (Arte) Alfredo Alcalá (Arte-final) | Karen Berger | 22 | Não |

Tabela 5 - Reunião:

| | | | | | |
|---|-------------------|--|--------------|----|-----|
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#57 | Fevereiro de 1987 | Rick Veitch (Arte) Alfredo Alcalá (Arte-final) | Karen Berger | 22 | Não |
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#58 | Março de 1987 | Rick Veitch (Arte) Alfredo Alcalá (Arte-final) | Karen Berger | 22 | Não |
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#60 ²³ | Mai de 1987 | John Totleben (Arte) John Totleben (Arte-final) | Karen Berger | 22 | Não |

²³ A edição de número 59 foi escrita por Steve Bissette, John Totleben e Rick Veitch, tendo apenas a ideia sido criada por Moore, assim, ela não se encontra entre as histórias presentes.

| | | | | | |
|---|------------------|--|--------------|----|-----|
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#61 ²⁴ | Junho de 1987 | Rick Veitch (Arte) Alfredo Alcalá (Arte-final) | Karen Berger | 22 | Não |
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#63 ²⁵ | Agosto de 1987 | Rick Veitch (Arte) Alfredo Alcalá (Arte-final) | Karen Berger | 22 | Não |
| <i>The Swamp-Thing Saga</i> v2.#64 | Setembro de 1987 | Rick Veitch, Steve Bissette e Tom Yeates (Arte) Alfredo Alcalá (Arte-final) | Karen Berger | 22 | Não |

²⁴ Steve Bissette é creditado como tendo tido a ideia por trás da história, que foi escrita por Moore.

²⁵ A edição 62 foi escrita inteiramente por Rick Veitch

APÊNDICE B - RESUMO EXPANDIDO DOS ARCOS ESCRITOS POR MOORE

Lição de Anatomia (Edições #20-27. Janeiro a Agosto de 1984):

Neste primeiro arco, Moore inicia o começo de sua reinvenção do personagem após o encerramento de algumas pontas soltas deixadas por seu antecessor na revista, que termina com a morte e captura do Monstro do Pântano pela equipe de Avery Sunderland.

Morto, o Monstro é dissecado por Jason Woodrue, conhecido como o vilão Homem Florônico, que descobre que o que antes se tratava de um ser humano disfarçado nada mais é do que um vegetal que absorveu a consciência e as memórias de um moribundo Alec Holland.

Chocado com essa descoberta, o Monstro mata Sunderland e foge para os pântanos da Louisiana, onde se retira em direção ao Verde, a manifestação vegetal da flora do planeta Terra, sendo observado de perto por Woodrue, que almeja ter acesso a essa consciência.

Esse contato é estabelecido através de um tubérculo produzido pelo corpo do Monstro e que, ao ser ingerido por Woodrue, o leva não apenas a comunhão com toda a flora do planeta, mas também à loucura completa, lançando-o numa campanha genocida contra a humanidade, perturbando a própria essência do Verde, o que faz com que o Monstro do Pântano saia do seu estado comatoso e entre em rota de colisão com o Homem Florônico.

Vencida essa primeira ameaça, a criatura encontra um novo lugar no mundo, não mais como Alec Holland, mas como o Monstro do Pântano, um guardião do Verde.

Em paralelo a esse movimento de reconhecimento da criatura, Abby Arcane também encontra um novo lugar como professora na escola para crianças especiais Campos Elíseos, ao mesmo tempo que seu marido, Matt Cable, se afunda mais e mais no alcoolismo e na loucura.

No encerramento do arco, o demonologista Jason Blood e seu alter-ego Etrigan, o Demônio, rastreiam a presença de uma criatura demoníaca na escola especial Campos Elíseos. Em união com o Monstro, Etrigan consegue banir a criatura demoníaca, e, antes de partir, num gesto de agradecimento, alerta Abby sobre um misterioso perigo que ronda a sua vida.

Enquanto isso, há quilômetros de distância, Matt Cable sofre um acidente de carro e, às portas da morte, recebe uma oferta que não é capaz de recusar de uma entidade desconhecida, dando assim o ponto de partida para o arco seguinte.

Amor e Morte (Edições #28-31, Annual # 2, #32-34, Setembro de 1984 a Março de 1985):

Se o primeiro arco foi dedicado ao início de novos ciclos, este segundo é voltado aos encerramentos.

Retomando de onde o arco anterior termina, “Amor e Morte” se inicia com o enterro dos restos mortais até então perdidos de Alec Holland, estabelecendo um motivo temático presente ao longo de todo o arco.

Logo em seguida, acompanhamos a situação do casamento de Matt e Abigail Cable que, até então em frangalhos, sofre uma reviravolta, aparentemente retomando aos eixos, a medida em que Matt parece não apenas ter superado seu vício em álcool como também ter conseguido um novo emprego numa pequena imobiliária de nome Rio Negro.

No entanto, à medida em que o tempo passa, as percepções de que algo de estranho está acontecendo tomam conta tanto do Monstro do Pântano quanto de Abby, e o que começa como uma suspeita logo se revela como o retorno de Anton Arcane, tio de Abigail e arqui-inimigo do Monstro, cujo espírito conseguiu escapar do Inferno e, possuindo o corpo de um Matt Cable às portas da morte, retorna em busca de vingança contra seu rival.

Durante o duelo que se segue, Arcane é derrotado pelo esforço conjunto da criatura, de alguma forma imune à magia do espectro, e do que restou da consciência de Matt Cable, que morre para conseguir levar o mago consigo. No entanto, mesma essa figura se mostra pífia, visto que a vingança do arqui-rival já foi consumada, e a alma de sua sobrinha se encontra nas profundezas do Inferno, forçando seu arqui-inimigo à uma jornada pelos três planos do pós-vida - Paraíso, Purgatório e Inferno - em busca da alma de sua amiga, numa curiosa reimaginação da Divina Comédia.

Resgatada Abby, e com Matt mergulhado num profundo coma, o arco se aproxima do seu final, mas não sem antes apresentar dois elementos de extrema importância para a série e o personagem.

O primeiro desses momentos acontece na edição 33 (Fevereiro de 1985), quando Abby termina entrando nos domínios dos irmãos Cain e Abel, personagens de fins da década de 60 que atuavam como *hosts*²⁶ das antologias de terror da DC Comics *House of Secrets* e *House of*

²⁶ Ainda que possua uma tradução como anfitrião, o termo *host*, quando empregado nesse caso, representa um tipo de personagem responsável por introduzir e conduzir e encerrar uma dada história, geralmente trazendo alguma lição associada. Surgido no rádio na década de 30, esse tipo de personagem se fará bastante presente

Mystery, respectivamente. Nessa visita, recebe de Abel a história, ou segredo, de Alex Olsen, o mesmo que deu origem ao personagem do Monstro do Pântano em 1971. No entanto, uma vez que se trata de um segredo, Abby é impedida por Cain de compartilhar sua história com seu companheiro, ainda que as sementes de algo muito maior venham a ser plantadas aqui.

O segundo grande ponto de virada, ocorre na edição 34, a mesma que encerra o arco, com a confissão mútua dos sentimentos entre o Monstro e sua companheira, e a posterior consumação de seu amor, através dos frutos produzidos pelo corpo vegetal da criatura.

Gótico Americano (Edições #35-50, Abril de 1985 a Julho de 1986) :

Diferente dos arcos anteriores, o Gótico Americano se divide em três momentos narrativos distintos, que podemos chamar de Introdução, Parte I e Parte II.

Na introdução, somos apresentados à história em duas partes “Notícias do Fuça-Radioativa” (edições 35-36), história que estabelece o tom a ser seguido durante a Parte I do arco. Nela, acompanhamos o Fuça-Radioativa, um mendigo que se alimenta de materiais radioativos, em sua jornada pelos Estados Unidos em busca de depósitos de resíduos que possam aplacar a sua fome.

Carregada com um forte tom de crítica social e ambiental, a história se encerra com uma nova morte do Monstro do Pântano, desta vez, por envenenamento por material radioativo.

Assim como acontece em sua primeira morte, porém, a criatura consegue reestruturar seu corpo, renascendo como um pequeno broto sob os cuidados de Abby (# 37), sendo sob esse formato que recebe a visita do mago John Constantine, em sua primeira aparição nos quadrinhos.

