

Marco Antonio Francelino de Oliveira

**DEPOIS DA ÚLTIMA PÁGINA:
INTERTEXTUALIDADE ENTRE HQS E LITERATURA NA
*GRAPHIC NOVEL A LIGA EXTRAORDINÁRIA***

Florianópolis
2013

Marco Antonio Francelino de Oliveira

**DEPOIS DA ÚLTIMA PÁGINA:
INTERTEXTUALIDADE ENTRE HQS E LITERATURA NA
*GRAPHIC NOVEL A LIGA EXTRAORDINÁRIA***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Literatura da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Literatura.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Rosana Cássia Kamita.

Florianópolis
2013

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Oliveira, Marco Antonio Francelino de

Depois da última página : intertextualidade entre HQs e literatura na graphic novel A Liga Extraordinária / Marco Antonio Francelino de Oliveira ; orientadora, Rosana Cássia Kamita - Florianópolis, SC, 2013.
187 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão. Programa de Pós-Graduação em Literatura.

Inclui referências

1. Literatura. 2. Intertextualidade. 3. Dialogismo. 4. HQ. I. Kamita, Rosana Cássia. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Literatura. III. Título.

“Depois da última página: intertextualidade entre HQs e Literatura na graphic novel A Liga Extraordinária”

MARCO ANTÔNIO FRANCELINO DE OLIVEIRA

Esta dissertação foi julgada adequada para a obtenção do título

MESTRE EM LITERATURA

Área de concentração em Literaturas e aprovada na sua forma final pelo Curso de Pós-Graduação em Literatura da Universidade Federal de Santa Catarina.



Prof.^a Dra. Rosana Kamita
ORIENTADORA



Prof.^a Dra. Susana Célia Leandro Scramim
COORDENADORA DO CURSO

BANCA EXAMINADORA:



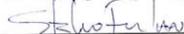
Prof.^a Dra. Rosana Kamita (UFSC)
ORIENTADORA E PRESIDENTE



Prof. Dr. Mário César Coelho (UFSC)



Prof.^a Dra. Regina Dalcastagné (UnB)



Prof. Dr. Stélio Furlan (UFSC)

*A Felipe Buffara,
in memoriam, amigo do
meu pai, que durante
toda a minha infância e
adolescência me deu os
melhores presentes que
eu poderia ganhar: HQs
e livros.*

AGRADECIMENTOS

Cursar o mestrado foi uma constante enquanto várias coisas aconteciam na minha vida pessoal e profissional, com mudança de cidade, rotina, fontes de preocupação e de satisfação, a descoberta de novos amigos. Encerrar esta etapa é a conclusão de um grande movimento que me obriguei a fazer para frente e para cima, depois de alguns anos de imobilidade, com a atenção desviada para outros assuntos. O próximo movimento está para ser feito.

A outra constante nesse período foi o Jeison Freitas, a quem agradeço pelo apoio incondicional e pela paciência extraordinários durante esse longo caminho, por ouvir os meus resmungos, por me estimular a não desanimar e por me lembrar nas horas certas que eu precisava descansar e continuar só no dia seguinte. Agradeço também pelas idas e vindas à Biblioteca da UFSC quando eu não podia, pela digitalização das figuras e por toda ajuda que ainda será dada.

A minha mãe, que aprendeu que dessa vez não tem festa de formatura.

À professora Rosana Kamita, que acreditou nesse aventureiro egresso de outras áreas e que, com sua atenção, generosidade e conhecimento, sempre me fazia sentir melhor e mais confiante ao término de nossas reuniões.

A Luciana Cardoso de Aguiar, incentivadora de primeira hora.

A Fernando Leocino da Silva, por me abrigar sob seu teto algumas vezes, e pela amizade de mais de uma década.

Aos amigos do MPF, especialmente a Carina Catiana Foppa, pelas dicas e opiniões ponderadas de quem está no mesmo barco.



RESUMO

O presente trabalho propõe uma análise do primeiro volume da *graphic novel* *A Liga Extraordinária* (1999), dos britânicos Alan Moore e Kevin O'Neill, que narra uma história protagonizada por uma equipe de heróis composta de personagens literários do século XIX. O estudo, tomando por base teórica as conceituações de dialogismo e intertextualidade, respectivamente de Mikhail Bakhtin e Julia Kristeva, e as categorias analíticas afins de Gérard Genette, analisa como os autores elaboraram um universo ficcional denso e complexo, onde as relações intertextuais não são apenas um recurso recorrentemente utilizado, mas o próprio *leitmotiv* da obra, impregnando-a em todos os níveis. Desde a opção pela linguagem verbo-visual das HQs e pelo tradicional gênero de super-heróis, analisa-se como os autores selecionam obras literárias de fins do século XIX e início do século XX dentre romances de aventura, horror e ficção científica populares e, a partir daí, como reelaboram os personagens e elementos selecionados para integrá-los de maneira coerente na trama. Constata-se que os principais personagens utilizados não estão meramente justapostos, mas reelaborados hipertextualmente, cada um deles se constituindo não apenas em citações de outros textos, mas em relação intertextual com as obras de origem, promovendo permanências e rupturas mediadas por outras relações intertextuais com as HQs de super-heróis e com papéis sociais específicos que os autores criticam.

Palavras-chave: Alan Moore. Dialogismo. HQ. Intertextualidade. Kevin O'Neill.

ABSTRACT

The current work proposes a deeper analysis of the first volume of *The League of Extraordinary Gentlemen graphic novel* (1999), a comic book series written by the British Alan Moore and illustrated by Kevin O’Neill, which narrates a story led by a heroes’ team composed by literary characters from the 19th century. Based on the literary concepts of dialogism and intertextuality presented by Mikhail Bakhtin and Julia Kristeva respectively and Gérard Genette’s similar analytical categories, this study analyses how the authors elaborated a dense and complex fictional universe where intertextual relations are not just a resource recurrently employed, but the proper *leitmotiv* of the literary work, impregnating it in all levels. Since the option elected for the comic books visual-verbal language and for the traditional superheroes genre, it has been analysed how the authors selected literary books from the end of the 19th century and the beginning of the 20th century amongst popular adventure, horror, and science-fiction novels and, following that, how they redesigned selected characters and elements in order to integrate them in a coherent plot novel. It is found that the main characters explored are not merely juxtaposed except that they were hipertextually redesigned, each one being constituted not only by other texts quotes but also in intertextual relation with the original literary works, promoting permanencies and ruptures settled by other intertextual relations with the superheroes comic books, and with specific social roles the authors criticize.

Keywords: Alan Moore. Dialogism. Comic books. Intertextuality. Kevin O’Neill.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Guerra aérea entre Moriarty e o Doutor Diabólico	22
Figura 2 – Allan socorre Mina no apartamento de Jekyll.....	67
Figura 3 – Relato de Mina para Bond	69
Figura 4 – Recordatório.....	70
Figura 5 – Dupin conduz os companheiros pelas ruas de Paris.....	91
Figura 6 – Dupin fala sobre os assassinatos de prostitutas.....	92
Figura 7 – Srta. Coote observa a captura de Griffin.....	95
Figura 8 – Dupin se despede de Mina	96
Figura 9 – A inconclusa Ponte do Canal	105
Figura 10 – O Nautilus emerge nas docas de Londres	108
Figura 11 – Paris entre duas classes sociais	110
Figura 12 – Bond conversa com Mina	120
Figura 13 – Mina conduz a reunião da equipe	121
Figura 14 – Tentativa de estupro de Mina.....	123
Figura 15 – Allan e Nemo discutem com Mina	124
Figura 16 – Allan e Mina conversam sobre pesadelos	125
Figura 17 – Mina derruba Griffin.....	126
Figura 18 – Allan no antro de ópio.....	131
Figura 19 – Mina tenta despertar Allan.....	132
Figura 20 – Mina e Nemo conversam sobre heróis e aventuras	134
Figura 21 – Nemo se apresenta a Allan.....	143
Figura 22 – A deusa Kali.....	145
Figura 23 – Chacina na aeronave de Moriarty	147
Figura 24 – Nemo e Allan refletem sobre seus papéis	148
Figura 25 – Hyde/Jekyll perde sua orelha	156
Figura 26 – Mina força a transformação de Jekyll	158
Figura 27 – Hyde limpa o sangue das mãos	159
Figura 28 – Hyde massacra orientais	160
Figura 29 – O homem invisível estupra Polly.....	168
Figura 30 – Hyde “vê” o homem invisível.....	171
Figura 31 – Griffin fala o que pensa da humanidade	172
Figura 32 – Griffin se prepara para ficar visível	173
Figura 33 – Detalhe de Hawley Griffin.....	174
Figura 34 – A equipe se horroriza com a atitude de Griffin.....	175

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	21
2 “NOSSO PERIÓDICO ILUSTRADO”	27
2.1 Dialogismo, texto, intertextualidade.....	28
2.2 <i>A Liga Extraordinária</i>	39
2.3 Agradável leitura pictórica	48
2.3.1 HQs e super-heróis	48
2.3.2 <i>Graphic novel</i>	54
2.3.3 Alan Moore e Kevin O’Neill	59
2.3.4 <i>A Liga Extraordinária</i> e a linguagem autônoma das HQs. 64	
3 “EU LEIO MUITO”	73
3.1 Intertextualidade entre linguagens: HQs e literatura	74
3.2 As leituras de Alan e Kevin.....	81
3.2.1 As ligas ordinárias	82
3.2.2 A literatura popular.....	86
3.2.3 Os textos marginais	93
3.3 Ficção científica, <i>steampunk</i> e os hipotextos fundamentais de <i>A Liga Extraordinária</i>	97
4 “É DIFÍCIL SIMPLEMENTE PARAR”	115
4.1 “Muito além do tecido social”	116
4.2 “Nada sobrou do que o senhor já foi um dia?”	127
4.3 “O lado vencedor escreve os livros de História”	136
4.4 “Você se considera um homem?”	150
4.5 “Meus desejos são mais... transparentes que as necessidades de outros homens”	162
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	177
REFERÊNCIAS	181

1 INTRODUÇÃO

Sob o céu noturno, um artefato estranho e gigantesco, semelhante a um dirigível, paira sobre o *East End* londrino, como que sustentado por uma coluna de luz verde que parte de seu interior e o mantém flutuando a grandes alturas. Ele despeja bolas de fogo sobre as casas, ruas e seus habitantes, iniciando o que pode ser um incêndio de incalculável proporção. Mas dos telhados das casas parte a resistência: centenas, talvez milhares de orientais que habitam aquelas paragens da capital britânica, lançam-se ao céu em máquinas voadoras individuais, construídas de aço leve, bambus e seda, todos munidos de artilharia pesada. Assim, os orientais, comandados por uma mão oculta e incrivelmente diligente, empreendem uma terrível guerra no ar, contra o maligno artefato provedor de destruição, também operado por uma mente perversa, que pensava reinar sozinha sobre uma Londres indefesa e, quem sabe a partir daí, sobre o mundo todo. No meio da encarniçada batalha, um balão a gás desvia dos disparos de cada lado combatente e, com a precisão, eficiência e conhecimento privilegiado acerca dos opositores, ameaças ao Império Britânico, seus extraordinários tripulantes tentam alcançar a aeronave e pôr um fim a tal guerra aérea, coisa jamais vista no mundo.

A cena lembra uma passagem de *A guerra no ar* (1908), de H. G. Wells, onde o perigo asiático ataca Londres vindo dos céus, em frota de incontáveis aerostatos. A aeronave flutuante consegue tal proeza inédita graças ao elemento antigravitacional cavorita, obtido pelo perverso Professor James Moriarty, o conhecido arqui-inimigo do grande detetive Sherlock Holmes. Os orientais que se levantam contra ela são comandados por um chinês insidioso, cujo nome muitos temem pronunciar, mas que se sabe ser o maligno Dr. Fu Manchu. O balão é o *Vitória*, usado décadas antes para atravessar a África por um certo Samuel Ferguson. É operado pelo cientista e pirata Capitão Nemo, que outrora só dominava o meio aquático, acompanhado do grande explorador avançado em anos Allan Quatermain, do pouco confiável e invisível Hawley Griffin, do monstruoso Edward Hyde e de uma mulher divorciada, decidida e de traumas recentes, srta. Murray.



Figura 1 – Guerra aérea entre Moriarty e o Doutor Diabólico
(MOORE; O'NEILL, 2010, p. 134-135)

Esta sequência de cenas inusitadas constitui o clímax da narrativa da *graphic novel* *A Liga Extraordinária*, com ideia e roteiros de Alan Moore (1953) e desenhos de Kevin O'Neill (1953). A obra é elaborada na linguagem específica das histórias em quadrinhos (HQs) que, embora com raízes que podem ser buscadas na Antiguidade, surgiram como expressão artística distinta no final do século XIX, desenvolvendo-se e complexificando-se ao longo do século XX. Por muito tempo comparada à literatura, as HQs ainda atualmente suscitam o debate sobre seu *status* literário ou de linguagem autônoma e se constituíram em campo de conhecimento específico, com um *corpus* teórico próprio construído quer no interior dos cursos acadêmicos quer por expoentes da área dedicados a formar novos profissionais em seu setor.

De outro norte, ainda que se trate de uma linguagem autônoma que alia a narração gráfica de histórias, segundo uma gramática específica, são evidentes os pontos de contato das HQs com a literatura, seja pelo uso – amplo mas não imprescindível – da linguagem verbal, seja quando se trata de adaptações de obras literárias, de referências a obras anteriores ou de operações mais complexas que podem conduzir a uma aproximação ainda mais sensível entre ambas. É precisamente o caso de *A Liga Extraordinária*, uma HQ integralmente elaborada,

roteirizada e desenhada tendo em vista obras literárias. Seu enredo, a representação gráfica dos cenários, os personagens principais, suas caracterizações e histórias pessoais, e mesmo os personagens acessórios ou pequenos detalhes na narrativa gráfica são pinçados da literatura de um determinado momento histórico ou cujo tempo do enunciado nele se situe, a transição do século XIX para o século XX.

Alan Moore e Kevin O'Neill promovem o diálogo entre textos ou, dito mais adequadamente, entre sua HQ e textos diversos, prática amplamente verificada na literatura e encontrada também na história das HQs. Este dialogismo, intertextualidade ou transtextualidade – terminologias elaboradas por autores diversos e que, guardadas as devidas particularidades, como se verá, referem-se a uma mesma ideia central – é quase que inevitavelmente presente, uma vez que os textos sempre se referem a outros que lhe precedem. Em *A Liga Extraordinária*, entretanto, a utilização deste recurso não é um simples ponto de partida para o desenvolvimento de uma narrativa particular, tampouco acessória ou pontual. A intertextualidade é, ao contrário, o próprio *leitmotiv* da narrativa: em princípio, tudo o que é representado graficamente – e nisso se incluem as imagens e as palavras, que na HQ não podem ser dissociados – refere-se a algum texto literário individualizado e reconhecível ou a elementos que podem ser identificados a um gênero literário específico, a ficção científica.

A trama inicia com um burocrata ligado ao serviço secreto britânico, *Campion Bond* – personagem original da HQ, mas cujo sobrenome remete ao agente secreto James Bond de *Cassino Royale* (1953) e outros 11 romances e vários contos de Ian Fleming –, recepcionando a srta. Mina Murray, uma das protagonistas de *Drácula* (1897), de Bram Stoker. Ficando claro desde o início que as informações lhe são apenas parcialmente fornecidas, Mina é encarregada de reunir um grupo curioso de pessoas, num percurso entre o Cairo, Paris e o interior da Inglaterra, ao fim do qual estará formada uma Liga de Cavaleiros – e uma dama – Extraordinários, apta a servir aos interesses do Império Britânico.

Acompanhada desde o início pelo Capitão Nemo, de *Vinte mil léguas submarinas* (1869) e *A ilha misteriosa* (1874), de Júlio Verne, Mina Murray recruta, após superar obstáculos de diversas ordens: Allan Quatermain, de *As minas do rei Salomão* (1885) e uma série de outros livros de H. Rider Haggard; Henry Jekyll e seu *alter ego* Edward Hyde, de *O médico e o monstro* (1886), de Robert Louis Stevenson; e Hawley Griffin, de *O homem invisível* (1897), de H. G. Wells.

Cada um dos personagens principais é representado graficamente com características que em parte o aproximam e em parte o distinguem dos textos literários de onde foram retirados. Da mesma forma, as legendas e diálogos permitem reconhecer inúmeros pontos de aproximação e diferenciação das obras originais, com os personagens adquirindo comportamentos e nuances que por um lado servem como propósito às diversas peripécias da trama e, por outro, revelam um olhar crítico do roteirista Alan Moore, escritor da segunda metade do século XX, sobre questões político-sociais do final do século XIX que ainda refletem em seu próprio tempo ou questões de seu tempo transpostas alegoricamente para uma realidade fantástica.

A utilização de personagens literários não se restringe aos cinco protagonistas, não se esgota em ligeiras citações de obras ao acaso, o que também ocorre, tampouco é realizada de forma acriteriosa. Ao contrário, Moore e O'Neill criam um universo ficcional extremamente complexo em imagem e palavra. E fazem-no a tal ponto que o espaço geográfico e o tempo histórico do enunciado não procuram simular a Europa do final do século XIX, como se esperaria a princípio; ao contrário, trata-se de uma Europa coerente com a literatura de ficção científica ambientada no período e com as implicações que as descobertas científicas da ficção poderiam representar para o cenário e a geopolítica: portanto, trata-se de um universo inteiramente ficcional criado por Moore e O'Neill para acomodar elementos provenientes de obras literárias individualizadas.

Ao mesmo tempo, os autores ancoram a temática de sua HQ firmemente nos super-heróis, nas equipes de pessoas com superpoderes ou habilidades e treinamento especiais, formada para defender algo ou alguém de uma ameaça que forças humanas normais não conseguiriam. Esse algo a ser defendido, no caso, é o Império Britânico, e a HQ surge como uma crítica das próprias HQs de super-heróis, normalmente movidas por valores altruístas e voltadas à proteção dos inocentes e da paz no mundo.

A presente pesquisa procura identificar como *A Liga Extraordinária* vale-se profusamente da intertextualidade como premissa de toda a narrativa gráfica, promovendo o encontro dialógico de textos literários em uma linguagem diversa, a das HQs, ao mesmo tempo em que tece críticas à própria temática que utiliza e a comportamentos sociais históricos e contemporâneos representados por seus personagens.

O capítulo “Nosso Periódico Ilustrado” inicia com um diálogo entre os escritos de Mikhail Bakhtin, Julia Kristeva e Gérard Genette,

procurando delimitar os conceitos de dialogismo, intertextualidade e transtextualidade, que se comunicam mas que não guardam identidade entre si. Delimitar-se-ão os conceitos a serem utilizados, com ênfase na categoria da hipertextualidade de Genette, que se reconhecerá como um recurso permanente na HQ.

Na sequência, será apresentada a *graphic novel* *A Liga Extraordinária* em sua materialidade, destacando suas várias publicações em forma seriada ou em livros encadernados, bem como um resumo do enredo e de seus personagens.

A última seção do capítulo abordará a linguagem das HQs, com um breve histórico dessa esfera de comunicação, notadamente o gênero de super-heróis. Considerando que *A Liga Extraordinária* é costumeiramente identificada sob o rótulo *graphic novel*, a terminologia, de caráter controverso, será delineada na tentativa de identificar ou refutar sua especificidade. Serão ainda destacadas a posição e representatividade da obra de Moore e O'Neill no meio quadrinístico internacional, com a experiência profissional de ambos convergindo na criação da obra em estudo. Por fim, considerando que as HQs constituem uma linguagem autônoma, com uma gramática específica, a própria obra servirá como condutor e exemplo ao discorrer-se sobre elementos gráficos como os balões, legendas, recordatórios, entre outros.

O capítulo seguinte, “Eu Leio Muito”, retomando os conceitos de dialogismo e intertextualidade, procederá à articulação desses, originalmente pensados para a literatura, a linguagens diversas do texto verbal, como as HQs. Para tanto, promover-se-á um diálogo com Robert Stam, que utilizou o dialogismo eminentemente para suas análises acerca do cinema, e se enfatizará os pontos de aproximação e distinção das HQs com a literatura.

Em seguida, com amparo nos conceitos explorados até então, será averiguado o repertório intertextual utilizado por Moore e O'Neill, iniciando pelas relações intertextuais costumeiras nas HQs de super-heróis, e o quanto deste gênero é utilizado pelos autores. Depois, voltar-se-á para as obras literárias, com enfoque no gêneros utilizados, quais sejam a literatura de aventura, de horror e de detetives, de caráter mais popular, e a literatura erótica marginal e pouco conhecida na atualidade, recuperada pelos autores.

Na última seção desse capítulo, analisar-se-á mais detidamente a utilização intertextual da ficção científica e sua contribuição para a representação gráfica da paisagem em *A Liga Extraordinária*. Ao

mesmo tempo, serão apontadas as proximidades da obra com a vertente literária do *steampunk*.¹

O capítulo “É Difícil Simplesmente Parar” dedicar-se-á à utilização intertextual dos personagens literários em *A Liga Extraordinária*, com foco nos cinco personagens principais, mantendo sempre em consideração um diálogo em tripé: HQs de super-heróis, texto literário, crítica de aspectos históricos ou contemporâneos.

Cada uma das cinco seções do capítulo abordará um dos membros da Liga Extraordinária, numa análise que passará por dois momentos. Primeiramente, o personagem na sua obra original e sua caracterização conforme a papéis históricos e sociais da época em que surgiu. Em segundo lugar, a reinvenção do personagem na *graphic novel*, na sua relação com os estereótipos do gênero de super-heróis e como crítica dos autores a aspectos do mundo atual.

¹ Sobre *steampunk*, ver Capítulo 3.

2 “NOSSO PERIÓDICO ILUSTRADO”

Em *O nome da rosa* (1980), o semiólogo e romancista Umberto Eco narra a história da investigação de uma série de assassinatos, ambientada em um mosteiro medieval, habitado entre outros por um bibliotecário cego cujo nome lembra o do escritor argentino Jorge Luis Borges, pontuada de inúmeras discussões filosóficas, teológicas e referências históricas, e tendo como elemento fundamental o livro perdido sobre a Comédia, de Aristóteles. Numa sinopse muito sucinta, já se percebe um grande nível de complexidade na composição da obra.

Nas “Apostilas” ao seu romance, Eco comenta, dentre outras razões e métodos utilizados para compor a obra, o seguinte:

Comecei então a reler os cronistas medievais para adquirir seu ritmo e sua candura. Eles falariam por mim e eu ficaria livre de suspeitas; mas não de ecos da intertextualidade. Assim, redescobri o que os escritores sempre souberam (e que tantas vezes nos repetiram): os livros falam sempre de outros livros e cada história conta uma história já contada. Homero sabia disso, Ariosto sabia disso, para não falar em Rabelais ou Cervantes. Diante disso, minha história só podia começar com o manuscrito reencontrado, e aquela também não deixaria de ser uma citação (naturalmente). Assim, escrevi logo a introdução, pondo a minha narração em quarto nível de encaixe, entre outras três narrações: eu digo que Vallet dizia que Mabillon dissera que Adso disse... (2012, p. 563-564)

De fato, cada livro, ou seria melhor dizer cada história contada vale-se não apenas dos mecanismos da linguagem e da imaginação, mas de uma carga de informação cultural, maior ou menor dependendo daquele que conta, que remonta a histórias, pedaços de histórias, acontecimentos verídicos, costumes em voga ou há muito esquecidos, situações do cotidiano, posições políticas etc. A série, que parece ser infinita, remete tanto a outras formas de ficção quanto a fatos da vida humana real.

Eco dá uma pista dos conceitos a seguir explorados ao mencionar que, pesquisando melhor sobre os cronistas medievais para lhes seguir o

exemplo, tencionava fazê-los falar em seu lugar, mas que com isso sua obra ecoaria inevitavelmente a intertextualidade. Uma melhor compreensão deste e de outros conceitos correlatos é imprescindível a toda a análise ulterior das conexões entre textos, sejam eles da literatura convencional ou de HQs.

