



Verossimilhança hiper-real nos quadrinhos de Alan Moore⁴¹

Hyper-Real Likelihood in Alan Moore's Comics

Probabilidad hiperreal en los Tebeos de Alan Moore

Ivan Carlo Andrade de Oliveira⁴²

⁴¹ Recebido em 19/03/19, versão aprovada em 19/04/2019.

⁴² Doutor em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás (UFG) – Docente da Universidade Federal do Amapá (UNIFAP). Com o pseudônimo de Gian Danton tem publicado quadrinhos e textos de ficção literária desde 1989. Membro Diretivo e Pesquisador da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS). Lattes ID: <http://lattes.cnpq.br/7689186601810696>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-5471-1807>. **E-mail:** <profivancarlo@gmail.com>.



RESUMO

Desde a Grécia antiga diversos autores têm procurado dar aparência de realidade à ficção. Essa estratégia, chamada de verossimilhança por Aristóteles foi evoluindo ao longo do tempo em diversas mídias, com destaque para o meio quadrinhístico, tornando-se cada vez mais elaborada, ela cria no leitor uma espécie de imersão em que ele se sente dentro da história. Essa estratégia pode chegar ao ponto de uma verossimilhança hiper-real, em que o leitor chega mesmo a confundir-se, achando que está diante de algo real. Entre os elementos da verossimilhança hiper-real incluem-se o detalhismo do texto, o uso de pessoas reais e fictícias, o uso de documentos fictícios criados à semelhança dos oficiais e outros. O artigo foca principalmente no trabalho de Alan Moore (em conjunto com diversos desenhistas), que em obras como *Watchmen*, 1963 e *Promethea* utiliza desses recursos fazendo com que o leitor se sinta imerso na história contada.

PALAVRAS-CHAVE: Histórias em Quadrinhos. Narrativa Sequencial Gráfica. Verossimilhança. Allan Moore.

ABSTRACT

Since ancient Greece, several authors have sought to make fiction seem like reality. This strategy, called verisimilitude by Aristotle, has evolved over time in various media, with emphasis on the comic medium, becoming more and more elaborate, it creates in the reader a kind of immersion in which he feels within the story. This strategy can reach the point of a hyper-real verisimilitude, in which the reader even gets confused, thinking that he is facing something real. Elements of hyper-real likelihood include the detail of the text, the use of real and fictional people, the use of fictional documents created in the likeness of officials and others. The article focuses mainly on the work of Alan Moore (together with several designers), who in works like *Watchmen*, 1963 and *Promethea* uses these resources making the reader feel immersed in the story told.

KEYWORDS: Comics. Graphic Sequential Narrative. Likelihood. Allan Moore.

RESUMEN

Desde la antigua Grecia, varios autores han tratado de hacer que la ficción parezca realidad. Esta estrategia, llamada verosimilitud por Aristóteles, ha evolucionado con el tiempo en varios medios, con énfasis en el arte de los tebeos, cada vez más elaborada, crea en el lector una especie de inmersión en la que se siente dentro de la historia. Esta estrategia puede llegar al punto de una verosimilitud hiperreal, en la que el lector incluso se confunde, pensando que se enfrenta a algo real. Los elementos de verosimilitud hiperreal incluyen el detalle del texto, el uso de personas reales y ficticias, el uso de documentos ficticios creados a semejanza de funcionarios y otros. El artículo se centra principalmente en el trabajo de Alan Moore (junto con varios diseñadores), quien en obras como *Watchmen*, 1963 y *Promethea* usa estos recursos para que el lector se sienta inmerso en la historia contada.

PALABRAS CLAVE: Tebeos. Narrativa Secuencial Gráfica. Verosimilitud. Allan Moore.



1 INTRODUÇÃO

Desde o teatro na Grécia antiga até os roteiristas de quadrinhos e cinema da atualidade, os autores de ficção sempre procuraram maneiras de criar histórias que o receptor pudesse acreditar como verdadeiras. Fazer o leitor ou expectador mergulhar na história como se ele mesmo estivesse vivendo aqueles acontecimentos sempre foi o objetivo dos escritores.

Entretanto, a verossimilhança tem se modificado ao longo do tempo. O que era verossimilhante na Grécia antiga talvez não o seja mais atualmente. Os autores foram, ao longo do tempo, aperfeiçoando cada vez mais seus recursos narrativos no sentido de envolver o receptor na história.

Uma das possibilidades nesse sentido é a introdução de estratégias hiper-reais em obras de ficção. O objetivo deste artigo é analisar como essa estratégia foi utilizada por Alan Moore em obras como *Watchmen*, 1963 e *Promethea*.

2 VEROSSIMILHANÇA E HIPER-REALIDADE

O conceito de verossimilhança remonta à Grécia antiga. Para Aristóteles (2003, p. 43) a poesia não se difere da história pelo fato do poeta escrever em versos e o historiador em prosa, mas pelo fato de que o historiador escreve sobre o que aconteceu e o poeta sobre o que poderia ter acontecido, segundo a verossimilhança: “um escreveu o que aconteceu e o outro o que poderia ter acontecido”.

É importante, no entanto, deixar claro que verossimilhança não significa realidade. Para Danton (2015, p. 63), uma HQ não precisa ser realista, mas precisa convencer o leitor de sua própria realidade: “O verossímil nem sempre é real e a realidade nem sempre é verossímil”. De acordo com Vicente Ataíde (1973, p. 26):

A verossimilhança consiste em narrar não o que aconteceu, mas o que poderia ter acontecido. É verossímil aquela obra que opere uma reconstituição da realidade tão possível quanto a própria realidade. O texto deve dar a ilusão de que tudo aquilo é o próprio mundo. E quando houver algo ilógico ou irracional, a realidade fingida deve ser de modo tal que assim poderia ser naquelas circunstâncias.

Em outras palavras, verossimilhança não é a verdade, mas a aparência de verdade, não é a realidade, mas a aparência de realidade. Nesse sentido, o chamado pacto de verossimilhança se assemelha a uma realidade virtual. Segundo Oliver Grau (2007, p. 21),

Na realidade virtual, uma visão panorâmica é associada à exploração sensório-motora de um espaço imagético que produz a impressão de um ambiente “vivo”. (...) Imagens

do mundo natural são fundidas com imagens artificiais em “realidades mistas” nas quais frequentemente é impossível distinguir o original e o simulacro.

Conceito básico para a compreensão da realidade virtual é a imersão, vista como a “diminuição da distância crítica do que é exibido e o crescente envolvimento emocional com aquilo que está acontecendo” (GRAU, 2007, p. 30). Segundo o mesmo autor,

No espaço virtual, ao longo da história ou na atualidade, a ilusão funciona de dois modos. Primeiro, existe a função clássica da ilusão, que é o lúdico e a submissão consciente à aparência, isto, é o prazer estético da ilusão [...] Segundo, a inibição temporária [...] da percepção de diferença entre realidade espaço imagético. Esse poder sugestivo consegue, por algum tempo, suspender a relação entre sujeito e objeto, e o “faz-de-conta” surte efeito sobre a consciência (GRAU, 2007, p. 35-36).

Essa imersão era totalmente experimentada pelas primeiras pessoas que iam ao cinema. Segundo relatos, as primeiras pessoas que assistiram o clássico alemão *O Gabinete do Dr. Caligari* desmaiavam no cinema ou gritavam de pavor (ROBINSON, 2000).

Segundo Oliver Grau (2007, p. 180), “As reações dos primeiros espectadores aos filmes mudos preto-e-branco põem nossa imaginação à prova e parecem explicáveis somente em termos da novidade da mídia ilusionista e de seu desconhecido potencial de efeitos sugestivos e transitórios”.

Segundo esse autor, o público fica extasiado com essa nova experiência visual e, por um breve período, inibe a habilidade psicológica interna de distanciamento. Há uma lacuna entre o poder de efeito da imagem e o distanciamento do observador. No entanto, ao longo do tempo, com a exposição frequente ao novo recurso, essa lacuna se torna mais estreita. “O hábito vai desgastando a ilusão, e logo ela não tem mais o mesmo efeito” (GRAU, 2007, p. 181).

Embora a análise de Grau seja restrita a estratégias visuais de imersão, é possível usá-la para analisar outras mídias, em especial as que unem texto e imagem, como no caso dos quadrinhos.