Surgido de lugar nenhum, o mago inglês alega possuir informações sobre as origens e o papel do Monstro do Pântano como um elemental da terra, uma criatura escolhida e gerada pelas forças da natureza para auxiliar o planeta em momento de crise. Percebendo a ignorância da criatura, Constantine se oferece para auxiliá-lo nesse processo de descoberta em troca de sua

nos quadrinhos, com o Guardião da Cripta, da EC Comics, como seu maior expoente, e também em alguns programas de TV, como a figura do apresentador Rod Serling em *Além da Imaginação* (1959-1964).

ajuda contra uma conspiração de feiticeiros que planeja despertar uma entidade milenar, através da criação de perturbações sobrenaturais em todo o território norte-americano.

Assim, ao longo de toda a Parte I do Gótico Americano, o Monstro do Pântano estará atravessando o país enfrentando vampiros, lobisomens e zumbis, personagens clássicos da cultura de terror, que ao mesmo tempo servem de pano de fundo para que Moore teça uma série de críticas sociais acerca dos mais variados temas, como racismo, porte de armas, opressão de minorias, ou, em suma, os outros fantasmas que compõem o cenário norte-americano, encerrando, assim esse primeiro movimento do arco.

A Parte II se inicia com a viagem de Constantine e do Monstro à Amazônia, onde, antes de encontrarem o complô de feiticeiros, a criatura tem sua primeira reunião com o Parlamento das Árvores, uma espécie de local de repouso para os restos físicos dos antigos elementais da terra, que permaneceram em contato com o mundo físico para poder prestar auxílio aos novos elementais. Em comum, todos compartilham a mesma estrutura narrativa de morte traumática e renascimento vegetal, sendo, assim, elos entre o mundo vegetal e o animal.

Finda a reunião, a dupla parte em direção ao covil dos feiticeiros apenas para perceber que chegaram tarde demais, uma vez que, mesmo com a sua derrota, o grupo conseguiu seu intento de despertar a entidade.

Segue-se então uma batalha protagonizada por alguns dos personagens mais importantes do lado sobrenatural da editora, como Sr.Destino, Etrigan, O Espectro que, cada um à sua maneira, tentam pôr fim à ameaça que seria o mal definitivo. Seus esforços, no entanto, se revelam em vão, visto que parece ter uma curiosidade acerca da natureza do mal, logo se revela mais poderosa do que qualquer um dos seus oponentes.

No fim, cabe ao Monstro do Pântano, com a ideia, ou antes a dúvida, que lhe foi passada pelo Parlamento das Árvores, ressignificar o propósito do combate, apresentando uma nova perspectiva à entidade que, ainda que não oferecendo uma resposta, a permite pensar sobre sua própria existência de um modo diferente, fugindo da dualidade maniqueísta de bem x mal, e percebendo sua função antes como uma forma de equilíbrio com a sua “força contrária”.

Ao fim do arco, a subtrama envolvendo a exposição da vida íntima de Abby e sua relação com o Monstro do Pântano, é trazida à tona, provocando consequências que vão desembocar no próximo arco.

Da terra à terra (Edições #51-56, Agosto de 1986 a Janeiro de 1987) :

Com seu relacionamento com o Monstro do Pântano exposto, a vida de Abby começa a cair aos pedaços, culminando com a sua prisão e consequente julgamento na cidade de Gotham City.

Ao retornar para o pântano e descobrir o que aconteceu com a sua parceira, o Monstro parte para Gotham, onde, movido pela fúria, faz a cidade de refém após um confronto com o Batman que se vê incapaz de deter o elemental da terra, que começa a transformar a cidade numa floresta feita a sua imagem e semelhança.

Desesperado com a situação, o governo contrata os serviços de Lex Luthor, que desenvolve uma arma capaz de romper a conexão da criatura com a flora terrestre. Essa arma, utilizada após o resultado do julgamento de Abby, pega o Monstro de surpresa, aparentemente o matando na frente de toda uma multidão de espectadores.

E enquanto Abby permanece na Terra lamento a morte do seu amado, o Monstro do Pântano é lançado aos confins do espaço onde, após ponderar sobre a possibilidade de não voltar mais para a terra, decide retornar para poder rever a sua amada, dando início ao último arco da passagem de Moore.

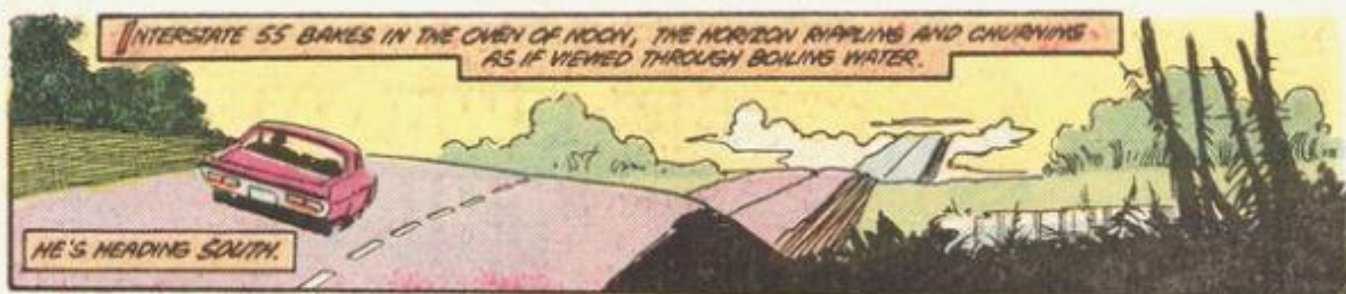
Reunião (Edições #57-64, Fevereiro de 1957 a Setembro de 1987):

Perdido no espaço, o Monstro do Pântano inicia sua longa jornada de volta para casa, cruzando, ao longo do caminho, com alguns personagens do universo cósmico da editora, como Adam Strange, Os Lanternas Verdes e até mesmo Darkseid e os Novos Deuses, todos auxiliando, de alguma maneira, o elemental em sua jornada de volta para casa.

Da mesma forma, acompanhamos a vida de Abby que, tenta seguir em frente após a suposta morte do Monstro, mas que ainda se dedica à suas causas ambientais, e ao auxílio da jornalista Liz Tremayne, que luta para se reerguer após anos de um relacionamento abusivo.

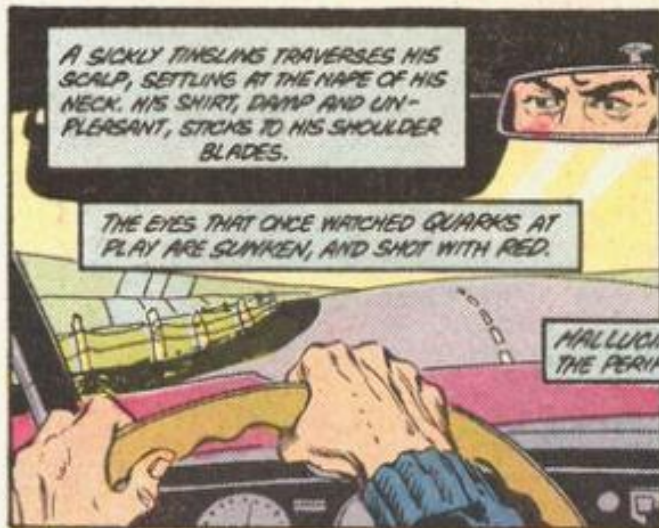
Ao fim de sua jornada, o Monstro finalmente consegue retornar a terra, encerrando a passagem de Moore com um tom de despedida em que o autor consegue fechar todas as pontas por ele elaboradas, de uma forma parecida com o que havia feito ao chegar à revista alguns anos antes.

APÊNDICE C – A Linha da Selva (1985) – História completa



INTERSTATE 55 BAKES IN THE OVEN OF NOON, THE HORIZON RIPPLING AND CHURNING AS IF VIEWED THROUGH BOILING WATER.

HE'S HEADING SOUTH.



A SICKLY TINGLING TRAVERSES HIS SCALP, SETTLING AT THE NAPE OF HIS NECK. HIS SHIRT, DAMP AND UNPLEASANT, STICKS TO HIS SHOULDER BLADES.

THE EYES THAT ONCE WATCHED QUARKS AT PLAY ARE SUNKEN, AND SHOT WITH RED.



HALLUCINATIONS CROWD THE PERIPHERY OF HIS VISION.

