

Lost Girls – Um discurso erótico feminino?



Prof. Dr. Marcelo
Bolshaw Gomes
UFRN

RESUMO: O presente artigo tem por objetivo estudar a possibilidade de um discurso erótico feminino, através da análise interpretativa da História em Quadrinhos *Lost Girls* (2007), escrita por Alan Moore e ilustrada por Melinda Gebbie. Através da metodologia hermenêutica narrativa, o texto discute ainda o conceito de erotismo em Bataille e Pasolini, a representação do feminino no universo das HQs e faz uma análise discursiva e semiótica dos elementos simbólicos da narrativa.

PALAVRAS-CHAVE: Erotismo; Análise do discurso; Histórias em Quadrinhos.

ABSTRACT: This article aims to study the possibility of a female erotic discourse, through interpretative analysis Comic Book *Lost Girls* (2007), written by Alan Moore and illustrated by Melinda Gebbie. Through narrative hermeneutic methodology, the text also discusses the concept of eroticism in Bataille and Pasolini, the representation of women in the universe of comics and makes a discursive analysis of semiotic and symbolic elements of the narrative.

KEY-WORDS: Eroticism ; Analysis of the Speech; Comics.

Um objeto erótico! esposa do roteirista Alan Moore) em um estilo Desenhada por artnoveau romântico, a Melinda Gebbie (atual série *Lost Girls* (2007)

conta o inusitado encontro de três conhecidas personagens femininas - Wendy (Potter), de *Peter Pan*; Alice (Lady Fairchild), de *Alice no País das Maravilhas*; e Dorothy (Srta. Gale), de *O Mágico de Oz* - todas adultas, mas com idades diferentes, em um hotel austríaco, no início da 1ª Guerra Mundial. Lá, elas confessam entre si as suas preferências e vivências sexuais em uma história cheia de cenas fortes com pedofilia e fetichismo. O lançamento da obra nos Estados Unidos foi alvo dos críticos mais radicais e moralistas por causa do conteúdo sexual da história, envolvendo personagens de livros infantis e até mesmo alguns lojistas recusaram-se a revendê-la.

Os três livros de luxo (a narrativa não foi publicada em forma de revistas) formam um objeto erótico em si - que, além de ter a mesma utilidade da literatura do gênero, - tem também personagens complexos, desenhos artísticos, texto filosófico em que dialoga com as ideias de Lacan (1966) e Bataille (1988). O próprio Moore, no documentário *The Mindscape of Alan Moore* (2005), afirma que não há distinção entre erotismo e pornografia e que sua intenção com *Lost Girls* foi escrever uma narrativa erótica-pornográfica inteligente em que o aspecto sexual fosse acompanhado de elementos de outros gêneros narrativos.

Porém, a arte de Melinda Gebbies distanciou muito *Lost Girls* dos quadrinhos pornográficos clássicos - como Guido Crepax (2007) e Milo Manara (2004, 2006, 2008) - e acrescentou vários elementos simbólicos do universo erótico feminino.

Em *Lost Girls*, tudo é simétrico e regular (cada volume tem dez capítulos e cada capítulo tem oito páginas). A regularidade formal, no entanto, apenas enquadra o transbordamento erótico, um crescimento gradativo da obscenidade, em que novos elementos pervertidos e depravados são inseridos progressivamente, sem pressa, obedecendo a um ritmo lento e fatal, a uma cadência calma e inevitável. Como no *Bolero de Ravel*, ou melhor, como na *Sagração da Primavera de Stravinsky*, explicitamente homenageada no capítulo X.

No primeiro volume da série, *Meninas Crescidas*, as protagonistas se conhecem no hotel: Lady Alice Fairchild, aristocrata inglesa, escritora, rica, lésbica e viciada em ópio; srta. Dorothy Gale, jovem norte-americana, criada em uma fazenda no interior do Kansas; e a Sra. Wendy Potter, dona de casa, acompanhada de seu marido, um enfadonho engenheiro naval. Após vários jogos de sedução, as protagonistas contam, para se excitar



Figura 1 - O espantalho

mutuamente, como foram suas primeiras experiências sexuais. O primeiro livro chega ao ápice com o balé de Stravinsky.

Nos livros seguintes, as narrativas sobre o passado das protagonistas continuam e se alternam – seguindo o mesmo padrão crescente e gradativo. Após ser molestada por um amigo de seu pai (o coelho), Alice vai para um orfanato feminino, onde

forma um harém (*O Jardim de Flores Vivas*) e é escolhida para adoção pela Sra. Redman (a rainha de copas), que a vicia em ópio e a prostitui de diferentes modos. Alice, cansada da rotina de orgias e drogas, rebela-se contra a rainha e é internada em uma clínica psiquiátrica.

Dorothy conta suas aventuras rurais com os empregados da fazenda do Kansas: o espantalho, com

a qual aprende a usar os homens (capítulo XIV); o leão covarde (capítulo XVIII), a quem ensina a ter confiança com as mulheres; e o homem de lata (capítulo XXIV), que a acorrenta e a faz masturbar um jumento enquanto faz sexo anal. Dorothy confessa ainda que transava com o próprio pai biológico, tendo sido expulsa da fazenda pela madrasta.

Wendy narra sua experiência sexual (e dos

seus dois irmãos) com Peter, um garoto de rua; os ciúmes e a conquista da incestuosa irmã, Annabel; o medo e o fascínio exercido pelo capitão gancho, um odioso voyeur que prostituía e estuprava as crianças pobres do parque.

Um discurso erótico?

Existe um discurso erótico? Ou o verdadeiro erotismo não se deixa aprisionar pela linguagem? Qual a diferença entre erotismo e pornografia? E, se há realmente um discurso erótico, ou melhor: se existem diferentes discursos eróticos segundo o lugar e a época, como caracterizá-los? Será possível distinguir o discurso erótico feminino do masculino?

Erotismo deriva do nome de Eros, o deus grego do amor, Cupido para os romanos, associado à paixão e ao desejo intenso. Pornografia também deriva do grego *pórne*, "prostituta"; *grafé*, representação. Ela é representação, por quaisquer meios, de cenas ou objetos obscenos destinados a serem apresentados a um público e também expor práticas sexuais diversas, com o fim de instigar a libido do observador. Quase sempre a pornografia assume um caráter comercial, seja para os próprios modelos, seja para os empresários do setor. En-



Figura 2 - Wendy e seus amigos

quanto o erotismo, em si, existe sem ser comercializado e geralmente é gratuito, em vários sentidos. Portanto, não se trata de bom gosto, da pornografia ser grosseira e vulgar em oposição à estética erótica, requintada e sutil: é a indústria cultural que prostitui o erotismo transformando-o em pornografia.

Desta primeira constatação nascem duas posições extremadas que evitamos: a primeira consiste em acreditar que não existe um discurso erótico puro: tudo que é enunciado é (ou pode ser) pornográfico. A segunda posição é de que não existe distinção possível entre os discursos erótico e pornográfico, uma vez que a comercialização do discurso é uma questão externa à linguagem. Ambas se equivalem, pois negam a autonomia discursiva do ato erótico, colocando-o em uma posição transcendente. Pode parecer que esse valor extralinguístico deseja supervalorizar o Erotismo, mas, na verdade, trata apenas de escondê-lo e de silenciá-lo.