A *Liga Extraordinária* surge como um intenso exercício intertextual de Alan Moore e Kevin O'Neill, uma história contada na linguagem verbo-visual das HQs, vestida com a roupagem contemporânea das *graphic novels* e tributária direta das HQs de super-heróis e de ficção científica com as quais os autores construíram suas carreiras.

2.1 DIALOGISMO, TEXTO, INTERTEXTUALIDADE

O estudo das relações entre diferentes enunciados, discursos e textos, com as especificidades semânticas de que cada uma dessas palavras se fez acompanhar no meio acadêmico ao longo do século XX, remonta ao crítico literário, historiador da literatura e filósofo russo Mikhail Bakhtin (1895-1975).

Bakhtin foi autor de uma vasta obra, dividida em aproximadamente cinco períodos, como salienta Tzvetan Todorov em seu prefácio a *Estética da criação verbal*: fenomenológico, sociológico e marxista, linguístico, histórico-literário e um derradeiro período sintético em que contempla seus vários interesses (BAKHTIN, 1997, p. 14). Seus muitos conceitos – dialogismo, polifonia, romance polifônico – são desenvolvidos ao longo de vários escritos que se estendem por toda a sua carreira, oferecendo uma dificuldade de apreensão e entendimento que tem suscitado interpretações as mais diversas – dificuldade esta completada pelo fato de terem sido tardiamente descobertos fora da União Soviética, publicados de forma espaçada e fora de ordem cronológica, prejudicados por traduções de segunda mão e, no caso das obras mais antigas, suscitando dúvidas sobre sua autoria.²

De todo modo, apesar do caráter difuso com que elabora seus conceitos no transcurso de décadas e de diferentes trabalhos, há uma constante em Bakhtin: a convicção, como lembra Todorov, de que “o *inter-humano* é constitutivo do humano” (BAKHTIN, 1997, p. 13).

² Caso de *Marxismo e filosofia da linguagem* (1929), atribuído a V. N. Voloshínov. Mais tarde descobriu-se ser Bakhtin o autor ou coautor.

Para Bakhtin, a unidade real da comunicação verbal não é a língua, entendida como incapaz, por si só, de estabelecer uma relação dos sujeitos com a realidade (BAKHTIN, 1997, p. 351), mas o enunciado:

Todas as esferas da atividade humana, por mais variadas que sejam, estão sempre relacionadas com a utilização da língua. Não é de surpreender que o caráter e os modos dessa utilização sejam tão variados como as próprias esferas da atividade humana, (...). A utilização da língua efetua-se em forma de enunciados (orais e escritos), concretos e únicos, que emanam dos integrantes duma ou doutra esfera da atividade humana. O enunciado reflete as condições específicas e as finalidades de cada uma dessas esferas, (...) (BAKHTIN, 1997, p. 279).

Um enunciado pode ser uma simples réplica em um diálogo, uma carta, um tratado científico, um romance em vários tomos, pois suas fronteiras não são determinadas pela extensão e sim pela alternância dos sujeitos falantes. E o enunciado é constituído justamente pelo diálogo que se estabelece entre esses sujeitos:

Um enunciado concreto é um elo na cadeia da comunicação verbal de uma dada esfera. As fronteiras desse enunciado determinam-se pela alternância dos sujeitos falantes. Os enunciados não são indiferentes uns aos outros nem são auto-suficientes; conhecem-se uns aos outros, refletem-se mutuamente. São precisamente esses reflexos recíprocos que lhes determinam o caráter. O enunciado está repleto dos ecos e lembranças de outros enunciados, aos quais está vinculado no interior de uma esfera comum da comunicação verbal. O enunciado deve ser considerado acima de tudo como uma resposta a enunciados anteriores dentro de uma dada esfera (a palavra “resposta” é empregada aqui no sentido lato): refuta-os, confirma-os, completa-os, baseia-se neles, supõe-nos conhecidos e, de um modo ou de outro, conta com eles. Não se pode esquecer que o enunciado ocupa uma posição *definida* numa dada esfera da comunicação verbal relativa a um dado

problema, a uma dada questão, etc. Não podemos determinar nossa posição sem correlacioná-la com outras posições. É por esta razão que o enunciado é repleto de reações-respostas a outros enunciados numa dada esfera da comunicação verbal (BAKHTIN, 1997, p. 316).

Ou seja, cada enunciado traz em sua própria constituição, de maneiras diversas, reações-respostas a outros enunciados: pela incorporação mesma de outro enunciado, total ou parcialmente, tomando-lhes palavras e orações, e estabelecendo uma relação de concordância ou divergência, ironizando-os, refutando-os, admirando-os; pela paráfrase de outro enunciado, repensando-o, imbuindo-o de outro sentido ou aplicando-o a outra situação; pela menção ou alusão a outro enunciado que sirva de embasamento, complemento ou ilustração (BAKHTIN, 1997, p. 316).

O fato é que, como aponta Bakhtin, os enunciados são sempre constituídos dialogicamente, em relação a outros enunciados de outros sujeitos falantes, e só por meio dessas relações dialógicas é que é possível a linguagem. Se o enunciado é a unidade real de comunicação, o dialogismo é a forma real de funcionamento da linguagem, pois é princípio constitutivo daquele. Tem-se assim um primeiro conceito de dialogismo em Bakhtin, o de dialogismo constitutivo.

Dizer que o enunciado é dialogicamente constituído significa que os diferentes enunciados – ou as diferentes vozes – em relação dialógica sobre as quais ele se constitui estão sempre ali, ainda que não explicitadas, ainda que não demarcadas. Entretanto, elas podem sê-lo, podem ser exibidas no enunciado. Este é um segundo conceito de dialogismo em Bakhtin, chamado por ele de “concepção estreita do dialogismo” ou “formas externas, visíveis” do dialogismo e, por seus estudiosos, de dialogismo composicional (BAKHTIN, 1997, p. 350; FIORIN, 2008a, p. 173).

Bakhtin distingue duas maneiras básicas para tornar visíveis as vozes distintas em um enunciado: o discurso objetivado, pelo qual “o discurso do outro é abertamente citado e nitidamente separado” e “em que a alternância dos sujeitos falantes e de sua inter-relação dialógica repercute claramente”, aí incluídos o discurso direto, o discurso indireto, as aspas e a negação; e o discurso bivocal, em que não há demarcação nítida entre as vozes, que se encontram misturadas mas ainda assim são perceptíveis, aí incluídos o discurso indireto livre, a paródia, a

estilização, a polêmica velada ou clara (BAKHTIN, 1997, p. 318; 337-338; FIORIN, 2008a, p. 174).

Bakhtin frisa constantemente que o enunciado é um elo na cadeia da comunicação verbal. Sendo constituído sempre pelas relações dialógicas entre outros enunciados que lhe antecedem ou que lhe são contemporâneos, pelas diversas esferas em que eles surgem – social, cultural, política – um dado enunciado situa-se numa complexa sequência de encadeamentos de relações dialógicas, de início indeterminado:

O objeto do discurso de um locutor, seja ele qual for, não é objeto do discurso pela primeira vez neste enunciado, e este locutor não é o primeiro a falar dele. O objeto, por assim dizer, já foi falado, controvertido, esclarecido e julgado de diversas maneiras, é o lugar onde se cruzam, se encontram e se separam diferentes pontos de vista, visões do mundo, tendências. (...) todo enunciado, além do objeto de seu teor, sempre responde (no sentido lato da palavra), de uma forma ou de outra, a enunciados do outro anteriores. O locutor não é um Adão, e por isso o objeto de seu discurso se torna, inevitavelmente, o ponto onde se encontram as opiniões de interlocutores imediatos (numa conversa ou numa discussão acerca de qualquer acontecimento da vida cotidiana) ou então as visões do mundo, as tendências, as teorias, etc. (na esfera da comunicação cultural). A visão do mundo, a tendência, o ponto de vista, a opinião têm sempre sua expressão verbal. É isso que constitui o discurso do outro (de uma forma pessoal ou impessoal), e esse discurso não pode deixar de repercutir no enunciado. O enunciado está voltado não só para o seu objeto, mas também para o discurso do outro acerca desse objeto. A mais leve alusão ao enunciado do outro confere à fala um aspecto dialógico que nenhum tema constituído puramente pelo objeto poderia conferir-lhe. A relação com a palavra do outro difere radicalmente por princípio da relação com o objeto, mas sempre acompanha esta última. Repetimos, o enunciado é um elo na cadeia da comunicação verbal e não pode ser separado dos elos anteriores que o determinam, por fora e por

dentro, e provocam nele reações-respostas imediatas e uma ressonância dialógica (BAKHTIN, 1997, p. 319-320).

Como corolário, naturalmente o enunciado está ligado também aos enunciados “que lhe sucedem na cadeia da comunicação verbal”, pois “elabora-se em função da eventual reação-resposta”. O locutor espera do eventual destinatário uma compreensão responsiva ativa e os enunciados futuros que a ele responderem o incorporarão constitutivamente, estabelecendo entre ele e outros novas relações dialógicas que prolongarão a cadeia da comunicação verbal (BAKHTIN, 1997, p. 320).

Bakhtin não confunde o enunciado, “concebido como um todo de sentido”, de natureza dialógica, (BAKHTIN, 1997, p. 351-352) com o texto, que é a manifestação do enunciado, “uma realidade imediata, dotada de uma materialidade, que advém do fato de ser um ‘conjunto de signos’” (FIORIN, 2008a, p. 180).

José Luiz Fiorin acrescenta que “o enunciado não é manifestado apenas verbalmente”, portanto, “para Bakhtin, o texto não é exclusivamente verbal, pois é qualquer conjunto coerente de signos, seja qual for sua forma de expressão (pictórica, gestual, etc.)” (2008b, p. 52). Essa constatação permite, desde já, a ampliação do conceito de texto para distintas materialidades além do texto exclusivamente verbal, sobre as quais se discorrerá mais detidamente adiante, de especial interesse para a presente análise de uma HQ.

Sendo o texto a manifestação do enunciado, o qual se constitui por meio de relações dialógicas com outros enunciados, pode-se buscar relações dialógicas entre os textos e dentro dos textos, o que é abordado por Bakhtin em *O problema do texto*. Fiorin aponta que, dependendo da tradução, seria a única ocorrência, em toda a obra bakhtiniana, das seguintes expressões, que tiveram profunda ressonância posteriormente no meio acadêmico: “As relações dialógicas intertextuais e intratextuais. Seu caráter específico (extralingüístico). Diálogo e dialética.” (FIORIN, 2008a, p. 162; BAKHTIN, 1997, p. 331).

As relações dialógicas dentro dos textos ou intratextuais ocorrem quando as diferentes vozes se acham no interior de um mesmo texto, independentemente da forma composicional escolhida para visibilizá-las – discurso demarcado ou não demarcado, em suas diversas possibilidades.

As relações dialógicas entre os textos ou intertextuais, por sua vez, ocorrem quando um texto se relaciona com outro texto, isto é, com

outra materialidade linguística. Todo texto, sendo manifestação de um enunciado, é constituído dialogicamente e impregnado de relações interdiscursivas. Somente quando incorpora – e isso pode ser feito de inúmeras maneiras – outro texto, é que se dá, além da relação interdiscursiva, a relação intertextual. Daí falar-se em intertextualidade.

Tendo como base ainda *O problema do texto*, Fiorin alarga o conceito de intertextualidade para abranger também a relação de um texto não com outro específico, mas com estilos de autores, movimentos literários, grupos sociais, quando estes são estilizados ou parodiados. Isso é possível porque os estilos, ainda que sejam representados por um conjunto de textos, são da ordem da materialidade linguística, não deixam de ser textos (2008a, p. 184).

Sem perder de vista que Bakhtin nunca utilizou o termo intertextualidade, é possível extraí-la de sua obra, na análise cuidadosa de seus escritos e na aceção bastante restrita apontada acima, isto é, de um tipo de relação dialógica percebida entre materialidades linguísticas – entre textos ou entre texto e estilo – e somente nesses casos. Opta-se desde já por chamá-los ao longo deste estudo de textos canônicos, para diferenciá-lo dos usos diversos e ampliados que ganhou posteriormente.

Os conceitos bakhtinianos sumariamente expostos acima – enunciado, dialogismo constitutivo, dialogismo composicional, enunciado como elo na cadeia da comunicação verbal, texto, relações intratextuais e intertextuais – foram interpretados por diversos estudiosos, submetidos a novas nomenclaturas, ampliações ou restrições de sentido, parcialmente intercambiáveis desde que se mantenha o cuidado com o rigor conceitual.

A semioticista búlgara Julia Kristeva (1941) foi uma das difusoras do pensamento bakhtiniano no Ocidente, dando uma interpretação particular às teorias do autor russo. Kristeva identifica o enunciado ou discurso de Bakhtin a texto, dando a este último termo um sentido, portanto, ampliado: trata-se tanto do texto escrito no sentido corrente – e no sentido bakhtiniano – quanto o texto histórico, o texto social, o texto cultural.

Da mesma maneira que em Bakhtin cada enunciado remete a outros que o antecederam, Kristeva afirma que “todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto” (1974, p. 72). Portanto, as relações dialógicas constitutivas dos enunciados, a interdiscursividade instalada permanentemente entre os enunciados, no dizer do Bakhtin, são chamadas por Kristeva de relações intertextuais. Daí o termo intertextualidade, por ela difundido.

A intertextualidade em Kristeva compreende as relações entre um texto com outros que lhe antecedem ou que lhe são contemporâneos, sejam eles o texto social, cultural, político. Cada texto situa-se assim numa sequência de encadeamentos de textos. “Intertexto, por sua vez, é o texto específico (ou o *corpus* de textos específicos) com que um determinado texto mantém o intercâmbio semiótico que caracteriza a intertextualidade.” (ALÓS, 2006, p. 14).

Não é demais frisar que o termo intertextualidade de Kristeva decorre da definição de texto adotada por essa autora, onde texto aproxima-se do enunciado de Bakhtin. Em resumo, a intertextualidade de Kristeva aproxima-se do dialogismo entre enunciados, noção mais ampla de Bakhtin, mas é mais abrangente que e abarca a relação dialógica intertextual bakhtiniana, restrita ao texto escrito.

Evidentemente, dentro da definição ampla de texto preconizada por Kristeva, pode ser identificado o texto literário, no sentido mais próximo do texto em Bakhtin, isto é, da materialização linguística. Kristeva, pensando no texto literário, identifica três formas de constituição da *palavra* do autor do texto: a palavra direta, denotativa, do autor, do narrador autoritário, que fornece a compreensão objetiva do enunciado; a palavra objetual, discurso direto das personagens, distanciada do autor mas ainda submetida a ele, que manipula a fala do outro de modo a ilustrar o seu próprio discurso; a palavra ambivalente, em que o autor se utiliza da palavra de outro para nela inserir um sentido novo, ao mesmo tempo em que conserva o sentido anterior, ganhando assim duas significações.

Assim,

a palavra poética se lê duplamente, pois ela está inserida, ao mesmo tempo: a) em um eixo horizontal (sintagmático), cujos pólos são o emissor e o receptor do texto, transformados em significantes e incorporados à escritura e b) em um eixo vertical (paradigmático), ao longo do qual se organiza uma espécie de “memória” de todos os outros textos anteriores ou contemporâneos do texto em questão: (...) (ALÓS, 2006, p. 15-16).

O crítico literário francês Gérard Genette (1930), associado ao movimento estruturalista e um dos criadores da narratologia, trata do tema numa perspectiva mais restrita, centrando-se nas interações

semióticas entre textos literários propriamente ditos. Com diferente abordagem, liga-se tanto a Bakhtin quanto a Kristeva.

Em *Palimpsestes: la littérature au second degré*, Genette não trata de questões mais profundas presentes na obra bakhtiniana, como o enunciado como unidade real da comunicação verbal e o caráter dialógico de sua constituição; não trata também das formas de dialogismo composicional, aquelas visibilizadas no texto, que demarcam as diferentes vozes intratextualmente – as formas de discurso objetivado e bivocal tratadas por Bakhtin e vistas anteriormente.

Entretanto, aproxima-se das relações intertextuais entrevistas pelo autor russo ao dedicar-se inteiramente, em *Palimpsestes*, às relações entre textos ou entre texto e estilo, entre aquilo que Bakhtin considera a materialidade dos enunciados. Ao fazê-lo, Genette toca em um segmento das teorias mais amplas de Bakhtin.

Essa sua abordagem própria de intertextualidade – adiante se verá que Genette utiliza outro termo – é também aproximada da intertextualidade de Julia Kristeva. Se aquela autora via cada texto como um mosaico de citações, absorção e transformação de outro(s) texto(s) anterior(es), semelhante à posição do enunciado bakhtiniano como um elo na longa e complexa cadeia da comunicação verbal, Genette considera cada texto como um palimpsesto,

um pergaminho cuja primeira inscrição foi raspada para se traçar outra, que não a esconde de fato, de modo que se pode lê-la por transparência, o antigo sob o novo. Assim, no sentido figurado, entenderemos por palimpsestos (mais literalmente: *hipertextos*) todas as obras derivadas de uma obra anterior, por transformação ou por imitação. (...) Um texto pode sempre ler um outro, e assim por diante, até o fim dos textos (2010, p. 7).

É imprescindível ressaltar que a intertextualidade, como definida por Kristeva, segue aquela sua noção ampla de texto, compreendendo tanto os textos literários quanto o texto histórico, social etc. Texto, em Genette, é exclusivamente o texto escrito e, portanto, as relações que se propõe a sistematizar dizem respeito tão somente a relações entre textos escritos, esterilizando o texto de suas relações com o mundo. Portanto, Genette também toca em um segmento da teoria de Kristeva, de maneira própria e sem com ela confundir-se.

É sem dúvida uma abordagem restrita, pois os textos escritos evidentemente referem-se à realidade histórico-social – chame-se-a como texto ou como se quiser. Todavia, sua sistematização rigorosa e sua nomenclatura consistente constituem uma contribuição importante à teoria literária, notadamente úteis na análise das complexas interações, apropriações, absorções e transformações de outros textos operadas por Moore e O'Neill em *A Liga Extraordinária*.

Feitas as devidas ressalvas, é possível passar à terminologia genettiana apresentada em *Palimpsestes*. O autor elabora o conceito de transtextualidade “ou transcendência textual do texto, que definiria já, (...) como ‘tudo que o coloca em relação, manifesta ou secreta, com outros textos’” (2010, p. 13). Este conceito tangencia a intertextualidade de Kristeva, mas com ela não se confunde, por centrar-se nos textos literários, enquanto aquele tinha um escopo mais abrangente.

Genette identifica cinco grandes categorias de relações transtextuais. A primeira delas é por ele chamada intertextualidade, num sentido restrito em relação à terminologia tradicional de Kristeva. Trata-se de “uma relação de co-presença entre dois ou vários textos, isto é, essencialmente, e o mais frequentemente, como presença efetiva de um texto em outro” (2010, p. 14). São as formas mais evidentes da citação – com ou sem aspas, com ou sem referência precisa –, do plágio e da alusão.

A segunda categoria é a paratextualidade,³ que compreende as relações do texto propriamente dito com seus paratextos:

título, subtítulo, intertítulos, prefácios, posfácios, advertências, prólogos, etc; notas marginais, de rodapé, de fim de texto; epígrafes; ilustrações; *release*, orelha, capa, e tantos outros tipos de sinais acessórios, autógrafos ou alógrafos, que fornecem ao texto um aparato (variável) e por vezes um comentário, oficial ou oficioso, (...) (GENETTE, 2010, p. 15).

A terceira modalidade é a metatextualidade⁴ ou comentário, “que une um texto a outro texto do qual ele fala, sem necessariamente citá-lo

³ Genette desenvolve amplamente o estudo dessa modalidade em *Paratexts: thresholds of interpretation* (GENETTE, 1997).

⁴ Em relação à primeira e terceira categorias, intertextualidade (em sua acepção restrita) e metatextualidade, Genette não tece maiores considerações em *Palimpsestes*.

(convocá-lo), até mesmo, em último caso, sem nomeá-lo; (...) É, por excelência, a relação *crítica*.” (GENETTE, 2010, p. 16).

O quarto tipo de relação transtextual é a hipertextualidade, que constitui o objeto de detalhada e exaustiva análise e sistematização ao longo de *Palimpsestes*. Genette a define como

toda relação que une um texto B (que chamarei *hipertexto*) a um texto anterior A (que, naturalmente, chamarei *hipotexto*) do qual ele *brot*a de uma forma que não é a do comentário. Como se vê na metáfora *brot*a e no uso da negativa, esta definição é bastante provisória. Dizendo de outra forma, consideremos uma noção geral de texto de segunda mão (...) ou texto derivado de outro texto preexistente. Esta derivação pode ser de ordem descritiva e intelectual, em que um metatexto (por exemplo, uma página da *Poética* de Aristóteles) “fala” de um texto (*Édipo Rei*). Ela pode ser de uma outra ordem, em que B não fale nada de A, no entanto não poderia existir daquela forma sem A, do qual ele resulta, ao fim de uma operação que qualificarei, provisoriamente ainda, de *transformação*, e que, portanto, ele evoca mais ou menos manifestadamente, sem necessariamente falar dele ou citá-lo. A *Eneida* e *Ulisses* são, sem dúvida, em diferentes graus e certamente a títulos diversos, dois (entre outros) hipertextos de um mesmo hipotexto: a *Odisséia*, naturalmente. Como se vê por esses exemplos, o hipertexto é mais freqüentemente considerado como uma obra “propriamente literária” do que o metatexto – pelo simples fato, entre outros, de que, geralmente derivada de uma obra de ficção (narrativa ou dramática), ele permanece obra de ficção, e, como tal, aos olhos do público entra por assim dizer automaticamente no campo da literatura; mas essa determinação não lhe é essencial, e encontraremos certamente algumas exceções (GENETTE, 2010, p. 18).

Com essa definição, Genette já distingue a hipertextualidade, mais complexa, da mera intertextualidade, na acepção restrita da

primeira categoria, e da metatextualidade que, sendo uma forma de comentário, não é percebida propriamente como texto literário.

A última categoria é a arquitextualidade, “o conjunto das categorias gerais ou transcendentais – tipos de discurso, modos de enunciação, gêneros literários, etc. – do qual se destaca cada texto singular”, ou, dito de outra forma, a “literariedade da literatura” (GENETTE, 2010, p. 13; 17). O arquitrato corresponderia ao gênero literário.

Alan Moore e Kevin O’Neill realizaram um trabalho complexo em *A Liga Extraordinária*: criaram uma HQ, com enredo ambientado na Inglaterra vitoriana, protagonizado por equipe semelhante aos super-heróis das HQs convencionais, tomados de empréstimo a obras literárias populares e obscuras, habitantes de um mundo onde a geopolítica, a paisagem urbana, a ciência e a vida cotidiana não procuram simular aqueles historicamente verificados, mas constituem algo distinto e peculiar, um mundo de ficção científica.

A análise da obra não pode prescindir, portanto, dos conceitos elaborados por Mikhail Bakhtin, Julia Kristeva e Gérard Genette, os quais, embora não idênticos, em muito se aproximam. Bakhtin e suas formulações originais, bem como a noção de intertextualidade de Kristeva, serão basilares para compreender a constituição do texto verbo-visual de Moore e O’Neill em relação dialógica com as obras literárias, as produções convencionais das HQs de super-heróis e com alguns aspectos selecionados da realidade contemporânea que os autores criticam.

A possibilidade de utilização dos conceitos discutidos até o momento para a análise das HQs e de *A Liga Extraordinária* em particular será feita mais detidamente no Capítulo 3, necessitando ser precedida de um breve histórico das HQs e de suas características específicas como linguagem autônoma. Entretanto, cabe antecipar de momento que a concepção bakhtiniana de dialogismo, sendo extensiva a todas as esferas da comunicação humana e a todas as linguagens, o é também à materialização não exclusivamente verbal – e às vezes mesmo não verbal – de um enunciado, caso das HQs.