FOR AN INSTANT THE CAR IS STREAKING THROUGH A BLOOD-SOAKED FOREST, THE BLURRED FACES OF EXTINCT ANIMALS STARING FROM THE CRIMSON UNDERGROWTH...

... BUT ONLY FOR AN INSTANT.



SWERVING, HE BRUISES HIS KNEE ON THE UNDERSIDE OF THE DASH-BOARD, AND THE PAIN IS NO LONGER A NOVELTY TO HIM.

BESIDE HIM LIES THE FRAGMENT OF A SHATTERED WORLD.

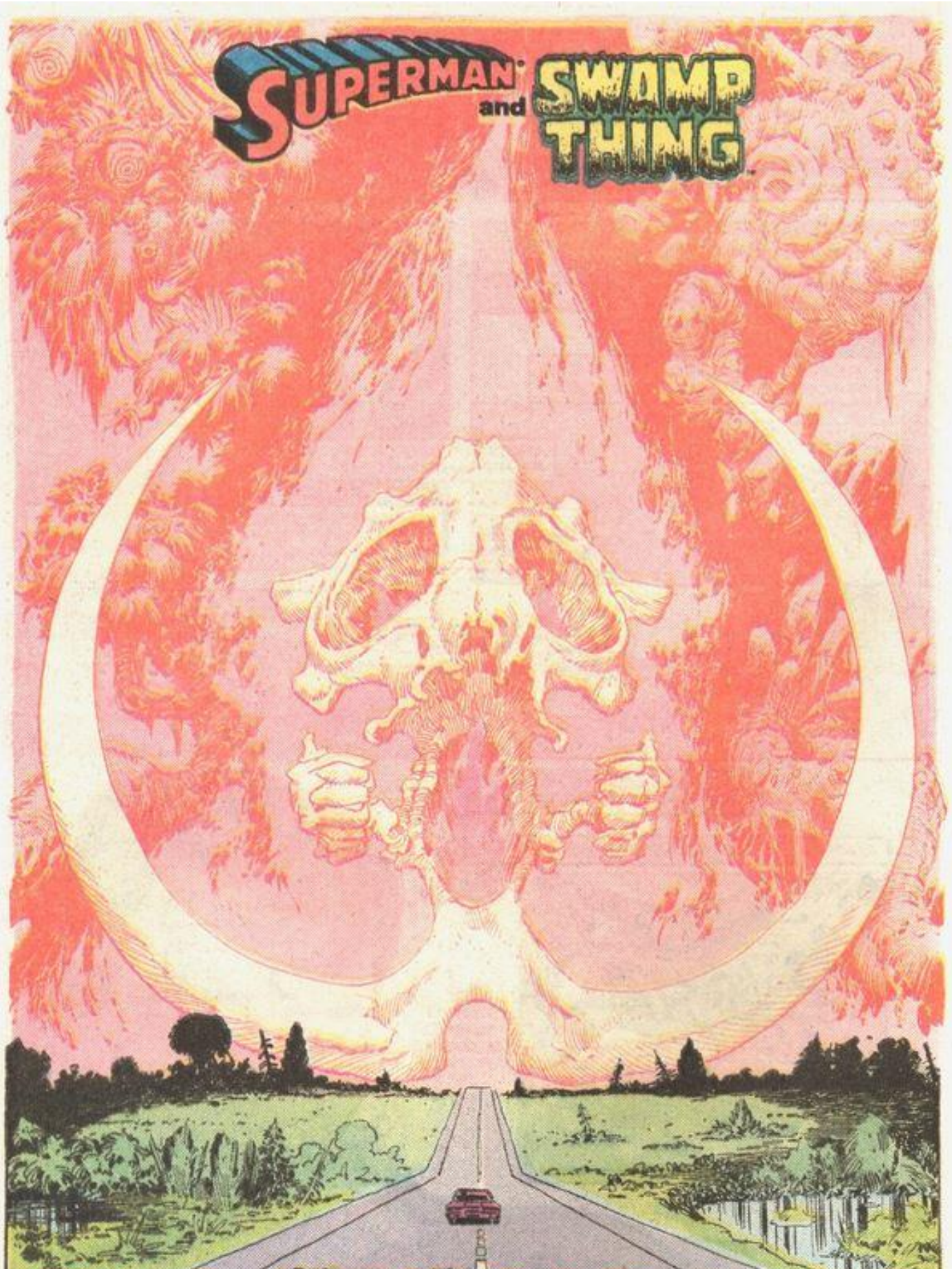
BEFORE HIM LIES THE SUNSTRUCK HIGHWAY.



THE MAN OF TOMORROW IS HEADING SOUTH TO DIE.



SUPERMAN and SWAMP THING



THE JUNGLE LINE

WRITER ALAN MOORE • PENCILLER RICK VEITCH • INKER AL WILLIAMSON • LETTERER COSTANZA • COLORIST TATJANA WOOD • EDITOR JULIUS SCHWARTZ

ONCE HE BATHED IN THE HEART OF THE SUN, CARELESS OF THE MILE-HIGH GEYSERS OF FLAME THAT SPAT AT HIM IN FRUSTRATED OUTRAGE.

NOW, FOR HIS IMPUDENCE, IT COOKS HIM BY DEGREES.

THE CAR IS FULL OF PEOPLE...

CLARK?

...AND THEN IT ISN'T A CAR AT ALL.

CLARK, ARE YOU TAKING ALL THIS IN?

I--I THINK SO.

THEY DIDN'T NEED TO SEND BOTH OF US TO COVER A CHUNK OF ROCK...

IN SUMMARY, THEN, LADIES AND GENTLEMEN...

IN THESE DAYS WHEN REPORTS OF ALIEN CONTACT ARE COMMONPLACE, THIS METEORITE MAY NOT APPEAR SPECIAL.

IT ISN'T. WHAT'S GROWING UPON IT IS.

THERE IS A TINY PATCH OF LIVING FUNGUS THAT HAS SOMEHOW SURVIVED THE RIGORS OF SPACE.

IT ISN'T PARTICULARLY BIG OR COLORFUL... IT'S A DULLISH RED, AND YOU'D NEED A MICROSCOPE TO EXAMINE IT PROPERLY...



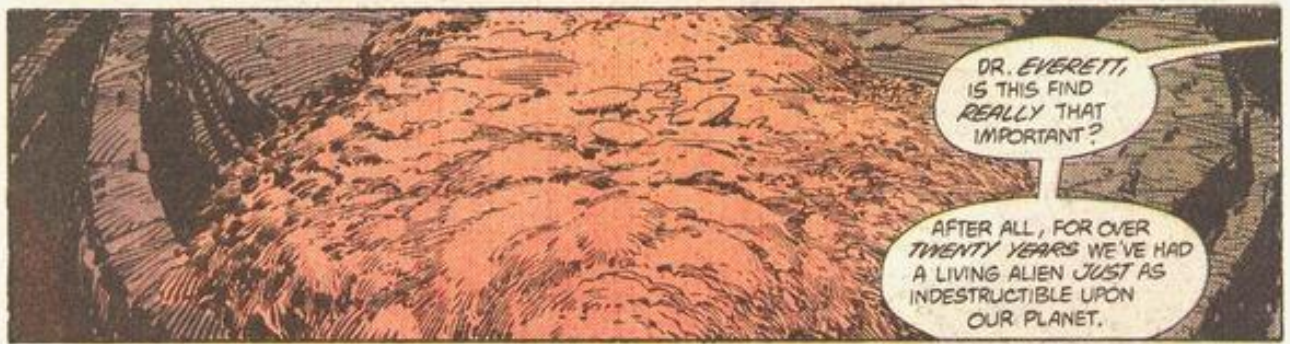
HOWEVER... THIS LIFE-FORM HAS SURVIVED DECADES... POSSIBLY CENTURIES... IN AN ABSOLUTE FRIGID VACUUM.

TO SCIENCE, THIS IS AN UNPRECEDENTED DISCOVERY.



DOES ANYONE HAVE ANY QUESTIONS?

YES? MS. LANG, I BELIEVE?



DR. EVERETT, IS THIS FIND REALLY THAT IMPORTANT?

AFTER ALL, FOR OVER TWENTY YEARS WE'VE HAD A LIVING ALIEN JUST AS INDESTRUCTIBLE UPON OUR PLANET.