O que define o erotismo em si é "a transgressão de um interdito" (BATAILLE, 1988). O fruto proibido é sempre o mais desejado e o segredo erótico é ocultar a sexualidade e simultaneamente sugerir seu revelar sensual.

É um duplo movimento de esconder sensações e descobrir emoções e sentimentos - que não existe nos atos obscenos, no caráter apelativo e vulgar do pornográfico. O erotismo é um aspecto da subjetividade do ser humano oposta à sexualidade animal livre de restrições ou interdições. O homem, no processo histórico de construção da máquina social, foi simultaneamente reprimindo a sexualidade e a consciência da própria morte, dando origem ao *erotismo*.

Somos seres descontínuos, na medida em que somos individuais, diferentes e sós. E essa diferença jamais pode ser completamente suprimida; apesar de todos os esforços de comunicação, há um abismo descontínuo entre Eu e o Outro. Somos descontínuos, vivemos e morremos sozinhos, mas trazemos em nós o que Bataille chama de "nostalgia da continuidade perdida". No entanto, ao mesmo tempo em que busca a experiência da continuidade, o homem também a teme, pois ela é a morte - o aniquilamento da individualidade descontínua.

Baseado nessa relação dialética entre a repressão sexual e o medo da morte, Bataille dá ao erotismo e à violência uma dimensão espiritual, como uma forma de ser além de si mesmo e transcendendo a descontinuidade:

(...) o Erotismo dos corpos, o Erotismo dos corações e, finalmente, o Erotismo sagrado. Falarei dessas três formas a fim de deixar bem claro que nelas o que está sempre em questão é substituir o isolamento do ser, a sua descontinuidade, por um sentimento de continuidade profunda. (BATAILLE, 1988, 56)

Para compreender Bataille em sua totalidade é preciso partir de sua ideia de uma 'economia de consumo' primitiva (oposta às concepções econômicas tradicionais baseadas na primazia da produção) e na adesão à tese central de *Um Ensaio sobre a Dádiva* (MAUSS, 2008) - o presente e sua retribuição estão na origem das relações dos homens entre si e com o Divino.

Em alguns momentos, a noção de 'Erótico' de Bataille lembra a de 'Mana' de Mauss; isto é: de energia pessoal que fica impregnada em objetos e lugares e a de 'áurea do objeto artístico' antes da reprodutividade técnica de Benjamim (1994). Nesta perspectiva, a uniformização industrial não apenas dessacralizou a arte, libertando-a de sua função religiosa, ele também 'deserotizou' os corpos e seus objetos, privando-os de suas energias singulares originais.

Antes da contracultura, o corpo e o erotismo eram focos de resistência ao poder, mas a sociedade de consumo os prostituiu (ou transformou-os em mercadorias). O sexo não é mais um escândalo, sua interdição não é mais tabu e, portanto, sua transgressão não é mais uma libertação - como desejava Pasolini. Pier Paolo Pasolini (2000), em seu cinema-poesia, acreditava poder retratar uma sexualidade de tradição clássica homoerótica, que remonta aos poetas latinos e gregos da antiguidade, para subverter "as convenções morais da burguesia"; valorizava a liberdade sexual e a sensualidade sem culpa de um mundo popular, burlesco, não subjugado pelo puritanismo burguês.

Ironicamente, o eros virou thanatus e, a partir dos anos 70, o cinema de Pasolini estimulou a produção de filmes pornográficos e sua própria obra foi vista de forma pornográfica. O erotismo revolucionário do cineasta foi absorvido pelo sistema. Na perspectiva de Pasolini, aonde o fascismo histórico fracassou em realizar, o poder conjugado do mercado e das mídias opera docemente (na servidão voluntária) através da domesticação do erotismo: um verdadeiro "genocídio cultural", no qual o povo desaparece em uma massa indiferenciada de consumi-

dores submissos e alienados (PASOLINI, 183, p. 53-58).

Mas será que o erotismo (como expressão da sexualidade livre) foi completamente domesticado pela mídia (e pela produção em escala industrial de imagens obscenas)? Ou será que o Eros libidinoso ainda vaza pelas brechas do sistema pornográfico?

Em nossa perspectiva, o erotismo foi, é e será discursivo, não apenas por motivos comerciais, mas sobretudo por motivos sexuais. O erótico se inscreve na linguagem para nos excitar. Por outro lado, o discurso erótico é semi-silencioso e quase invisível, avesso às palavras e à representação visual. Há até quem advogue que é a representação visual que torna o erotismo pornográfico. E no que diz respeito a representação visual (legítima ou não) do erótico e, principalmente, às histórias pornográficas em quadri-nhos, há um universo inteiro a ser pesquisado. A proposta de *Lost Girls*, no entanto, é muito mais complexa, bastante recente e deriva do universo fantástico feminino dos contos de fadas em um contexto contemporâneo; principalmente no sentido de fusão de gêneros narrativos, com momentos trágicos, cômicos, filosóficos - combinados à narrativa erótica.

E um tema de discussão constante em *Lost Girls* é justamente sobre a questão do poder das mulheres de contarem a própria história, em que elas sejam narradoras e protagonistas de seus desafios específicos. A possibilidade de um discurso erótico tipicamente feminino depende da capacidade das mulheres se tornarem sujeitas históricas de suas narrativas biográficas.

A erótica da heroína ou a heroína erótica?

A psicóloga Maureen Murdock (1990) ficou bastante decepcionada quando questionou Joseph Campbell (1995) sobre que aspectos a Jornada da Heroína incorporava da Jornada do Herói.

Em toda tradição mitológica, a mulher é. Tudo o que ela tem que fazer é conscientizar-se que está no lugar onde as pessoas estão tentando chegar. Quando uma mulher percebe esta característica maravilhosa, ela não fica confusa com a noção de ser um pseudo-macho (MURDOCK, 1990, p. 02)

A 'Jornada do Herói' como processo iniciático é uma viagem eminentemente masculina, refletindo um contexto cultural patriarcal. 'Iniciação' é um rito de passagem, em que um jovem torna-se

membro adulto de uma determinada comunidade. Nas lendas, os heróis são sempre homens, enfrentando situações masculinas: lutando pela justiça e pela verdade. As mulheres, nessas estórias, correspondem ao Sagrado Feminino ou 'anima narrativa', isto é, à representação projetada dos valores femininos do narrador (mediação entre autor e leitor) no interior da narrativa. Com isso, elas, ou são meras coadjuvantes, sequestradas pelo dragão e resgatadas para o casamento alquímico final; e/ou então se associam com o mal e seus vilões, dificultando a vida do herói.

Há também estórias em que a mulher é a protagonista em um universo com valores masculinos, como a estória de Joana D'Arc, por exemplo. Por isso, contar uma estória iniciática (uma jornada heroica) em que a mulher e os valo-

res femininos sejam os protagonistas e o aspecto cognitivo masculino seja minimizado sempre é um desafio nas próprias estórias.