A ingenuidade dos primeiros leitores de quadrinhos parece se assemelhar muito à ingenuidade dos primeiros expectadores do cinema. O pacto de verossimilhança não exigia muita complexidade. Exemplo disso é o Super-homem cuja primeira história explica “cientificamente” os poderes do Super-homem:

Kent veio de um planeta cuja estrutura física dos habitantes era milhões de anos mais avançada que a nossa... incrível, não? Pois hoje mesmo, no nosso mundo, existem criaturas com superforça! As pequenas formigas podem suportar pesos centenas de vezes maiores que os seus. O gafanhoto salta o que, para um homem, seria a distância de vários quarteirões (COLEÇÃO DC 75 ANOS, 2010).

Esse argumento simples funcionou como suspensão de descrença para os primeiros leitores da era de ouro dos super-heróis. Da mesma forma, a reação entusiasmada desses leitores

a esses quadrinhos parece indicar uma espécie de imersão. Tanto que os roteiristas aproveitaram para dar ao personagem novos super-poderes: o Super-homem que só saltava, logo podia voar, o herói que só levantava poucas vezes o seu peso, logo podia segurar uma locomotiva ou tampar um vulcão. E seguiram-se novos poderes: super-sopro, visão de raio x. Quando o Super-homem se mostrou capaz de transformar carvão em diamante apenas apertando-o entre as mãos ficou claro que os leitores não demonstravam qualquer distanciamento crítico da obra.

Entretanto, com o tempo os leitores foram se acostumando com essas estratégias de verossimilhança e a construção de personagens necessitou se tornar mais complexa. Stan Lee, Jack Kirby e Steve Ditko trouxeram um novo tipo de verossimilhança aos quadrinhos ao mostrarem personagens falíveis, humanos e até mesmo explicações mais elaboradas para os poderes dos personagens, como no caso dos mutantes.

E outros artistas criaram outras formas de dar verossimilhança aos seus quadrinhos e conseguir novamente a imersão dos leitores nas histórias. Esse processo encontra seu auge nas estratégias hiper-reais. O conceito de hiper-realidade se tornou conhecido principalmente graças aos textos sobre o assunto de Umberto Eco e Jean Baudrillard.

Na hiper-realidade a relação entre imagem e natureza muda de forma radical. A natureza é substituída por um simulacro. Ao contrário dos signos convencionais, o simulacro não tem um referente, ele não fala sobre algo do mundo exterior ao signo, sendo puro modelo. Segundo Lemos (2000, p. 325) não se trata mais de representar o mundo, mas de simulá-lo, ou até criá-lo.

Essas imagens, mais interessantes e vívidas que as imagens reais, criam uma espécie de real acima do real. Segundo Umberto Eco (1984, p. 14), “a imaginação americana deseja a coisa verdadeira e para atingi-la deve realizar o falso absoluto”. Exemplo disso é o Museu da cidade Nova York, repleto de representações que recriam o real ao invés de representá-lo:

como os pergaminhos vendidos ao final da visita com o contrato de compra de Manhattan. A representação é cuidadosa, reproduzindo até mesmo o cheiro de papel velho. Infelizmente o contrato de compra de Manhattan, escrito em caracteres pseudo-antigos, está em inglês, enquanto o original era em holandês (...) não se trata de um fac-símile, mas, se me permitem o neologismo – de um ‘fact-diferente’ (ECO, 1984, p. 17).

Nas palavras de Baudrillard (1991, p. 152) os modelos deixam de ser uma projeção do real, mas tornam-se, eles mesmos, uma antecipação do real. A hiper-realidade seria, portanto, um modelo, uma ficção, uma criação humana, que se descola do real e se torna, ele mesmo, a

realidade mais interessante e fascinante que o real. Esse contexto gera uma crise que abala a divisão entre realidade e ficção:

A partir do momento em que a própria realidade não é mais considerada real, mas uma simulação, a maneira de perceber o ficcional também se altera radicalmente. Numa época em que a própria realidade é percebida como *realidade simulada*, a ficção passa a ter o mesmo status do que esta realidade, *status* de simulação (SCHABBACH, 2009, p. 21-22).

Nos quadrinhos, um dos autores que mais investiram em estratégias hiper-reais de verossimilhança foi Alan Moore.

3 HIPER-REALIDADE NOS QUADRINHOS DE ALAN MOORE

Um dos primeiros trabalhos de Allan Moore e, porque não dizer, das histórias em quadrinhos da indústria cultural estadunidense, a revelar aplicação da hiper-realidade como estratégia narrativa foi *Watchmen*, uma parceria com Dave Gibbons, no período de 1986 a 1987, perfazendo exatamente um ano de publicações mensais. Posteriormente, o sucesso da série levaria à reedições em capadura e a tradução para diversas línguas, tendo representado um momento de êxito editorial significativo para a DC Comics.

A questão da arte e os recursos narrativos utilizados tinham como fonte experimentos que, no mundo dos quadrinhistas, antes encontravam-se restritos às intimistas publicações *underground* e autorais. Evoluiu, durante sua publicação, da ideia de um arco narrativo para uma *graphic novel*, devido as qualidades inequívocas de seu enredo. Convivendo com publicações que representaram biografias e reportagens importantíssimas, como *Mauss* de Art Spiegelman, *Hadashi no Gen* de Keiji Nakazawa, assim como a obra totalmente ficcional sobre Batman *The Dark Knight Returns* de Frank Miller, participou de um momento histórico de aproximação entre as narrativas de super-heróis e o público adulto. Sucesso de mercado e crítica internacional, *Watchmen* conquistou prêmios Eisner, Kirby, Hugo, e foi representada na lista dos 100 melhores romances do séc. XX da Revista Times.

Ao final de cada capítulo, os artistas introduziram anexos que ajudam a contar a história. Matérias de jornais, relatórios empresariais, críticas de filmes, artigos sobre política internacional, partes de uma biografia ajudam a criar uma obra que se destaca pela imersão na realidade apresentada pela trama. Um dos exemplos dessa técnica de verossimilhança veio como anexo do capítulo 6, focado principalmente em Walter Kovacs, o Rorschach.

Figura 1: Prontuário Psiquiátrico de Rorschach, simulação realista.

DEPARTAMENTO DE POLÍCIA DE NOVA YORK MANHATTAN

Formulário 2-18

WALTER KOVACS

SOMENTE PARA USO INTERDEPARTAMENTAL

(Por favor datilografar com clareza)

Nome KOVACS, Walter Joseph

Endereço SEM ENDEREÇO FIXO

Nasc. 21/3/40

Nome da Mãe KOVACS, Sylvia Joana (née GLICK)

Nome do Pai Desconhecido

DETALHES DA PRISÃO

CÓPIAS:

Walter Joseph Kovacs, vulgo ROESCHACH, foi preso na noite de segunda-feira, 21 de outubro, quando um esquadrão da polícia, liderado pelos detetives FINE e BOURQUIN, cercou a casa de EDGAR WILLIAM JACOBI, vulgo MOLOCH, após EDGAR WILLIAM VAUGHN, vulgo EDGAR WILLIAM BRIGHT, vulgo MOLOCH, após receber uma informação anônima. Kovacs, que estava no local naquele momento, feriu dois policiais enquanto resistia ao resgate. O policial SHAW deu entrada no hospital com pequenas queimaduras, enquanto o policial Greaves, alevjado à queima-roupa por um lanca-arpéu acionado por gás comprimido, fraturou o esterno e ainda está na lista de pacientes críticos do hospital no momento em que este relatório é redigido (2/10/85).

Quando vasculharam a casa, o corpo do assassino foi encontrada a menos de sessenta centímetros de distância e, embora não houvesse impressões digitais nela, devemos nos lembrar que, estando Kovacs usando luvas quando foi preso, essa falta de provas não é algo extraordinário. Embora Kovacs tenha negado o assassinato de Jacobi, dada a sua história pregressa de violência contra outros criminosos e sua presença no local do crime no momento, poucas outras conclusões parecem possíveis. Curiosamente, Kovacs não negou as suas outras mortes que lhe foram atribuídas: a de GERALD ANTHONY GRICE, desempregado, no verão de 1975, e a de HARVEY CHARLES FURNISS, procurado por estupro, dois anos depois, no verão de 1977.