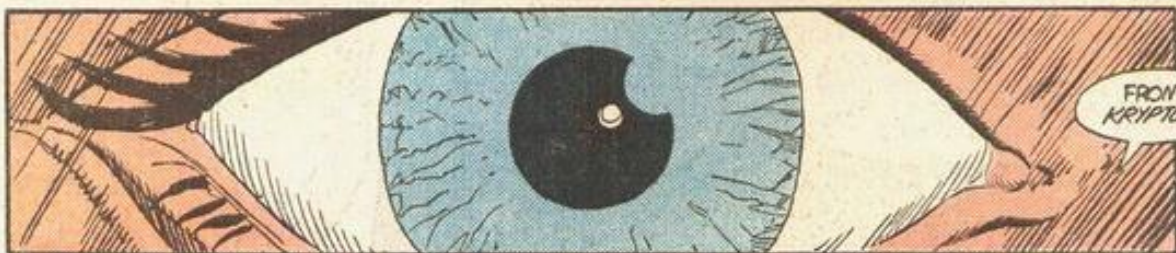


AHH. YOU'RE TALKING ABOUT SUPERMAN.



WELL, THE DIFFERENCE IS THAT UNLIKE THIS FUNGUS, SUPERMAN COULD NOT BE EXPECTED TO LIE STILL THROUGHOUT WHAT MAY BE YEARS OF THOROUGH RESEARCH.

ANY OTHER QUESTIONS?



FROM KRYPTON?



HUH? WELL, OF COURSE HE'S FROM KRYPTON. EVERYBODY KNOWS THAT. UH, CLARK? ARE YOU FEELING OKAY?

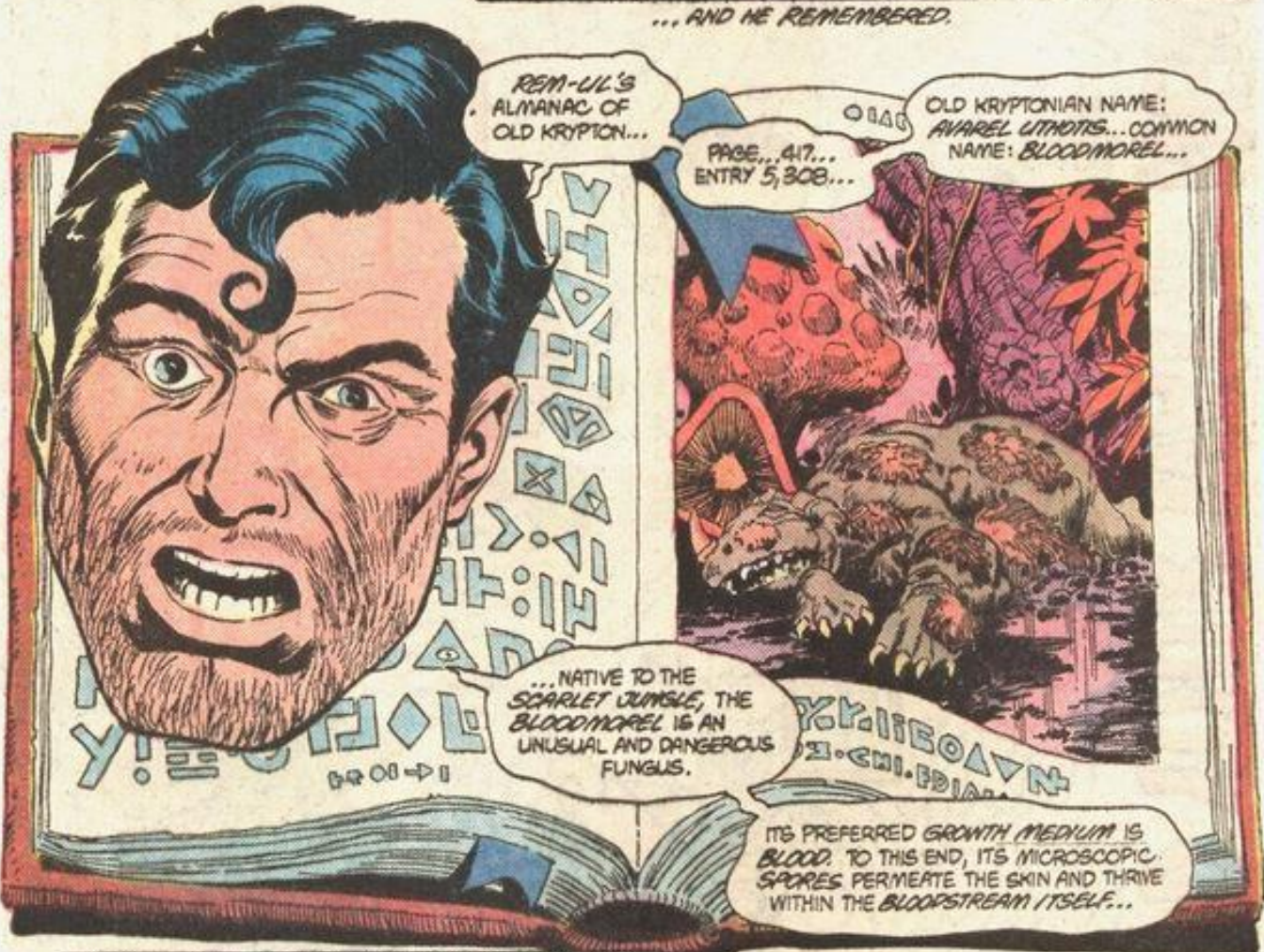
JUST A LITTLE WARM, THAT'S ALL...

I'M UH... I'M FINE...

SHE HELPED HIM OUTSIDE, GLAD OF AN EXCUSE TO QUIT THE STUFFY PRESS CONFERENCE.

FEELING DIZZINESS, HE SEARCHED THROUGH A MEMORY VAST ENOUGH TO HAVE EVERY CONCEIVABLE SHAPE OF SNOWFLAKE PRECISELY FILED...

... AND HE REMEMBERED.



REM-UL'S ALMANAC OF OLD KRYPTON...

PAGE... 417... ENTRY 5,308...

OLD KRYPTONIAN NAME: AVAREL LITHOTIS... COMMON NAME: BLOODMOREL...

... NATIVE TO THE SCARLET JUNGLE, THE BLOODMOREL IS AN UNUSUAL AND DANGEROUS FUNGUS.

ITS PREFERRED GROWTH MEDIUM IS BLOOD. TO THIS END, ITS MICROSCOPIC SPORES PERMEATE THE SKIN AND THRIVE WITHIN THE BLOODSTREAM ITSELF...

... CAUSING FEVER, BOUTS OF INCAPACITATION, HALLUCINATIONS, CHRONIC OVEREXERTION...

... AND EVENTUALLY, IN 92% OF ALL KNOWN CASES...

"... DEATH."



THE "BOUNTS OF INCAPACITATION" STARTED THE DAY AFTER THE PRESS CONFERENCE...



CLARK, HONESTLY, YOU'RE LIKE A LITTLE KID! IT'S ONLY A PAPER CUT! IT'S HARDLY BLEEDING AT ALL!

IT TOOK HIS INVULNERABILITY AN HOUR TO RETURN.

HE TESTED IT EVERY TEN MINUTES, HOLDING HIS HAND UNDER THE HOT FAUCET IN THE WASHROOM UNTIL THERE WAS NO PAIN.



SHORTLY AFTER LUNCH HE DISCOVERED THAT HE COULD NO LONGER SEE THROUGH SOLID OBJECTS OR HEAR AT A DISTANCE.

JEEZ, KENT! KNOCK, WHYDONCHA?



OH, I'M, UH... I'M SORRY...

BY SIX O'CLOCK, HIS X-RAY VISION HAD RETURNED, ALTHOUGH HIS EARS STILL FELT STUFFED WITH COTTON.

HE CONSIDERED FLYING TO HIS APARTMENT...



RRHODIES? PAINFUL SWELLING

...BUT DECIDED AGAINST IT AND TOOK THE SUBWAY INSTEAD.

THAT NIGHT, THE HALLUCINATIONS BEGAN...



KAL? WAKE UP KAL...

KAL, YOU'RE DYING. IT ISN'T RIGHT THAT YOU SHOULD END UP LIKE THIS. YOU'RE A LEGEND!

I MEAN, WITHOUT YOUR POWERS YOU AREN'T, UH, ANYBODY SPECIAL. DEATH COMES TO EVERYONE IN THE END.