Murdock não entendeu a resposta de Campbell, considerando-a machista, no sentido, de excluir as mulheres da jornada iniciática do autoconhecimento. Ou seja: as meninas não jogam esse jogo simbólico narrativo da transformação espiritual através de aventuras heroicas.

O episódio motivou a psicóloga na pesquisa de uma jornada mística feminina, com características próprias. Murdock pensa que o foco do desenvolvimento espiritual feminino é o de curar a divisão interna entre a mulher e sua natureza feminina.

E elaborou uma estrutura circular de dez etapas, representando o processo de desenvolvimento espiritual feminino.

A JORNADA DA HEROÍNA
01) formação do feminino;
02) Identificação com masculino e reunião de aliados;
03) Caminho das provas;
04) Encontrando o sucesso;
05) Despertando os sentimentos de morte espiritual;
06) Iniciação e descida à deusa;
07) Apelo urgente para se reconectar com o feminino;
08) Curando a divisão entre mãe e filha;
09) Curando o masculino ferido;
10) Integração do masculino e feminino.

A pesquisadora Mônica Martinez (2008, 138-143) interpretou a resposta de Campbell de modo diferente. Para ela, o que Campbell (que estudou várias lendas de mitos com protagonistas femininos) quis dizer foi que a mulher não deve se masculinizar para trilhar a jornada iniciática de um ponto de vista externo. Segundo Martinez, 'a mulher já é', significa que a narrativa feminina é mais interior que exterior, lugar em que *os homens estão*. Foi, digamos assim, um infeliz galanteio anti-feminista: As mulheres são; os homens estão.

Martinez quer adaptar a Jornada do Herói de Campbell às questões específicas da mulher (mais profundas e complexas que as masculinas); Murdock prefere formular o próprio processo de desenvolvimento feminino: a Jornada da Heroína.

As representações femininas dentro do universo das histórias em quadrinhos, um universo tipicamente masculino, sempre foi algo fora da realidade das mulheres. Elas eram namoradas, secretárias, amigas dos heróis; sequestradas pelo vilão e salvas pelo protagonista.

Em 1941, no entanto, surge a *Mulher-Maravilha* de William Marston na revista *All Star Comics* n. 8, a primeira heroína a

protagonizar a própria história com sucesso comercial. A personagem, no entanto, forjada no período da segunda grande guerra, tinha um traje sensual estilizado a partir da bandeira dos EUA, com acessórios alusivos a práticas sadomaquistas, como os braceletes indestrutíveis, forjados a partir dos grilhões que mantinham as Amazonas escravas; e o laço mágico obriga a vítima a obedecer às suas ordens.

Segundo Silva (2011, p. 9) embora a personagem tenha se proposto a defender uma visão progressista sobre a mulher (que deixa ser uma vítima do vilão e um prêmio do herói), ela também reflete a ideologia de vínculo entre mulher e a perversão sexual.

O mesmo padrão sexy patriótico da Mulher-maravilha inspirou várias super-heroínas, mas, a partir dos anos 60, novas personagens femininas, com outras características, começaram a aparecer nas histórias em quadrinhos. *Elektra Assassina* (1986), de Frank Miller, por exemplo. Porém, mesmo quebrando estereótipos e chegando mais próximo de uma protagonista feminina semelhante à realidade, essas novas personagens não passaram de novas representações masculinas da mulher moderna (BARCELLOS, p. 7; SIQUEIRA, p. 195-196). Po-

rém, foi necessária a chegada da arte sequencial japonesa (Mangás e Animês) ao ocidente para que as estórias de personagens femininas se tornassem realmente narrativas femininas, em que finalmente o público feminino possa se reconhecer tanto em 'jornadas de heroínas' (estórias juvenis de aventura¹), como também nos quadrinhos eróticos, os 'Hentai'. Por outro lado, a chegada dos mangás ao cenário dos quadrinhos também corresponde ao aparecimento de um novo público feminino globalizado interessado em consumir narrativas que consolidem sua identidade.

Lost Girls

Observou-se aqui que as representações femininas nas histórias em quadrinhos não são criação de mulheres, mas sim projeções masculinas da mulher. E se as mulheres não se reconhecem nesses personagens estereotipados em relação ao universo das aventuras de super-heróis, muito menos se identificam quando se trata de quadrinhos eróticos, em que elas são geralmente representadas de formas submissas. Ressaltou-se inclusive a interpretação de que toda representação visual do erotismo pode ser considerada pornográfica e vulgar por ser demasiadamente explícita.

A própria história *Lost Girls*, sob esse ponto de vista, é uma transgressão moral e artística. Uma das principais características femininas da narrativa é a circularidade discursiva. O discurso masculino (erótico ou não) tende a ser linear: começo, meio e fim. Ou pior, a escritura masculina se assemelha ao seu orgasmo: "um eterno introduzir com finais abruptos". Em contraponto, a escritura feminina e seu orgasmo não se baseiam na lógica do 'acumula, acumula e gasta', mas no fluxo ininterrupto e progressivo do consumo. Em outras palavras: o discurso não enfatiza nem começo nem fim da narrativa, é um discurso circular ou elíptico que se inicia onde encerra sua enunciação.

Em *Lost Girls*, a narrativa começa e termina com o espelho de Alice. Aliás, a moldura do espelho enquadra os Capítulos I e XXX, sugerindo que toda a narrativa é contada indiretamente pelos reflexos do Espelho. E há diversas menções a essa dupla representação em vários momentos da narrativa. Na sexta página do primeiro capítulo, por exemplo, quando Monsieur Rougeur comenta a qualidade da literatura erótica atribuída à Lady Fairchild, sob o codinome de *Hippolyte*:

¹Como, por exemplo, os animes *Nausicaã do Vale do Vento* (1984); e a *Princesa Mononoke* (*Mononoke Hime*, 1997), ambos de Hayao Miyazaki, produzido pelo Studio Ghibli.



Figura 3 - Diálogo entre Monsieur Rougeur e Lady Fairchild

O Espelho está presente também no final, no capítulo XXX (O espelho: reprise & crescendo ou quem sonhou isso?), quando as três protagonistas finalmente vão fugir do hotel antes da chegada dos soldados alemães e Alice decide deixar o seu espelho. Compara-se o espelho à imaginação, que aprisiona e liberta, que será destruída pela violência dos homens.



Figura 4 - O espelho

De fato, os soldados alemães invadem o hotel e destroem o espelho de Alice e a narrativa (a imaginação) continua por mais três páginas completas sem o enquadramento da moldura, dando a entender que os autores preferiram não terminar a estória com ato de violência, mas sim com sua crítica dentro do enredo principal. A violência destrói apenas a representação duplicada.