No momento de sua prisão, o conteúdo de seus bolsos era o seguinte: 1 lanterna de pilha; 5 cubos de açúcar de mascar 'Sweet Charlit' embulhados individualmente; 1 mapa de túneis subterrâneos e do metrô de Nova York datado de 1968, com alterações recentes desenhadas com esferográfica vermelha; uma rosa vermelha murcha; um dólar e quarenta e nove centavos em trocos variados; um lápis; um caderno de anotações; páginas preenchidas com o que poderia ser uma codificação elaborada ou parâmetros excêntricos demais para serem inteligíveis; uma garrafa quebrada de colônia 'Nostalgia' para homens, possivelmente danificada durante o salto da janela do segundo andar da residência de Jacobi durante a prisão; resíduos de pimenta-do-reino em pó.

(Se necessário uma segunda folha, utilize Formulário 6-0)

Fonte: (MOORE; GIBBONS, 2009).

A primeira parte do anexo é o formulário de prisão de Kovacs, descrevendo sua prisão. A ficha tem as fotos do personagem tiradas logo após a prisão, ainda com as marcas da luta. A prisão aconteceu no capítulo anterior e o capítulo 6 é dedicado principalmente às entrevistas do personagem com o psicólogo responsável pelo seu caso. Há uma complementação de informações que contribui para a percepção de realidade da trama. O leitor sabe que Rorschach foi preso e, logo depois, depara-se com o relatório policial sobre sua prisão.

Ainda no mesmo anexo há uma avaliação psicológica do personagem realizada pelo Hospital Psiquiátrico do Estado de Nova York, que entra em detalhes minuciosos sobre o histórico familiar de Kovacs. A avaliação inclui uma redação sobre os pais escrita por Kovacs enquanto estava no Lar Charlton. No texto fica claro que o rapaz criou uma fantasia sobre seu pai ser um agente do governo como forma de esconder de si mesmo o fato de que foi abandonado por ele. O anexo inclui ainda o relato de um sonho que claramente faz referência ao fato de que o menino provavelmente flagrou a mãe em intercurso sexual com um de seus clientes. Há até mesmo um desenho de Kovacs referente ao sonho. Todos esses elementos se unem para dar ao leitor uma impressão de realidade, quebrada apenas pelo fato de que a “foto” do personagem era, na verdade, um desenho.

O trabalho de verossimilhança aí é intrincado e envolve vários elementos. De fato, a EC Comics foi a editora de maior sucesso da década de 1950 e chegou a lançar uma revista de Piratas, Piracy, embora suas revistas de maior sucesso fossem as de terror (a revista de piratas durou apenas sete números). O texto inclui uma foto de Orlando na porta da EC Comics e uma página de uma das histórias analisadas.

Joe Orlando, de fato, foi um famoso colaborador da EC Comics e, de fato, foi para a DC Comics no final da década de 1960, sendo responsável não pelas revistas de piratas, mas pela linha de terror da editora. Ao contrário do que diz o texto, EC foi duramente perseguida na década de 1950 e ficou apenas com a satírica MAD⁴³.

Aristóteles já havia antecipado essa técnica hiper-real ao considerar que a poesia pode fazer uso de personagens reais, mas o faz apenas com o objetivo da verossimilhança:

Na tragédia, poetas recorrem a nomes de personagens que existiram, pela razão de que o possível inspira confiança. O que não aconteceu, não acreditamos imediatamente que seja possível; quanto aos fatos passados, não discutimos a possibilidade dos mesmos, pois se tivessem sido impossíveis não teriam se produzido (ARISTÓTELES, 2003, p. 44).

Portanto, a mistura de realidade com ficção cria no leitor a impressão de que está lendo sobre algo que aconteceu de fato. Afinal, não está ali a foto de Joe Orlando, uma pessoa real? Não está ali uma página da revista? Tudo isso, aliado ao detalhismo do texto criam uma impressão de hiper-realidade.

Alan Moore usou recurso semelhante em duas outras obras: 1963 e Promethea. 1963 surgiu no ano de 1993, quando Alan Moore foi convidado por Jim Valentino para colaborar com a recém fundada editora *Image*. Moore leu alguns gibis da editora e não gostou. Concluiu que boa parte da culpa pelo fato de os quadrinhos terem enveredado por aquele caminho, de heróis cínicos e violentos, era dele mesmo, graças ao sucesso de *Watchmen* e decidiu devolver aos quadrinhos o seu lado divertido e inocente.

1963 foi uma minissérie com revistas de uma editora imaginária da década de 1960 – um pastiche e homenagem aos quadrinhos da Marvel dos anos 1960, período em que quadrinistas como Stan Lee, Jack Kirby e Steve Ditko fizeram a maioria dos seus melhores trabalhos.

⁴³ MAD foi uma revista norte-americana de humor satírico fundada pelo empresário William Gaines, herdeiro da E.C. Comics, e pelo editor Harvey Kurtzman. Publicou com regularidade, entre os anos de 1952 a 2018, tendo sido comercializada em 20 países diferentes, incluindo os Estados Unidos, com público-alvo de jovens adultos. No Brasil, iniciou sua comercialização apenas na década de 1970, tendo permanecido comercialmente viável e resistindo às mudanças de editora e edição, até sua derradeira publicação, abrigando artistas brasileiros e parte da produção underground local durante o período da ditadura militar e abertura política. Nota da editora.

Figura 3: Série 1963, emulando títulos da Marvel Comics dos anos 1960



Fonte: (MOORE et al., 1993).

Cada número da minissérie era referência a uma ou mais publicações da Marvel: *Mystery Incorporated* era o Quarteto Fantástico. *The Fury* misturava Homem-aranha e Demolidor. *Tales to Atomish* foram homenageados em *Tale From Beyond* (com histórias de *N-man*, uma espécie de Hulk) e *Johnny Beyond* (referência direta ao Dr. Estranho). *Tales of Suspense* deu origem a *Tales of Uncanny*, com USA (*Ultimate Special Agent*), um pastiche do Capitão América e *Hypernaut*, uma espécie mais elaborada de Homem-de ferro. *Horus – lord of Light* é Thor, o deus do trovão. Finalmente, *Tomorrow Syndicate* é a versão 1963 dos Vingadores, unindo a maioria dos personagens anteriores em um só gibi.

A revista, uma vez aberta, configura-se hiper-real. Cada detalhe é pensado para simular os gibis da Marvel da década de 1960, embora muitas vezes com finos toques de humor e ironia, como no caso dos anúncios. Moore resgatou a forma como os gibis eram publicados na década de 1960: capas de baixa gramatura, papel jornal e a coloração reticulada, típica da década de 1960. Além disso, os títulos da publicação foram desenhados a mão, em estilo que lembra a tipografia extravagante do período.

Os créditos imitavam o estilo usado por Stan Lee nas revistas da Marvel, com forte teor de marketing pessoal e repletos de aliterações. Assim, por exemplo, na revista *Fury*, os

créditos são: “Silurian Script by Aflabe Al Moore; Primordial Pencils by Sturdy Steve Bissette; Ice-age inks by Dashin´Dave Gibbons”.

Além disso, há anúncios fakes de pôsteres de monstros (com a cara de Stalin), contra cravos até de um submarino nuclear em miniatura. Anúncios falsos são misturados com anúncios reais, como a da loja de quadrinhos Moondog´s. O texto da propaganda anuncia: “O poderoso místico Moondog prediz: No futuro haverá lojas que venderão apenas gibis!”.

Outro elemento de verossimilhança é a sessão de cartas, a maioria delas totalmente *fake*, mas algumas pessoas reais resolveram “entrar na brincadeira”, incluindo o roteirista Neil Gaiman, que em sua carta, simulando um garoto fã da editora, aponta erros em uma história de *Johnny Beyond* que mostra a Rainha da Inglaterra morando no *Big Ben* e policiais britânicos usando armas de fogo.

Todos esses recursos são usados para criar uma obra hiper-real a ponto em que um leitor desavisado, ao comprar um desses gibis, pode achar que se trata de uma publicação de fato da década de 1960.

Figura 4: Simulacro de anúncio para aclimatar a hiper-realidade da Série 1963



Fonte: (MOORE et al., 1993).

Outro trabalho de Alan Moore que mistura realidade e ficção é *Promethea*, com desenhos de J. H. Williams III e Mick Gray e publicada pelo selo ABC (*America's Best Comics*), da editora *WildStorm* entre 1999 e 2005 (um total de 32 edições).