SHUT UP!

SHUT UP, BOTH OF YOU! I'M NOT LISTENING! YOU'RE NOT...



YOU'VE GOT TO FIGHT IT, KAL...

YOU'RE NO EXCEPTION. LIE BACK AND ACCEPT IT...

CLARK, HOW CAN YOU SAY THAT? HE CAN'T JUST...

WITH RESPECT, SUPERMAN, I, UH, DON'T AGREE.



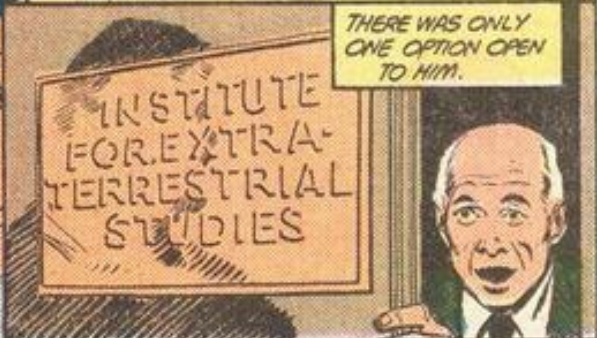
...REAL.

MERCIFUL RAO...

WHAT'S HAPPENING TO ME?

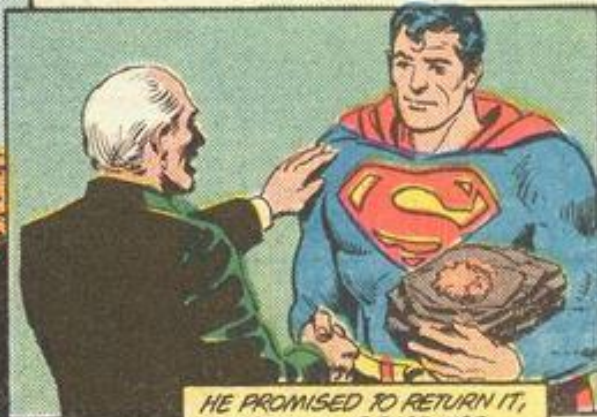


HIS SUPER-HEARING RETURNED, DEAFENINGLY, WHILE HE WAS CROSSING SEVENTH AVENUE ON HIS WAY TO WORK.



THERE WAS ONLY ONE OPTION OPEN TO HIM.

TOUCHINGLY, DR. EVERETT HAD GIVEN HIM THE PROMISED METEORITE ALMOST WITHOUT QUESTION.



HE PROMISED TO RETURN IT, UNHARMED, IF THAT WAS POSSIBLE.

LATER, DURING COFFEE BREAK, HE KNOCKED A CLIP FROM HIS DESK AND WASN'T FAST ENOUGH TO CATCH IT.



RETURNING TO HIS APARTMENT, HE BEGAN TO EXAMINE IT FOR CLUES TO A POSSIBLE ANTIDOTE.

AFTER TWENTY MINUTES, HIS MICROSCOPIC VISION FAILED AND HE WAS FORCED TO STOP.



HE UNDERSTOOD THEN THAT HE WAS GOING TO DIE...



... AND THE ONLY QUESTION THAT REMAINED WAS WHERE.

HE WANTED TO BE ALONE WHEN IT HAPPENED, BUT HIS FORTRESS WAS TOO USHANT, AND FLYING WAS UNTHINKABLE.



FINALLY, HE BOUGHT A SECONDHAND CAR IN A CASH TRANSACTION UNDER THE NAME OF CAL ELLIS.

TAKING THE METEORITE, JUST IN CASE, HE MADE FOR THE ONE PLACE IN AMERICA WITH NO INDIGENOUS SUPERHUMANS...



HE HEADED SOUTH.

BLAAA

HHROON





LOIS?

KARA?



WHERE IS EVERYBODY?
WHERE...

...AM I?

THE...

THE SCARLET JUNGLE...

I'M IN THE SCARLET...





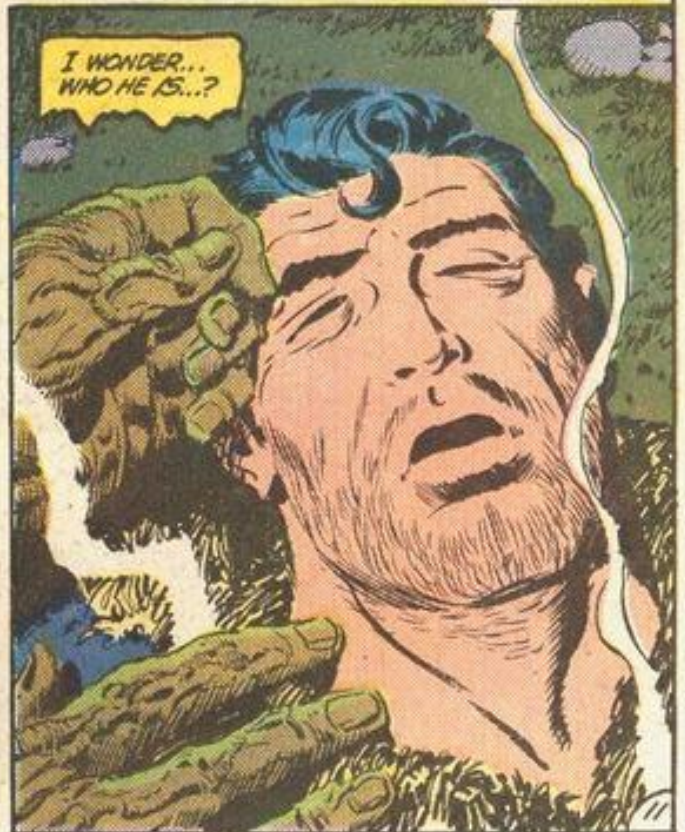
HIS CLOTHING...
IS CHARRED... AND
BLACKENED.

HE HAS COME... THROUGH
THE FIRE... EVEN AS I...
ONCE CAME... THROUGH
THE FIRE...

WAS HE...
INSIDE...
THE VEHICLE...
WHEN I
HEARD IT...
EXPLODE...?



I WONDER...
WHY HE IS
NOT DEAD...?



I WONDER...
WHO HE IS...?



KAL-EL?
IT'S NO GOOD RUNNING, KAL-EL...



YOU'VE BEEN RUNNING FOR MORE THEN TWENTY YEARS, KAL-EL...
... RUNNING FROM THE DEATH OF YOUR PLANET.

YOU SHOULD HAVE DIED ON KRYPTON, KAL-EL, AS YOU WERE MEANT TO. YOU KNOW THAT, DON'T YOU?



NOW, AFTER ALL THESE YEARS OF RUNNING, YOUR DESTINY HAS FINALLY CAUGHT UP WITH YOU...

HERE, KAL-EL...

HERE IN THE SCARLET JUNGLE.



LEAVE ME ALONE!
YOU'RE ALL DEAD!

EXTINCT IS THE WORD, KAL-EL.

WE'RE EXTINCT, LIKE ALL KRYPTONIANS...

COME AND JOIN US. TAKE YOUR PLACE IN THE SHADE OF THESE BROAD CRIMSON LEAVES...



...FOREVER!



HIS FACE... IS STRANGELY... FAMILIAR...

SLEEPING... HE CLASPS THE ROCK... TO HIS BREAST... AS IF IT WERE... AN UGLY CHILD...

I EXAMINE IT...