Também há tripla representação ou dupla representação interna à narrativa através da presença de um livro branco de contos eróticos escrito anonimamente por Monsieur Rougeur (e assinado por diferentes autores, cujo estilo pretende imitar) do qual há um exemplar em cada quarto. Aliás, essa é uma

das características clássicas do discurso erótico, a presença de breves estórias eróticas no interior da narrativa principal com o objetivo de excitar seus personagens, e, consequentemente, excitar os leitores finais em uma dupla pedagogia sexual. Nas histórias em quadrinhos, cuja linguagem permite o desenvolvimento de duas ou mais narrativas em paralelo ao mesmo tempo, esse recurso é particularmente possível. E Moore o explora bastante. As lembranças confessadas das três protagonistas formam narrativas paralelas que desempenham então o mesmo papel das estórias eróticas do livro branco: excitá-las (e excitar-nos também) em suas orgias, cada vez mais obscenas e transgressoras.

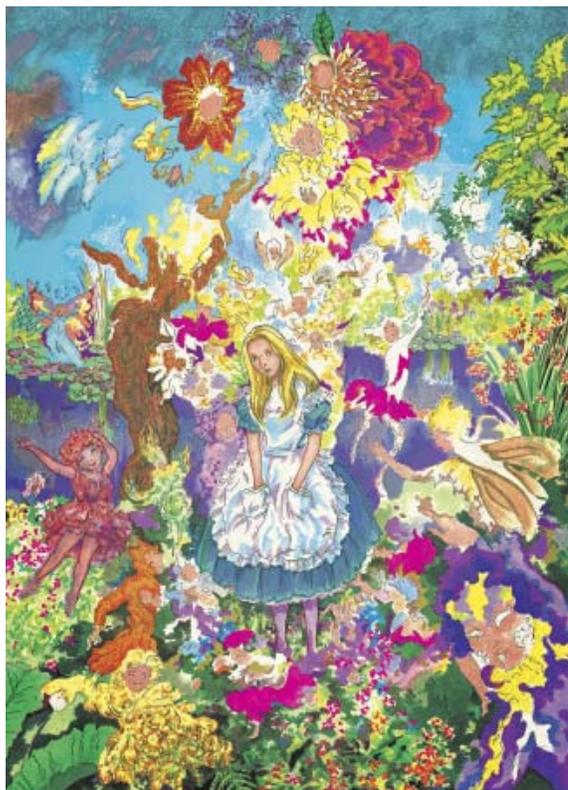


Figura 5 - Alice no país das maravilhas

No Capítulo III, *Sombras Ausentes*, enquanto Sra. Wendy Potter lê um conto - *Vênus e Tannahuser* - em que os personagens se masturbam com velas, gerando desejos inconfessáveis e fantasias visíveis através das sombras. Ou ainda, no Capítulo XXII, em que Monsieur Rougeur lê um conto erótico em que uma família completa (pai, mãe, filho e filha) faz sexo entre si, embalando uma verdadeira orgia entre os hóspedes devassos do hotel. Ele, inclusive, enfatiza de que o livro trata de incestos imaginários, cuja função é apenas excitar seus leitores.

Além do livro branco, que aparece em vários outros capítulos, outro recurso erótico narrativo

é o do contraponto entre texto e imagem, entre a voz que seduz e a imaginação seduzida. No Capítulo IV, *Papoula*, enquanto Alice seduz Dorothy e a inicia no ópio em um quarto, Wendy e o marido escutam o acontecido no quarto vizinho. E no seguinte, *Da noite à alvorada*, descobrimos o que aconteceu na imaginação e na realidade de Wendy no outro quarto.

Outra característica feminina de *Lost Girls* é o estilo Art Nouveau da ilustradora, uma "tolice caprichosa", definida pelo Sr. Potter na própria narrativa, oposta ao figurativo da perspectiva realista, surge também de forma decorativa, nos detalhes ilustrativos e no acabamento refinado.

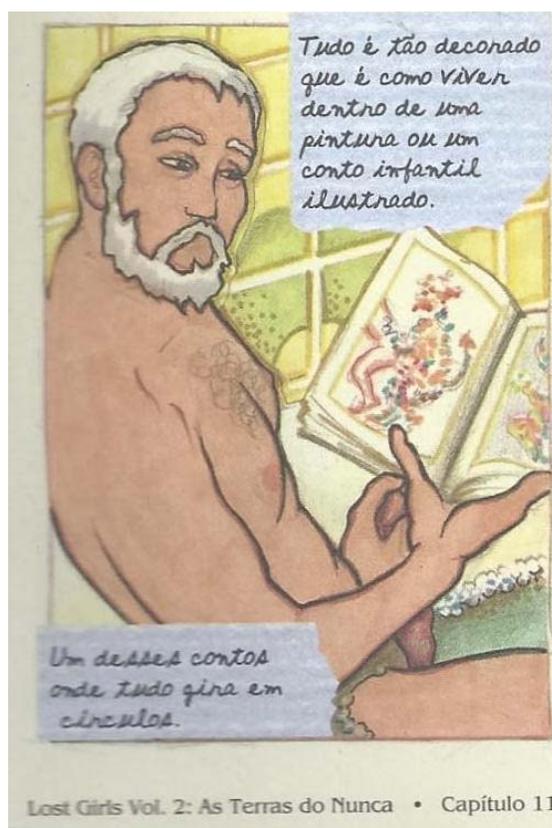


Figura 6 - O Sr. Potter

O erotismo masculino é misógino e sádico. Se 'poder' é "a capacidade de impor sua vontade aos outros". Pode-se dizer que há o poder de coação, em que a vontade é imposta através da força; o poder de persuasão, em que há o convencimento racional (incluindo aí a chantagem e o aliciamento por dinheiro e drogas); e o poder da sedução, em que o desejo domina o outro, submetendo-o. No erotismo patriarcal, há um forte apelo pela submissão pela força; no erotismo feminino, é a sedução que força os sujeitos desejantes a realizarem a vontade do dominador. Mesmo quando há violência e submissão, elas são alegóricas e teatrais. "Você gosta que eu o obrigue" - sussurra o Capitão Rolf Bauer (amante de Dorothy) para (Sr.) Potter (marido de Wendy), enquanto força gentilmente a penetração anal, no capítulo XIII, em que eles bebem e transam, inspirados por um conto do livro branco sobre o caso de Dorian Gray com Lord Henry Wooton.

E, no capítulo XXIII, em que as três protagonistas torturam Monsieur Rougeur para que ele confesse a autoria dos contos do livro branco; tal violência é apenas uma encenação delicada da verdadeira submissão sexual imposta contra vontade. A operação, em que o prazer

torturante substitui a dor física, se repete para fazer Dorothy confessar que transava com o pai, no capítulo XXVIII, *O homem atrás da cortina*.

Assim, é ao poder da sedução feminina que o erotismo de *Lost Girls* rende sua homenagem. E o que observamos é a excitação através da corrupção da inocência, do sentimento de vergonha, da lenta decomposição das resistências morais.

No Capítulo XII, *Sacudindo e despertando*, Alice não apenas seduz, mas também corrompe moralmente Wendy com suas joias, fazendo-a viver os sete pecados capitais descritos no livro branco. Alice também prostitui e vicia seus amantes, principalmente através do ópio e do láudano, minando-lhes o amor próprio e a dignidade.