A história inicia em Alexandria, no ano 411 DC, quando um grupo de fanáticos cristãos resolve matar um mago, o pai da menina que viria a ser a *Promethea* original. A história se passa pouco depois da morte da filósofa Hipátia por hordas igualmente fanáticas. Sabendo que irá morrer, o mago envia sua filha para o deserto. Depois de muito andar, ela encontra uma figura que mistura de dois deuses, um grego, *Hermes*, e um egípcio, *Toth*. Eles oferecem à menina a chance de sobreviver na Imatéria, onde ela viverá como uma história.

Passada essa introdução, a história salta para o ano de 1999, em uma realidade alternativa em que existem carros voadores, Nova Iorque é governada por um prefeito com múltiplas personalidades e o gibi do Gorila Chorão é um sucesso de vendas.

Sophie Bangs é uma jovem estudante realizando uma pesquisa sobre *Promethea* e procura Barbara Shelley, esposa de um quadrinista responsável pela última encarnação ficcional de *Promethea*, uma história em quadrinhos da década de 1970, mas esta se recusa a recebê-la.

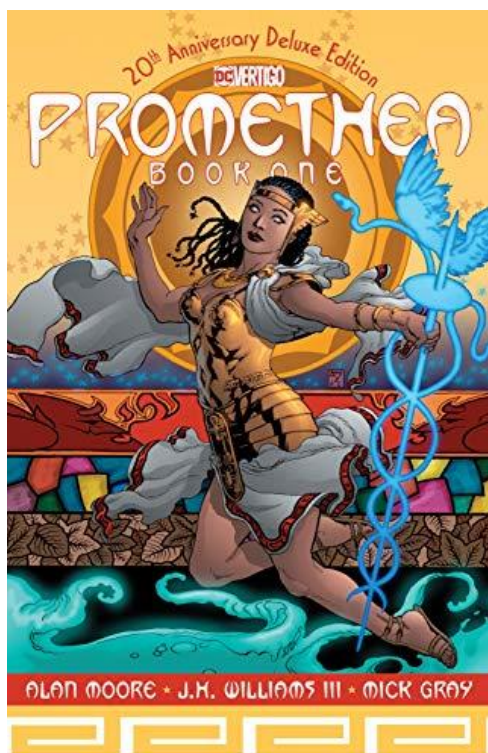
A jovem é atacada por uma espécie de demônio das trevas, um *Smee* e é salva por Barbara Shelley personificada como *Promethea*. Mas esta é ferida e agora cabe a Sophie salvá-las transformando-se na nova *Promethea*.

A heroína é apresentada por Moore em uma introdução ao volume, no qual ele argumenta que apenas resgatou uma personagem antiga.

Segundo o texto de Moore, a primeira aparição da personagem teria sido no poema *Um Romance das Fadas*, de Charlton Sennett, no qual *Promethea*. O livro, uma mal-disfarçada cópia de *Sonhos de uma noite de verão*, de Shakespeare, torna-se algo novo após a aparição de *Promethea*, que passa a monopolizar tanto o poema quanto a imaginação do poeta.

O que começa como um idílio com Titânia e seu séquito de fadas vagando por um recanto campestre do mundo natural rapidamente desvia para uma longa narrativa que detalha um intenso e (para a época) apaixonado romance entre a ninfa *Promethea* e “um jovem pastor mortal, com olhos como filhos da lua” (MOORE; WILLIAMS III, 2008, P. 4).

Figura 5: A transformação de promethea é assinalada pelo Caduceu de Mercúrio



Fonte: (MOORE; WILLIAMS III, 2008).

Segundo Moore, Sennett foi deixado por sua mulher quando ela descobriu que ele havia seduzido e engravidado uma ingênua empregada, que acabou morrendo de parto “consequentemente resultando na suspeita de Sennett ter matado a mulher e o filho, embora nada de concreto possa jamais ter sido provado” (MOORE; WILLIAMS III, 2008, P. 4).

Essa versão é diferente da mostrada na HQ (na história em quadrinhos, a criada incorpora *Promethea* e morre ao dar à luz a uma ideia). Essa aparente discrepância entre o que é mostrado na introdução e o que de fato aparece nos quadrinhos aumenta a verossimilhança, pois o leitor entende que Moore tomou uma liberdade poética diante da história verdadeira.

Moore usa um recurso curioso ao afirmar que até o início do século XX o trabalho de Sennett eram desconhecidos, o que tornava a próxima aparição da personagem, agora nos quadrinhos, intrigante para os historiadores. O raciocínio é: se historiadores ficaram intrigados, é porque a história é verdadeira. Dessa forma, Moore introduz mais um elemento verossimilhante em sua história.

A próxima encarnação da personagem (a que teria intrigado os historiadores) é *Little Margie* na misteriosa terra encantada, de Margaret Case. À semelhança da série *Little*

Nemo, de Winsor McCay, que vivia suas histórias no mundo dos sonhos, Little Margie se aventura pelo mundo da imaginação, entre fadas, centauros, deuses antigos e personagens folclóricos:

Sequências incluindo Margie aprisionada dentro de uma gigantesca sacola de costura com monstruosos rolos de algodão e fitas métricas demonstram a sagaz habilidade de Margaret Case em conjurar atmosferas oníricas ao brincar com o tamanho e escala das coisas, o que transformou sua tira em uma pequena lenda no ramo, ainda sendo estudada por aficionados hoje em dia. (MOORE; WILLIAMS III, 2008, P. 4).

Posteriormente Margaret Case introduziu *Promethea* na história, segundo Moore, sem conhecer a encarnação da personagem no poema de Sennet. Nas primeiras sequências, a fada explica que já teve e perdeu uma filha, o que explica seu instinto maternal (e faz referência direta ao poema de Sennet, amarrando as duas sequências).

A encarnação seguinte da personagem seria nas páginas do pulp fiction *Histórias Fabulosas*. A personagem era agora uma heroína fantasia no estilo Conan escrita por vários autores anônimos.

Em seu texto de abertura Moore afirma que a debilidade literária dessa encarnação de *Promethea* fez com que se destacasse o trabalho da artista Grace Brannagh, responsável por cerca de 50 capas de edições de *Estórias Fabulosas* e por todas as 15 em que aparecia a heroína, ficando sua caracterização de *Promethea* e de *Hy Brasil* eternizados na mente dos fãs.

Em 1938 a editora que publicava a revista foi comprada por um grupo chamado Apex Magazine, especializado em quadrinhos. Reformulada como heroína de gibis, a personagem passou a viver aventuras na América da época, combatendo bandidos, espiões e a ameaça nazista, tendo um agente do FBI como namorado (“Dick Dangerfield, aos seus serviços, princesa!”). Essa nova versão era escrita e desenhada pelo professor de literatura clássica William Woolcott.

A personagem voltaria a experimentar o sucesso na década de 1970, com roteiro do jovem e radical roteirista Steve Shelley, que reformula a personagem, trazendo de volta a pele morena. A mudança era uma homenagem à sua esposa hispânica Bárbara. Essa nova encarnação contou com vários desenhistas, incluindo uma, segundo Moore, “memorável” participação de P. Craig Russel no começo dos anos 1980.

Essa introdução de *Promethea* mostra como Moore usa seu conhecimento dos quadrinhos para construir a verossimilhança da história ao misturar realidade e ficção. Embora a personagem seja uma criação sua (e, portanto, uma ficção recente), muitos dos fatos apresentados nesse texto são reais.

Os *pulp fiction* de fato fizeram enorme sucesso nas décadas de 1920 e 1930. No final dessa década, no entanto, eles perderam popularidade para os quadrinhos na chamada Era de Ouro dos super-heróis. Realmente, na década de 1970 uma geração de roteiristas radicais, afinados com o movimento hippie revolucionaram os quadrinhos. P. Craig Russel é um desenhista real, famoso por sua capacidade para fantasia. Assim, Moore une fatos reais e imaginários, pessoas reais e personagens fictícios para construir a verossimilhança da história.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Embora a verossimilhança seja tão antiga quanto as primeiras tentativas do ser humano de criar ficção, ela foi evoluindo ao longo do tempo, sempre buscando provocar uma maior imersão do receptor. O auge desse processo é o que chamamos aqui de verossimilhança hiper-real, uma estratégia tão elaborada que pode levar o leitor a acreditar que está diante de algo que de fato aconteceu.