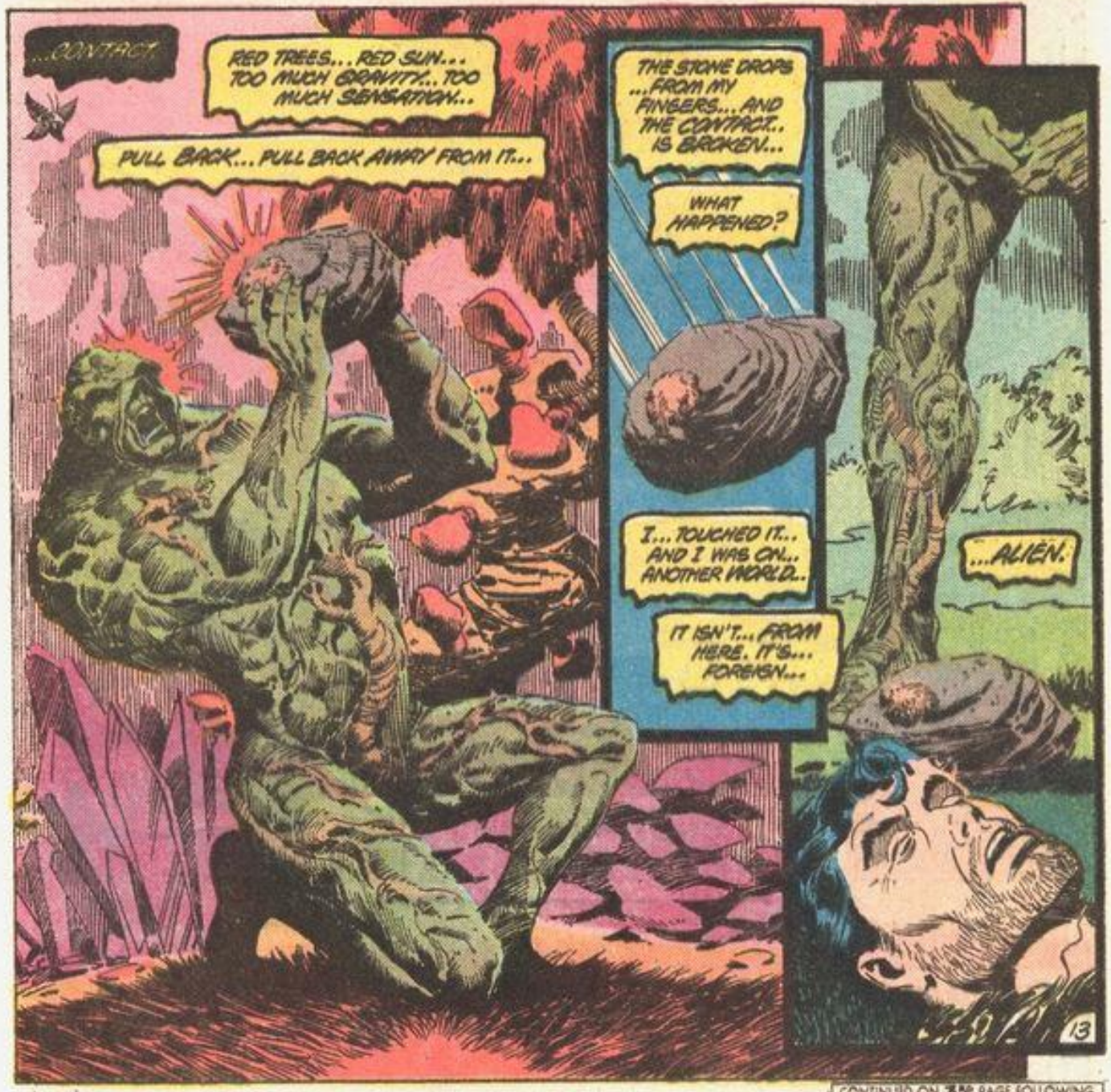
ITS UNDERSIDE... IS DISCOLORED ... BY BRITTLE PINK MOSS... A SPECIES... THAT I DO NOT... RECOGNIZE...



INQUISITIVE... I BRUSH... ITS DRY AND ENGRAVED SURFACE... WITH MY FINGERTIPS...

I SENSE... THE UNUSUAL RHYTHMS... IN ITS CELLS... IN ITS PARCHED TISSUES...

CONCENTRATING... I TRY... TO ESTABLISH...



...CONTACT

RED TREES... RED SUN... TOO MUCH GRAVITY... TOO MUCH SENSATION...

PULL BACK... PULL BACK AWAY FROM IT...

THE STONE DROPS ... FROM MY FINGERS... AND THE CONTACT... IS BROKEN...

WHAT HAPPENED?

I... TOUCHED IT... AND I WAS ON... ANOTHER WORLD...

IT ISN'T... FROM HERE. IT'S... FOREIGN...

...ALIEN.



I STUDY THE MAN'S FACE... ITS HAUNTING FAMILIARITY...

STAY BACK! ALL OF YOU! STAY BACK FROM ME!

I BEGIN TO OPEN... THE BLACKENED TATTERS... OF HIS SHIRT...

I WON'T ROT HERE WITH THE REST OF YOU! YOU CAN'T KEEP ME HERE!

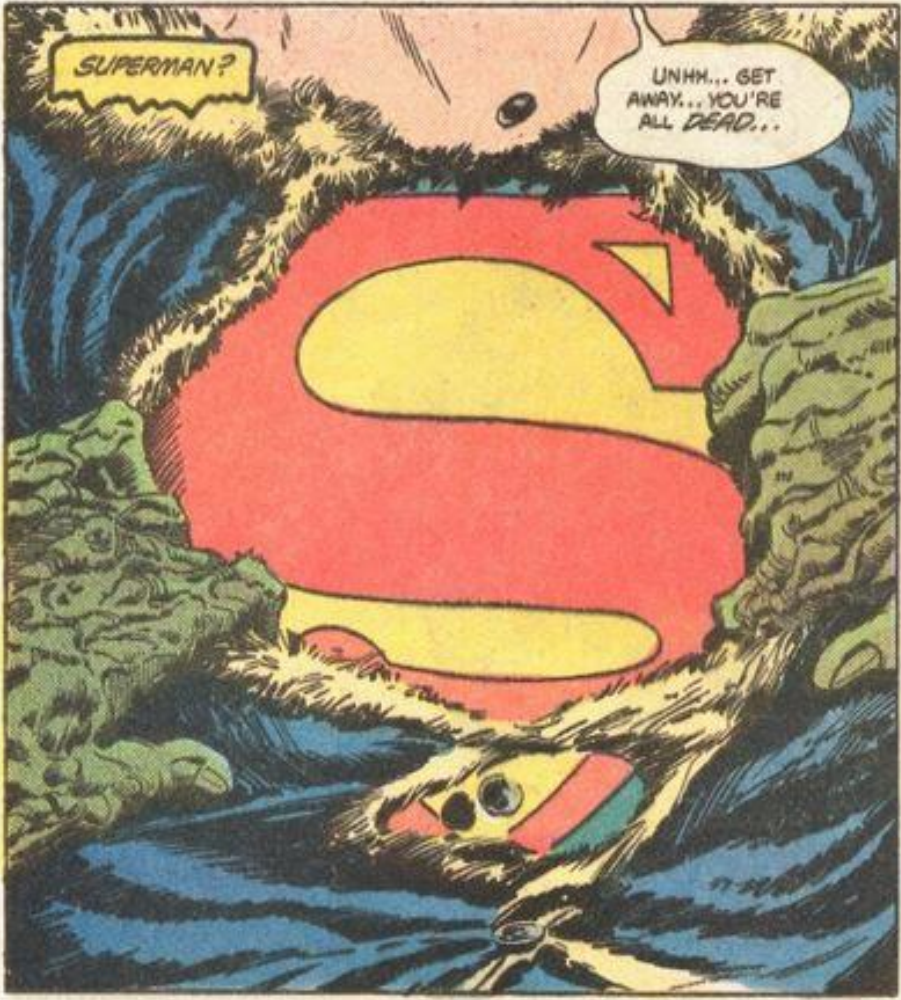
I THINK... THAT I KNOW... WHO HE IS...

I MOVE TOWARDS HIM.

HE MOVED SLIGHTLY... MUTTERING WORDS... IN ANOTHER LANGUAGE...

I DON'T BELONG HERE! I'M NOT DEAD...

DON'T YOU KNOW WHO I AM?



SUPERMAN?

UNHH... GET AWAY... YOU'RE ALL DEAD...



GET AWAY FROM ME!!



THERE IS... A HOLE...
IN MY CHEST... IT
WILL HEAL...