Deve-se esclarecer também, desde já, dados os usos particulares de cada autor do termo texto, que se adotará a aceção mais ampla de texto – e intertextualidade – de Kristeva. Daí será possível referir-se à HQ como texto constituído de relações intertextuais, ainda que diferenciado dos textos canônicos.⁵

⁵ Para tanto, recorrer-se-á aos estudos de Robert Stam e Linda Hutcheon. Ver Capítulo 3.

A sistematização e nomenclatura de Genette auxiliarão na análise mais restrita e interna da HQ, na compreensão de como diferentes obras, autores, lugares, eventos, ideias são apropriadas, transformadas e reinventadas por Moore e O'Neill em sua obra. Dispensado o termo transtextualidade em proveito da intertextualidade em sentido amplo, adotar-se-á, de resto, a terminologia genettiana, especialmente a intertextualidade – em sentido estrito, quando não indicadas suas formas específicas, como citação e alusão – e a hipertextualidade.

2.2 A LIGA EXTRAORDINÁRIA

A *Liga Extraordinária* foi publicada originalmente nos Estados Unidos pela America's Best Comics, selo da editora Wildstorm, mais tarde adquirida pela DC Comics.

A publicação original se deu na forma de seis edições sob o título *The League of Extraordinary Gentlemen*, de periodicidade irregular, entre março de 1999 e setembro de 2000. Cada edição trazia um único capítulo e materiais extras, tais como uma história em prosa serializada como um folhetim, propagandas – verdadeiras e falsas – da época vitoriana e uma seção de cartas dos leitores.

Posteriormente à publicação serializada dos seis capítulos e conclusão da história, a DC/Wildstorm reeditou a história completa em volume único, em sucessivas edições, uma em capa dura, uma em brochura e outra em capa dura, esta última em 2003. Essa reunião dos capítulos em edição única foi denominada *The League of Extraordinary Gentlemen, Volume I*, reforçando a intenção dos autores em dar continuidade à história, já sinalizada por um gancho deixado ao final da trama.

Cada uma dessas novas edições continha a íntegra da narrativa e alguns dos materiais adicionais publicados com os capítulos individuais, estes últimos variando ligeiramente a cada edição. A constante, entre os extras, era o folhetim em prosa *Allan and the Sundered Veil*, publicado também na íntegra.

A edição de 2003 recebeu o título *The Absolute League of Extraordinary Gentlemen: Volume I*, também conhecida como *Absolute Edition*, e é a mais completa das versões. É composta de dois tomos: o primeiro traz a história principal, o folhetim e a maior parte dos materiais adicionais já publicados; o segundo traz os roteiros de Alan Moore para cada capítulo, longos e com detalhadas indicações para o desenhista Kevin O'Neill (GORDON, s.d.).

No Brasil, a história não foi publicada em sua fase seriada, ganhando duas edições encadernadas. A primeira foi publicada pela editora Devir em 2003, contendo a história, o folhetim – traduzido como *Allan e o véu dilacerado* – e alguns extras.

Em 2010, a editora Panini Books publicou um equivalente da *Absolute Edition* norte-americana com o título *A Liga Extraordinária Volume Um*, em tradução de Fábio Fernandes e Fabiano Denardin. A edição é em formato americano (17 x 24,5 cm), em papel *couché*, capa dura, com 420 páginas e em apenas um tomo. Apesar do tomo único e do tamanho menor, a edição contém os mesmos elementos da *Absolute Edition*, incluindo os roteiros num total de 225 páginas. Embora não conste do título da obra, os roteiros utilizam a expressão “Edição Definitiva”, como também é conhecida em português (MOORE; O’NEILL, 2010, p. 195).

As continuações sinalizadas pelos autores não cessaram até a presente data. Apesar da aquisição da Wildstorm pela DC e das diferenças entre Alan Moore e esta última, sobre as quais se discorrerá adiante, os contratos entabulados por Moore e O’Neill foram mantidos, permitindo a publicação dos volumes subsequentes do que passou a constituir-se uma série.

Entre setembro de 2002 e novembro de 2003 foram publicadas outras seis edições, depois reunidas como *The League of Extraordinary Gentlemen, Volume II*. Em 2007, os autores publicaram de uma única vez, fugindo aos padrões de serialização, *The League of Extraordinary Gentlemen: Black Dossier*, no qual desenvolvem histórias paralelas à principal e que não rotularam como terceiro volume da série.

Desde então, sendo Moore e O’Neill donos dos direitos autorais de *A Liga Extraordinária*, deram continuidade à publicação de suas histórias fora da DC Comics. *The League of Extraordinary Gentlemen, Volume III: Century* foi publicado entre maio de 2009 e junho de 2012 pela Top Shelf Productions, nos Estados Unidos, e pela Knockabout Comics, no Reino Unido, num total de três edições, ainda sem a versão encadernada.

Pela extensão e inacabamento do projeto, o presente estudo, como anunciado anteriormente, limitar-se-á à análise de *A Liga Extraordinária Volume Um*, usando como fonte a chamada edição definitiva da editora Panini Books.

No primeiro capítulo da HQ, *Sonhos do Império*, o evasivo *Campion Bond*, um agente secreto do mais alto escalão do governo britânico, inicia o recrutamento dos cavalheiros – e uma dama – que irão compor a Liga. O personagem é uma criação original de Moore para a

HQ, porém em referência inequívoca a James Bond, da obra de Ian Fleming. *Campion Bond*, embora não haja menção expressa na história, pode ser considerado um antepassado de James Bond, o que tornaria a ocupação de agente secreto uma tradição familiar.

Como fica claro desde o início, Bond recebe suas ordens diretamente de uma pessoa não identificada a quem se refere apenas como M. Também este chefe misterioso identificado por uma letra refere-se ao personagem M das histórias de Ian Fleming.

Bond recruta apenas a primeira integrante, a Srta. Mina Murray, a quem incumbe de encontrar e reunir os demais membros da Liga, aos quais Bond reiteradamente se referirá como um “desfile de curiosidades” ou zoológico. Dosando cuidadosamente as informações que transmite a Mina, Bond funciona como uma figura de bastidores, menos como agente secreto e mais como burocrata, numa linha de comando que desce da Rainha Vitória, a soberana da nação, passando por M, o mentor intelectual, por ele próprio, o contato com a Liga, até Mina Murray, a recrutadora, organizadora e líder da equipe.

Os objetivos mesmos para a formação de tal time permanecem obscuros por muito tempo para Mina e seus companheiros, e envolvem algo relacionado à segurança do Império Britânico, que será paulatinamente revelado, com detalhes sinistros e a postura ambígua de M sendo descobertos a seu tempo. Ainda no primeiro capítulo, Mina, secundada pelo Capitão Nemo, encontra Allan Quatermain no Egito. Depois, em Paris, contam com a consultoria de M. Dupin – o detetive de *Os crimes da Rua Morgue* (1841), *O mistério de Marie Roget* (1842) e *A carta roubada* (1844), de Edgar Allan Poe – para localizar o monstruoso Sr. Hyde, que surge ameaçador na cena final.⁶

Na última página do capítulo, há um recurso que perde o propósito na edição encadernada, mas ludicamente útil quando de sua publicação em série. Os autores se enunciam, dirigindo-se diretamente ao leitor para lembrá-lo que a história não terminou e exortando-o a ler o número seguinte de seu “periódico ilustrado”. A fala direcionada aos leitores é renovada ao final de todos os capítulos seguintes.

O segundo capítulo, *Fantasma & Milagres*, inicia com uma luta de Mina, Allan e Dupin contra Hyde, que termina com este inconsciente e carregado para bordo do submarino *Nautilus*, onde acorda na forma do franzino e educado Dr. Jekyll.

⁶ Considerações específicas sobre esses personagens, as circunstâncias de seus encontros, seus papéis na narrativa e suas relações intertextuais serão objeto do Capítulo 4.

Em novo encontro com Bond, nas docas do rio Tâmsa, caminhando por ruelas escuras e apertadas de um bairro industrial cheio de guindastes e máquinas e sob um céu salpicado de dirigíveis, aquele revela a Mina os temores do Império Britânico e a parte – que convém à equipe conhecer – de sua missão.

Bond fala em tempos perigosos, com os inimigos do Império aproveitando todas as oportunidades de ganhar terreno desde a morte, sete anos antes, do grande detetive. Está se referindo a Sherlock Holmes, até hoje o mais popular detetive ficcional, protagonista de quatro romances e 56 contos de Arthur Conan Doyle, iniciados com *Um estudo em vermelho* (1887). Em 1891, Doyle publicara o conto *O problema final*, em que Holmes encontrara e confrontara o gênio do crime Professor James Moriarty nas cataratas Reinchenbach, na Suíça, tendo como resultado a morte de ambos. Posteriormente, ante a inconformidade dos leitores, Doyle trouxe o personagem de volta, sob a justificativa de que ele simulara a própria morte. Entretanto, em 1898, no mundo da Liga, ainda se acreditava que estivesse morto, a julgar pelas palavras de Bond.

Supõe-se, assim, que o Império Britânico recorria sempre que precisava aos serviços de Holmes e que, graças à sua inigualável argúcia e inestimável colaboração, ameaças de grande porte haviam sido descobertas, antevistas e evitadas a tempo, fossem elas de ordem interna ou potencialmente geradoras de crises internacionais.

Bond repassa com Mina algumas das recentes notícias que estariam pondo o Império em alerta. Um certo Robur, Senhor dos Ares, estaria fazendo ameaças de sua fortaleza oculta, acerca das quais o primeiro-ministro britânico Plantaganet Palliser fora convocado a dar esclarecimentos no parlamento. Jean Robur é um personagem de dois romances de Júlio Verne. Em *Robur, o conquistador* (1886), ele inventa uma máquina voadora muito avançada e, embora retratado como um megalomaniaco, ainda é de certa forma simpático, por representar o progresso da ciência. Já em *Mestre do mundo* (1904), Robur torna-se misantrópico e insano, transmutando-se numa ameaça para o mundo. Palliser, por sua vez, é um personagem de vários romances de Anthony Trollope, iniciados com *The small house at Allington* (1864), que assume tal cargo em *The prime minister* (1876).⁷

⁷ As alusões a obras literárias constatadas aqui e nas notas seguintes foram identificadas por Jess Nevins, pesquisador norte-americano que tem publicado guias não oficiais identificando as referências literárias dos sucessivos volumes de *A Liga Extraordinária* (NEVINS, 2003, p. 52-53).

Fica revelado assim que os personagens habitam um mundo onde um louco, até então possuidor exclusivo da tecnologia aeronáutica militar, encontra-se em posição de poder ímpar, apto a ameaçar e talvez mesmo atacar, sem possibilidade de revide, nações inteiras. Certamente objeto de preocupação para o Estado mais poderoso do planeta àquela época, que deveria movimentar seu serviço secreto para localizá-lo ou seus cientistas numa corrida armamentista que os colocasse ao menos em pé de igualdade com o inimigo – e antes que nações rivais como a Alemanha assim o fizessem.

Mais tarde, Mina e seus companheiros localizam e prendem Hawley Griffin, que vinha causando terror com sua invisibilidade em uma escola feminina. Enquanto são tomadas as devidas medidas para amansar Hyde e cooptar Griffin, a Liga é apresentada a sua sede. Integrada que está na estrutura do serviço secreto britânico, as instalações são também sigilosas, localizadas num anexo secreto do Museu Britânico.

Os autores inserem assim seus personagens tomados de empréstimo à literatura, sua coleção de curiosidades, em um dos maiores e mais diversificados museus do mundo, com seu vasto acervo de artefatos históricos que recobrem da Antiguidade suméria ao século XX, dos nativos americanos às ilhas do Pacífico, numa amplitude que abarca todo o planeta e toda a história, confundindo-se com o próprio poderio que o Império Britânico outrora alcançou.

À medida que os personagens caminham e discutem os rumos da missão, detalhes do local são mostrados, no que parece apenas mais um conjunto de salas e galerias do museu, com a única ressalva de ser vedado ao público. Numa amostra da intertextualidade que será amplamente explorada ao longo da obra, algumas relíquias podem ser observadas (MOORE; O'NEILL, 2010, p. 52-53) e constituem desde já alusões a obras literárias: grandes esculturas e estelas de aparência egípcia, entre as quais uma etiquetada como *Culto de Ayesha – data desconhecida*;⁸ um crânio gigantesco ocupando metade de uma sala e pequenas figuras humanas semelhantes a bonequinhos em uma caixa de

⁸ “Cult of Ayesha – date unknown”, não traduzido na edição brasileira. Ayesha é uma citação da personagem de *status* divino criada por H. Rider Haggard em *She: a history of adventure* (1887), que apareceu em outros três romances, incluindo *She and Allan* (1921), onde encontra Allan Quatermain (NEVINS, 2003, p. 58-59).

vidro;⁹ um fóssil etiquetado como “Espécime ictiossauro – mar de Lidenbrock 1864”.¹⁰

O capítulo termina com Bond finalmente elucidando (quase) todos os fatos. O cientista Selwyn Cavor fabricara um material, batizado de cavorita, com propriedades antigravitacionais, capaz não só de permitir a aviação em larga escala como até de alcançar o espaço sideral. Cavor é o protagonista de *The first men in the moon* (1901), de H. G. Wells, em que ele e um amigo utilizam a cavorita para chegar ao satélite natural da Terra.¹¹ Ali, em 1898, Cavor é o responsável por organizar a primeira expedição lunar inglesa, que marcaria as comemorações pela virada do século e mostraria ao mundo, de forma cabal, a superioridade tecnológica do Império Britânico. Entretanto, o único exemplar da cavorita, material difícil de ser fabricado, fora roubado e agora configurava-se numa ameaça à própria existência da nação britânica.

De acordo com Bond, o serviço secreto cogitara como responsáveis pelo furto os inimigos habituais, tais como o Capitão Mors, um pirata aéreo alemão que poderia colocar o precioso elemento nas mãos da Alemanha e sujeitar a Inglaterra a um bombardeio aéreo, feito inédito mas palpável.¹² A posse da cavorita, elemento que poderia ocasionar uma revolução tanto na vida cotidiana quanto na forma de fazer a guerra, teria portanto o condão de influenciar os acontecimentos não apenas localmente mas no plano geopolítico daquele mundo.

Entretanto, Bond revela que o mandante do furto e atual possuidor da cavorita não é nenhum agente alemão, mas alguém muito mais terrível, um certo chinês identificado apenas como “o Doutor”, recentemente instalado na bairro londrino de Limehouse e que já estaria comandando o submundo do crime na capital inglesa.

O capítulo encerra com Bond revelando que a missão da Liga é rastrear o chinês em seu antro e recuperar a cavorita, fechando com uma página inteira de Limehouse e um vislumbre dos traços do Doutor no céu noturno.

⁹ Alusão aos gigantes de Brobdingnagian e ao povo minúsculo de Lilliput de *As viagens de Gulliver* (1726), de Jonathan Swift (NEVINS, 2003, p. 50).

¹⁰ “Ichthyosaur specimen – Lidenbrock sea 1864”, não traduzido na edição brasileira. O mar de Lidenbrock é o mar interior de *Viagem ao centro da Terra* (1864), de Júlio Verne (NEVINS, 2003, p. 59-60).

¹¹ Também apontado por Nevins (NEVINS, 2003, p. 60).

¹² Mors é o herói de uma série de livros populares alemães chamados genericamente *Der luftpirat und sein lenkbares luftschiff* (O pirata aéreo e seu aeróstato navegável) ou *Kapitan Mors der luftpirat* (Capitão Mors, o pirata aéreo), de autoria desconhecida, escritos por vários autores de ficção científica alemã do início do século XX (NEVINS, 2003, p. 61).

No terceiro capítulo, *Mistérios do Oriente*, os membros da Liga, longe das vistas de Bond, debatem a respeito da missão. Constatando que o Doutor, com sua inteligência, maldade e organização, e de posse da cavorita, poderia em pouco tempo munir-se de um armamento bélico aéreo capaz de minar, de dentro, as estruturas do Império, com consequências danosas para todos, os cinco companheiros decidem aceitar a missão.

Divididos em dois grupos, com Nemo aguardando estrategicamente no submarino, infiltram-se em Limehouse. Mina e Griffin extraem de um informante confiável mas temeroso apenas um enigma que precisará ser decifrado para descobrir a localização do Doutor. Allan e Jekyll investigam em um estabelecimento comercial cheio de chineses hostis e Allan tem um vislumbre do Doutor enquanto este tortura um homem amarrado, escrevendo lentamente com fogo em sua carne.

O personagem vilanesco não tem seu nome revelado em nenhum momento da história em razão de não ser de domínio público, ao contrário de todos os demais personagens principais e secundários utilizados por Moore e O'Neill na trama. Mas sua identidade é perfeitamente deduzível. A representação gráfica de O'Neill é a de um homem oriental magro, de expressão dura, contorno dos olhos semelhante a um felino, uma longa trança e um bigode fino e comprido, trajado em vestes tradicionais: o estereótipo do chinês mau que dominou os cinemas durante muitas décadas, associado a personagens diversos que remontam a uma mesma origem, Fu Manchu, personagem de 13 livros, entre romances e contos, do escritor inglês Sax Rohmer, pseudônimo de Arthur Ward, iniciados com *The insidious Dr. Fu Manchu* (1913).

O texto de Moore usa citações dos livros de Rohmer, com descrições que outros personagens fazem do chinês, postas na boca dos membros da Liga. Allan Quatermain, após um breve vislumbre do Doutor, comenta atemorizado que ele parecia Satã, semelhante à descrição encontrada em *The insidious Dr. Fu Manchu*: “Imagine uma pessoa, alta, esguia e felina, de ombros altos, com uma frente como Shakespeare e uma face como Satã...” (apud NEVINS, 2003, p. 63).¹³

De volta ao Nautilus, Mina resolve o enigma, concluindo que o esconderijo do Doutor, agora também chamado por eles de Doutor Diabólico, localiza-se num túnel abandonado que cruza por baixo o rio

¹³ “Imagine a person, tall, lean and feline, high-shouldered, with a brow like Shakespeare and a face like Satan...”

Tâmisa. Mina e Allan conseguem encontrar o local, um gigantesco hangar onde centenas de chineses estão construindo uma aeronave de guerra, cuja imagem, pintada na proa com traços que lembram o próprio Doutor, estampa a última página do capítulo.

Até então, o Doutor Diabólico era tido como o único e grande antagonista da história, quadro que começa a mudar no capítulo 4, *Deuses da Aniquilação*. Descobertos pelos chineses, Mina e Allan são salvos por Griffin, que causa mortes desnecessárias, e por Hyde, que com sua força bruta e ferocidade causa uma enorme distração: um incêndio e um massacre de chineses. A Liga recupera a cavorita e, vendo-se cercada num compartimento de teto envidraçado abaixo do rio, quebram o vidro e voam para cima utilizando o elemento antigravitacional, o que ocasiona também a inundação do túnel e a destruição da aeronave no hangar. Os quatro membros são resgatados do Tâmisa pelos tentáculos do Nautilus guiados por Nemo.

Tendo entregue a cavorita para Bond, e enquanto se recuperam após o banho gelado, Mina, Allan e Jekyll descobrem assombrados que Griffin não está entre eles, sob o olhar impassível de Nemo. Secretamente, o homem invisível segue Bond com sua encomenda e descobre a identidade do misterioso M, um velho macérrimo que se apresenta como James.

O capítulo 5, “*Algum Profundo Poder Organizador...*” começa com um longo *flashback*, em que M conta a Bond seu encontro derradeiro com Sherlock Holmes nas cataratas Reichenbach, em 1891, episódio que todos supunham ter terminado com a morte de ambos os contendores. M é, portanto, James Moriarty, o inimigo do grande detetive, que sobrevivera à queda na cachoeira e fora resgatado por seus comparsas. No *flashback*, embora Moriarty acredite que Holmes não sobreviveu, o detetive é visto escalando as pedras até sair de cena. A suposta sobrevivência de Holmes, no entanto, não é tratada na história, que se volta para o destino de Moriarty.

O criminoso conclui sua história contando ao subordinado Campion Bond como, na verdade, ele fora engendrado pela própria inteligência britânica. Fora recrutado ainda na universidade e tornara-se um gênio da espionagem, até que tiveram a ideia de fabricar um senhor do crime por meio do qual a inteligência pudesse monitorar o submundo: ele fora o escolhido para tal papel. Desde que sobrevivera à queda na cachoeira, retornara aos quadros do serviço secreto britânico, mas mantivera paralelamente seu império criminoso.

Moriarty esclarece por fim que, qualquer que seja o seu papel, de agente secreto ou de criminoso, o Doutor Diabólico representa um

inimigo cuja ascensão deve ser evitada, e por isso a cavorita será usada em sua própria aeronave de guerra para destruir o oriental e suas forças.

Toda a conversa é ouvida atentamente pelo invisível Griffin, que a revela aos seus companheiros de equipe. Após discussões sobre a atitude de Nemo, que enviara Griffin como espião sem o consentimento de Mina, que se sente desautorizada, todos concluem que a Liga foi usada desde o início para fazer o trabalho sujo de Moriarty e decidem tirar as cavorita das mãos de seu ex-empregador e impedir a guerra que se anuncia contra o Doutor Diabólico. Agindo dessa forma, emancipam-se do governo britânico, já que o próprio Moriarty o representa.

O papel da Liga, até então mera executora da vontade estatal, torna-se enfim o de uma verdadeira equipe de heróis – apenas dois deles têm poderes que permitem chamá-los de super-heróis. Nas ruas, o povo que eles tentarão proteger olha assombrado para uma nave gigantesca nos céus londrinos, da qual parte em direção ao chão uma coluna de luz verde, a luz da cavorita que a mantém suspensa no ar.

No capítulo final, *A Hora de Nossa Morte*, Moriarty despeja fogo de sua aeronave sobre o bairro de Limehouse. Em resposta, o Doutor Diabólico, mesmo privado da cavorita e de uma máquina semelhante, comanda centenas de chineses, que alçam voo em pipas de guerra, com tecnologia artesanal mas em grande quantidade, munidos de armas e um ímpeto guerreiro inspirado por seu líder. Da terra, canhões são disparados contra a aeronave. No meio do fogo cruzado, a Liga eleva-se em um frágil balão de gás, calcada apenas na perícia de Nemo e na coragem de todos os tripulantes.

Ao alcançarem a aeronave já tomada por orientais em luta contra os oficiais de Moriarty, Hyde e Nemo entram no conflito, promovendo uma chacina dos ingleses. Mina e Allan alcançam o convés e confrontam Moriarty: a líder da equipe quebra o invólucro que guardava a cavorita, liberando o elemento gravitacional em direção ao céu. O criminoso, obcecado pelo poder da cavorita, agarra-se a ela e sobe junto, para morrer certamente de asfixia e frio antes de atingir o espaço sideral. Enquanto isso, afastado o motor antigravitacional, a aeronave cai sobre Londres. A Liga foge em seu balão, que se incendia e cai nas águas do Tâmisa, sendo todos resgatados pelo Nautilus.

Nas cenas finais, Mycroft Holmes, o irmão de Sherlock e também membro do serviço secreto, recebe os salvadores do Império no anexo secreto do Museu Britânico na condição de novo M, exorta-os a continuarem prestando seus serviços mediante o pagamento de um salário maior, o que todos aceitam, embora estranhando o fato de receberem para não fazerem nada. Somente a perspicaz Mina se lembra

que se tratam de tempos turbulentos e que certamente algo irá acontecer que requeira os préstimos daquele grupo de “curiosidades”.

A cena final, de página inteira, mostra populares na área rural da cidade testemunhando bolas de fogo gigantescas que caem do céu em direção a Londres. Os autores voltam a se dirigirem ao leitor, informando-o da conclusão da “nossa primeira sensacional e emocionante narrativa”, mas chamam a atenção para as bolas de fogo e suas possíveis consequências, prometendo uma continuação da história. É o gancho para o segundo volume de *A Liga Extraordinária*.