Entre os vários elementos desse processo estão o detalhismo das descrições, o uso de personagens, fatos e obras reais misturados a personagens, fatos e obras fictícias, o uso de documentos ficcionais criados à semelhança de documentos oficiais, entre outros. Até mesmo supostas polêmicas envolvendo a obra podem ser elementos de verossimilhança hiper-real – se pesquisadores polemizam sobre o assunto, é porque ele é real.

Embora o artigo tenha focado na obra de Alan Moore, ele não é o único a usar desses elementos para criar imersão em suas obras. O roteirista Paul Jenkins usou o recurso no personagem Sentilena, dando a entender que o herói havia sido um dos primeiros da Marvel. Gian Danton fez algo semelhante com Francisco Iwerten e o Capitão Gralha.

A verossimilhança hiper-real configura-se, portanto, como uma tendência na produção de quadrinhos por permitir que o leitor “embarque” na história a ponto de muitas vezes confundir realidade com ficção.

REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES. **Arte poética**. São Paulo: Martin Claret, 2003.

ATAÍDE, Vicente de Paula. **A narrativa de ficção**. São Paulo: McGraw-Hill, 1973.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d'água, 1991.

CASTELLS, Manuel. **Sociedade da informação**. São Paulo: Paz e terra, 2000.

COLEÇÃO DC 75 ANOS: A Era de ouro. São Paulo: Panini, 2010.

DANTON, Gian. **Como escrever quadrinhos**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2015.

DANTON, Gian. Ficção hiper-real. **Digestivo Cultural**. Disponível em: http://www.digestivocultural.com/columnistas/coluna.asp?codigo=4114&titulo=Ficcao_hiper-real. Acesso em: 05 ago. 2015.

ECO, Umberto. **Viagem na irrealidade cotidiana**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

FERNANDES, Maurício. Os Quatro Pontos Cardinais do Roteiro. Sobre roteiros e roteiristas. Disponível em: http://sobrroteiroseroteiristas.blogspot.com.br/2012/05/os-quatro-pontos-cardinais-do-roteiro_14.html. Acesso em: 20 dez. 2017

GRAU, Oliver. **Arte virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo, Unesp, 2007.

LEMOS, André. Arte eletrônica e cibercultura. In: MARTINS, Francisco Menezes; SILVA, Juremir Machado da Silva. **Para navegar no século XXI**. Porto Alegre: Sulina, 2000, p. 225-243.

LIMA, Rafael Sanzio Borges. WATCHMEN: Ficção e Contexto Sociocultural. **Revista Eletrônica Temática**, Ano V, n. 09 – setembro/2009. Disponível em: http://www.insite.pro.br/2009/setembro/watchmen_quadrinhos_sanzio.pdf. Acesso em: 17 nov. 2016.

MOORE, Alan et al. **1963**. Anaheim: Image, 1993. (6 volumes)

MOORE, Alan; GIBBONS, Dave. **Watchmen**. São Paulo: Panini, 2009.

MOORE, Alan; WILLIAMS III, J.H. **Promethea**: livro 1. Rio de Janeiro: Pixel, 2008.

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de. Hiper-realidade e simulacro nos quadrinhos do Capitão Gralha. Tese apresentada ao programa de pós-graduação em Arte e Cultura Visual da FAV-UFG. Disponível em: https://culturavisual.fav.ufg.br/up/459/o/Tese_-_Ivan_Carlo_Andrade_de_Oliveira_-_2017.pdf. Acesso em: 03 jul. 2018.

POLYDORO, Felipe da Silva. Hiper-realidade versus sedução: o paradoxo do Big Brother Brasil. **Intexto**, Porto Alegre, v. n. 24, p. 223-237. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/19826>. Acesso em: 13 out. 2015.

ROBINSON, David. **O gabinete do Dr. Caligari**. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

SCHABBACH, Leonardo. **Ficção e mídia na pós-modernidade: a busca por um processo reflexivo**. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Disponível em: http://www.pos.eco.ufrj.br/publicacoes/mestrado/dissertacoes_2011.html. Acesso em: 13 jun. 2014.

WALTY, Ivete Lara Camargos. **O que é ficção**. São Paulo: Brasiliense, 1986.



VERSÃO INTEGRAL EM LÍNGUA INGLESA

Hyper-Real Likelihood in Alan Moore's Comics⁴⁴

Ivan Carlo Andrade de Oliveira ⁴⁵

1 INTRODUCTION

From theater in ancient Greece to today's comic and film writers, fictional authors have always looked for ways to create stories that the recipient could believe to be true. Getting the reader or viewer to dive into the story as if he or she was experiencing those events has always been the goal of the writers.

However, verisimilitude has changed over time. What was credible in ancient Greece may not be so today. The authors have been, over time, increasingly improving their narrative resources in order to involve the recipient in the story.

One of the possibilities in this regard is the introduction of hyper-real strategies in works of fiction. The purpose of this article is to analyze how this strategy was used by Alan Moore in works like *Watchmen*, 1963 and *Promethea*.

2 LIKELIHOOD AND HYPER-REALITY

The likelihood concept goes back to ancient Greece. For Aristotle (2003, p. 43) poetry does not differ from history in that the poet writes in verse and the historian in prose, but in the fact that the historian writes about what happened and the poet about what could have happened, according to the likelihood: "one wrote what happened and the other what could have happened".

It is important, however, to make it clear that verisimilitude does not mean reality. For Danton (2015, p. 63), a comic does not need to be realistic, but it needs to convince the reader of its own reality: "The credible is not always real and the reality is not always credible". According to Vicente Ataíde (1973, p. 26):

Verisimilitude consists in narrating not what happened, but what could have happened. It is credible that work that operates a reconstitution of reality as possible as reality itself. The text must give the illusion that all that is the world itself. And

⁴⁴ Received on 19/03/19, version approved in 19.04.2019.

⁴⁵ Lattes ID: <http://lattes.cnpq.br/7689186601810696>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-5471-1807>. E-mail: <profivancarlo@gmail.com>.

when there is something illogical or irrational, the pretended reality must be such that it could be so in those circumstances.

In other words, verisimilitude is not the truth, but the appearance of truth, it is not reality, but the appearance of reality. In this sense, the so-called likelihood pact resembles a virtual reality. According to Oliver Grau (2007, p. 21),

In virtual reality, a panoramic view is associated with the sensorimotor exploration of an imaginary space that produces the impression of a “living” environment. (...) Images of the natural world are merged with artificial images in “mixed realities” in which it is often impossible to distinguish the original and the simulacrum.

Basic concept for understanding virtual reality is immersion, seen as the “reduction of the critical distance from what is shown and the growing emotional involvement with what is happening” (GRAU, 2007, p. 30). According to the same author,

In virtual space, throughout history or today, illusion works in two ways. First, there is the classic function of illusion, which is playful and conscious submission to appearance, that is, the aesthetic pleasure of illusion [...] Second, the temporary inhibition [...] of the perception of difference between reality and space imagnetic. This suggestive power manages, for some time, to suspend the relationship between subject and object, and “make-believe” influences consciousness (GRAU, 2007, p. 35-36).

This immersion was fully experienced by the first people who went to the cinema. According to reports, the first people who watched the German classic *The Office of Dr. Caligari* fainted at the cinema or screamed in terror (ROBINSON, 2000).

According to Oliver Grau (2007, p. 180), “The reactions of early viewers to silent black-and-white films put our imaginations to the test and seem explainable only in terms of the novelty of the illusionist media and their unknown potential for suggestive and transitory”.

According to this author, the public is ecstatic with this new visual experience and, for a brief period, inhibits the internal psychological ability of detachment. There is a gap between the image's power of effect and the distance from the observer. However, over time, with the frequent exposure to the new resource, this gap becomes narrower. “The habit wears away the illusion, and soon it no longer has the same effect” (GRAU, 2007, p. 181).

Although the analysis of Degree is restricted to visual immersion strategies, it is possible to use it to analyze other media, especially those that combine text and image, as in the case of comics.

The naivety of the first comic book readers seems to be remarkably similar to the naivete of the first cinema viewers. The verisimilitude pact did not require much complexity. An example of this is the Superman whose first story explains “scientifically” the powers of Superman:

Kent came from a planet whose physical structure of the inhabitants was millions of years older than ours. ... incredible, isn't it? For today, in our world, there are creatures with super strength! Small ants can support weights hundreds of times greater than

yours. The locust jumps what, for a man, would be several blocks away (COLLECTION DC 75 YEARS, 2010).