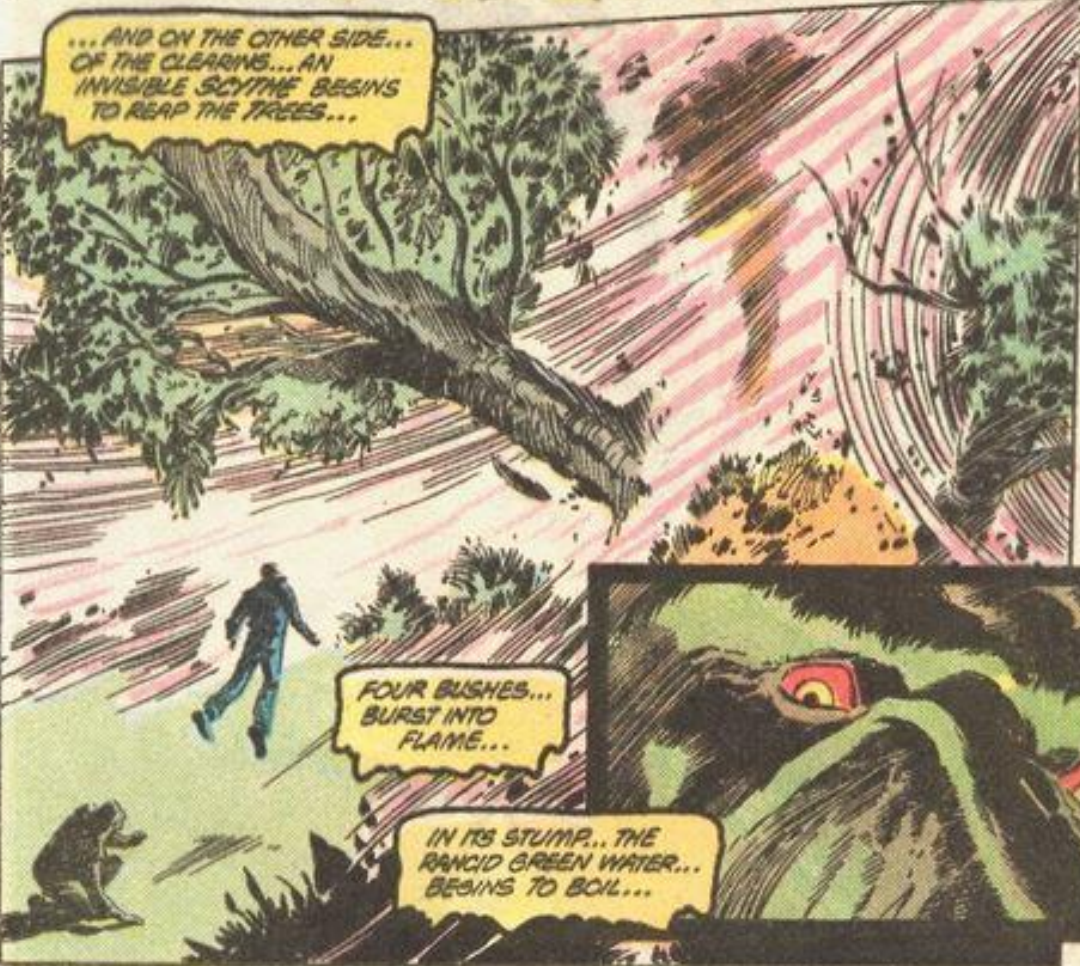


BEHIND ME... MY
AWAKENED VISITOR...
RANTS... AT EMPTY
AIR...

HIS SKIN GLISTENS...
SLICK... WITH FEVERISH
PERSPIRATION...

BELLOWING WITH RAGE... HE MOVES
HIS HEAD... IN A CURIOUS SIDEWAYS
MOTION...

SHIZZT!



... AND ON THE OTHER SIDE...
OF THE CLEARING... AN
INVISIBLE SCYTHE BEGINS
TO REAP THE TREES...

FOUR BUSHES...
BURST INTO
FLAME...

IN ITS STUMP... THE
RANCID GREEN WATER...
BEGINS TO BOIL...

THE MOST
POWERFUL
CREATURE...
ON THE
PLANET HAS
GONE MAD

HE STARES... STATIC CRACKLING IN EYES... THAT HAVE TRAVELED... BEYOND REASON...

A BOULDER SHIFTS ITS HUE... FROM GRAY... TO RED... TO WHITE...

... AND FINALLY SHATTERS.

HE HOWLS...

... AND A HURRICANE... SPILLS FROM HIS LIPS...

I... DARE NOT... LOOK.

I... DARE NOT... LOOK AWAY.

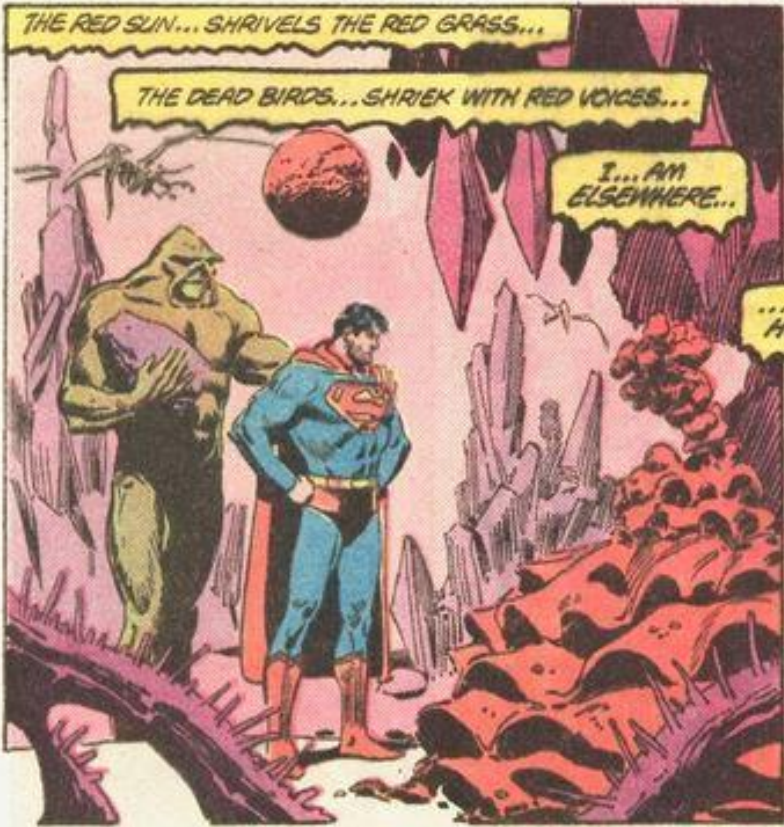
HANGING IN THE AIR... HE BURNS LIKE A SUPER-NOVA... APPROACHING ITS CRESCENDO...

SWEAT DRIPS FROM HIS BROW... VAPORIZING INSTANTLY... IN THE RAYS FROM HIS EYES...

I REALIZE... THAT SOON... THE OVER-EXERTION... WILL KILL HIM...

EVEN HIM.



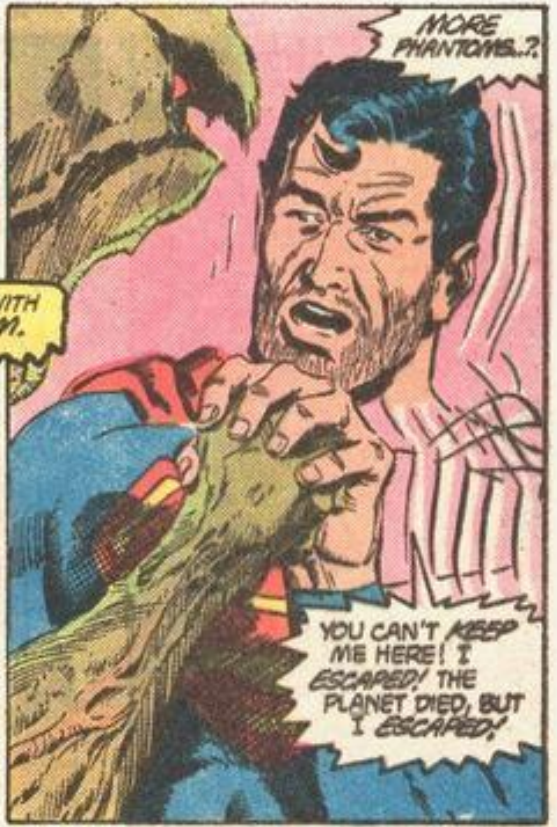


THE RED SUN... SHRIVELS THE RED GRASS...

THE DEAD BIRDS... SHRIEK WITH RED VOICES...

I... AM ELSEWHERE...

...WITH HIM.



MORE PHANTOMS?!

YOU CAN'T KEEP ME HERE! I ESCAPED! THE PLANET DIED, BUT I ESCAPED!



DON'T YOU UNDERSTAND?



I'M NOT LIKE YOU!

I'M NOT EXTINGUISHED...