O papel excitante da inocência pode ser visto em vários momentos e níveis do texto: os personagens saírem de fábulas infantis, nas primeiras experiências sexuais contadas pelas protagonistas, na sedução dos parceiros, mas, principalmente de forma perversa com o Sr. Potter e com o marido da rainha-madrasta (Sra. Redman) nas memórias de Alice, que são sucessivamente traídos e enganados com grande prazer.

A propósito, reza um enunciado erótico que a homossexualidade sáfica, a

relação entre mulheres não-masculinizadas, é uma relação a três, incluindo ainda, além das amantes principais, um 'voyeur invisível' - um homem a quem as mulheres querem ferir e/ou excitar. E, afinadas aos protestos femininos a essa polêmica tese, há duas passagens em que a narrativa repreende veementemente o voyeurismo não autorizado.

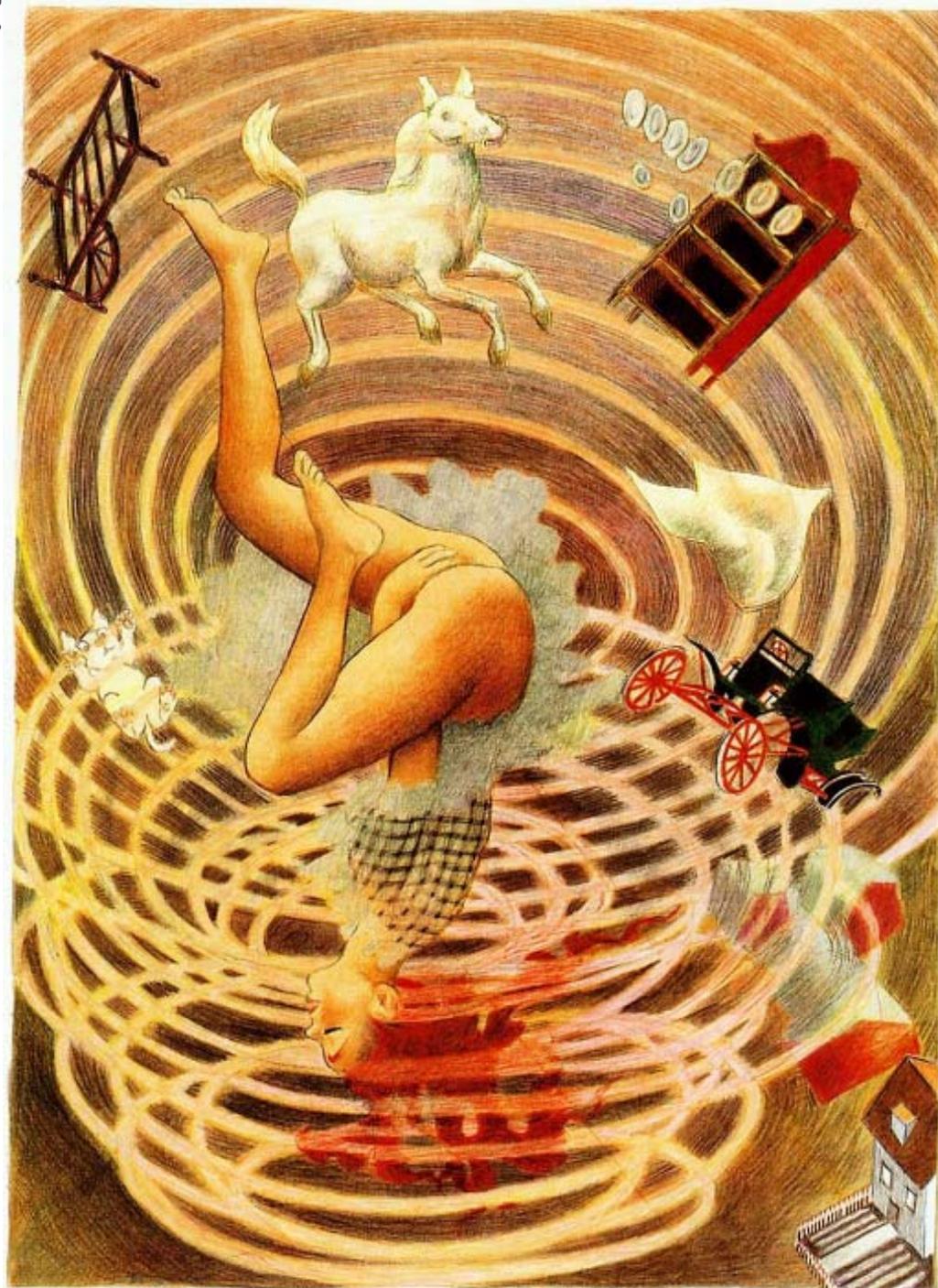
O primeiro, no capítulo VI, *Rainhas Unidas*, onde Wendy observa Alice e Dorothy fazendo sexo oral recíproco a céu aberto. E o outro, no capítulo XXVII, quando a própria Wendy vence o próprio medo da violência, engolindo o Capitão Gancho (o voyeur assustador que prostituía as crianças pobres do parque) pela vagina como se fosse um crocodilo, quando esse ia lhe estuprar:

Figura 7 - Wendy engole o Capitão Gancho



Contudo, além do texto e dos esquemas de gênero e dos modelos de transgressão e contra transgressão sexual, há, na narrativa de Moore, momentos de erotismo puro e inexplicável, 'silêncios visuais', como no capítulo XX, *Zás-trás*, em que uma orgia das protagonistas se entrelaça à viagem de ópio, combinando o êxtase poético do texto aos delírios visuais da narrativa. Ou ainda no capítulo VII (*O tornado?*), o primeiro orgasmo de Dorothy, durante um ciclone em sua fazenda em Kansas City.

Figura 8 - O tornado



Conclusão

Ressaltou-se ao longo do texto vários elementos discursivos eróticos femininos na narrativa de *Lost Girls*: a simetria matemática da arte, a circularidade narrativa, a múltipla representação (uma estória dentro de outras), a sedução e a submissão voluntária como formas de poder, a inocência como fator erótico, o ritmo narrativo constante, gradativo e crescente, sempre encerrada por apoteoses de êxtase. Tais elementos apontam para intenção não declarada de produzir um erotismo mais refinado, estético e... feminino.

Porém, o mais importante é o deslocamento do foco narrativo das representações masculinas do feminino, tanto nas prota-gonistas da ação narrativa como também na narração da estória.

Pasolini, no início dos anos 70, renegou seus filmes eróticos, afirmando que eles foram apropriados erroneamente pela indústria cultural, que os classificava como pornográficos. Diante da absorção conservadora das mídias na cultura de massas, que transformou o erotismo em pornografia, Pasolini, trocou a representação idealizada do sexo clássico por uma visão denunciadora de sua violência.