This simple argument served as a suspension of disbelief for early readers of the golden age of superheroes. Likewise, the enthusiastic reaction of these readers to these comics seems to indicate a kind of immersion. So much so that the writers took the opportunity to give the character new superpowers: the Superman who just jumped, could soon fly, the hero who only lifted his weight a few times, then could hold a locomotive or cap a volcano. And new powers followed: super-blowing, x-ray vision. When Superman proved capable of transforming coal into diamond just by squeezing it between his hands, it became clear that readers did not show any critical distance from the work.

However, over time, readers got used to these likelihood strategies and the construction of characters needed to become more complex. Stan Lee, Jack Kirby and Steve Ditko brought a new kind of verisimilitude to the comics by showing fallible, human characters and even more elaborate explanations for the characters' powers, as in the case of mutants.

And other artists have created other ways to give verisimilitude to their comics and get readers' immersion in the stories again. This process finds its peak in hyperreal strategies. The concept of hyper-reality became known mainly thanks to texts on the subject by Umberto Eco and Jean Baudrillard.

In hyper-reality, the relationship between image and nature changes radically. Nature is replaced by a simulacrum. Unlike conventional signs, the simulacrum does not have a referent, it does not talk about something from the world outside the sign, being a pure model. According to Lemos (2000, p. 325) it is no longer a question of representing the world, but of simulating it, or even creating it.

These images, more interesting and vivid than real images, create a kind of real above the real. According to Umberto Eco (1984, p. 14), "the American imagination desires the true thing and to achieve it, it must realize the absolute false". An example of this is the New York City Museum, full of representations that recreate the real instead of representing it:

like the parchments sold at the end of the visit with the Manhattan purchase contract. The representation is careful, reproducing even the smell of old paper. Unfortunately the Manhattan purchase contract, written in pseudo-ancient characters, is in English, while the original was in Dutch (...) it is not a facsimile, but, if I may neologism - a ' fact-different '(ECO, 1984, p. 17).

In the words of Baudrillard (1991, p. 152), models cease to be a projection of the real, but become, themselves, an anticipation of the real. Hyper-reality would therefore be a model, a fiction, a human creation, which detaches itself from the real and becomes, itself, the reality more interesting and fascinating than the real. This context generates a crisis that shakes the division between reality and fiction:

From the moment that reality itself is no longer considered real, but a simulation, the way of perceiving the fictional also changes radically. At a time when reality itself is perceived as a *simulated reality*, fiction has the same status as this reality, simulation *status* (SCHABBACH, 2009, p. 21-22).

In the comics, one of the authors who most invested in hyper-real verisimilitude strategies was Alan Moore.

3 HYPER-REALITY IN ALAN MOORE'S COMICS

One of the first works of Allan Moore and, why not say, the comic books of the American cultural industry, to reveal the application of hyper-reality as a narrative strategy was *Watchmen*, a partnership with Dave Gibbons, in the period from 1986 to 1987, exactly one year of monthly publications. Subsequently, the success of the series would lead to reprint editions and translation into several languages, representing a moment of significant editorial success for DC Comics.

The issue of art and the narrative resources used were based on experiments that, in the world of comic artists, were previously restricted to intimate *underground* and copyright publications. During its publication, it evolved from the idea of a narrative arc for a *graphic novel*, due to the unequivocal qualities of its plot. Living with publications that represented very important biographies and reports, such as *Mauss* by Art Spiegelman, *Hadashi in Gen* by Keiji Nakazawa, as well as Frank Miller's totally fictional work on Batman *The Dark Knight Returns*, participated in a historical moment of approximation between the narratives of superheroes and the adult audience. Market success and international criticism, *Watchmen* won Eisner, Kirby, Hugo awards, and was represented on the list of the 100 best novels of the century. XX of Times Magazine.

At the end of each chapter, the artists introduced attachments that help tell the story. Newspaper articles, business reports, film reviews, articles on international politics, parts of a biography help to create a work that stands out for its immersion in the reality presented by the plot. One example of this likelihood technique came as an attachment to chapter 6, focused mainly on Walter Kovacs, the Rorschach.

The first part of the attachment is Kovacs' arrest form, describing his arrest. The card has pictures of the character taken right after the arrest, still with the marks of the fight. The arrest took place in the previous chapter and Chapter 6 is mainly dedicated to the character's interviews with the psychologist responsible for his case. There is a complement of information that contributes to the perception of the plot's reality. The reader knows that Rorschach has been arrested and, soon after, comes across the police report on his arrest.

Figure 1: Rorschach Psychiatric Record, realistic simulation.

Formulário 2-18

DEPARTAMENTO DE POLÍCIA DE NOVA YORK MANHATTAN

SOMENTE PARA USO INTERDEPARTAMENTAL

(Por favor digitar com clareza)

Nome KOVACS, Walter Joseph

Endereço SEM ENDEREÇO FIXO

Nasc. 21/3/49

Nome da Mãe KOVACS, Sylvia Joana Inde Gilce

Nome do Pai Desconhecido

DETALHES DA PRISÃO CÓPIAS:

Walter Joseph Kovacs, vulgo RORSCHACH, foi preso na noite de segunda-feira, 21 de outubro, quando um esquadrão da polícia, liderado pelos detetives FINE e BOURQUIN, cercou a casa de EDGAR WILLIAM JACOBI, vulgo EDGAR WILLIAM VACCOR, vulgo EDGAR WILLIAM BROWN, vulgo MOLOCH, após receber uma informação anônima. Kovacs, que estava no local naquele momento, feriu dois policiais com pequenas queimaduras, enquanto o policial SHAM deu entrada no hospital com pequenas queimaduras, enquanto o policial Greaves, alvejado à queima-roupa por um lança-arraço acionado por gás comprimido, fraturou o esterno e ainda está na lista de pacientes críticos do hospital no momento em que este relatório é redigido (22/10/51).

Quando vasculharam a casa, o corpo de Edgar Jacobo foi descoberto na cozinha com um tiro na cabeça. A arma do assassino foi encontrada a menos de sessenta centímetros de distância e, embora não houvesse impressões digitais nela, devemos nos lembrar que, estando Kovacs usando luvas quando foi preso, essa falta de provas não é algo extraordinário. Embora Kovacs tenha negado o assassinato de Jacobo, dada a sua história progressiva de violência contra outros criminosos e sua presença no local do crime no momento, poucas outras conclusões parecem possíveis. Curiosamente, Kovacs não nega as duas outras mortes que lhe foram atribuídas: a de GERALD ANTHONY GRICE, desempregado, no verão de 1939, e a de HARVEY CHARLES FORESTER, procurado por estupro, dois anos depois, no verão de 1937.

No momento de sua prisão, o conteúdo de seus bolsos era o seguinte: 1 lanterna de pilha; 5 cubos de açúcar de mascas 'Sweet Charlot' embulhados individualmente; 1 mapa de túneis subterrâneos e do metrô de Nova York datado de 1948, com alterações recentes desenhadas com esferográfica vermelha; uma rosa vermelha murcha; um dólar e quarenta e nove centavos em trocos variados; um lápis; um caderno de anotações, páginas preenchidas com o que poderia ser uma codificação elaborada ou garanhões excêntricos demais para serem inteligíveis; uma garrafa quebrada de colônia 'Nostalgia' para homens, possivelmente danificada durante o salto da janela do segundo andar da residência de Jacobo durante a prisão; resíduos de pimenta-do-reino em pó.

Source: (MOORE; GIBBONS, 2009).

Also, in the same annex is a psychological assessment of the character carried out by the Psychiatric Hospital of the State of New York, which goes into minute details about Kovacs' family history. The assessment includes an essay on parents written by Kovacs while at Lar Charlton. In the text the boy created a fantasy about his father being a government agent as a way to hide from himself the fact that he was abandoned by him. The annex also includes an account of a dream that clearly refers to the fact that the boy probably caught his mother in sexual intercourse with one of his clients. There is even a drawing by Kovacs regarding the dream. All these elements come together to give the reader an impression of reality, broken only by the fact that the character's “photo” was, in fact, a drawing.