2.3 AGRADÁVEL LEITURA PICTÓRICA

As HQs têm desempenhado um papel na formação do público leitor desde seus primórdios, ainda que inicialmente com baixa qualidade material e simplicidade narrativa, mesmo porque a própria indústria que a produzia a considerava apenas um produto de entretenimento para ser consumido por crianças e adolescentes. Com o passar das décadas, a qualidade dos artistas e de algumas obras elevou a opinião geral a seu respeito, gerando terminologias que procuravam distingui-las no cenário geral das HQs, na forma de publicação e de comercialização. Nesse cenário, artistas como Alan Moore e Kevin O’Neill construíram suas carreiras, alternando, na medida do que o mercado e seus bolsos permitiam, a criação de HQs convencionais de super-heróis e de ficção científica com obras estética e textualmente mais elaboradas como *A Liga Extraordinária*, que recebe a influência de décadas de existência de HQs filtradas pela experiência e formação cultural pessoais de seus criadores.

2.3.1 HQs e super-heróis

As primeiras HQs surgiram em suplementos dominicais norte-americanos no início do século XX, consistindo em histórias completas que ocupavam uma única página de jornal. Posteriormente, adotou-se o formato de tiras de três quadros e a publicação diária. Sua temática era sempre cômica, geralmente de crítica a costumes domésticos, donde o nome *comic strips*, tiras cômicas, que passou ao português brasileiro como tiras em quadrinhos. Entretanto, deve-se às tiras dominicais, publicadas em cores, a atenção conquistada ao público e a popularização do gênero (PATATI; BRAGA, 2006, p. 23-24).

Na década de 1920, a linguagem se consolida, com a expansão do público leitor adulto e infantil, mas ao final da década percebe-se um esgotamento dos temas, com a crítica de costumes já bastante explorada e um cenário político mais conservador, que desestimulava as manifestações que riam da família e da vida cotidiana. Também os problemas econômicos do período, que se agravariam após a queda da bolsa de Nova York em 1929, levavam o leitor a voltar-se para longe de sua realidade. Popularizaram-se, então, as histórias de aventuras em lugares exóticos ou de ficção científica, tributárias da literatura *pulp*,¹⁴ inclusive com caráter folhetinesco: a história publicada num dia terminava num gancho que conduzia a um desdobramento da trama na tira a ser publicada no dia seguinte, e assim sucessivamente (PATATI; BRAGA, 2006, p. 33-37).

Por essa época, os editores de revistas *pulp*, percebendo o potencial comercial do segmento, passaram a publicar também revistas de HQs. O modelo norte-americano, tanto as tiras em jornal quanto as revistas, e a nova temática, logo espalharam-se pelo mundo.

Numa tendência que se inicia por volta de 1935 e culmina com a criação e rápida aceitação do Superman em 1938, pela National Comics Publications – posteriormente, National Comics e DC Comics –, os personagens aventureiros e detetivescos são aos poucos substituídos por outros, de roupas chamativas e dotados de super-poderes.

O leitor foi levado a compreender quem era o herói não só na primeira página, como no primeiro quadro. Empresários e criadores se deram conta de que, mesmo no registro “realista” da imagem do quadrinho de aventura de jornal, personagens visualmente demarcados de modo chamativo se fixavam mais imediatamente na memória do leitor (PATATI; BRAGA, 2006, p. 58).

Dessa forma, surgiu um gênero das HQs que, salvo por um hiato entre o final dos anos 1940 e a década de 1950, dominou aquele

¹⁴ Na Inglaterra da segunda metade do século XIX, circulavam os *penny dreadfuls*, ficções publicadas em forma de folhetim, baratas tanto na qualidade das obras quanto no preço, cada edição custando um penny (equivalente ao centavo). Suas correspondentes norte-americanas eram as *dime novels*, custando um dime (dez centavos). A literatura *pulp* é a sucessora dos *penny dreadfuls* e *dime novels* no início do século XX, também revistas baratas e impressas em papel de baixa qualidade, com histórias geralmente de aventura, fantasia e ficção científica, de grande popularidade e precursoras imediatas das HQs.

mercado editorial específico, com variações para melhor e para pior na qualidade narrativa e gráfica, bem como nas vendas, até os dias atuais: as HQs de super-heróis. Waldomiro Vergueiro lembra que essas HQs “se constituíam na primeira mídia especialmente concebida para as camadas infanto-juvenis da sociedade moderna” (2011, p. 145).

As revistas normalmente traziam histórias autônomas, com personagens e enredos que não se comunicavam, ainda que aqueles fossem recorrentes, retornando sempre em edições subsequentes e na mesma revista. Normalmente, os personagens mais conhecidos protagonizavam a principal história e ganhavam a capa da revista, ficando os demais com as histórias seguintes. Todavia, o sucesso de vendas das principais editoras da época no mercado norte-americano, a National Comics e a Timely Comics – atual Marvel Comics –, levaram ambas, assim como outras editoras menores, a promover encontros de seus personagens mais conhecidos, geralmente publicados em revistas separadas.

Em 1940, os roteiristas Sheldon Mayer e Gardner Fox, junto aos artistas Everett Hibbard e Sheldon Moldoff, reuniram pela primeira vez em um time alguns dos principais super-heróis da National Comics. Assim, como apontado por Jess Nevins, na revista *All-Star Comics #3* (junho de 1940) surgiu a primeira equipe de super-heróis das HQs, a Sociedade da Justiça da América (SJA) (2003, p. 183).

A equipe reunia os personagens menos conhecidos: Sandman e Homem-Hora, de *Adventure Comics*; Flash e Gavião Negro, de *Flash Comics*; Espectro e Senhor Destino, de *More Fun Comics*; Lanterna Verde e Átomo, de *All-American Comics*. As edições subsequentes de *All-Star Comics* acrescentaram novos integrantes ao time (DOUGALL, 2008, p. 184-187).

As histórias da SJA em *All-Star Comics* incorporavam, portanto, as histórias e personagens até então autônomas de *Flash Comics*, *More Fun Comics* etc. Por uma política da editora, os personagens mais populares e com revistas próprias eram considerados fundadores da equipe, mas, na condição de membros honorários, não participavam das histórias. Assim, durante algum tempo a SJA não contou com a participação de Superman, de *Action Comics*, e Batman, de *Detective Comics*. Um mundo super-heroico povoado exclusivamente de homens até o momento, que só veria o surgimento da Mulher-Maravilha em *All-Star Comics #8* (dezembro de 1941) (DOUGALL, 2008, p. 376-379).

A equipe teve suas histórias publicadas até 1951 e retomadas sob novas circunstâncias nos anos 1960, década em que, após um período de decadência do gênero dos super-heróis nas HQs, a DC Comics relançou

boa parte de seus personagens. Na verdade, a editora manteve apenas o codinome dos heróis, por exemplo o Flash, mas em tudo o mais tratava-se de um personagem diferente, com outro nome, origem, roupas, relações familiares etc. O período aí inaugurado seria posteriormente conhecido como a Era de Prata dos super-heróis, sendo o período dos anos 1930-1940 a Era de Ouro (VERGUEIRO, 2011, p. 152-153).

Em 1960, o mesmo Gardner Fox, juntamente com Mike Sekowsky, criou uma equipe equivalente à SJA para a nova fase editorial da National Comics, a essa altura chamada DC Comics: a Liga da Justiça da América (LJA), surgida na revista *The Brave and The Bold* #28 (fevereiro-março de 1960) (DOUGALL, 2008, p. 180-183).

A nova equipe reunia os personagens mais conhecidos da editora: Superman, Batman e Mulher-Maravilha, cujas histórias nunca deixaram de ser publicadas, mesmo com a crise do gênero nos anos 1950; os reinventados Flash, Lanterna Verde e Aquaman; e o Caçador de Marte, criado em 1955.

Simultaneamente, a Marvel Comics, outra expoente do mercado de HQs, concorrente direta da DC e remanescente dos anos 1930, crescia enormemente com a publicação de personagens em sua maioria inéditos (VERGUEIRO, 2011, p. 154-155). Além de lançar times totalmente originais e já nascidos como equipes, como o Quarteto Fantástico e os X-Men, a Marvel recorreu ao mesmo expediente da DC: reunir em uma mesma história e equipe alguns de seus principais personagens que já tinham histórias próprias. Assim, Stan Lee e Jack Kirby criaram os Vingadores, publicados originalmente em *The Avengers* #1 (setembro de 1963), contando com os seguintes super-heróis da editora: Thor, de *Journey Into Mystery*; Hulk, de *The Incredible Hulk*; Homem-Formiga e Vespa, de *Tales to Astonish*; e Homem de Ferro, de *Tales of Suspense* (DOUGALL, 2009, p. 24-27; 54-55).

Por outro lado, em escala bem menor que a DC, também trouxe de volta personagens dos anos 1940 que deixara de publicar, como o Capitão América e Namor, o Príncipe Submarino. Sua prática de releitura de personagens limitou-se ao Tocha Humana, reinventado com o mesmo nome, mas com outra identidade, história, relações pessoais etc., e como membro do Quarteto Fantástico. Este novo Tocha Humana fazia apenas alusão ao primeiro (DOUGALL, 2009, p. 54-55; 60-65; 156-157; 229).

Diego Figueira, em pesquisa sobre tendências estéticas das HQs e suas relações com a atividade de colecionar revistas, aponta que a Marvel foi a primeira editora de quadrinhos a elaborar a ideia de um

universo como um “conjunto mais coeso de personagens e narrativas”, em que roteiristas e artistas

combinavam o cenário mais complexo, dispendo de mais personagens e até mesmo alguns lugares em comum entre várias revistas, com a narrativa em série sem final previsto. Algumas histórias tinham efeito sobre todas as revistas da editora, mostrando grandes batalhas contra vilões que poderiam exigir que os heróis se unissem (2009, p. 35).

Tratou-se, basicamente, de uma decisão editorial não datada, no âmbito da Marvel e logo em seguida da DC e de outras editoras de HQs de super-heróis, definindo que todas as revistas daquela editora contavam uma única e extensa história, que evidentemente se confundia com a identidade comercial da empresa, donde as alcunhas Universo Marvel, Universo DC etc. (FIGUEIRA, 2009, p. 35). Em outras palavras, as editoras poderiam agora elaborar novas e mais complexas estratégias para a produção e comercialização de suas publicações, contemplando não apenas os personagens em suas histórias individuais ou de equipes, mas concebendo-os todos como habitantes de um mesmo espaço geográfico, sujeitos às mesmas regras e à mesma cronologia.

Pouco tempo depois de criar a LJA, a DC Comics resolveu resgatar do ostracismo a antiga SJA e passou a publicar histórias em que as duas equipes de super-heróis, de épocas diferentes, se encontravam. O problema maior para a coerência narrativa não seria a diferença de idade dos personagens, que poderia ser explicada de diversas formas ou até ignorada, mas certas dificuldades cronológicas e até mesmo a presença de dois Superman, dois Batman, duas Mulher-Maravilha etc. As discrepâncias foram desde cedo explicadas na história *Flash of two worlds*, publicada em *The Flash #123* (setembro de 1961): cada equipe habitava diferentes universos ou universos paralelos, mais tarde nomeados como Terra Ativa, a da LJA, correspondente aos personagens principais da DC na década de 1960, e Terra 2, a da SJA, correspondente aos personagens mais antigos (DOUGALL, 2008, p. 20-21).

Essa recuperação de personagens antigos, aliada à aquisição, pela DC, de editoras menores e de seu acervo,¹⁵ aumentou vastamente o número de personagens passíveis de serem utilizados pela editora, trazendo ao mesmo tempo possibilidades narrativas e comerciais maiores, e problemas de continuidade nas histórias, que a empresa tentaria resolver em meados da década de 1980.

A imposição permanente e prévia de uma coerência interna por meio de decisões editoriais não se revelou possível com o passar das décadas, quer pelo excesso de revistas e personagens, quer pelo excesso e alternância de roteiristas e desenhistas, cada qual imprimindo sua própria visão aos personagens de que se ocupavam. Mas com cada vez mais frequência as editoras passaram a criar histórias maiores, para além dos limites de uma única revista, com momentos de início e fim mais ou menos definidos, o que no jargão quadrinístico passou a ser chamado de saga.

Por meio de uma destas sagas, a minissérie em 12 partes *Crise nas Infinitas Terras* (1985-1986), a DC, de uma única vez, buscou impulsionar suas vendas, reintroduzir no mercado quadrinístico personagens há muito em desuso, corrigir problemas de continuidade¹⁶ e conquistar novos leitores (VERGUEIRO, 2011, p. 157).

Atualmente, tanto a Marvel quanto a DC lançam – com ampla divulgação na mídia especializada – ao menos uma grande saga anual. O propósito mercadológico evidente faz-se acompanhar de um duplo objetivo do ponto de vista narrativo: apresentar grandes histórias dos seus respectivos universos *per si*, no que cada história poderia ter de independente, com a participação de vários personagens, a menção a fatos, a ambientação em cenários, todos oriundos das diversas publicações; e, reversamente, estabelecer eventos que poderiam repercutir posteriormente, com impacto localizado, nas vidas de cada personagem em suas próprias histórias individuais.

É possível perceber, portanto, que as duas maiores editoras de HQs que exploram a temática dos super-heróis, ainda que o mais das vezes motivadas por questões comerciais, necessidade de impulsionar as

¹⁵ Os principais exemplos são a aquisição de parte do acervo da Charlton Comics, com personagens como Capitão Átomo e Besouro Azul; da Fawcett Comics, com o Capitão Marvel e a chamada Família Marvel; e da Quality Comics, com os Combatentes da Liberdade.

¹⁶ O caso dos Combatentes da Liberdade, oriundos da Quality Comics, ilustra bem o tipo de problema de continuidade enfrentado pela DC. Aqueles heróis viviam em um mundo onde os aliados haviam perdido a Segunda Guerra Mundial e ainda lutavam contra a opressão nazista. Como a cronologia da Terra principal planejada pela DC após a conclusão de *Crise nas Infinitas Terras* seria similar à do mundo real, com os aliados ganhando a guerra, muito da história daqueles personagens deveria ser radicalmente alterada.

vendas e de renovação de seu público leitor, complexificaram as histórias publicadas em suas revistas. Começando com pequenas histórias avulsas e desprezíveis, promoveram ao longo das décadas um constante exercício de intertextualidade entre diferentes HQs, que *A Liga Extraordinária*, como se discorrerá adiante, extrapola para um outro nível.

2.3.2 *Graphic novel*

Até os anos 1970, as HQs eram ainda consideradas um tipo de publicação voltado ao público infanto-juvenil, percepção que começou a se modificar com a publicação de obras distintas quer pelo formato quer pela temática e que sinalizavam como público-alvo o leitor adulto.

Will Eisner (1917-2005), desenhista, roteirista e editor de HQs, entre outras atividades desempenhadas na área, publicou em 1978 *Um contrato com Deus e Outras histórias de cortiço*, uma HQ em formato de livro, contendo quatro contos ambientados em um cortiço do Bronx, Nova York, nos anos 1930. Tratavam-se de histórias distintas ligadas pela temática da experiência migratória.

Paulo Ramos e Diego Figueira apontam que Eisner buscava um rótulo que servisse para distanciar seu trabalho do restante da produção quadrinística norte-americana da época, à começar pela anacrônica expressão *comics*, ainda usada atualmente para designar toda a linguagem, que há muito extrapolara a temática cômica. Lembram eles que,

Sem justificar sua obra, e ao mesmo tempo justificando, o quadrinista creditou a ela ser um produto de arte e estampou na capa a frase “uma *graphic novel* de Will Eisner”, o que também procura estabelecer algum tipo de diálogo com o meio literário (2011, p. 2-3).

A expressão *graphic novel* já havia sido utilizada anteriormente, mas foi com Eisner que se popularizou.¹⁷ O próprio Eisner, em seu trabalho teórico *Quadrinhos e arte sequencial*, publicado pela primeira

¹⁷ A expressão já fora utilizada em outras três HQs: *Bloodstar* (1976), de Richard Corben, *Beyond time and again* (1976), de George Metzger, e *Chandler: red tide* (1976), de Jim Steranko (RAMOS; FIGUEIRA, 2011, p. 2).

vez em 1985, assim referiu-se a essa nova modalidade de HQ, da qual ele seria identificado como um dos precursores:

Em meados do século XX, os artistas sequenciais se voltaram para obras longas, genericamente chamadas de *graphic novels* (um termo que pode abarcar tanto livros de não ficção como obras genuinamente romanescas).

Tanto o mercado como a postura de autores e leitores mudaram bastante desde o final dos anos 1970. O crescimento e a aceitação cada vez maiores das *graphic novels* podem ser atribuídos à opção dos criadores por temas abrangentes e relevantes e à constante inovação em sua abordagem (2010, p. 149).

Pode-se observar, das palavras de Eisner, um duplo enfoque do termo *graphic novel* desde os seus primeiros usos, tratando-se de HQs que se distinguiriam tanto pelo formato e extensão quanto pelo conteúdo. Nesse último caso, relaciona-se a uma necessidade entre os roteiristas e desenhistas de verem suas obras reconhecidas como artísticas ou equiparadas à literatura, como se precisassem ser identificadas como um subgênero ou modalidade de literatura para terem alguma legitimidade. Como se discorrerá adiante, a linguagem das HQs é autônoma, ainda que tenha herdado elementos da literatura.

A repercussão de *Um contrato com Deus e Outras histórias de cortiço: uma graphic novel de Will Eisner* levou as duas principais editoras de HQs norte-americanas, Marvel e DC, a utilizarem o termo para edições de HQs de super-heróis em “formato mais luxuoso, com papel especial, histórias diferenciadas e destinadas a um leitor mais maduro e exigente” (RAMOS; FIGUEIRA, 2011, p. 4). Tratava-se de publicações em formato de livro, com histórias independentes, que na Marvel foram publicadas de 1982 a 1988 sob a nomenclatura *Marvel Graphic Novel*, num total de 39 histórias, e na DC Comics de 1983 a 1987 como *DC Graphic Novel* e *DC Science Fiction Graphic Novel*, num total de 14 histórias.

Annalisa Di Liddo, pesquisadora italiana da obra de Alan Moore, identifica aí uma primeira modalidade de *graphic novel*, aquela, no tocante à materialidade, publicada já como um livro único (2009, p. 19). Acrescente-se que, mesmo quando se tratava de histórias de super-heróis, o formato de livro distinguia-se daquele utilizado para as

histórias mensais regulares dos mesmos personagens, os tradicionais *comic books*, equivalentes às revistas no Brasil.

Nem todas essas *graphic novels* se distinguiam propriamente por contarem histórias de interesse de um público leitor adulto. Na verdade, sugerem muito mais a apropriação, para fins comerciais, daquele termo difundido por Eisner, que concernia justamente a HQs diferenciadas e fora do *mainstream* quadrinístico.

A diversidade de temas despertando a atenção a um público adulto, falando de realidade social, violência e sexo, por exemplo, instalou-se aos poucos nas publicações de super-heróis, mas ganhou força em HQs publicadas por editoras pequenas, fora do gênero dos super-heróis, e que começaram a ganhar espaço no mercado norte-americano: muitas delas também receberam o rótulo de *graphic novels* (RAMOS; FIGUEIRA, 2011, p. 4).

Posteriormente, o termo foi ampliado, passando a designar também outras modalidades de publicação, ainda que mantendo o binômio formato de livro-temática adulta. Di Liddo aponta assim outros dois tipos de *graphic novel*, as HQs publicadas originalmente em forma seriada e posteriormente reeditadas conjuntamente em forma de livro (2009, p. 19).

Um exemplo comumente citado é *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons, HQ publicada em 12 edições entre 1986 e 1987 e depois reunida em uma coletânea sob o rótulo *graphic novel* (RAMOS; FIGUEIRA, 2011, p. 4). Na esquematização proposta por Di Liddo, *Watchmen* seria exemplo do segundo tipo de *graphic novel*, aquelas publicadas em forma seriada, porém com uma narrativa fechada e planejada desde o início (2009, p. 19).

A terceira modalidade diria respeito a obras também publicadas em série, mas onde a narrativa é aberta, não necessariamente planejada desde o início. A autora compara esse último tipo a uma *soap opera*, em que os episódios fazem parte de uma série mais longa e potencialmente duradoura (2009, p. 19-20). Nesse sentido e em princípio, a terceira forma de *graphic novel*, se a temática for de super-heróis, lembraria os universos ficcionais das grandes editoras – Marvel e DC –, mas sem com eles se confundir, pois a *graphic novel*, defende a autora, prima por um controle criativo, planejamento e intenção de unicidade distintos. Di Liddo aponta mesmo que, ainda que potencialmente desdobrável em infinitas sequências, esse tipo de *graphic novel* é orgânico o suficiente para constituir uma obra consistente.

Destaca, do último tipo, justamente *A Liga Extraordinária* que, publicada em forma seriada, contava já com duas coletâneas em livros

independentes – ao tempo da escrita da autora –, porque as histórias dos volumes 1 e 2 são de fato autônomas, mas potencialmente ampliáveis numa série duradoura (2009, p. 20).

A classificação tripartite de Di Liddo tem a sua utilidade para diferenciar os vários tipos de HQs rotuladas de *graphic novels* encontradas no mercado editorial, mas diz muito mais respeito à materialidade da obra e à extensão da história do que a um possível gênero de HQ chamado *graphic novel*. Ela continua sua análise, defendendo que a *graphic novel* tem como principal característica ser uma narrativa onde “palavra e imagem estão ligadas em cooperação indissolúvel (daí o termo *graphic*, gráfico em inglês) e onde o resultado final é ‘mais longo que o usual, ... com uma unidade temática’” (2009, p. 20).¹⁸ A primeira parte da afirmação não distingue a *graphic novel* de qualquer outra HQ, dado que, pela própria natureza daquela linguagem, palavra e imagem estão ligadas indissociavelmente.

A diferença entre a *graphic novel* e uma HQ convencional residiria, para a autora, menos no tamanho da obra que na presença de um ou mais motivos desenvolvidos adequadamente e que comporiam o núcleo da narrativa:

A *graphic novel* é uma estrutura complexa, bem organizada, cuja construção implica *design* textual cuidadoso da parte do(s) autor(es). Esse elemento básico faz a diferença em relação à pura repetição das aventuras de um ou mais personagens (2009, p. 20).¹⁹

A definição é interessante, mas ainda não diz se a *graphic novel* é um gênero específico de HQ. Para Paulo Ramos, identificá-la como gênero é uma falsa impressão. Há vários gêneros discerníveis de HQs, do ponto de vista do formato – tiras seriadas, tiras cômicas seriadas, páginas dominicais, charges, revistas em quadrinhos, álbuns – ou do conteúdo – infantil, detetive, faroeste, ficção científica, super-heróis, terror, humor, biografia, erótico, entre muitos outros (2010, p. 17-30). Na prática, *graphic novel* tem funcionado “como uma espécie de etiqueta sobre aspectos do conteúdo, mais maduro e direcionado a um

¹⁸ “(...) word and image are bound in indissoluble cooperation (hence the term *graphic*) and where the final result is ‘longer than usual, ... with a thematic unity’”.

¹⁹ “The *graphic novel* is a composite, well-organized structure whose construction implies careful textual design on the part of the author(s). This basic element makes the difference from the pure iteration of the adventures of one or more characters.”

leitor adulto e supostamente apreciador de livros (...) que ofusca as reais características do gênero apresentado” (RAMOS; FIGUEIRA, 2011, p. 17-18). Poder-se-ia falar, assim, em *graphic novel* biográfica, de super-heróis etc.

Ainda sob a mesma designação abrigam-se HQs que adaptam obras literárias. Estas adaptações mantêm a observância do aspecto da qualidade material e fazem-se acompanhar do *status* da literatura – as obras originais, geralmente consagradas pelo cânone – para reforçar a suposta qualidade das histórias. Por outro lado, o público-alvo deixa, em geral, de ser o leitor adulto, voltando-se para as crianças e adolescentes, como forma de incentivar a prática da leitura.