I'M ALIVE!

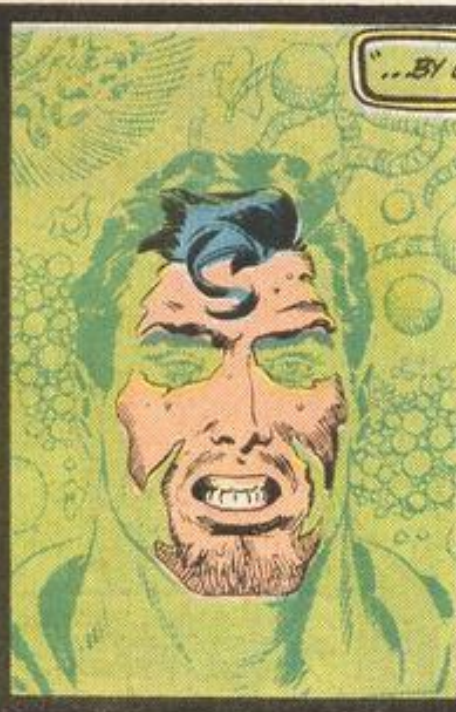
THAT'S A LIE!

REAR

SQUID



YOU'RE DYING.





BREAK CONTACT...



THE FEVER IS LEAVING HIM...



THE STORY... IS OVER...

HE HAS COME... THROUGH THE NIGHT... AND THE FOREST... OF BLOOD...



HE'LL LIVE.



DAYLIGHT.

A PALE SUN CLIMBS ABOVE THE GRAY TREES.

HE IS ALIVE.

STRUGGLING TO HIS FEET, HE CHECKS HIMSELF.



THERE IS NO PAIN. LOOKING BENEATH HIS SKIN, HE CAN SEE NO BROKEN BONES, NO HOSTILE ORGANISMS THRIVING WITHIN HIS BLOOD.

IN WASHINGTON, A CONGRESSMAN'S WIFE CLEARS HER THROAT AND HE HEARS IT.

IN HARLEM, A BABY WAKES UP CRYING, AND HE HEARS IT.

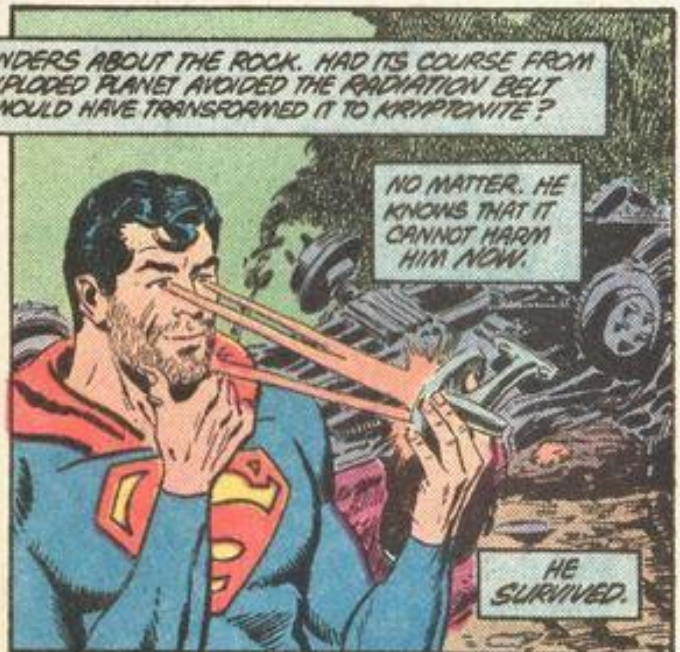


THE FEVER AND THE WEAKNESS HAVE PASSED.



HE IS SUPERMAN.

HE WONDERS ABOUT THE ROCK. HAD ITS COURSE FROM THE EXPLODED PLANET AVOIDED THE RADIATION BELT THAT WOULD HAVE TRANSFORMED IT TO KRYPTONITE?



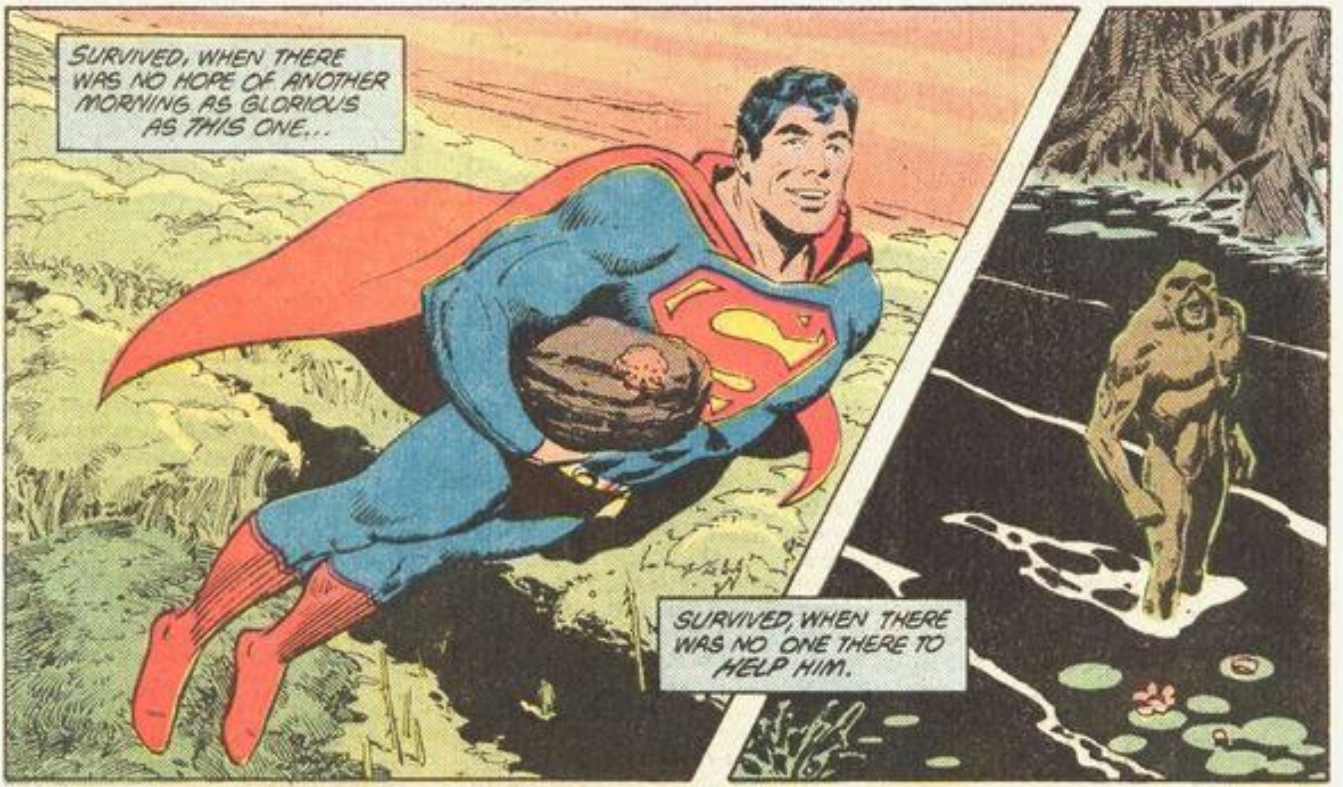
NO MATTER. HE KNOWS THAT IT CANNOT HARM HIM NOW.

HE SURVIVED.

LAUNCHING HIMSELF UPWARDS, THE HALF-REMEMBERED FEVER-DREAMS OF THE NIGHT BEFORE DROP AWAY FROM HIM.



HE SURVIVED...



SURVIVED, WHEN THERE WAS NO HOPE OF ANOTHER MORNING AS GLORIOUS AS THIS ONE...

SURVIVED, WHEN THERE WAS NO ONE THERE TO HELP HIM.



LIPWIND, THERE IS A SPLASH AS A 'GATOR THRASHES ITS TAIL, NOSING OUT INTO THE DEEP WATER.

THE VINE-DRAPED SHADOWS BECKON.

THE ANCIENT TREES WHISPER...

THEIR LEAVES ARE A BURNISHED CRIMSON IN THE FIRST SHAFTS OF DAWN...

NEXT ISSUE / **SUPERMAN** AND **Supergirl!** IT'S A DATE!