In this sense, another annex becomes even more credible: the text on the comic book Tales of the black freighter. This is a game of intertextuality: the story of pirates is read by a secondary character, a boy in a newsstand and, from time to time, comes to the forefront, and is also read by the reader. The annex deals with the success of pirate stories, focusing specifically on the production of DC Comics, whose main magazine was precisely the Tales of the Black Freighter.

Figure 2 : Text on the comic book *Contos do Cargueiro Negro* - mixture of reality and fiction



Source: (MOORE; GIBBONS, 2009).

The text explains that the pirate magazines were the great success of EC Comics and that, in the wake of this success, DC Comics decided to launch its own publication in the segment. For this, he brought from EC one of his most established artists, Joe Orlando, joining him to a new screenwriter, Max Shea.

The text follows the trajectory of the most popular and most praised magazine of the publisher since its origin, going through the complicated relationship between Shea and Orlando, the departure of the title designer, replaced by the newcomer Walt Feinberg, summarizes most of the plots and summarizes the most famous story - precisely the one that the boy reads on the newsstand.

The likelihood work there is intricate and involves several elements. In fact, EC Comics was the most successful publisher of the 1950s and even launched a Pirate magazine, Piracy, although its most successful magazines were horror (the pirate magazine only lasted seven issues). The text includes a photo of Orlando on the door of EC Comics and a page from one of the analyzed stories.

Joe Orlando, in fact, was a famous contributor to EC Comics and, in fact, went to DC Comics in the late 1960s, being responsible not for pirate magazines, but for the publisher's

horror line. Contrary to what the text says, EC was harshly persecuted in the 1950s and was left only with the satirical MAD⁴⁶.

Aristotle had already anticipated this hyper-real technique when considering that poetry can make use of real characters, but it does so only for the purpose of verisimilitude:

In the tragedy, poets' resort to the names of characters that existed, for the reason that the possible inspires confidence. What has not happened, we do not immediately believe that it is possible; as for the past facts, we do not discuss their possibility, because if they had been impossible they would not have occurred (ARISTÓTELES, 2003, p. 44) .

Therefore, the mixture of reality and fiction creates in the reader the impression that he is reading about something that happened. After all, isn't there a picture of Joe Orlando, a real person? Isn't there a page from the magazine? All of this, combined with the detail of the text, creates an impression of hyper-reality.

Alan Moore used a similar feature in two works: 1963 and Promethea. 1963 emerged in the year 1993, when Alan Moore was invited by Jim Valentino to collaborate with the newly founded publisher *Image*. Moore read some of the publisher's comics and didn't like it. He concluded that a large part of the blame for the fact that comics had taken that path, of cynical and violent heroes, was his own, thanks to *Watchmen's* success, and he decided to give comics back its fun and innocent side.

1963 was a miniseries with magazines from an imaginary 1960s publisher - a pastiche and homage to Marvel comics from the 1960s, a period in which comic books like Stan Lee, Jack Kirby and Steve Ditko did most of their best work.

Each issue in the miniseries was a reference to one or more Marvel publications: *Mystery Incorporated* was the Fantastic Four. *The Fury* mixed Spider-Man and Daredevil. *Tales to Atomish* were honored in *Tale From Beyond* (with stories from *N-man*, a kind of Hulk) and *Johnny Beyond* (direct reference to Dr. Strange). *Tales of Suspense* gave rise to *Tales of Uncanny*, with USA (*Ultimate Special Agent*), a pastiche of Captain America and *Hypernaut*, a more elaborate species of Iron Man. *Horus - lord of Light* is Thor, the god of thunder. Finally, *Tomorrow Syndicate* is the 1963 version of the Avengers, uniting most of the previous characters in one comic book.

The magazine, once opened, appears to be hyper-real. Every detail is designed to simulate Marvel comics from the 1960s, although often with fine touches of humor and irony, as in the case of advertisements. Moore rescued the way comics were published in the 1960s:

⁴⁶ MAD was an American satirical humor magazine founded by businessman William Gaines, heir to EC Comics, and editor Harvey Kurtzman. It published regularly, from 1952 to 2018, having been marketed in 20 different countries, including the United States, with a target audience of young adults. In Brazil, it began its commercialization only in the 1970s, having remained commercially viable and resisting changes in publishing and editing, until its final publication, housing Brazilian artists and part of the local underground production during the period of military dictatorship and political opening. Note from the publisher.

thin covers, newsprint, and the reticulated coloring, typical of the 1960s. In addition, the publication's titles were drawn by hand, in a style reminiscent of typography extravagant period.

Figure 3: Series 1963, emulating 1960s Marvel Comics titles



Source: (MOORE et al., 1993).

The credits imitated the style used by Stan Lee in Marvel magazines, with a strong content of personal marketing and full of alliterations. So, for example, in *Fury* magazine, the credits are: "Silurian Script by Aflabe Al Moore; Primordial Pencils by Sturdy Steve Bissette; Ice-age inks by Dashin´Dave Gibbons".

In addition, there are fakes advertisements for monster posters (with the face of Stalin), against carnations even of a miniature nuclear submarine. Fake ads are mixed with real ads, like the one from the Moondog´s comic bookstore. The advertising text announces: "The mighty mystical Moondog predicts: In the future there will be stores that will sell only comic books!"

Another element of verisimilitude is the letter session, most of them totally *fake*, but some real people decided to "join in the fun", including screenwriter Neil Gaiman, who in his letter, simulating a boy who is a fan of the publisher, points out mistakes in a story by *Johnny Beyond* showing the Queen of England living in *Big Ben* and British police using firearms.

All these resources are used to create a hyper-real work to the point where an unsuspecting reader, when buying one of these comics, may think that it is a de facto publication from the 1960s.

Another work by Alan Moore that mixes reality and fiction is *Promethea*, with drawings by JH Williams III and Mick Gray and published on the ABC (*America's Best Comics*) label by *WildStorm* between 1999 and 2005 (a total of 32 editions).

The story begins in Alexandria, in 411 AD, when a group of Christian fanatics decides to kill a magician, the father of the girl who would become the original *Promethea*. The story takes place shortly after the death of the philosopher Hypatia by equally fanatical hordes. Knowing that he will die, the magician sends his daughter into the desert. After a long walk, she finds a figure that mixes two gods, a Greek, *Hermes*, and an Egyptian, *Toth*. They offer the girl the chance to survive in Immatéria, where she will live like a story.

Figure 4: Ad simulation to acclimate the hyper-reality of the 1963 Series



Source: (MOORE et al., 1993).

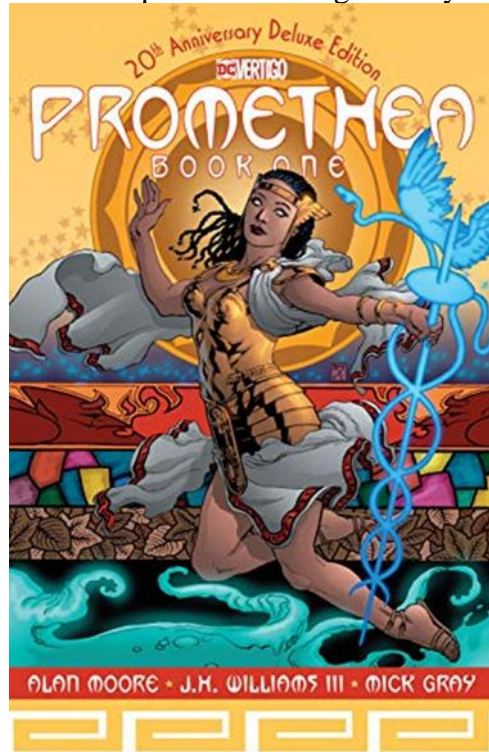
After this introduction, the story jumps to the year 1999, in an alternative reality where flying cars exist, New York is governed by a mayor with multiple personalities and the Gorilla Chorão comic is a sales success.

Sophie Bangs is a young student doing research on *Promethea* and seeks out Barbara Shelley, the wife of a cartoonist responsible for *Promethea's* last fictional incarnation, a 1970s comic book, but she refuses to receive it.

The young woman is attacked by a kind of dark demon, a *Smee* and is saved by Barbara Shelley personified as *Promethea*. But this one is hurt and now it is up to Sophie to save them by becoming the new *Promethea*.

The heroine is introduced by Moore in an introduction to the volume, in which he argues that he only rescued an old character.

Figure 5: The transformation of promethea is signaled by the Caduceus of Mercury



Source: (MOORE; WILLIAMS III, 2008).