No Brasil, em anos recentes, esse tipo de *graphic novel* ganhou bastante espaço, como aponta a pesquisadora Angela Enz Teixeira. Segundo ela, as HQs começaram a integrar as listas do Programa Nacional Biblioteca da Escola/PNBE em 2006. Entre estas se incluem algumas adaptações de clássicos da literatura brasileira da coleção Clássicos Brasileiros em HQ da editora Ática, adquiridos pelo poder público para distribuição nas escolas da rede de ensino municipal, estaduais e do Distrito Federal, na qualidade de suplementos de leitura para os últimos anos do ensino fundamental e para o ensino médio (2012, p. 40).

Mesmo com sua tentativa de reconhecer como *graphic novels* um determinado tipo de HQ, como acima mencionado, Analisa Di Liddo esclarece desde o início ser forçoso reconhecer que o termo, embora de uso corrente há pelo menos três décadas, carece de homogeneidade. Di Liddo lembra que alguns autores relutam em rotular de “*novel*” obras oriundas de um meio tão híbrido e instável como as HQs (2009, p. 17).

Ressalvado que não se trata de um gênero de HQ, mas no máximo de uma etiqueta que pode se referir a obras de vários gêneros, verifica-se que o termo *graphic novel* está amplamente difundido, seja como aposto ao título das obras, seja pelos textos das orelhas, prefácios e contracapas, seja ainda pela imprensa, inclusive brasileira, que normalmente respeita as distinções até o momento apontadas em relação às demais HQs.²⁰

A expressão, na maioria das vezes, não é traduzida no Brasil. Quando isso ocorre, as opções variam entre termos tão inapropriados quanto o original em inglês: narrativas gráficas ou romances gráficos. O primeiro caso soa como um outro nome para HQ, como o é também arte sequencial, utilizado por Eisner.

²⁰ Especificamente no caso da imprensa brasileira, ver o trabalho de Ramos e Figueira (2011).

O segundo é a tentativa de uma tradução literal, utilizado na primeira edição brasileira de *Um contrato com Deus e Outras histórias de cortiço: um romance gráfico de Will Eisner*, como lembrado por Ramos e Figueira (2011, p. 4). As discussões normalmente se restringem ao que foi explicitado até o momento, mas não se estendem sobre o possível caráter romanesco – se é que o há – destas obras, que autorizem o uso do termo romance. A opção pela tradução parece pior que o termo original que, como visto, tem aplicação muito variada.

Nesse contexto, *A Liga Extraordinária* pode ser identificada como *graphic novel* por reunir alguns dos elementos normalmente atribuídos a essas obras. Trata-se, materialmente, de uma HQ publicada originalmente em capítulos, depois reeditados em livro, com qualidade superior, em papel *couché*, capa dura, lombada quadrada e uma série de materiais adicionais que dialogam com a história e avolumam a edição.

Do ponto de vista da narrativa, pensando-se apenas no volume 1, objeto da presente pesquisa, é uma história complexa, orgânica, planejada previamente e executada com rigor por seus autores, que imprimiram as suas marcas pessoais para torná-la um trabalho diferenciado. A reunião desses elementos permite à imprensa especializada identificá-la como *graphic novel*.

Entretanto, dada a heterogeneidade e imprecisão até agora apontadas, deve-se ter em mente que a utilização do termo se deve muito mais a um uso corrente – e nesse sentido será considerado no presente trabalho – do que à identificação de um gênero de HQ que carece de maior teorização.

2.3.3 Alan Moore e Kevin O'Neill

Alan Moore, a quem se deve a concepção e roteiros de *A Liga Extraordinária*, é um profissional de HQs posicionado tanto entre os mais conhecidos e admirados por leitores e críticos, quanto entre os mais controversos, com um longo histórico de disputas e críticas à indústria quadrinística.

Britânico, influenciado tanto pelas HQs de super-heróis da Marvel que lia na infância quanto por quadrinistas alternativos como Robert Crumb, Moore iniciou sua carreira no final dos anos 1970 (BERLATSKY, 2012, p. viii). Começou como desenhista em *Roscoe Moscow*, tira sobre um detetive particular, publicada na revista semanal de música *Sounds*, e em *Maxwell the Magic Cat*, tira cômica semanal publicada no jornal *Northands Post*, escrevendo sob pseudônimos.

Pouco tempo depois, abandonou os desenhos, passando a dedicar-se inteiramente a escrever HQs (BERLATSKY, 2012, p. vii).

Nos primeiros anos da década de 1980, trabalhou para a divisão britânica da Marvel Comics e outras editoras, geralmente como *freelancer*, construindo em poucos anos uma boa reputação no setor. Escreveu HQs de super-heróis conhecidos na Inglaterra, como Capitão Britânia e Marvelman, entre vários outros, e na HQ de ficção científica *2000AD*. Na revista *Warrior*, da editora Quality Comics, iniciou a publicação seriada de *V de Vingança (V for Vendetta)*.²¹ A revista foi cancelada em 1985, ficando a obra temporariamente inacabada.

Em 1983, Moore foi contratado pela DC Comics para escrever as histórias do Monstro do Pântano, um personagem até então menor e pouco importante na editora. Moore reimaginou o personagem, acrescentando questões sociais e ambientais juntamente com horror e fantasia, o que se estendeu a outros personagens negligenciados que apareciam na série. O sucesso da revista *Monstro do Pântano (Swamp Thing)* nas mãos de Moore, tanto comercial quanto aos olhos da crítica, chamou a atenção da DC para outros roteiristas britânicos. Moore foi em grande parte responsável, dessa forma, pela incorporação de vários artistas britânicos no *mainstream* de HQs de super-heróis, tais como Grant Morrison²² e Neil Gaiman.²³

Entre 1986 e 1987, Moore publicou o já supramencionado *Watchmen*, uma história frequentemente citada como o pontapé inicial para a nova percepção de que os quadrinhos não eram mais apenas para crianças e de que poderiam ser considerados com seriedade, uma obra tida como fundamental para a guinada que as HQs deram para conquistar o público adulto (BERLATSKY, 2012, p. vii).²⁴

Outra obra de destaque foi *Batman: a piada mortal (Batman: the killing joke)*, (1988), uma das *graphic novels* da década de 1980 que

²¹ *V de Vingança*, desenhada em sua maior parte pelo britânico David Lloyd, narra a história, ambientada no Reino Unido num futuro distópico em 1997, em que um misterioso anarquista mascarado tenta destruir o governo totalitário daquele país.

²² Grant Morrison tem uma longa carreira até a atualidade, tendo trabalhado diversas vezes com a DC e a Marvel, em dezenas de HQs.

²³ Gaiman é autor de romances como *Deuses americanos* (2001) e de inúmeras HQs, muitas delas amplamente conhecidas como a série *Sandman* (1989-1996) e o infantil *Coraline* (2002).

²⁴ Num resumo muito sucinto, *Watchmen* conta a história de um mundo onde heróis mascarados já haviam existido nos Estados Unidos e se viram obrigados a aposentar-se após o governo norte-americano tentar forçá-los a revelar suas identidades publicamente. O único herói com verdadeiros superpoderes é uma arma diferencial a favor da superpotência ocidental na guerra fria contra a União Soviética. Várias histórias paralelas são desenvolvidas.

contribuiu para a reinvenção do clássico personagem da DC e sua caracterização mais sombria e violenta.

Na DC, Moore ainda deu continuidade a *V de Vingança*, finalmente concluído em 1989 e depois reeditado em livro sob o rótulo de *graphic novel*, e escreveu histórias menos memoráveis de vários personagens. Os elogiados *Monstro do Pântano*, *Watchmen*, *Batman: a piada mortal* e *V de Vingança* cimentaram a reputação de Moore, que tem, apesar de muitos obstáculos, mantido a constância e qualidade de sua produção.

A relação de Moore com a editora tornou-se difícil com o passar dos anos, por divergências acerca dos direitos autorais dos artistas e um descontentamento com o tratamento a eles – e a ele particularmente – dispensado pela empresa. Em 1989, deixou a DC, sacrificando, ao menos naquele momento, a segurança financeira em favor da liberdade criativa. Moore fundou sua própria editora, Mad Love, que, afastando-se dos gêneros de super-heróis e ficção científica, dedicou-se a HQs voltadas ao realismo, causas políticas e pessoas comuns. A editora teve vida curta, fechando após *Big numbers*, seu principal projeto, ter sido um fracasso de vendas (BERLATSKY, 2012, p. ix).

Nos anos 1990, Moore alternou trabalhos no gênero dos super-heróis, trabalhando para novas editoras que surgiam como alternativas à Marvel e à DC – Image Comics, Wildstorm e outras menores –, com obras fora daquele gênero, longamente gestadas. *Do inferno (From Hell, 1989-1996)*,²⁵ *Lost girls (1991-2006)*²⁶ e *A Liga Extraordinária* estão entre as obras mais representativas desse período (BERLATSKY, 2012, p. ix).

Em 1999, a Wildstorm criou uma linha editorial distinta, chamada no jargão quadrinístico de selo, a *America's Best Comics*, rótulo sob o qual passaram a ser publicadas todas as HQs escritas por Moore para aquela empresa, que assim passavam a ocupar uma posição distinta das demais HQs da editora. Ironicamente, a Wildstorm foi mais tarde adquirida pela DC, o que levou Moore a voltar a relacionar-se com sua ex-empregadora, ainda que indiretamente. Isso afetou contratos que Moore tinha com a Wildstorm acerca das publicações de *A Liga Extraordinária* e levou a novos descontentamentos e novo rompimento.

²⁵ *Do inferno*, desenhada pelo escocês Eddie Campbell, conta, em resumo, a história do assassino serial Jack, o Estripador, e suas motivações.

²⁶ *Lost girls*, desenhada por Melinda Gebbie, atual esposa de Moore, é uma HQ erótica narrando aventuras sexuais de personagens literárias femininas. Pelas relações intertextuais semelhantes às abordadas no presente estudo, *Lost girls* será melhor abordada no Capítulo 3.

Moore tem uma posição distinta dos demais roteiristas também por ser extremamente concentrador de seus trabalhos, fornecendo roteiros extremamente descritivos e detalhistas para os desenhistas que com ele trabalham. Moore reconheceu muito cedo seu limitado talento para desenhar, mas conhece perfeitamente a sua área de trabalho para pensar e visualizar cada quadro e transmitir suas ideias aos artistas, não apenas com sugestões sobre perspectivas e ângulos, posições de personagens e objetos nos quadros, mas também com notas históricas, comentários, descrições sobre as nuances de cores (DI LIDDO, 2009, p. 32). Seus roteiros, de fato, constituem obras a serem apreciadas à parte, tendo alguns deles sido publicados, como no caso de *A Liga Extraordinária*. Ele, entretanto, costuma frisar em entrevistas a natureza colaborativa da criação de HQs, “um processo baseado em um ‘encontro de mentes e de sensibilidades’” (DI LIDDO, 2009, p. 33).²⁷

Desde meados dos anos 1990, Moore tem se tornado cada vez mais excêntrico, declarando-se praticante de magia, saído cada vez menos de sua cidade natal, Northampton, se recusado a participar de conferências de HQs e selecionado rigorosamente as entrevistas que dá, com um contato mínimo com tecnologias contemporâneas como a internet. Voltou-se para a prosa, com o romance *Voice of the fire* (1996) e o ainda não publicado *Jerusalem*.

O retorno sazonal de Moore às HQs de super-heróis ocorreu na maioria das vezes por questões financeiras, apesar de seus esforços por desvencilhar-se das limitações do gênero e das imposições das editoras. Apesar de sua reclusão, entrevistas suas surgem regularmente na mídia especializada, sobretudo na internet, em que critica duramente o tratamento das grandes editoras aos artistas, a qualidade da produção quadrinística e as adaptações para o cinema de suas obras.²⁸

Kevin O’Neill possui igualmente uma consolidada carreira na indústria de quadrinhos, embora não tão conhecido quanto Moore. Também britânico, iniciou aos 16 anos como office-boy da editora de quadrinhos IPC Magazine, que publicava desde os anos 1960 a HQ *Buster*, a qual trazia uma mistura de tiras cômicas e de aventura voltadas para crianças. Embora não trabalhando como artista, esteve desde muito jovem ligado ao meio (O’NEILL, 2001a).

²⁷ “A process based on a “meeting of minds and meeting of sensibilities”.

²⁸ No Brasil, muitas dessas entrevistas ou excertos delas podem ser encontrados em pesquisa textual pelo nome de Alan Moore nos sites especializados Omelete e Universo HQ, bem como na coletânea de entrevistas organizada por Eric Berlatsky (BERLATSKY, 2012).

Por volta de 1976, trabalhou como colorista em publicações britânicas da Disney e em quadrinhos britânicos infantis até entrar para a *2000AD*, que lhe interessava mais por ser voltada à ficção científica. Inicialmente, ilustrava cartazes e capas, até que começou a desenhar as tiras do personagem *Tharg the Mighty* e *Tharg's Future Shocks*, publicadas em *2000AD*. Estas últimas funcionavam como um teste para novos desenhistas e roteiristas, tendo também Alan Moore passado por elas (O'NEILL, 2001a).

O desenhista só começou a ganhar destaque ao assumir os desenhos de *Ro-Busters*, uma história de ficção científica que logo se tornou popular, levando-o a uma posição de destaque na IPC Magazines. Trabalhou também na série *Nemesis the Warlock*,²⁹ enfrentando problemas de censura interna na editora, onde muitos consideravam seus traços violentos e perturbadores.

Em meados dos anos 1980, com dificuldades financeiras, O'Neill aceitou uma oferta de trabalho da DC Comics, onde desenhou várias histórias. A mais conhecida e controversa foi roteirizada justamente por Alan Moore, *Tales of the Green Lantern Corps Annual #2* (1986), em que o Comics Code Authority (CCA) – um órgão censor sobre o conteúdo das HQs – reprovou não um aspecto específico da obra, mas, ao contrário, considerou todo o estilo de O'Neill reprovável. A DC publicou a história assim mesmo, sem o selo autorizativo do CCA (O'NEILL, 2001b).

Também em 1986, O'Neill publicou *Metalzoic*, com roteiros de Pat Mills, pela DC, uma história fechada sob a nomenclatura de *graphic novel*, ambientada num futuro distante, onde a humanidade abandonou a Terra e máquinas conscientes, evoluídas a ponto de parecer e se comportarem como as espécies animais, lutam pela continuidade de sua existência. O'Neill e Mills detiveram os direitos sobre essa HQ, anos depois republicada em *2000AD*.

Desde 1987, O'Neill e Mills têm publicado em várias editoras, também detendo os direitos autorais, a HQ *Marshall Law*, em que um grupo de caçadores de super-heróis sancionados pelo governo norte-americano age no que restou de uma San Francisco destruída por um terremoto (O'NEILL, 2001b).

A experiência de O'Neill com ficção científica, associada a seu traço com pendência para a violência – mais de uma vez objeto de

²⁹ Na história, o protagonista Nêmesis é um alienígena semelhante a um demônio que enfrenta o fanático Torquemada na Terra de um futuro distante. O'Neill afirma que todos os personagens humanos eram maus, sem possibilidade de redenção (O'NEILL, 2001a).

polêmica –, além de uma antiga parceria, fez de O’Neill o desenhista perfeito para materializar as ideias de Alan Moore para *A Liga Extraordinária*, trabalho que têm conduzido juntos desde seu início até o presente.

2.3.4 A *Liga Extraordinária* e a linguagem autônoma das HQs

Se o processo de leitura de uma obra literária vale-se de uma linguagem específica, manifestada segundo regras gramaticais, no caso da leitura de uma HQ ocorre o mesmo, segundo uma gramática distinta e específica dessa forma de comunicação verbo-visual, que no entanto é tributária da literatura.

Eisner lembra que as “histórias em quadrinhos apresentam uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais” (2010, p. 2). O processo de composição de uma HQ envolve as “regências da arte” – perspectiva, simetria, pincelada etc. – e as “regências da literatura” – gramática, enredo, sintaxe – que se superpõem mutuamente. Daí decorre que a leitura de HQs seria um “ato de percepção estética e de esforço intelectual” (2010, p. 2).

Surgidas, como visto anteriormente, no início do século XX, ainda modestamente na forma de tiras de quadrinhos publicadas na imprensa diária, as HQs tornaram-se uma forma de leitura altamente popular, constituindo a iniciação à leitura da maioria das crianças e jovens.

Ao longo do século XX, os artistas que lidavam com a arte de contar histórias destinadas ao público de massa procuraram criar um *Gestalt*, uma linguagem coesa que servisse de veículo para a expressão de uma complexidade de pensamentos, sons, ações e ideias numa disposição em sequência, separada por quadros. Essa iniciativa ampliou as possibilidades da imagem simples. No processo, desenvolveu-se a forma de arte narrativa moderna que chamamos de histórias em quadrinhos (...) (EISNER, 2010, p. 7).

A linguagem coesa referida por Eisner é composta de certos elementos visuais e textuais recorrentes que, associados, constituíram

uma gramática específica em que se expressam os artistas e passível de ser decodificada pelos leitores.

Os componentes textuais e imagéticos das HQs estão inteiramente imbricados uns nos outros, uma vez que o texto está integrado à imagem, o próprio letreiramento pode ter expressividade visual para além do signo linguístico. Dessa forma, apenas para fins didáticos se pode separar a análise do texto e da imagem em uma HQ.

A imagem é, evidentemente, o componente que singulariza a linguagem das HQs. A unidade dessa linguagem é o quadrinho ou quadro, que se pode definir como “a representação, por meio de uma imagem fixa, de um instante específico ou de uma sequência interligada de instantes”, os quais são “essenciais para a compreensão de uma determinada ação ou acontecimento” (RAMOS, 2010, p. 90).

Cada quadro “agrupa personagens, mostra o espaço da ação, faz um recorte do tempo”, condensando “uma série de elementos da cena narrativa, que, por mesclarem diferentes signos, possuem um alto grau informativo” (RAMOS, 2010, p. 90). Entretanto, a narrativa das HQs estende-se ao longo dos vários quadros que contam uma história. A compreensão desta exige a leitura dos quadros em sequência, num processo que imita as convenções de leitura do texto escrito – da esquerda para a direita e de cima para baixo no Ocidente. Os quadros na verdade são unidades individualizadas, separadas entre si por vazios denominados sarjetas, mas que o leitor de HQs, pela processo de leitura próprio dessa linguagem, lê em interação com o quadro anterior e o posterior, montando por esse mecanismo a narrativa e a ideia de movimento entre os quadros.

Eisner observa que, contrariamente ao cinema, em que centenas de imagens são exibidas numa sequência e velocidade capazes de “emular o movimento real”, no meio impresso tal efeito “só pode ser simulado” (2010, p. 20). Mas trata-se de uma simulação decorrente da própria linguagem e que, uma vez conhecidas as regras “gramaticais” das HQs, tornam-se tão familiares como a leitura de um texto escrito.

A parte textual da HQ é escrita mediante alguns recursos gráficos específicos, dos quais o principal é o balão, composto de continente (corpo e apêndice) e conteúdo (texto ou imagem). O corpo do balão é uma linha de contorno que circunscreve o discurso direto dos personagens. Por meio dos balões são representados graficamente as falas e pensamentos dos personagens, viabilizando assim os monólogos e diálogos da narrativa. Partindo do formato padrão da linha preta e contínua, reta ou curvilínea, que se convencionou chamar balão de fala, desenvolveram-se vários formatos em que o tipo de linha do balão

contém uma carga semântica e expressiva distintas: forma de nuvem indicando pensamento ou imaginação; tracejado para sussurro; ziguezague para voz alta ou gritos; balão que se abre em outro balão contíguo; e uma infinidade de variações (RAMOS, 2010, p. 36). Moore e O'Neill seguem em sua *graphic novel* as convenções gramaticais no que se refere ao corpo dos balões.

O apêndice do balão, por sua vez, é uma extensão do corpo que se projeta na direção do personagem falante ou pensante, um indicador do emissor do discurso direto. Eventualmente, de um mesmo balão partem vários apêndices apontando para distintos personagens, um indicativo de que estão falando a mesma coisa em uníssono. Em alguns casos o personagem não é visível no quadro, mas o apêndice aponta para o local onde ele se encontra, uma janela, um prédio ao longe ou mesmo para fora do quadro (RAMOS, 2010, p. 43-46). Em *A Liga Extraordinária*, como se verá no Capítulo 4 a propósito do personagem Hawley Griffin, Kevin O'Neill rompe com a convenção, desenhando balões sem apêndice.

O conteúdo do balão, embora eminentemente textual, pode compor-se de imagens, como quando um personagem está sonhando e, delimitado pelo corpo do balão de pensamento, está representado graficamente não um texto, mas uma imagem que corresponde à cena sonhada.

Tratando-se de texto, nem por isso o que está circunscrito ao corpo do balão deixa de ser uma representação gráfica, pois “o tipo de letra adquire expressividades diferentes no contexto sugerido pelo texto. A palavra, ao mesmo tempo em que representa o som ou um conjunto de sons, pode adquirir outros significantes”, de acordo com o formato, tamanho e cor da letra utilizada (RAMOS, 2010, p. 56).

Por fim e similarmente à leitura dos quadros, a sequência de leitura dos balões importa as mesmas convenções de leitura do texto em prosa, da esquerda para a direita e de cima para baixo (EISNER, 2010, p. 24).

A sequência de *A Liga Extraordinária* reproduzida na Figura 2 ilustra o processo de leitura dos quadros e a ideia de movimento e decurso de tempo que o leitor extrai dela, compondo em sua mente a ação da cena.

Trata-se de duas sequências horizontais de três quadros. No primeiro dos seis quadros, o personagem Allan Quatermain, com um tiro e a ajuda dos pés, arromba a porta de um edifício. No quadro seguinte, o ângulo mostrado é do alto de uma escada, aos pés da qual Allan sobe. O pé esquerdo em um degrau e o direito no ar indicam o

movimento de subir a escada, a arma em punho. Novamente um balão com traçado irregular, letras ligeiramente diferenciadas e um apêndice que aponta para cima e termina na borda do quadro indica a direção da fala de Mina. Allan, por sua vez, responde com uma fala que, apesar da tensão da situação, pode ser lida como uma conversa em tom normal, pois o balão utilizado é o balão de fala convencional.

A segunda sequência horizontal inicia com um quadro em que Mina se encontra em primeiro plano, caída no chão, com as vestes descompostas, o rosto pingando sangue e com traços que fazem lembrar hematomas. Ela olha assustada na direção do leitor, indicando que sua fonte de temor está à sua frente. Ao fundo, Allan desponta ao final da escada. Nesse quadro não há balões.

No quadro seguinte, Mina e Allan estão frente a frente em primeiro plano, com uma porta escura ao fundo, que o leitor deduz que é para onde Mina estivera olhando anteriormente. Há um breve diálogo com balões de fala. A fala de Mina está contida em um balão que se desdobra em outro e apenas este último possui um apêndice apontando para a personagem. A rigor, tratando-se da mesma fala não interrompida da mesma personagem, poderia ser apresentada em um único balão. Aqui trata-se de uma outra variação possível, bastante utilizada nas HQs, justificada talvez pelo espaço exíguo do quadro: concentrar toda a fala em um único balão poderia comprometer os demais elementos e pareceu interessante ao desenhista dividi-lo em dois corpos que, no fundo, constituem um único balão. Pode, por outro lado, indicar uma pequena pausa na fala.

No último quadro da sequência, o ângulo é de dentro da porta escura, com Allan de pé e Mina ainda sentada no chão. Bem ao fundo, M. Dupin aparece no final da escada. Mais uma vez é utilizado um balão de fala duplo. Tendo lido as cenas anteriores – o grito, o olhar assustado de Mina, o diálogo desencontrado, o destaque para a porta ao fundo –, o leitor é plenamente capaz de intuir que alguma ameaça surgirá daquela porta, algo que atacou Mina e poderá atacar novamente. Da leitura dos quadros e páginas seguintes, o leitor se deparará com Edward Hyde.

Outros recursos gráficos além do balão comunicam o texto verbal das HQs. A legenda é um retângulo de traçado reto ou ondulado, geralmente localizado na parte superior ou inferior do quadro, pelo qual se manifesta a voz do narrador, seja ele um narrador onisciente ou um personagem narrador – às vezes o rosto do personagem ladeia a legenda (RAMOS, 2010, p. 49-51).