É quando Pasolini filmará sua obra mais radical: *Saló ou os 120 dias de Sodoma* (1975), superando qualquer coisa que tenha sido feita antes dele em termos de transgressão estética e moral². Baseado na obra do Marquês de Sade, *120 dias de sodomia ou escola de libertinagem* (2008), o filme conta a história de quatro homens que compram meninos e meninas para, enquanto esperam a queda iminente do regime fascista que os sustentam na pequena república de Saló, praticam o que de pior um ser humano pode fazer com outro. Em um suntuoso castelo, cercadas de seguranças armados e empregados, prostitutas contam séries de histórias eróticas que são encenadas pelos jovens escravos sexuais para o deleite dos quatro senhores: há o ciclo de manias, o de merda, o do sangue... Porém, mais do que as torturas físicas o que chama atenção são as humilhações psicológicas, os constrangimentos morais, o sofrimento de serem vítimas inocentes e indefesas, objetos de crueldade por simples prazer e diversão. Pasolini promove uma inversão notável da intenção do texto original: coloca o sujeito-narrador na situação de vítima e não na de agressor. O filme não nos incita à violência

² "Alegoria sinistra do fetichismo da sociedade de consumo", *Saló* teve seu equivalente e clímax com o assassinato de Pasolini, no mesmo ano de 1975, e contribuiu para fazer do cineasta uma verdadeira lenda negra - transpondo o mito para cotidiano em imagens como em seus filmes, a do anjo do mal, a do herege perseguido, a do último grande artista maldito, sempre colocando em crise e subvertendo as concepções de mundo dominantes, sempre dando visibilidade ao não-dito das representações convencionais, sempre fazer surgir aquilo que foi repellido do consenso social e cultural - sem nada ceder, jamais, sobre a sua singularidade.

³Batman foi criado por Bob Kane. Moore escreveu duas estórias importantes do homem morcego: *Barro mortal*, desenho John Byrne, originalmente publicado na *Batman Annual* 11, julho de 1987 (MOORE et al., 2006, 232); e a importantíssima *A piada mortal*, desenho de Brian Bolland, originalmente publicado como *Batman: the killing Joke*, julho de 1998 (MOORE et al., 2006, 256).

⁴ Superman foi criado por Jerry Siegel e Joe Shuster. Moore escreveu: *Para o homem que tem tudo*, desenhos de Dave Gibbons, originalmente publicado na *Superman annual* 11, janeiro de 1985 (2006, 9); *A Linha da Selva*, com desenhos de Rick Veitch, originalmente publicado na *DC Comics Presents*, n. 85 Setembro de 1985 (MOORE et al., 2006, 128); e *O que aconteceu com o homem de aço?* desenhos Curt Swan & Murphy Anderson, originalmente publicado na *Superman* 423 e 583, em setembro de 1986 (MOORE et al., 2006, 164).

⁵*Monstro do Pântano* foi criado por Len Wein e Berni Wrightson. Moore assumiu a série em 1984, na edição #20 e, em oito números, transformou um estrondoso fracasso em um retumbante sucesso (MOORE, 2007).

⁶Para o personagem do Arqueiro Verde, Moore escreveu uma estória dupla: *Olimpíadas Noturnas*, desenhos de Klaus Janson, originalmente publicado na *Detective Comics*, # 549/550, abril e maio de 1985 (MOORE et al., 2006, 51). Para o Lanterna Verde, as mais importantes são: *Mogo não comparece às reuniões*, desenhos de Dave Gibbons, originalmente publicado na *Green Lantern* #188, maio de 1985 (MOORE et al., 2006, 66); *Tigres*, desenhos Kevin O'Neill, originalmente publicado na *Tales of the green Lantern corps*, *Annual* 2, dezembro de 1986 (MOORE et al., 2006, 152); *Na noite mais densa*, desenhos Billy Willingham, originalmente publicado na *Tales of the green Lantern corps*, *Annual* 3, maio de 1987 (MOORE et al., 2006, 226).

(como normalmente fazem os filmes violentos da cultura de massas), mas sim aos sentimentos de vergonha e culpa.

Vários paralelos podem ser traçados em uma analogia entre *Lost Girls* e *Saló*. Ambos trabalhos abordam a questão do sexo e da violência, dentro de um intervalo de tempo transitório. Porém, enquanto Sade/Pasolini estabelecem um período de tempo limitado e decrescente de suspensão do afeto para livre prática da violência; Moore estabelece uma duração do prazer antes da guerra. O sexo é colocado como uma resposta feminina à violência do mundo masculino, antes da invasão militar.

O paralelo mais importante, no entanto, é que assim como Pasolini deslocando o foco narrativo do agressor para a vítima - é possível observar no trabalho de Moore/Gebbies, um deslocamento do agente sexual ativo para protagonistas passivas. O que nos excita nas estórias não é apenas o que elas fazem, mas também o que é feito com elas. As protagonistas são senhoras da ação e prisioneiras do seu contexto e do seu passado, ao mesmo tempo. Trata-se, portanto, de uma nova forma de (auto)

representação do feminino em narrativas gráficas.

O autor

O mais importante roteirista de histórias em quadrinhos da atualidade - tanto em quantidade como em qualidade e diversidade¹ - é mesmo Alan Moore, o bruxo de Northampton. Profissionalmente, não é um exagero dizer que Moore inventou sua própria história, trabalhando nas duas grandes editoras - *DC Comics* e *Marvel Comics* - e brigando com ambas por um sistema mais justo de reconhecimento e de remuneração de direitos autorais. Moore escreveu histórias sofisticadas tanto para heróis tradicionais e criados por outros autores (*Batman*³, *Superman*⁴, *Monstro do Pântano*⁵, entre outros⁶) como também criando narrativas completamente novas com seus próprios personagens.

Para conhecer toda produção de Alan Moore, acesse o site de fã clube no exterior: <<http://www.alanmoorefansite.com/bibliography.html>>.

Aliás, como também criando suas próprias histórias com personagens de outras narrativas, oriundos da literatura, como é o caso da *Liga Extraordinária*. No final do século XIX a rainha Vitória nomeia, para combater um perigoso

inimigo, um gênio do crime que deseja conquistar o planeta uma legião de grandes nomes da época: Allan Quatermain (*As Minas do Rei Salomão*, de H. Rider Haggard), Mina Harker (*Drácula*, de Bram Stoker), Henry Jekyll e Edward Hyde (*Dr. Jekyll e Mr. Hyde*, de Robert Louis Stevenson), Rodney Skinner (*O Homem Invisível*, de H.G. Wells), Capitão Nemo (*20.000 Léguas Submarinas*, de Julio Verne), Dorian Gray (*O Retrato de Dorian Gray*, de Oscar Wilde), Tom Sawyer (*As Aventuras de Tom Sawyer*, de Mark Twain) e professor James Moriarty (*Memórias de Sherlock Holmes*, de Arthur Conan Doyle).

Mas, a adaptação da história para o cinema (NORRINGTON, 2003) foi um fracasso de crítica e de público. Motivo: os detalhes de época, as citações de outras narrativas, a disposição gráfico-visual da narrativa como um todo se perderam no tempo contínuo e linear da sétima arte. O próprio Moore detesta, declaradamente, a ideia de adaptarem suas obras para o cinema e nunca se envolveu em nenhuma das produções (DEZ, 2005).