According to Moore's text, the character's first appearance would have been in Charlton Sennett's poem *A Romance of the Fairies*, in which *Promethea*. The book, a poorly disguised copy of Shakespeare's *Midsummer Night's Dreams*, becomes something new after the appearance of *Promethea*, which begins to monopolize both the poem and the poet's imagination.

What begins as an idyll with Titania and her fairy entourage wandering around a rural corner of the natural world quickly deflects into a long narrative that details an intense and (for the time) passionate romance between the nymph *Promethea* and “a young mortal shepherd, with eyes like children of the moon” (MOORE; WILLIAMS III, 2008, P. 4).

According to Moore, Sennett was left by his wife when she discovered that he had seduced and impregnated a naive maid, who ended up dying in childbirth “consequently resulting in the suspicion that Sennett killed his wife and child, although nothing concrete could ever have been done. proven” (MOORE; WILLIAMS III, 2008, P. 4).

This version is different from the one shown in the comic (in the comic book, the maid incorporates *Promethea* and dies when giving birth to an idea). This apparent discrepancy between what is shown in the introduction and what actually appears in the comics increases



the likelihood, as the reader understands that Moore took a poetic freedom in the face of the true story.

Moore uses a curious feature in stating that until the early twentieth century Sennett's work was unknown, which made the character's next appearance, now in the comics, intriguing to historians. The reasoning is: if historians were intrigued, it is because the story is true. In this way, Moore introduces yet another verisimilar element in his story.

The character's next incarnation (the one that would have puzzled historians) is *Little Margie* in Margaret Case's mysterious enchanted land. Like Winsor McCay's *Little Nemo* series, which lived its stories in the world of dreams, *Little Margie* ventures into the world of imagination, among fairies, centaurs, ancient gods, and folk characters:

Sequences including Margie trapped inside a gigantic sewing bag with monstrous cotton rolls and measuring tapes demonstrate Margaret Case's witty ability to conjure dreamlike atmospheres by playing with the size and scale of things, which has turned her strip into a little legend in branch, still being studied by aficionados today. (MOORE; WILLIAMS III, 2008, P. 4).

Later, Margaret Case introduced *Promethea* into the story, according to Moore, without knowing the character's incarnation in Sennett's poem. In the first sequences, the fairy explains that she already had and lost a daughter, which explains her maternal instinct (and makes direct reference to Sennett's poem, tying the two sequences).

The character's next incarnation would be on the pages of pulp fiction *Fabulous Stories*. The character was now a Conan-style fantasy heroine written by several anonymous authors.

In his opening text Moore states that the literary weakness of this incarnation of *Promethea* made the work of artist Grace Brannagh stand out, responsible for about 50 covers of editions of *Fabulous Stories* and for all 15 in which the heroine appeared, becoming his characterization of *Promethea* and *Hy Brasil* immortalized in the minds of the fans.

In 1938 the publisher that published the magazine was bought by a group called *Apex Magazine*, specializing in comics. Reformulated as a comic book hero, the character began to live adventures in America at the time, fighting bandits, spies and the Nazi threat, having an FBI agent as her boyfriend ("Dick Dangerfield, at your service, princess!"). This new version was written and designed by professor of classical literature William Woolcott.

The character would again experience success in the 1970s, with a script by the young and radical screenwriter Steve Shelley, who reformulates the character, bringing back the dark skin. The move was a tribute to his Hispanic wife Barbara. This new incarnation featured several designers, including one, according to Moore, "memorable" participation by P. Craig Russel in the early 1980s.



This introduction by Promethea shows how Moore uses his knowledge of comics to build the verisimilitude of the story by mixing reality and fiction. Although the character is a creation uses (and therefore, a recent fiction), many of the facts presented in this text are real.

The *pulp fiction* fact made huge success in the 1920s and 1930. At the end of that decade, however, they lost popularity for comics in the so - called Golden Age of superheroes. Indeed, in the 1970s a generation of radical screenwriters, in tune with the hippie movement, revolutionized comics. P. Craig Russel is a real artist, famous for his fantasy ability. Thus, Moore brings together real and imaginary facts, real people, and fictional characters to build the verisimilitude of the story.

FINAL CONSIDERATIONS

Although verisimilitude is as old as the first attempts of human beings to create fiction, it has evolved over time, always seeking to provoke greater immersion in the receiver. The culmination of this process is what we call here hyper-real likelihood, a strategy so elaborate that it can lead the reader to believe that he is facing something that happened.

Among the various elements of this process are the detail of the descriptions, the use of characters, facts and real works mixed with characters, facts and fictitious works, the use of fictional documents created similar to official documents, among others. Even alleged polemics involving the work can be elements of hyper-real verisimilitude - if researchers argue about the subject, it is because it is real.

Although the article focused on Alan Moore's work, he is not the only one to use these elements to create immersion in his works. Screenwriter Paul Jenkins used the feature on the character Sentilena, implying that the hero had been one of Marvel's first. Gian Danton did something similar with Francisco Iwerten and Captain Jackdaw.

The hyper-real verisimilitude is, therefore, a trend in the production of comics because it allows the reader to “embark” on the story to the point of often confusing reality with fiction.

REFERENCES

ARISTÓTELES. **Arte poética**. São Paulo: Martin Claret, 2003.

ATAÍDE, Vicente de Paula. **A narrativa de ficção**. São Paulo: McGraw-Hill, 1973.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d'água, 1991.

CASTELLS, Manuel. **Sociedade da informação**. São Paulo: Paz e terra, 2000.

COLEÇÃO DC 75 ANOS: A Era de ouro. São Paulo: Panini, 2010.

DANTON, Gian. **Como escrever quadrinhos**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2015.

DANTON, Gian. Ficção hiper-real. **Digestivo Cultural**. Disponível em: http://www.digestivocultural.com/colunistas/coluna.asp?codigo=4114&titulo=Ficcao_hiper-real. Acesso em: 05 ago. 2015.

ECO, Umberto. **Viagem na irrealidade cotidiana**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

FERNANDES, Maurício. Os Quatro Pontos Cardinais do Roteiro. Sobre roteiros e roteiristas. Disponível em: http://sobreroteiroseroteiristas.blogspot.com.br/2012/05/os-quatro-pontos-cardinais-do-roteiro_14.html. Acesso em: 20 dez. 2017

GRAU, Oliver. **Arte virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo, Unesp, 2007.

LEMOS, André. Arte eletrônica e cibercultura. In: MARTINS, Francisco Menezes; SILVA, Juremir Machado da Silva. **Para navegar no século XXI**. Porto Alegre: Sulina, 2000, p. 225-243.

LIMA, Rafael Sanzio Borges. WATCHMEN: Ficção e Contexto Sociocultural. **Revista Eletrônica Temática**, Ano V, n. 09 – setembro/2009. Disponível em: http://www.insite.pro.br/2009/setembro/watchmen_quadrinhos_sanzio.pdf. Acesso em: 17 nov. 2016.

MOORE, Alan et al. **1963**. Anaheim: Image, 1993. (6 volumes)

MOORE, Alan; GIBBONS, Dave. **Watchmen**. São Paulo: Panini, 2009.

MOORE, Alan; WILLIAMS III, J.H. **Promethea: livro 1**. Rio de Janeiro: Pixel, 2008.

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de. Hiper-realidade e simulacro nos quadrinhos do Capitão Gralha. Tese apresentada ao programa de pós-graduação em Arte e Cultura Visual da FAV-UFG. Disponível em: https://culturavisual.fav.ufg.br/up/459/o/Tese_-_Ivan_Carlo_Andrade_de_Oliveira_-_2017.pdf. Acesso em: 03 jul. 2018.

POLYDORO, Felipe da Silva. Hiper-realidade versus sedução: o paradoxo do Big Brother Brasil. **Intexto**, Porto Alegre, v. n. 24, p. 223-237. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/19826>. Acesso em: 13 out. 2015.

ROBINSON, David. **O gabinete do Dr. Caligari**. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

SCHABBACH, Leonardo. **Ficção e mídia na pós-modernidade: a busca por um processo reflexivo**. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Disponível em: http://www.pos.eco.ufrj.br/publicacoes/mestrado/dissertacoes_2011.html. Acesso em: 13 jun. 2014.

WALTY, Ivete Lara Camargos. **O que é ficção**. São Paulo: Brasiliense, 1986.