Aí pode-se reconhecer uma categoria que as HQs tomam de empréstimo à literatura, a figura do narrador. Muitas vezes, embora não

seja o caso de *A Liga Extraordinária*, intervêm nas HQs um narrador em terceira pessoa, que resume certas ideias que talvez a imagem e os textos dos balões sejam insuficientes para expressar. Entretanto, ainda que a voz do narrador onisciente não seja enunciada textualmente, pode-se pensar num narrador onisciente implícito, que conduz a história quadro e quadro e, conseqüentemente, a leitura verbo-visual da HQ.

Não há narrador onisciente explícito em *A Liga Extraordinária*, do que decorre a utilização da legenda por Moore e O’Neill de um único modo. Em vários momentos, como exemplificado na Figura 3, Mina escreve cartas para seu superior Bond, que externam seus sentimentos e desconfianças em relação aos companheiros e à missão que lhe foi confiada, ao mesmo tempo em que narram cenas que se estendem por poucos quadros.

Em todos os casos, a legenda com a narração de Mina é suficiente para esclarecer os acontecimentos, dispensando-se o uso dos balões, seja porque a legenda é suficiente, seja porque diálogos seriam redundantes.



Figura 3 – Relato de Mina para Bond
(MOORE; O’NEILL, 2010, p. 39, quadros 1 e 2)

O recordatório, por sua vez, é um recurso que em suas origens sintetizava a tira seriada do dia anterior. Com o tempo, adquiriu outras funções, como a indicação da simultaneidade de eventos do tipo “enquanto isso”. É, na verdade, uma forma de legenda (RAMOS, 2010, p. 52). Moore e O’Neill usam-no de duas maneiras.

Ao final de cada capítulo interfere uma voz, que pode ser identificada à dos autores, exortando o leitor à leitura do capítulo seguinte – lembrando que, originalmente, cada capítulo foi publicado

separadamente. Exemplificando, ao final do primeiro capítulo, no canto inferior direito do quadro de página inteira, falam Moore e O'Neill a seus leitores:

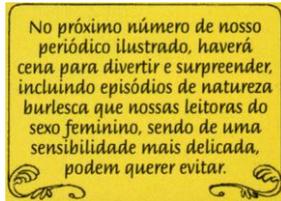


Figura 4 – Recordatório
(MOORE; O'NEILL, 2010, p. 32)

Trata-se da intervenção dos próprios autores dirigindo-se ao leitor, como um chamariz à leitura ou propaganda à aquisição do capítulo seguinte. De todo modo, o texto inusitado é graficamente apresentado dentro de um recordatório.

A outra utilização de recordatório é pontual ao longo da *graphic novel*, trazendo indicativos de local e data onde se passam as cenas, embora feita com comedimento, normalmente quando cenários diferentes são apresentados pela primeira vez.

Um último recurso que cabe mencionar, em que o texto é graficamente representado, é a nota de rodapé, bastante comum nas HQs de super-heróis, onde a extensão e complexa interação entre todas as revistas e personagens do universo ficcional de determinada editora muitas vezes requerem uma recapitulação de acontecimentos anteriores e, por vezes, muito antigos (RAMOS, 2010, p. 53). Tem, na verdade, função idêntica à dos mais antigos recordatórios.

Moore e O'Neill, pelo uso generalizado que fazem de fontes literárias, que podem não ser percebidas pelos leitores, teriam todas as razões para usar abundantemente notas de rodapé. No entanto, não o fazem nenhuma vez. Isso soa coerente com a natureza organicamente intertextual de *A Liga Extraordinária*,³⁰ que é sua característica fundamental. Se a obra inteira remete a diversas fontes literárias e se essa seleção e reinvenção por parte dos autores e essa busca e reconhecimento por parte do leitor são um dos atrativos principais da

³⁰ A intertextualidade de *A Liga Extraordinária* e a própria possibilidade de utilização deste e de outros conceitos correlatos é discutida no Capítulo 3.

graphic novel, não teria mesmo sentido colocar notas de rodapé explicativas.

Muitas outras características da linguagem das HQs poderiam ser apontadas, mas as registradas acima permitem uma visão panorâmica sobre a esfera de comunicação em que têm trabalhado Moore e O'Neill, e por eles escolhida para compor *A Liga Extraordinária*. Adotando a linguagem das HQs e, sobre esse suporte, desenvolvendo uma trama plena de relações intertextuais em diversos níveis de complexidade – da simples citação até uma complexa reinvenção hipertextual –, Moore e O'Neill tecem uma obra que já nasce sob o signo do dialogismo: o dialogismo entre a linguagem das HQs e a da literatura.

3 “EU LEIO MUITO”

Linda Hutcheon, em um dos capítulos de *Poética do pós-modernismo*, discorre sobre a intertextualidade, a paródia e os discursos da História. Analisando o romance *O lago da solidão* (1980), do norte-americano E. L. Doctorow, uma história ambientada nas Montanhas Adirondack durante o período da Grande Depressão, a autora aponta o tipo de forte impacto que a intertextualidade paródica pode produzir.

Hutcheon assinala que o romance “apresenta todos os tipos de paródia intertextual que já vimos na ficção americana em geral: de gênero, da tradição européia, das obras canônicas americanas (clássicas e modernas), dos textos da cultura popular e da história” (1991, p. 176). Identifica no romance citações ou alusões de obras de grandes romancistas como D. H. Lawrence, James Joyce, F. Scott Fitzgerald, mas acrescenta que

no romance não é apenas ao cânone literário que se recorre. Na verdade, toda a descrição do americano da década de 30 se desenvolve a partir da cultura popular do período: as comédias de Frank Capra, os filmes de gângster, os romances que falam sobre greves, os melodramas de Cain (1991, p. 177).

A análise da autora envereda pelas discussões que lhe interessam acerca do pós-modernismo, mas o pequeno inventário que faz dos intertextos na obra considerada lembra exatamente o trabalho de Moore e O’Neill em *A Liga Extraordinária*, que manifesta relações intertextuais igualmente diversificadas, acrescidas do componente visual que acompanha o verbal.

Di Liddo observa que

A presença da intertextualidade na obra de Moore – seja na forma de citação, alusão, paródia ou, como acontece muito frequentemente, na revisitação de obras ou padrões bem conhecidos – é penetrante e resulta em uma incessante e vigorosa reelaboração de práticas textuais. A intertextualidade permeia a obra de Moore em todas as suas facetas e cobre não somente o domínio da literatura mas também cinema,

música, cultura popular e, por último mas não menos importante, os quadrinhos (2009, p. 35).³¹

Essa breve comparação entre um romance e uma *graphic novel* pode sugerir uma tentativa de legitimar a última comparando-a ao primeiro, o que não se faz aqui. As HQs guardam proximidades mas não identidade com a literatura, tratando-se de uma linguagem diversa, verbo-visual, e não de um subgênero ou ramo inferior. A seguir, buscar-se-á elucidar as distinções entre ambas e ao mesmo tempo identificar, com base nos conceitos explicitados no Capítulo 2, as possibilidades de relações intertextuais entre essas diferentes linguagens. Na sequência, proceder-se-á à identificação das várias fontes em que *A Liga Extraordinária* se inspira, tanto entre textos literários quanto entre HQs.

3.1 INTERTEXTUALIDADE ENTRE LINGUAGENS: HQS E LITERATURA

As análises de Bakhtin, Kristeva e Genette foram elaboradas tendo em vista inicialmente o campo literário. Entretanto, o dialogismo bakhtiniano refere-se, como discutido anteriormente, aos enunciados produzidos nas várias esferas da comunicação humana, não apenas na comunicação exclusivamente verbal escrita ou oral. Com Kristeva e sua noção ampliada de texto, pode-se pensar em textos não modelares, isto é, não exclusivamente verbais.

Robert Stam, revisando os conceitos bakhtinianos, analisou a contribuição daquele autor para os estudos culturais de modo geral e para o cinema em particular, o que vai ao encontro do presente estudo e o subsidia, na falta de uma teoria específica para as HQs. Stam afirma que na obra de Bakhtin “a palavra ‘dialogismo’ vai incorporando sentidos e conotações, sem nunca perder a idéia central de ‘relação entre o enunciado e outros enunciados’.” (1992, p. 73).

O autor ressalva que,

Embora na origem o dialogismo seja interpessoal, aplica-se também por extensão à relação entre as

³¹ “The presence of intertextuality in Moore’s work – be it in the form of quotation, allusion, parody, or, as happens most often, the revisiting of well-known works or patterns – is pervasive and results in an incessant, vigorous re-elaboration of textual practices. Intertextuality permeates Moore’s oeuvre in all its facets and covers not only the domain of literature but cinema, music, popular culture, and, last but not least, comics.”

línguas, as literaturas, os gêneros, os estilos e até mesmo as culturas. No sentido mais amplo, o dialogismo se refere às possibilidades abertas e infinitas geradas por todas as práticas discursivas de uma cultura, toda a matriz de enunciados comunicativos onde se situa um dado enunciado. Neste sentido, o dialogismo é de extrema relevância não só para os textos canônicos da tradição literária e filosófica do ocidente – por exemplo, os diálogos socráticos, os debates e desafios medievais, o diálogo crucial entre Dom Quixote e Sancho Pança, (...); é relevante também para os textos não-modelares. Além disso, é de importância central até para os enunciados que convencionalmente não se consideram como “textos” (1992, p. 74).

Ao referir-se aos enunciados que convencionalmente não se consideram como textos, Stam quer lembrar que o termo texto é majoritariamente aplicado a textos escritos em linguagem verbal, o que, como visto no Capítulo 2, é também o entendimento de Bakhtin em *O problema do texto*. Stam usa a expressão textos não-modelares para afastar-se da ideia convencional de texto, o que o aproxima da noção ampliada de Kristeva. Em escrito posterior, Stam utiliza textos não canônicos em lugar de textos não modelares, mas a ideia é a mesma (2006, p. 28).

Contudo, essa opção terminológica em nada invalida a aplicação da noção bakhtiniana de enunciado dialogicamente constituído para formas de enunciados não verbais ou não exclusivamente verbais:

O dialogismo bakhtiniano, porém, é muito mais radical, pois se aplica tanto ao discurso cotidiano como à tradição literária e artística; diz respeito a todas as “séries” que entram num texto, seja ele verbal ou não-verbal, erudito ou popular. Aliás, o popular penetra o erudito, e vice-versa. Diz Bakhtin:

Os tesouros semânticos que Shakespeare incorporou em suas obras foram criados e coletados através dos séculos, ou mesmo milênios; estão ocultos na linguagem, e não só na linguagem literária, mas também nas camadas de linguagem que antes da época de Shakespeare ainda não tinham entrado na literatura: nos

diversos gêneros e formas da comunicação verbal, nas formas de uma poderosa cultura nacional (basicamente formas carnavalizadas) que se moldaram durante milhares de anos, nos gêneros do teatro-espetáculo (mistérios, farsas etc.), em enredos cujas origens remontam à antiguidade pré-histórica, e, por fim, nas próprias formas do pensamento (STAM, 1992, p. 74).³²

Stam lembra que Bakhtin, em vários escritos, ataca as limitações dos críticos e acadêmicos voltados apenas à “série literária”, e que se interessa “por todas as ‘séries’, literárias e não-literárias, que derivam do que ele chama de ‘poderosas e profundas correntes da cultura’”. Reforça, assim, que o conceito de dialogismo “vai muito além da tradição literária e histórica que investiga ‘fontes’ e ‘influências’” (1992, p. 75).

Calcado em uma afirmação de Bakhtin, de que “a literatura não pode ser compreendida fora do contexto global da cultura de uma determinada época”, e entendendo a amplitude dos conceitos de enunciado e dialogismo, Stam sai da literatura para afirmar que “o texto artístico deve ser compreendido dentro do que Bakhtin chama de ‘unidade diferenciada de toda a cultura de uma época’”. O dialogismo, para ele, “opera dentro de qualquer produção cultural, seja letrada ou analfabeta, verbal ou não-verbal, elitista ou popular” (1992, p. 75).

E assim Stam passa a tecer algumas considerações sobre o dialogismo presente no movimento do *hip-hop* norte-americano, que dialoga com o *rap* (música) e o *break* (dança); cita a música *Língua*, de Caetano Veloso, que se autodenomina *samba-rap*, faz referência a poetas e romancistas, entre outros diálogos; e segue em sua análise do cinema, objeto específico de seu estudo (1992, p. 75-78).

A música, o cinema e, por analogia, as HQs, são produções culturais específicas, que podem ser não-verbais – músicas sem letras, cinema mudo, HQs sem diálogos – ou, no mais das vezes, um misto de linguagem verbal e não-verbal. São enunciados em determinadas esferas de comunicação. E, pensando-se com Kristeva, são textos.

Em artigo mais recente em que trata das adaptações cinematográficas, *Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade*, Robert Stam sublinha que

³² Stam não explicita a obra de Bakhtin que está citando.

A semiótica estruturalista das décadas de 1960 e 1970 tratava todas as práticas de significação como sistemas compartilhados de sinais que produzem “textos” dignos do mesmo escrutínio cuidadoso dos textos literários, abolindo, desta forma, a hierarquia entre o romance e o filme. A teoria da intertextualidade de Kristeva (enraizada e traduzindo literalmente o “dialogismo” de Bakhtin) e a teoria da “intertextualidade” de Genette, similarmente, enfatizam a interminável permutação de textualidades. (...) (2006, p. 21).

A utilização das aspas em torno da palavra textos demarca a diferença destes – o autor está falando dos filmes – em relação aos textos exclusivamente verbais, mas, ao mesmo tempo, reconhece a acepção ampliada de Julia Kristeva. O mesmo raciocínio é aplicável analogamente às HQs, que são também um outro tipo de texto, coloque-se-o ou não entre aspas.

Como anunciado no Capítulo 2, é nessa perspectiva que as HQs são consideradas no presente estudo: textos fora da acepção convencional do texto exclusivamente verbal; textos que aliam indissociavelmente imagem e palavra; textos constituídos pela relação entre textos, intertextual.

Stam vale-se dos conceitos analíticos de Gérard Genette elaborados com vistas aos textos literários, extrapolando-os para a análise do cinema e sobretudo das adaptações cinematográficas que faz em seu artigo. Acerca da hipertextualidade, retoma exemplos literários já utilizados por Genette, como *A Odisseia* e *A Ilíada*, que são hipotextos de *Eneida*, de Virgílio, e acrescenta que

Adaptações cinematográficas, nesse sentido, são hipertextos derivados de hipotextos pré-existentes que foram transformados por operações de seleção, amplificação, concretização e efetivação. (...) Adaptações cinematográficas, desta forma, são envolvidas nesse vórtice de referências intertextuais e transformações de textos que geram outros textos em um processo infinito de reciclagem, transformação e transmutação, (...) (2006, p. 33).

Portanto, Robert Stam demonstra, partindo de Bakhtin e chegando em Genette, que o dialogismo amplo e referente às “infinitas e

abertas possibilidades geradas por todas as práticas discursivas da cultura” do teórico russo é evidentemente aplicável na análise dos textos não convencionais – textos na acepção ampla tomada de Kristeva –, aí incluídos o cinema e as HQs (2006, p. 28). Assim sendo, as categorias de análise – transtextualidade e suas modalidades – pensadas por Genette para um tipo de texto, o literário, podem ser utilizadas para aqueles textos de outra ordem, não exclusivamente verbal, produzidos em linguagem diversa da literária. Dentre essas categorias, destaca-se a hipertextualidade, que o presente estudo identifica como essencial na construção da narrativa verbo-visual da *graphic novel* *A Liga Extraordinária*.³³

São ainda necessárias algumas considerações sobre as relações, equivocadas e verdadeiras, das HQs com a literatura. Linda Hutcheon, em *Uma teoria da adaptação*, reconhece três modos de engajamento das pessoas com as histórias, relacionados à linguagem em que são apresentadas: o contar, o mostrar e o interagir. No modo contar está compreendida a literatura, onde o engajamento do destinatário, o leitor,

começa no campo da imaginação, que é simultaneamente controlado pelas palavras selecionadas, que conduzem o texto, e liberado dos limites impostos pelo auditivo ou visual. Nós não apenas podemos parar a leitura a qualquer momento, como seguramos o livro em nossas mãos e sentimos e vemos quanto da história ainda falta para ler; de resto, podemos reler ou pular passagens (2011, p. 48).

Ao dizer que o texto, no modo contar, é liberado dos limites impostos pelo auditivo ou visual, a autora tem em mente já o segundo modo, o mostrar, que corresponde às peças teatrais e filmes, onde o destinatário, o espectador, é capturado “por uma história inexorável, que sempre segue adiante. Além disso, passamos da imaginação para o domínio da percepção direta, com sua mistura tanto de detalhe quanto

³³ É oportuno esclarecer que *A Liga Extraordinária* é percebida neste estudo como uma obra original com múltiplos hipotextos e não como adaptação de um ou outro texto literário específico, o que poderia inadvertidamente ser sugerido pela utilização do artigo de Robert Stam sobre adaptações cinematográficas. Como esclarece Linda Hutcheon, “há uma diferença entre querer que uma história nunca acabe – razão por trás das sequências e prequelas” de filmes, podendo-se incluir aqui o tipo de história contada em *A Liga Extraordinária*, que continua as de vários personagens oriundos de obras literárias diversas – e “desejar recontar a mesma história repetidas vezes e de modo diferente.” (2011, p. 30).

de foco mais amplo.” (2011, 48). Finalmente, o terceiro modo de engajamento, o interagir, envolve a participação efetiva dos destinatários, guardadas as especificidades de cada suporte midiático, como é o caso dos videogames.

As análises de Hucheon, ainda que sejam considerações introdutórias para o estudo que fará das adaptações e suas possibilidades de mudança de linguagem, cada qual com seu próprio modo de engajamento,³⁴ deixam claro que a autora trabalha com a perspectiva de textos produzidos em diferentes linguagens.

Embora Hutcheon fale muito pouco de HQs, estas podem ser consideradas como histórias que exigem um modo de engajamento misto: oferecem a mesma liberdade para parar e dar continuidade à leitura já conhecida dos textos escritos canônicos, o que a identifica com o modo contar; por seu componente visual, envolve a percepção direta da imagem em suas diferentes nuances, concorrentemente com a imaginação. A leitura de uma HQ, como discutido ao final do Capítulo 2, é leitura segundo regras específicas dessa linguagem autônoma e complexa que, em muitos aspectos, é subsidiária da literatura.

Há, portanto, pontos de contato da HQ com a literatura, no modo de engajamento com a história e na adoção de certas convenções de leitura comuns, o que não permite confundir as duas linguagens.

Tendo surgido como uma forma de entretenimento voltada para crianças e jovens e já como produto para consumo das massas, as HQs durante décadas foram consideradas uma expressão artística menor e de forma alguma ligada à literatura. Com o advento de HQs esteticamente mais elaboradas, tanto do ponto de vista gráfico quanto narrativo, seus próprios criadores ressentiam-se de um reconhecimento. Não foi à toa que algumas obras nos anos 1970, com o importante reforço de Will Eisner, passaram a ser designadas *graphic novels*, como discutido anteriormente. Não se tratava apenas de distinguir um tipo distinto de HQ que surgia, mas também de buscar alguma legitimidade, equiparando-as às obras literárias.

Se Eisner já rotulava seu *Um contrato com Deus e Outras histórias de cortiço* como *graphic novel*, senão clamando por isso, ao menos sinalizando uma semelhança com a literatura, a edição brasileira de estreia de *Graphic Novel*, série da Marvel Comics publicada no país pela editora Abril em janeiro de 1980, trazia uma espécie de justificativa do editor:

³⁴ A autora analisa, entre outros, a adaptação de um romance (modo contar) para um filme (modo mostrar) ou de um filme para videogame (modo interagir).

Temos assistido, nos últimos anos, a uma revolução no mundo das histórias em quadrinhos. De veículo de comunicação virou também literatura ilustrada... ou arte pura com maiores explicações... Nesta posição, ganhou o “status” merecido para tomar um chopinho junto com o cinema, o teatro, a pintura, a filosofia e a própria literatura (com quem até se confunde) (IGAYARA, 1988, p. 4 apud RAMOS; FIGUEIRA, 2011, p. 6).

Ramos e Figueira lembram, comentando as palavras acima, que a atribuição de um *status* a essas novas HQs implica “o pressuposto de que tudo o que foi criado na área até então não teria qualidade suficiente para tal”. Isso chegou mesmo a gerar uma hierarquia entre as HQs, “as pretensamente artísticas ou literárias e as demais” (2011, p. 6).

Qualquer que seja a especificidade das *graphic novels* no conjunto das HQs, se é que, como discutido anteriormente, elas a possuem, a proximidade com a literatura se dá por certas convenções de linguagem emprestadas – o uso (não imprescindível) de signos linguísticos, a sequência de leitura, o narrador enunciado ou implícito etc. – que conformam uma gramática própria das HQs e por semelhanças narrativas e temáticas inevitáveis, dado que a literatura é mais antiga que as HQs.³⁵

E exatamente a antiguidade da literatura é um dos fatores que normalmente levam a identificar equivocadamente sua superioridade, não apenas em relação à HQ como também em relação ao cinema e outras artes. Robert Stam menciona-o como um preconceito primordial, “o pressuposto de que as artes mais antigas são necessariamente artes melhores” (2006, p. 21).

Pondo de lado os preconceitos e as tentativas de hierarquização, cabe esclarecer, com Paulo Ramos, que

Quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos. Há muitos pontos comuns com a literatura, evidentemente. Assim como há

³⁵ A rigor, a arte sequencial, num sentido genérico, remonta aos primórdios da humanidade e antecede a própria escrita, mas as HQs como se conhece, em sua configuração moderna, são um fenômeno com pouco mais de um século de existência (EISNER, 2010, p. 7).

também com o cinema, o teatro e tantas outras linguagens (2010, p. 17).

Estes pontos em comum são exatamente o que Moore e O'Neill exploram à exaustão em *A Liga Extraordinária*. Os autores usam abundantemente personagens e outros elementos oriundos da literatura para compor verbal e visualmente sua HQ, imbricando até onde podem a primeira nesta última, numa relação calculadamente hipertextual.

Pode-se especular se não está presente alguma necessidade dos autores em legitimar sua obra buscando uma identidade de “autores de HQ sempre voltados à literatura”. É possível, mas tal posicionamento deveria ser ampliado a toda a sua vasta obra, sobretudo de Alan Moore, que sempre primou pela profusão de relações intertextuais, notadamente com a literatura.

Além disso, as obras literárias às quais Moore e O'Neill recorrem preferencialmente em *A Liga Extraordinária* não são aquelas tradicionalmente valorizadas pela crítica literária, mas de dois tipos essenciais: literatura popular de diversos gêneros, consumida por um público originalmente jovem – o mesmo que tradicionalmente consumia as HQs –, e literatura marginal praticamente esquecida. Tais hipotextos soam apenas parcialmente como uma tentativa de legitimação da HQ pela literatura.

3.2 AS LEITURAS DE ALAN E KEVIN

O processo criativo de Moore e O'Neill envolve a opção por uma forma específica de comunicação da qual ambos eram já profissionais de longa data, as HQs do gênero de super-heróis. A partir daí, combinando a formação cultural de ambos e as experiências prévias com forte carga de intertextualidade de outras HQs de Moore, como *Watchmen* e *Lost girls*, os autores partiram para a escolha de personagens da literatura interessantes e que pudessem ser reunidos em um mesmo espaço ficcional. Tendo por únicas limitações a coerência do tempo diegético das obras originais com o tempo de sua própria narrativa gráfica, por um lado, e a necessidade de usar obras de domínio público, Moore e O'Neill recorreram à sua bagagem de leitura e certamente a muita pesquisa, reunindo fontes que vão de diversos gêneros de literatura popular a textos esquecidos de literatura erótica, com forte alusão às HQs de super-heróis.