O mesmo aconteceu com a adaptação de *From Hell* (Do Inferno, 2005a) para o cinema (HUGLES, 2001), com participações de Johnny Depp, Heather Graham e Ian Holm. *From*

Hell é um romance gráfico escrito por Alan Moore e ilustrado por Eddie Campbell que especula sobre a identidade e as motivações de Jack o Estripador. Apesar de ser confessionalmente um trabalho ficcional, Moore faz uma rigorosa investigação sobre todas as fontes do caso, não só para garantir plausibilidade e verossimilhança da narrativa, mas como uma forma de pesquisa e revisão das interpretações anteriores. *From Hell* apresenta mais de 40 páginas de informações e referências, indicando quais partes são baseadas na imaginação de Moore e quais são tiradas de fontes específicas. As opiniões de Moore sobre as informações referenciais também são listadas. Além disso, a verdadeira aula sobre a história e a arquitetura de Londres - bem como sobre a época e os costumes em que o Estripador fez suas vítimas. A obra é densa, cheia de camadas e imensamente detalhada; a edição em coletânea tem aproximadamente 572 páginas - que foram severamente amputadas pela versão cinematográfica. E, mesmo assim, o filme ficou monótono e complexo, sendo elogiado pela crítica, ignorado pelo público.

Depois foi a vez de *Constantine*, uma adaptação do personagem das histó-

rias em quadrinhos John Constantine⁷, protagonista da revista *Hellblazer*, para o cinema (LAWRENCE, 2005). Embora possa ser considerado um sucesso de bilheteria, é muito criticado pelos fãs dos quadrinhos pela falta de fidelidade ao original.

No filme, John Constantine (Keanu Reeves) é um ocultista e exorcista, que ajuda Angela Dodson (Rachel Weisz), uma policial cética, a investigar o misterioso suicídio de sua irmã gêmea, Isabel. O filme é inspirado numa história antiga de *Hellblazer*, *Hábitos perigosos* (1995), em que Constantine descobre que têm câncer de pulmão e já em estado terminal. O mago então tenta bolar um plano para escapar da morte, lidando com demônios legais e anjos malvados.

Mais recentemente, também houve adaptações para cinema de dois dos principais trabalhos: *V de Vingança* (2006a), com roteiro dos Irmãos Wachowski, da trilogia *Matrix* (MC TEIGUE, 2005); e *Watchmen* (2005), dirigido por Zack Snyder (2009).

V de Vingança (versão em português para *V for Vendetta*) é uma série desenhada por David Lloyd em preto e branco em 1983 e relançada em cores em 1988.

A história, que se passa em um distópico futuro de 1997 no Reino

Unido, conta a história de Ivi, salva da morte por um vigilante mascarado, conhecido apenas por 'V'. À medida que Ivi descobre a verdade sobre o misterioso V, ela descobre também algumas verdades sobre si própria e assim emerge uma inesperada aliada no plano para trazer liberdade e justiça a uma sociedade marcada pela crueldade e corrupção.

Lançada em 1985, *Watchmen* tornou-se um extraordinário sucesso e é considerado um marco na evolução dos quadrinhos, introduzindo temas e linguagens antes utilizadas apenas por quadrinhos alternativos. O sucesso crítico e de público que a série teve ajudou a popularizar o formato conhecido como *Graphic Novel*, até então pouco explorado pelo mercado.

Na trama de *Watchmen*, situada nos EUA de 1985, existem super heróis mascarados reais. O país estaria em vias de declarar uma guerra nuclear contra a União Soviética. A história envolve os episódios vividos por um grupo de super-heróis no passado e no presente e o misterioso assassinato de um deles. *Watchmen* retrata os super-heróis como indivíduos verossímeis, que enfrentam problemas éticos e psicológicos, lutando contra neuroses e defeitos. E com vários problemas de relacionamento entre eles.

⁷ John Constantine foi criado por Alan Moore, como um mero figurante da revista *Monstro do Pântano*, mas se popularizou rapidamente. Arrogante, negligente e enganador, o personagem foi inventado por Moore para satisfazer o pedido dos então desenhistas da revista, Steve Bissette e John Totleben de ter um personagem parecido com o cantor Sting nas histórias.

Pode-se dizer que Moore entrou assim na 3ª geração de grupos de heróis: primeiro na *Liga da Justiça*, ele dá profundidade psicológica e narrativas sofisticadas aos superheróis tradicionais; com a *Liga Extraordinária*, amplia ainda mais a façanha, elegendo sua própria legião de heróis literários; com *Watchmen*, no entanto, Moore desconstrói a própria noção de superherói e de grupo de super heróis.

Nos últimos anos, Moore está trabalhando em várias séries, retomando alguns projetos inacabados (*A Liga Extraordinária II e III* e *Supremo*⁸) bem como começando outros (*As Aventuras de Tom Strong*⁹ e *Promethea*¹⁰). Mas certamente o projeto mais incomum deste novo período de Moore é a série *Lost Girls*.

REFERÊNCIAS

BATAILLE, Georges. **O Erotismo**. Lisboa: Antígona, 1988.

BARCELLOS, Janice Primo. **O feminino nas histórias em quadrinhos parte 1: A mulher pelos olhos dos homens**. Acesso em: 18/09/2013. Disponível em: http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/agaque/a_n_o_2/_n_u_m_e_r_o_4/_artigosn4_1v2.htm

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. In: _____ . *Magia*

e Técnica: ensaios sobre literatura e história da cultura. Tradução de Sergio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994. p. 165 - 196.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo, Editora Cultrix/Pensamento, 1995.

CREPAX, Guido. *Valentina*. Dois volumes. São Paulo, editora Conrad, 2007.

DEZ, VYLENZ. **The Mindscape of Alan Moore** (2005) 80 min - Documentary | Biography - 21 August 2005 (Denmark); Directors: Dez Vylenz, Moritz Winkler Writers: Dez Vylenz, Moritz Winkler; Stars: Glenn Doherty, Florian Fischer, Alan Moore. Produced by: George Arton, Dez Vylenz, Gert Winkler, Moritz Winkler.

ENNIS, Garth; SIMPSON, William; PENNINGTON, Mark; et alli. **Hellblazer: hábitos perigosos**. *Hellblazer # 41*, publicado originalmente pela DC Comics, 1991. São Paulo: Vertigo, 1995.

HUGHE, Alber e Allen. **From Hell**. Do Inferno (BR) Estados Unidos 2001 • cor • 122 min Produção; Direção: Albert Hughes; Allen Hughes; Roteiro Adaptação: Terry Hayes, Rafael Yglesias; Graphic Novel: Alan Moore, Eddie Campbell. Elenco original: Johnny Depp, Heather Graham, Ian Holm; Género: Suspense, Idioma original; Inglês.

⁸ Uma releitura satírica dos 50 anos de estórias de Superman, com várias homenagens críticas, citações e analogias aos seus principais desenhistas e roteiristas. Desenhado por Chris Sprouse, Rick Veitch e outros, publicado por Image Comics/Awesome Entertainment, em 2003. A Editora Devir lançou os quatro fascículos (*A Era de Ouro*, *A Era de Prata*, *A Era de Cobre* e *A Era Moderna*) em português. (MOORE, 2008)

⁹ No mesmo estilo de homenagem satírica de *Supreme*, *Tom Strong* conta as aventuras de um *science hero*, inspirados nas histórias em quadrinhos pulps das décadas de 1920/1930. Incluindo também as séries derivadas da saga principal, há pelo menos dez volumes, desenhados por Chris Sprouse, Steve Moore, Art Adams e outros; e publicados pela DC Comics/Wildstorm/ABC, entre 1999 e 2006. Em português, os dois principais (*Um Século de Aventuras* e *No final dos tempos*) foram publicados pela Devir (2006) e pela Pixel (2008).

¹⁰ A estudante Sophie Bangs, investigando o mito de Promethea, uma espécie de heroína mística que se manifestou em diversas mulheres, acaba por se tornar a nova encarnação dessa guerreira mitológica. Desenhado por J.H. Williams III e outros, 1999-2005, 5 volumes, pela DC Comics/Wildstorm/ABC. (MOORE, 1999).

- LACAN, J. **Le stade du miroir comme formateur da la fonction du Je**. In: *Écrits*. Paris: Seuil, 1966.
- LAWRENCE, Francis. **Constantine** Estados Unidos Alemanha 2005 • cor • 121 min Produção: Lorenzo di Bonaventura, Akiva Goldsman, Benjamin Melniker, Lauren Shuler Donner, Erwin Stoff, Michael E. Uslan. Roteiro: Kevin Brodbin, Frank A. Cappello; argumento: Kevin Brodbin. Baseado na história de Alan Moore, Garth Ennis, Jamie Delano . Elenco original: Keanu Reeves, Rachel Weisz, Djimon Hounsou. Género Aventura, Horror e Fantasia; Idioma original: Inglês.
- MANARA, Milo; JODOROWSKY, Alejandro. **Borgia**. São Paulo: Editora: Conrad, 2004, 2006 e 2008. Três volumes,
- MAUSS, Marcel. **Um Ensaio sobre a Dádiva**. São Paulo: Edições 70, 2008.
- MARTINEZ, Mônica. **Jornada do herói - a estrutura mítica na construção de histórias de vida em jornalismo**. São Paulo: Annablume, 2008.
- MC TEIGUE, James. **V de Vingança (V for Vendetta)** Reino Unido • Estados Unidos, Alemanha; 2005 • cor • 132 min ; Produção, Direção: James McTeigue; Produção: Joel Silver, Larry Wachowski, Andy Wachowski, Grant Hill; Roteiro Andy e Larry Wachowski; Criação original: Alan Moore, David Lloyd; Elenco original: Natalie Portman, Hugo Weaving, Stephen Rea, John Hurt; Género: ação thriller; Idioma original: inglês.
- MILLER, Frank; SIENKIEWICZ, Bill. **Elektra assassina**. São Paulo: Editora: Panini Brasil, 1986.
- MOORE, Alan; GIBBON, Dave. **Watchmen**. (Watchmen,1995) São Paulo: Via Lettera Editora, 2005. 4v.
- _____ ; CAMPBELL, Eddie. **Do inferno (From Hell, 1989/1999)**. 3. ed. São Paulo: Via Lettera Editora, 2005a. 4v.
- _____ et al. **Grandes clássicos DC n. 09 - Alan Moore**. (coletânea de estórias, diversos desenhistas). São Paulo: Panini Comics, Outubro de 2006.
- _____ ; LLOYD, D. **V de Vingança**. São Paulo: Panini Comics, 2006a.
- _____ ; BISSETE, Steve; TOTLEBEN, John. **A saga do monstro do Pântano (The saga of the swamp thing, 1984)**. Rio de Janeiro: Pixel Media, 2007.
- _____ ; GEBBIE, Melinda. **Lost Girls**. São Paulo: Top Self Productions & Devir Livraria, 2007a. 3v.
- _____ ; SPROUSE, Chris; VEITCH, Rick. et alli. **Supremo**. Publicado originalmente por Image Comics/ Awesome Entertainment, em 2003. São Paulo: Editora Devir, 2008. 4 vol.

- _____; SPROUSE, Chris; MOORE, Steve; ADAM, Art; et alli. **Tom Strong**. Publicado originalmente pela DC Comics/Wildstorm/ABC, entre 1999 e 2006. Em português, apenas dois principais foram publicados: *Um Século de Aventuras*. São Paulo: Devir, 2006; e *No final dos tempos*. Rio de Janeiro: Pixel, 2008.
- _____; WILLIAMS, J. H., III. **Promethea**. America's Best Comics. (32 revistas, 1999-2005) 1999.
- MURDOCK, Maureen. **The Heroine's Journey: woman's quest for wholeness**. New York, Shambala, 1990.
- MIYAZAKI, Hasao. **Nausicaä do Vale do Vento**. produzido pelo Studio Ghibli, 1984.
- _____. **A Princesa Mononoke** (Mononoke Hime), produzido pelo Studio Ghibli, 1997.
- NORRINGTON, Steve. **A liga dos cavaleiros extraordinários** (The League of Extraordinary Gentlemen") (2003 - 106m). Baseado na história de Alan Moore e Kevin O'Neill. Roteiro: James Dale Robinson. Elenco: Sean Connery, Naseeruddin Shah, Peta Wilson, Tony Curran, Stuart Townsend, Shane West.
- SADE, Marques de. **120 dias de sodoma ou escola de libertinagem**. Tradução: Alain François. São Paulo: Iluminara, 2008.
- SILVA, Alexander Meireles da. **História em Quadrinhos e a perversão feminina: a Mulher-Maravilha como Estudo**. Universidade Federal de Goiás: II Simpósio Nacional Gênero e Interdisciplinaridades, 29 a 31 de março de 2011. Acesso em: 18 de setembro de 2013. Disponível em: http://www.ensinosuper.com/portal/images/stories/apresentacoes/ii_sinagi_artigo_completo_de_alexander_meireles_da_silva.pdf
- SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira; VIEIRA, Marcos Fábio. **De comportadas a sedutoras: representações da mulher nos quadrinhos**. São Paulo: Revista Comunicação, mídia e consumo, vol. 5, n. 13, p. 179 - 197, jul. 2008. Acesso em: 18/09/2013. Disponível em: <http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/132/133>
- SNYDER. Zack. **Watchmen** Estados Unidos 2009 • cor • 162 min Produção: Direção Zack Snyder; Roteiro Filme: Roberto Orci, Alex Kurtzman, Alex Tse, David Hayter. Obra original: Alan Moore (não-creditado) e Dave Gibbons; Elenco original: Patrick Wilson, Jackie Earle Haley, Billy Crudup, Jeffrey Dean Morgan, Malin Åkerman, Matthew Goode; Gênero Ação, drama, ficção científica; Idioma original: inglês.

PASOLINI, Pier Paolo. **Empi-** **Sodoma**. Com: Giorgio
rismo Erótico. Roma: Cataldi, Paolo Bonacelli,
Garzanti, 3a ed, 2000. Umberto Paolo Quintavalle.
PASOLINI, Pier Paolo (Dir.) Gênero: Drama, Terror. ITA/
Saló o Le 120 Giornate di FRA, 1975, Cores, 117 min. 🗨