3.2.1 As ligas ordinárias

O gênero de super-heróis é ainda atualmente um dos mais populares entre as HQs. Passando ocasionalmente por períodos de menor aceitação e queda nas vendas, sempre volta a reerguer-se ora como resultado de grandes estratégias de mercado das editoras – que, com forte campanha publicitária, lançam histórias polêmicas para chamar a atenção dos leitores que abandonaram o gênero ou conquistar novos leitores, a exemplo de *A morte do Superman*³⁶ –, ora estimuladas pela adaptação dos personagens para outras linguagens, como o cinema, a televisão e os videogames.

As próprias HQs de super-heróis promovem um permanente exercício de intertextualidade na criação, que se reflete na leitura forçosamente intertextual por parte dos leitores. Essa intertextualidade, no mais das vezes, é interna, limitada ao conjunto de publicações de uma determinada editora, mas explorada à exaustão.

Quando a DC Comics, a partir de *All-Star Comics #3*, reuniu seus vários heróis na SJA, repetindo o recurso nos anos 1960 com a LJA, ou quando a Marvel fez o mesmo com os Vingadores a partir de *The Avengers #1*, nada mais fez que recorrer à hipertextualidade: ao reunir personagens que até então tinham histórias autônomas sem qualquer conexão, de revistas diferentes ou dividindo espaço na mesma revista, em uma história e revista nova, os roteiristas e desenhistas destas editoras-autoras incorporavam em um texto B inteiramente novo, personagens, cronologia e diversos outros elementos provenientes de textos A independentes, de uma maneira que não era a simples citação.

A criação da LJA nos anos 1960, utilizando nomes e poderes dos heróis da Era de Ouro, pode ser considerada uma forma de citação. Mas, quando a DC resolveu trazer de volta os heróis esquecidos dos anos 1960 e reintroduzi-los em suas revistas, convivendo com os novos, também os incorporou em um texto que não era o deles.

Como mencionado no Capítulo 2, o princípio organizador adotado pela Marvel a partir de certo momento, seguido pela DC e pelas editoras menores, de um universo ficcional coeso, onde todos os personagens teoricamente habitam um mesmo espaço e tempo ficcionais, foi um passo posterior. Aí já se poderia pensar no conjunto de histórias de cada editora como um texto único – extenso e complexo,

³⁶ História lançada pela DC Comics em 1992, que se estendeu por várias edições de revistas diferentes, com o propósito específico de alavancar as vendas do personagem, o qual, naturalmente, não morreu nem deixou de ser publicado.

mas único. Antes, tratava-se do recurso recorrente a formas de intertextualidade, em que os intertextos eram outras HQs da mesma editora.

Esse diálogo permanente entre as HQs de super-heróis tornou-se bem conhecido dos leitores, que se acostumaram às incontáveis conexões e referências. Entre os criadores, embora geralmente trabalhassem em revistas específicas e não se preocupassem com as demais, gerando problemas de coerência e continuidade, muitas vezes precisavam levar em conta a história mais ampla do universo Marvel, universo DC etc. Os roteiristas e desenhistas também se acostumaram ao cruzamento constante dos textos das HQs.

Alan Moore e Kevin O'Neill, em *A Liga Extraordinária*, não recorrem apenas às relações intertextuais mais amplas com a literatura e a história, mas com as próprias HQs de super-heróis, das quais herdam aquela tradição de sempre se referir a textos de outras HQs.

Em sua *graphic novel*, as relações que estabelecem com as HQs de super-heróis se dão no nível da alusão, pois repetem elementos que já se tornaram característicos de tais histórias. Não chegam a trazer das HQs nenhuma personagem conhecida, como seria se ocorresse a aparição do Superman, por exemplo, mas pelo uso de vários esquemas consagrados pelo gênero, fazem reiteradas alusões.

Um destes elementos é a noção de que toda equipe precisa de uma sede, um quartel-general onde se reúnam, recebam informações sobre os problemas do mundo e decidam as ações que lhes cabem para salvá-lo. Normalmente tais lugares contam com infraestrutura e tecnologias de porte militar, onde monitoram as ocorrências danosas ao planeta ou onde, como atletas em constante treinamento, exercitam seus poderes e aprimoram suas habilidades de luta: a torre de vigilância da Liga da Justiça, localizada num satélite em órbita da Terra; a suntuosa mansão dos Vingadores e os edifícios Baxter e Four Freedom's Plaza do Quarteto Fantástico, imponentes em Manhattan; a discreta mansão onde vivem os X-Men no Condado de Westchester, próximo a Nova York, disfarçada sob a fachada de uma escola.³⁷

Um detalhe que varia entre essas sedes é o grau de publicidade de que gozam, diretamente relacionado à aceitação pública das respectivas equipes em seus respectivos universos ficcionais. A Liga Extraordinária, como mencionado anteriormente, é composta de indivíduos recrutados e remunerados pelo serviço secreto britânico. A equipe parece ter duas sedes, nenhuma delas com caráter muito oficial. A uma delas, a que fica

³⁷ Quarteto Fantástico e X-Men são grupos de personagens da Marvel Comics.

no anexo secreto do Museu Britânico, os membros se dirigem quando têm alguma reunião oficial com seus superiores. O local, entretanto, fora o fato de ser fortemente protegido, não sugere nada de especial.

A outra sede é o submarino Nautilus, que serve simultaneamente como residência temporária – até o fim da empreitada –, meio de locomoção e local de trabalho, onde traçam suas estratégias e decidem cada etapa da missão. O Nautilus, por outro lado, além de ser por si próprio uma maravilha científica, é fonte inesgotável de armas e outros apetrechos úteis, como o balão que utilizam para chegar à aeronave de Moriarty.

Outro elemento sempre presente nas HQs do gênero são artefatos, de origem tecnológica terrestre ou alienígena, frequentemente de natureza mística, que são o mote para o desenvolvimento de enredos inteiros, altamente desejados pelos vilões para dominar ou destruir o mundo ou o universo inteiro, conforme as capacidades e megalomania do indivíduo: na primeira vinda à Terra de Galactus, o Devorador de Mundos, os heróis só conseguem fazê-lo recuar ameaçando-o com o Nulificador Definitivo, arma capaz de destruir todo o universo; o vilão Thanos por diversas vezes alcança um poder quase infinito, ora pela posse do Cubo Cósmico, ora pela reunião das Joias do Infinito, que o equiparam a um deus; Darkseid busca incessantemente o domínio da Energia Antívida, que aniquilaria toda a existência; Thor ostenta seu poderoso martelo Mjølfnir; Capitão América defende-se com seu indestrutível escudo, feito de uma liga de vibranium e adamantium, os dois metais mais resistentes do Universo Marvel; e um sem-número de outros artefatos, meramente utilizados em combate ou capazes de pôr em risco uma civilização ou toda a existência.³⁸

A missão da Liga Extraordinária não foge à regra, sendo motivada pela valiosa cavorita, um elemento fabricado com conhecimentos científicos, precioso para impulsionar a tecnologia aeronáutica e espacial mas que, nas mãos erradas em cuja posse veio parar, pode significar uma guerra mundial ou o fim do Império Britânico.

Os personagens que sucessivamente obtêm a posse da cavorita, o Doutor Diabólico e James Moriarty, encarnam também a figura do gênio criminoso, completamente inescrupuloso, líder de exércitos poderosos e obcecado pelo poder. Este é representado pela Inglaterra e seu império planetário, que deve ser destruída, a começar por sua capital.

³⁸ Galactus, Thanos, Thor, Capitão América e os objetos relacionados são da Marvel Comics. Darkseid é um personagem da DC Comics.

Os fundamentos e valores das equipes partem, em geral, de um esquema maniqueísta. As pessoas indefesas de uma determinada região, que não raro equivale a todo o planeta, estão sob ameaça de bandidos com características além da criminalidade comum, ou de loucos munidos de tecnologia com alto poder de destruição, ou ainda de seres malignos dotados de grande poder. Quando um herói ou super-herói sozinho não tem recursos suficientes para dar conta de uma dessas ameaças, as circunstâncias levam vários deles, movidos por valores altruístas e por seu apreço pela humanidade, a se reunirem numa superequipe.

Em alguns casos a equipe é pensada desde o início por um indivíduo, geralmente dotado de recursos financeiros, que se tornará uma espécie de mentor, como o Professor Xavier dos X-Men. Em outras, é um governo ou organização paraestatal que os recruta com finalidades bem específicas e eventualmente com propósitos não humanitários – o que a equipe acaba descobrindo, causando sua rebelião. Este último é precisamente o caso da Liga Extraordinária.

Moore faz mistério durante boa parte da trama sob os verdadeiros objetivos para Bond reunir seu zoológico, mas desde o início fica claro que busca indivíduos com aptidões especiais e não imbuídos de qualquer nobreza de caráter distintiva. Ao contrário, todos os cinco membros são pessoas cheias de defeitos e aceitam participar da empreitada por dinheiro ou um benefício especial – no caso de Hyde e Griffin, a cura de seus poderes, encarados como doença.

Posteriormente, a revelação de que precisam recuperar a cavorita do Doutor Diabólico, sob o risco de ele iniciar uma guerra contra o Império Britânico, instaura sutilmente uma diferença de perspectiva: para o contratante, o governo, trata-se de evitar uma crise geopolítica e remover uma grave ameaça à sua própria existência; para os contratados, mesmo ficando claro que os interesses do governo pouco têm de humanitários, trata-se de salvar vidas.

Finalmente, descoberto o embuste de Moriarty e sua manipulação da Liga para obter para si a cavorita, Mina e seus companheiros assumem o papel de salvadores da população londrina e eliminam em seu início um mal que realmente poderia ameaçar todo o planeta.

Outros aspectos da *graphic novel* que constituem alusões a elementos recorrentes das HQs de super-heróis dizem respeito diretamente à construção dos personagens principais e serão abordados no Capítulo 4.

Se a relação intertextual de *A Liga Extraordinária* com as HQs de super-heróis e suas recorrências – as motivações das equipes e

descobertas de manipulação, a sede, o gênio do crime, o artefato especialmente desejado – se dá apenas no nível da alusão, a relação com a literatura é de outra natureza, apropriando, recombinao e reinterpretando personagens e outros elementos de obras diversas e autônomas de uma maneira fortemente hipertextual.

3.2.2 A literatura popular

As obras que fornecem os principais personagens são romances populares da segunda metade do século XIX e primeiras décadas do século XX, alguns deles altamente representativos de gêneros específicos de literatura desenvolvidos no período. Não se tratam de obras aclamadas pela crítica literária, mas sim pelo gosto popular. Entre os hipotextos principais que viriam a ser incorporados não está nenhuma obra da Comédia Humana de Balzac, nenhum romance naturalista de Zola, nenhuma descrição sobre a vida londrina de Charles Dickens. Essas referências até aparecem, mas na forma de citação ou alusão e são utilizadas acessoriamente.

Os hipotextos fundamentais de Moore são obras lidas em princípio pelo público jovem, eminentemente masculino, de diversos gêneros e bastante conhecidas até hoje. Moore e O'Neill utilizam essencialmente três gêneros populares: a literatura de aventura, a de horror e a ficção científica.

Embora histórias de aventura, com ação rápida, perigos físicos e exploração de lugares distantes façam parte da literatura desde seus primórdios, a maior tiragem das publicações e a ampliação do público leitor a partir da metade do século XIX as popularizaram. Iam desde aquelas ambientadas em outras épocas, como os romances de capa e espada de Alexandre Dumas, até as que se passavam contemporaneamente e extraíam material do imperialismo das nações europeias, como as explorações de terras distantes e exóticas de boa parte da obra de H. Rider Haggard, Júlio Verne e Robert Louis Stevenson, ou a natureza selvagem de *Moby Dick* (1851), de Herman Melville.

Deste gênero, Moore e O'Neill aproveitam as premissas já bem enraizadas na cultura literária e cinematográfica do século XX, e que se confundem mesmo com as histórias das HQs de super-heróis: a ação de sua HQ passa por dois grandes momentos marcados por diversas cenas tipicamente aventurecas. O primeiro momento, o da reunião do grupo, envolve cenas de um quase estupro de Mina, seguido de uma

perseguição por árabes raivosos e da intervenção pontual – e surpreendente aparição – de Nemo. O segundo momento, o da missão propriamente dita, mostra uma incursão noturna perigosa num antro de criminosos orientais e a participação em uma batalha aérea, com direito a cruzar os céus em um balão, desviando de disparos, e a invadir uma aeronave de guerra, que despenca ao final.

Ainda do mesmo gênero é importado para o mundo da Liga um de seus membros, e talvez o mais importante depois de Mina: Allan Quatermain, herói aventureiro da vasta obra de H. Rider Haggard.³⁹

A literatura de horror, contendo elementos normalmente sobrenaturais ou associados a uma ciência desconhecida, muitas vezes tratando do tema da fuga à morte ou de entidades malignas, remonta ao romance *Frankenstein ou O Prometeu moderno* (1818), de Mary Shelley, passando por contos de Edgar Allan Poe, até a rica mitologia da obra de H. P. Lovecraft, já nas primeiras décadas do século XX.

Novamente emerge o nome de Robert Louis Stevenson, escritor que incursionou com sucesso pelas histórias de aventuras, com *A ilha do tesouro* (1883), mas criou uma das mais conhecidas histórias de horror de todos os tempos, *O médico e o monstro*. Edward Hyde, o *alter ego* de Henry Jekyll, tornar-se-ia uma das mais ricas personagens incorporadas à *graphic novel*, por seu papel na trama e pelas possibilidades visuais competentemente exploradas pelo desenhista Kevin O'Neill.

Do outro grande romance de horror do final do século, *Drácula*, de Bram Stoker, Moore aproveita a personagem Wilhelmina Murray, cuja história e personalidade torna mais ricas. O vampiro, entretanto, é deliberadamente deixado de lado, pois a grandeza ganha pelo personagem ao longo do século XX com dezenas de adaptações cinematográficas exigiria um tratamento diferenciado que poderia prejudicar a trama. Ao contrário, Moore decidiu nunca sequer mencionar seu nome, ao mesmo tempo em que o mantém como uma presença constante fora de cena, uma sombra no passado de Mina, origem das cicatrizes que ela oculta com um cachecol em seu pescoço e da qual se recusa terminantemente a falar (NEVINS, 2003, p. 225).

A presença da literatura de horror na trama é, portanto, percebida em um personagem presente e relevante, Edward Hyde, e em outro ausente porém responsável pela líder da equipe ter-se tornado quem é, com seus traumas e sua força, Drácula.

Entretanto, o gênero literário mais amplamente utilizado pelos autores foi a ficção científica. Ainda sem tal denominação, surgiram na

³⁹ Allan e os demais protagonistas serão analisados mais detidamente no Capítulo 4.

segunda metade do século XIX e sobretudo na virada para o século XX romances e contos mais ou menos amparados sobre a ciência moderna, normalmente extrapolações a partir de leis gerais da física, química e biologia, portas para a criação de situações fantásticas sob um verniz de plausibilidade científica.

Ainda que obras mais antigas amparadas numa suposta ciência desconhecida possam ser vagamente relacionadas ao gênero, como os próprios *Frankenstein* e *O médico e o monstro*, a ficção científica nasce com uma parte da obra de Júlio Verne: as expedições espaciais de *Da Terra à Lua* (1865) e *À roda da Lua* (1870); as explorações submarinas a bordo do avançadíssimo Nautilus em *Vinte mil léguas submarinas*; a tecnologia aeronáutica de Robur em *Robur, o conquistador* e *Mestre do mundo*; entre outras.

A vertente é desenvolvida amplamente por H. G. Wells, que criou histórias que se tornaram paradigma ao longo do século XX: a viagem no tempo de *A máquina do tempo* (1895); a manipulação genética por um cientista sem valores éticos de *A ilha do Dr. Moreau* (1896); o segredo da invisibilidade de *O homem invisível*; o ataque alienígena de *A guerra dos mundos* (1898); a expedição lunar do menos conhecido *The first men in the moon*.⁴⁰

Verne e Wells são os principais expoentes do gênero e aproveitados sem contenção por Moore e O'Neill, que utilizam seus personagens – Capitão Nemo e Griffin, o homem invisível – e seus artefatos – o Nautilus com todo seu arsenal de equipamentos e armas sofisticados, a fórmula da invisibilidade –, bem como todo o pano de fundo da ciência ficcional.

Contudo, mais que personagens e elementos específicos, a própria premissa de uma ciência mais avançada presente no conjunto das obras de ficção científica é assimilada pelos autores como marco principal para a fundação de seu universo, para a construção da sua geografia e da paisagem urbana, e como condição necessária de possibilidade de todos aqueles personagens e eventos. *A Liga Extraordinária*, como se verá mais detalhadamente adiante, é toda ela um grande hipertexto dos romances e contos de ficção científica, que lhe servem de principal ingrediente, ainda quando não se pode falar em uma ou outra obra particular.

⁴⁰ Embora a temática seja semelhante, *Da Terra à Lua* e *À roda da Lua*, de Verne, não se confundem com *The first men in the moon*, de Wells, mencionado no início deste capítulo. A cavorita faz parte dessa última obra.

A literatura de detetives é utilizada de maneira apenas acessória, pois Moore e O'Neill recorrem a personagens mais e menos importantes, sem no entanto imitar a estrutura das histórias de detetives, em que o grande culpado é revelado apenas nas últimas cenas. Contudo, o recurso à literatura detetivesca não pode ser negligenciado.

O misterioso M, chefe do serviço secreto britânico e superior de Bond e da Liga, em que pese a referência aos livros de espionagem de Ian Fleming, é o Professor Moriarty, antagonista de histórias de Sherlock Holmes. Assim, Moore associa a um personagem vilanesco de Conan Doyle elementos da literatura de espionagem: as tramas de conspiração, em que a autoridade estatal ou instituições se revelam os verdadeiros responsáveis por assassinatos e outras situações terríveis; a figura dos agentes duplos, muitas vezes infiltrados no mais alto escalão hierárquico dos governos, polícias ou serviços secretos.

Como já fizera em relação a Drácula, Moore opta deliberadamente por deixar de lado Sherlock Holmes, que aparece apenas em *flashback* no início do capítulo 5 e é considerado morto ao tempo da ação, pois a popularidade do personagem levaria inevitavelmente a ofuscar os demais, sobretudo se fosse incluído como membro ou colaborador direto da Liga.

Todavia, Moore e O'Neill incorporam hipertextualmente um outro importante detetive, o já citado M. Dupin, de histórias de Edgar Allan Poe. Dupin, um senhor idoso e tratado com toda deferência por Mina, se não é um personagem principal nem um membro da Liga, pode ser considerado um coadjuvante de luxo, com importante participação na descoberta e captura de Hyde.

Pela via da citação, sem maior exploração na trama, os autores referem-se ainda a outros detetives menos conhecidos da literatura, ao menos pelo público leitor atual. Jess Nevins aponta entre essas citações o policial Dick Donovan, que frequentemente acompanha Bond, um detetive de várias histórias de J. E. Preston Muddock, escritas entre 1888 e 1899 e reunidas em 15 livros, que por um período chegaram a ser tão populares quanto as de Doyle (2003, p. 51).

Num dos quadros em que Moriarty está contando sua história para Bond, veem-se alguns papéis na escrivaninha, de cabeça para baixo do ponto de vista do leitor, onde alguns nomes são parcialmente visíveis (MOORE; O'NEILL, 2010, p. 112, quadro 2). Nevins especula que se trata de outros possíveis agentes a serem recrutados pelo serviço secreto, pois são também nomes de personagens literários, como Blake e Klimo: Sexton Blake foi um popularíssimo detetive que imitava Sherlock Holmes, surgido na revista *Halfpenny Marvel* #6 em 1893; Klimo era o

detetive de *The Duchess of Wiltshire's diamonds* (1897), de Guy Boothby, também inspirado em Sherlock Holmes (2003, p. 83).

Essas citações de personagens atualmente pouco conhecidos assinalam outra prática de Moore na *graphic novel*, a de recuperação de personagens que tiveram uma fase de grande popularidade, sobretudo em revistas *pulp*, que pela ampla circulação e preço acessível possibilitavam seu aparecimento em dezenas de histórias. Isso denota certamente um gosto particular de Moore e O'Neill por obras obscuras, mas também revela uma intensa pesquisa e um esforço para trazer tais obras ao público leitor atual, ainda que apenas como pequenas dicas quase imperceptíveis nos desenhos.

Moore revelou em entrevistas o momento específico em que decidiu trazer tantos personagens literários quanto pudesse para sua obra, ainda que como coajuvantes: foi quando escrevia as cenas do capítulo 1 ambientadas em Paris, onde Dupin revela a Mina e Allan o recente assassinato de uma prostituta chamada Anna Coupeau, conhecida como Nana, sendo o assassino depois identificado como Edward Hyde.

Moore afirmou que naquele momento se deu conta de que qualquer personagem que fosse nomeado na HQ poderia ser apropriado de alguma obra literária contemporânea ao tempo do enunciado ou de obras literárias posteriores cujo tempo do enunciado fosse aquele (NEVINS, 2003, p. 227). Assim, Moore, escrevendo uma história ambientada em 1898, poderia utilizar sempre personagens provenientes de livros com histórias ambientadas naquela época ou personagens originais que seriam estabelecidos como antepassados de outros conhecidos, como é o caso de Campion Bond – inventado por Moore e supostamente antepassado de James Bond.

As cenas de Paris do capítulo 1 são um exemplo condensado da intertextualidade que Moore e O'Neill exercitarão ao longo de toda a HQ. Nas ruas da capital francesa, Dupin apresenta suas opiniões sobre uma série de assassinatos atuais e estranhas semelhanças com um duplo homicídio antigo que ele investigara.

O diálogo dos personagens se desenvolve enquanto caminham numa Paris pintada com tons pastéis, de maneira marcadamente diferenciada de Londres e dos demais cenários, como será analisado adiante. Por ora, interessa a história contada por Dupin, que conduz Allan e Mina ao local onde os antigos homicídios aconteceram. A identificação não está em seu balão de fala, mas no restante do desenho; uma placa na parede indica a rua onde se encontram: Rue Morgue.



Figura 5 – Dupin conduz os companheiros pelas ruas de Paris (MOORE; O'NEILL, 2010, p. 25, quadros 3 a 6)

Nos quadros imediatamente subsequentes, Dupin sintetiza os assassinatos de mãe e filha cometidos naquela rua cinquenta anos antes, perpetrados, segundo concluíra, por um orangotango, e compara-os às mortes de prostitutas que então ocorriam, com incríveis semelhanças pela ferocidade.

Tem-se aqui uma construção hipertextual que une três personagens protagonistas de contos e/ou romances de diferentes autores, cujos tempos do enunciado são também distintos: Dupin, que protagoniza histórias de Poe ambientadas décadas antes; Allan, que protagoniza histórias de Haggard escritas antes e depois de 1898, mas ambientadas até 1883; Mina, de um romance de Stoker do ano anterior, cujo tempo do enunciado Alan Moore presume como sendo também de

1897. Dupin, por isso mesmo, é representado graficamente como um homem bastante idoso.

O detetive francês revela momentos de sua própria vida profissional, momentos que se tornam, assim, parte da história mesma do mundo da Liga. E que servem de parâmetro para a investigação dos novos assassinatos, estes sim criação original de Moore.

Mas a sucessão de intertextos na explanação de Dupin continua.



Figura 6 – Dupin fala sobre os assassinatos de prostitutas (MOORE; O'NEILL, 2010, p. 26, quadros 3 a 6)

Dupin revela-se especialmente triste por uma das vítimas, uma prostituta chamada Anna Coupeau, conhecida como Nana. O detetive afirma que ela teve uma vida difícil, não merecendo aquilo.

Nana é uma citação de uma personagem de dois romances de Emile Zola: em *L'Assommoir* (1877), Nana é filha de Gervaise

Macquart, que se torna alcoólatra como o marido, forçando a adolescente a ir para as ruas se prostituir para sobreviver; em *Nana* (1880), a jovem é a protagonista, ascendendo de prostituta a cocote de alta classe, e morrendo de varíola em 1870 (NEVINS, 2003, p. 45).

Nana é tomada de seus textos originais e incorporada à trama da *graphic novel* na condição de vítima do monstruoso assassino. Isso ocorre apenas como citação, pois a história da personagem de Zola não é desenvolvida em *A Liga Extraordinária*. Mesmo essa simples citação carrega, contudo, algum nível de reelaboração hipertextual que quase passa despercebido: em *Nana*, a personagem-título morre de varíola aos 18 anos aproximadamente em 1870; Moore ignora o fato, fazendo-a viver por mais algumas décadas, ainda como prostituta, para morrer de maneira trágica em 1898.

Para arrematar, Dupin compara os atuais assassinatos em série a outros, de dez anos antes, ocorridos em Whitechapel, um distrito londrino. Trata-se aí de uma dupla alusão, ao texto histórico e a uma HQ. É uma referência aos famosos homicídios de mulheres atribuídos a Jack, o Estripador, ocorridos em Londres no século XIX. É também uma alusão que Moore faz a si mesmo, pois tratara do tema em sua *graphic novel Do inferno*.

Percebe-se, em linhas gerais, que Moore optou por deixar as portas de sua HQ abertas a qualquer obra literária – desde que, evidentemente, estivesse em domínio público ou pudesse ser utilizada com algum subterfúgio, como ao usar o personagem Fu Manchu com todas as suas características sem jamais citar-lhe o nome.

Como citação, Moore pode até utilizar Emile Zola, um romancista tido como representante da alta literatura, mas sua preferência é mesmo por obras de caráter mais popular, os textos A de onde toma emprestados os personagens para reinventá-los em seu texto B de uma maneira completamente nova.

3.2.3 Os textos marginais

Se o núcleo da trama está centrado em personagens retirados de obras conhecidas ou, no caso de obras menos conhecidas como *The first men in the moon*, da lavra de autores conhecidos, o repertório de Moore e O'Neill é muito mais amplo e, por vezes, inusitado, fazendo desfilar pelo mundo da Liga personagens de procedências inesperadas.

O último integrante a ser recrutado para a Liga é Hawley Griffin, que, aproveitando-se de sua condição de invisibilidade, violentava

moças de um certo colégio no interior da Inglaterra.⁴¹ Este colégio e sua proprietária são resgatados por Moore de peças e contos eróticos de meados do século XIX.

Rosa Belinda Coote era a suposta autora do romance *The convent school, or Early experiences of a young flagellant* (1876), de William Dugdale, obra que envolve cenas pornográficas cheias de elementos sadomasoquistas, como torturas e flagelações, sendo lidos por um público masculino bastante restrito (NEVINS, 2003, p. 53).

A Srta. Coote voltou a aparecer na revista erótica *The Pearl*, que circulou clandestinamente na Inglaterra entre julho de 1879 e dezembro de 1881, num total de 18 volumes, trazendo seis contos eróticos publicados de forma seriada, além de contos menores em um única edição e poemas eróticos. Um destes contos, que se estende entre os números 1 e 10 da revista é *Miss Coote's confession, or The voluptuous experiences of an old maid; in a series of letters to a lady friend*, onde Rosa Coote narra em cartas várias de suas experiências sexuais (WHITE, s.d.). Nessas histórias é mencionado o Colégio da Srta. Flaybum, sendo esta última uma personagem mais antiga, remontando ao romance *Sublime of Flagellation*, do século XVIII. Rosa Coote volta a aparecer ainda como protagonista da peça anônima *The yellow room* (1891) (NEVINS, 2003, p. 53-55).

Moore recorre portanto a obras da literatura erótica do período vitoriano, não apenas obscuras nos dias atuais, como de circulação bastante limitada e frequentemente publicadas de forma clandestina na época mesma em que surgiram, com os autores e editores recorrendo a pseudônimos para publicá-las. O'Neill carrega nos traços erotizados da personagem, fazendo-a uma mulher de seios enormes, olhar oblíquo e uma pinta no rosto que se pode supor produto de maquiagem, um artifício de sedução.

⁴¹ Mais sobre estes eventos e o personagem Hawley Griffin no Capítulo 4.



Figura 7 – Srta. Coote observa a captura de Griffin (MOORE; O’NEILL, 2010, p. 51, quadros 1 e 2)

No colégio supostamente herdado da Srta. Flaybum, que Moore batiza de “Academia Correccional da Srta. Rosa Coote para Moças de Família Desencaminhadas”, uma professora e algumas alunas são nomeadas, personagens procedentes de obras diversas, nem todas de caráter erótico mas que, no processo de reinvenção hipertextual de *A Liga Extraordinária*, são imbuídas de forte sentido de erotismo.

As relações intertextuais com a literatura erótica, apenas ensaiadas em *A Liga Extraordinária*, são o mote de *Lost girls*, uma *graphic novel* que Alan Moore vem lentamente gestando com sua esposa Melinda Gebbie, a desenhista, desde 1991, tendo o terceiro volume sido publicado apenas em 2006. Na HQ explicitamente pornográfica, três mulheres adultas encontram-se em um decadente hotel austríaco e contam suas experiências sexuais, que constituem o cerne da narrativa gráfica.

À parte os desenhos explícitos de inúmeras cenas de sexo, incluindo orgias, o chamariz da obra é sua conexão com a literatura oitocentista, em particular a literatura erótica, e uma constatação dos autores de que no final do período vitoriano parece ter havido uma peculiar fascinação por meninas impúberes. Assim, as três protagonistas, Alice, Dorothy e Wendy, são as protagonistas de histórias infantis amplamente conhecidas: *Alice no País das Maravilhas* (1865) e *Alice através do espelho* (1871), de Lewis Carroll; *O mágico de Oz* (1900), de Frank L. Baum; e *Peter Pan* (1911), de J. M. Barrie (JONES, 2010, p. 106).

Suas histórias de descoberta pessoal da sexualidade são um intenso exercício intertextual de Moore e Gebbie relacionando personagens femininas infantis com o erotismo presente em revistas e livros pornográficos que circulavam na época e muitas vezes negada em favor do imaginário de austeridade e rigorosa moral vitorianas (JONES, 2010, p. 106).

O envolvimento de Moore com *Lost girls* antecede em quase uma década a concepção e publicação de *A Liga Extraordinária*, tendo certamente influenciado esta última na sua premissa de munir-se de múltiplos hipotextos e de dar atenção a obras não canônicas. A pornografia propriamente dita ocorre muito pouco em *A Liga Extraordinária*, mas Moore procurou trazer seu conhecimento da literatura erótica de alguma maneira à obra, sobretudo com a escola para moças.

O repertório utilizado pelos criadores tem, portanto, como única limitação o tempo do enunciado de seus hipotextos, que deve ser o final do século XIX. De resto, a vasta erudição de Moore e O'Neill é posta inteiramente a serviço da narrativa gráfica, algo que verbalizam por meio de Dupin:



Figura 8 – Dupin se despede de Mina
(MOORE; O'NEILL, 2010, p. 38, quadro 4)

Na imagem que encerra sua participação na HQ, Dupin se despede de Mina após suas aventuras em busca de Hyde, curvando-se e

beijando cortesmente sua mão, de olhos fechados, em atitude de reverência, sendo ambos observados ao fundo por Nemo e Allan. Mina, sempre esquivada em contar sua própria história, é interrompida por Dupin, que não vê necessidade em constrangê-la, pois está a par de tudo. Ele afirma que lê muito, ficando subentendido que os jornais franceses também noticiaram o envolvimento da personagem com Drácula. Por essa fala, Moore e O'Neill também lembram aos leitores que eles leem muito e que *A Liga Extraordinária* é o resultado de um trabalho inventivo precedido do contato com muitos textos.

Tratando-se de um roteirista e um desenhista britânicos, é natural que, em função de sua formação cultural e facilidade de acesso às fontes, Moore e O'Neill lidem com obras e autores eminentemente britânicos: Poe, Stevenson, Haggard, Stoker, Wells, Conan Doyle. Importante exceção é a utilização da obra verniana, o que não surpreende uma vez que não apenas o autor francês e sua obra são mundialmente conhecidos, como também estão entre os pilares da ficção científica, que desempenha um papel destacado na HQ.

3.3 FICÇÃO CIENTÍFICA, *STEAMPUNK* E OS HIPOTEXTOS FUNDAMENTAIS DE *A LIGA EXTRAORDINÁRIA*

No texto paratextual que chama de “Apostilas” ao final de *O nome da rosa*, Umberto Eco discorre sobre o processo de construção do romance, que ele considera um fato cosmológico: “Entendo que para contar é preciso primeiramente construir um mundo, o mais possível mobiliado até os mínimos detalhes.” (2012, p. 564). E segue exemplificando com as etapas de seu processo particular de escrita daquele romance:

O primeiro ano de trabalho com meu romance foi dedicado à construção do mundo. Longos registros de todos os livros que podiam se encontrar em uma biblioteca medieval. Elencos de nomes e fichas anagráficas para inúmeros personagens, muitos dos quais seriam depois excluídos da história. Isso quer dizer que eu tinha que saber também quem eram os outros monges que não aparecem no livro; e se não era necessário que o leitor os conhecesse, eu porém tinha que conhecê-los. Quem falou que a narrativa deve competir com o Cartório de Registro Civil? Mas,

pode ser que a narrativa tenha que competir com a assessoria do departamento de obras públicas. Portanto, longas pesquisas arquitetônicas sobre os planos e as fotos na enciclopédia da arquitetura, para estabelecer a planta da abadia, as distâncias, incluindo o número dos degraus que há numa escada em caracol (2012, p, 565).

As considerações de Eco aplicam-se a outras formas de comunicação, como as HQs. Aplicam-se de modo especial a *A Liga Extraordinária*. O próprio Alan Moore, em *Writing for comics*, um sucinto guia para roteiristas de HQs, destaca os três principais elementos internos à obra de ficção – caracterização, ambientação e enredo –, mas começa sua análise pela ambientação, pela construção do mundo onde personagens e enredo se desenvolverão:

O trabalho do escritor, se ele ou ela está tentando descrever um colônia em Netuno no ano 3020 ou a vida social em Londres em torno de 1890, é conjurar uma sensação de realidade circundante tão completa e discretamente quanto possível. (...) A melhor maneira, parece-me, é primeiro considerar o ambiente com o qual você está trabalhando como um todo, em detalhe, antes mesmo de por a caneta no papel. Antes de escrever *V*, por exemplo, eu reuni um monte de informações sobre o mundo e as pessoas nele, muitas das quais nunca serão reveladas na tira [em quadrinhos] pela simples razão que não é algo essencial para os leitores saberem e provavelmente não haveria espaço para acomodar tudo. Aquilo não é importante. O que é importante é que o escritor deveria ter um quadro claro do mundo imaginado em todos os seus detalhes dentro da sua cabeça a todo tempo (2010, p. 20-21).⁴²

⁴² “The job of the writer, whether he or she is attempting to depict a colony on Neptune in the year 3020 or society life in London around 1890, is to conjure a sense of environmental reality as completely and as unobtrusively as possible. (...) The best way, it seems to me, is to first consider the environment that you are working with as a whole, in detail, before ever putting pen to paper. Before writing *V*, for example, I came up with a mass of information about the world and the people in it, much of which will never be revealed within the strip for the simple reason that it isn’t stuff that’s essential for the readers to know and there probably won’t be space to fit it all in. That isn’t important. What is important is that the writer should have a

Lançar mão de obras e gêneros literários distintos e em grande quantidade, deles extraindo material – personagens, objetos, eventos – para compor um universo ficcional comum e totalmente novo, é uma tarefa que demanda do escritor não apenas inventividade e uma atenção especial à coerência entre os diversos elementos emprestados, mas também a criação de um substrato espaço-temporal que torne crível a história, mesmo tratando-se de fantasia ou ficção científica.

O fato de quase todos os personagens de *A Liga Extraordinária* serem britânicos – uma das poucas exceções é o Capitão Nemo, mas ainda assim ligado à Inglaterra como nativo de uma nação colonizada – e oriundos de livros cuja ação é mais ou menos contemporânea entre si não é suficiente para alocar todos em uma Londres que simule a capital britânica historicamente conhecida do século XIX, dado que cada um procede de um mundo literário diferente: no de Mina existem vampiros; no de Allan, deusas africanas e viagens astrais; nos de Hyde e Griffin, elementos químicos capazes de alterar a constituição física de uma pessoa; no de Nemo, submarinos e engenhocas tecnológicas avançadas.

É com essa dificuldade em mente que os autores optaram não por situá-los em um mundo que simule o século XIX histórico, mas em mundo literário onde a existência de tais personagens e situações fosse possível, com suas próprias regras de funcionamento e, conseqüentemente, sua própria história. É a isso que Moore se referia ao falar na reunião do maior número possível de informações sobre o mundo e as pessoas sobre as quais se vai escrever, ainda que nunca sejam mostrados ao leitor: os autores devem ter bem claro como é o seu mundo. Acrescente-se, no caso de uma HQ, que esse mundo, pela natureza da linguagem adotada, será visualizado pelo leitor, e a necessidade de tê-lo bem construído se impõe com força ainda maior.

Tratava-se, então, de elaborar e representar graficamente um espaço histórico-geográfico ficcional onde elementos das literaturas de horror, fantasia, aventura e ficção científica pudessem ser igualmente acomodados. E justamente a ficção científica forneceu a base para o assentamento de tantas histórias.

Isso se deve em grande parte à vasta experiência do desenhista O'Neill em HQs de ficção científica, uma constante em sua carreira, em que se acostumou a imaginar e representar graficamente cenários originais, em futuros distantes e pós-apocalípticos ou em outros

clear picture of the imagined world in all its detail inside his or her head at all times.” V é uma referência a *V de Vingança*, já comentado anteriormente.

planetas, povoado por espécies animais diferentes, robôs, artefatos tecnológicos e construções com *design* inusitado.

O fato de *A Liga Extraordinária* ser ambientada não em um futuro distante ou cenário alienígena, mas no passado, em princípio não admitiria uma representação gráfica de paisagens urbanas e detalhes envolvendo tecnologia mais avançada. Mas tal anacronismo perde seu sentido com a premissa firmemente adotada por O'Neill e Moore de que sua trama se passa num espaço informado intertextualmente pela literatura de ficção científica, com as consequências visuais que isso poderia acarretar, sobre as quais se discorrerá adiante.

A opção dos autores aproxima-se grandemente de um subgênero literário que se convencionou chamar *steampunk*, por sua vez associado ao *cyberpunk*.⁴³ Adriana Amaral⁴⁴ trata do *cyberpunk* sob duas perspectivas: como uma visão do mundo contemporâneo, em que as relações da sociedade com as novas tecnologias se associam a novos comportamentos contraculturais, como por exemplo a atitude dos *hackers* “que acreditam no livre-fluxo da informação e na pirataria de dados”; e como subgênero literário da ficção científica (2006, p. 23-24). Trata-se, portanto, de um movimento social e cultural mais amplo, com a sua correspondente manifestação literária. Neste último caso, é representado por narrativas envolvendo ciborgues e interações homem-máquina de diversas ordens.⁴⁵

O *steampunk*, por sua vez, é identificado por Amaral com um dentre outros subgêneros do *cyberpunk* que se distanciaram da proposta original; a autora não tece maiores considerações sobre ele. Como

⁴³ Um exame mais detalhado do *cyberpunk* foge aos propósitos do presente estudo, mas é importante algum esclarecimento sobre a terminologia. Segundo Adriana Amaral, “decompondo o termo *cyberpunk*, encontramos de um lado o *cyber*, remetendo à cibernética (...) e à noção grega de governo (no sentido de controle). Do outro, temos a noção do *punk*, tanto como movimento musical como ideológico. O *cyber* nos remete às origens filosóficas e também literárias do conceito, enquanto o *punk* traz à tona o lado da contracultura, do protesto, do não-controle, do *underground*, da atitude dos *hackers*, da experiência empírica das tribos urbanas ligadas à tecnologia”. A palavra *punk* parece ter sido adotada numa acepção bem livre, tanto para o *cyberpunk* quanto para o *steampunk*, ao qual é associada *A Liga Extraordinária*. A própria autora sublinha em seguida que os integrantes do movimento *cyberpunk* têm procurado novos termos para designá-lo, especialmente depois que “o *New York Times* utilizou o termo *cyberpunk* como sinônimo de *hacker* de forma pejorativa, acabou por ofender tanto a comunidade *hacker* como a da Ficção Científica” (2006, p. 74-75).

⁴⁴ Doutora em Comunicação Social, Adriana Amaral é autora da única tese de doutorado no Brasil sobre o *cyberpunk*. Ela própria aponta em seu trabalho que, embora haja muitos estudos, sobretudo nos Estados Unidos, o Brasil carece de estudos acadêmicos sobre o tema (2006, p. 25-26).

⁴⁵ Um exemplo citado pela autora é *Neuromancer* (1991), de William Gibson (AMARAL, 2006, p. 52).

subgênero da ficção científica, refere-se a narrativas – literárias, de HQs ou cinematográficas – ambientadas no passado, normalmente o século XIX e início do século XX, em que comportamentos, modos de falar, vestuário, moral e problemas sociais do período convivem com uma tecnologia mais avançada para a época. Em alguma medida, tais histórias podem constituir-se como crítica à sociedade contemporânea, “onde a tecnologia convive grotesca e intrusivamente com os interesses sociais, interrompendo a passagem com os trilhos de um progresso desmedido e tortuoso” (O QUE É..., s.d.).⁴⁶

Uma constante nas histórias *steampunk*, que justifica o avanço tecnológico, é a premissa de que, naqueles mundos imaginários, os paradigmas tecnológicos modernos ocorreram mais cedo do que na história real, mas obtidos por meio da ciência disponível da época, como computadores de madeira e aviões movidos a vapor (FERNANDES, 2010, p. 120).

O termo originou-se em meados da década de 1980, tendo como inspiração o *cyberpunk*, mas na tentativa de rotular obras escritas desde os anos 1960, ambientadas na época vitoriana, com a presença de tecnologia de aparência retrô e influenciada pelos clássicos da ficção científica (O QUE É..., s.d.). O *steam* (vapor em inglês) refere-se à principal fonte de energia do século XIX e grande motor da revolução industrial, as máquinas a vapor. A junção com o termo *punk* reforça o caráter intencionalmente anacrônico das obras que perseguem essa temática:

O próprio nome *steampunk* sugere uma inclinação brincalhona para o anacronismo – *steam* (vapor) é obsoleto, enquanto *punk*, certamente na época da cunhagem do termo, ressoava como deliberadamente moderno e contemporâneo. O gênero depende de um tipo de consciência dupla, na qual reconhecemos o período vitoriano como simultaneamente outro e idêntico ao nosso momento contemporâneo (JONES, 2010, p. 102).⁴⁷

⁴⁶ Obras que podem ser citadas: *Queen Victoria's bomb* (1967), de Ronald W. Clark, *The difference engine* (1990), de William Gibson e Bruce Sterling, e *Lord Kelvin's machine* (1992), de James Blaylock.

⁴⁷ “The very name *steampunk* suggests a playful will-to-anachronism – *steam* is obsolete, whereas *punk*, certainly at the time of the term's coinage, resonated as deliberately modern and contemporary. The genre depends on a kind of double consciousness, in which we recognize the Victorian period as simultaneously other to and identical with our contemporary moment.”

O *steampunk* é a manifestação literária de um movimento mais amplo, o que o faz parecer menos com um subgênero do *cyberpunk* e mais como uma manifestação singular. Não se trata apenas de um subgênero da ficção científica, mas de um rótulo “também aplicável a uma cultura de fabricantes, que produzem artesanalmente toda sorte de itens, (...) frequentemente de estética gótica ou vitoriana – ou ambas” (JONES, 2010, p. 103).⁴⁸ Objetos que são consumíveis por aficionados pelo tema, que compartilham informações sobre obras *steampunk*, reúnem-se em encontros ou festas vestidos com fantasias que simulam roupas aristocráticas, conversam numa linguagem polida forjada, formando assim uma comunidade de adeptos autodesignada neovitorianos.⁴⁹

A *Liga Extraordinária* é citada frequentemente como exemplo de HQ *steampunk*. A rigor, esse rótulo só se aplica à trama dos dois primeiros volumes, uma vez que no terceiro volume a história avança no tempo ao longo do século XX, afastando-se da premissa *steampunk*. Entretanto, as análises se aplicam ao primeiro volume, ora estudado, e especialmente ao ponto de partida da construção hipertextual realizada por Moore e O’Neill.

Os autores precisavam acomodar num mesmo universo ficcional, de maneira coerente, personagens originários de obras – e mundos – em princípio inconciliáveis: Nemo cruza os oceanos a bordo de um submarino dotado de inúmeras maravilhas proporcionadas pela ciência, sendo ele próprio o seu criador; Jekyll, mediante o uso de uma droga que ele mesmo desenvolvera com seus conhecimentos médicos, sofre constantes metamorfoses que o transformam em um monstro gigantesco; Griffin, com seus estudos de química, desenvolve uma droga capaz de tornar todos os seus tecidos invisíveis; Cavor fabrica um elemento antigravitacional capaz de fazer o homem voar.

Todos esses personagens são pessoas comuns nas obras originárias que, com algum conhecimento ou dedicação especial à ciência, obtêm tais maravilhas. Mas em cada obra individual só existem eles, que são os protagonistas e o mote das respectivas histórias, mas podem ser considerados pessoas excepcionais. A partir do momento em que passam a conviver no mesmo espaço de *A Liga Extraordinária*, deixam de ser casos isolados para serem alguns dentre vários cientistas

⁴⁸ “Steampunk is not just a literary style: the label is also applied to a culture of makers, who handcraft all manner of items, (...) often Gothic or decadent Victorian aesthetic – or both.”

⁴⁹ Exemplo notável é o site brasileiro da comunidade *steampunk*, que reúne notícias sobre lançamentos de obras literárias, HQs e filmes com essa proposta, assim como busca agregar os interessados e adeptos de uma estética neovitoriana.

descobrimo coisas incríveis, que causam apenas ligeira surpresa nos demais personagens, mas não um assombro geral.

É aí que Moore e O'Neill fundam a principal premissa de sua história. Seus personagens devem habitar um mundo onde se convive frequentemente com descobertas científicas, muitas vezes estranhas e pouco críveis, mas justificadas pela ciência e pela sociedade racionalista onde essa ciência encontra espaço. Não são apenas *Vinte mil léguas submarinas*, *O médico e o monstro*, *O homem invisível* e *The first men in the moon* que estão incorporados hipertextualmente na HQ, mas as primeiras obras de ficção científica como um todo, com a ideia geral que fornecem sobre as maravilhas potencialmente atingíveis pela ciência – ainda que outras obras não sejam explicitamente citadas ou referidas.

Como consequência, O'Neill desenha a paisagem urbana à maneira *steampunk*, cheia de elementos que destoam da época, mas que ao mesmo tempo conservam uma aparência vitoriana. A ciência extraordinária do século XIX no mundo da Liga encontra várias aplicações cotidianas e que enriquecem o universo visual da HQ, além daqueles elementos que interessam especialmente à narrativa, como o Nautilus ou a cavorita.

Evidentemente, alguns personagens nem remotamente provêm de obras de ficção científica, como Allan, Mina, Dupin, Moriarty, Fu Manchu, mas nesses casos, desde que não se espantem com a ciência, nenhuma diferença essencial precisa ser feita: o componente *steam* da HQ sempre se fará presente.

Rodrigo Emanuel Fernandes, com formação tanto em Geografia quanto em Educação e com pesquisas voltadas para HQs, analisou especialmente as possibilidades de convivência, em um mesmo espaço geográfico, de personagens que não foram originalmente pensados para interagir harmoniosamente. No artigo *Espaços extraordinários*, Fernandes discorre sobre a representação gráfica do cenário e das paisagens em algumas HQs de Alan Moore em que o espaço geográfico diferenciado tem especial importância, como *Watchmen*, *Promethea* e *A Liga Extraordinária*, com especial ênfase nesta última, o que vem precisamente ao encontro do presente estudo.

Fernandes lembra que,

Se os autores tivessem optado por uma representação da Inglaterra vitoriana de acordo com os cânones habituais, facilmente reconhecíveis, estabelecidos pela mídia em geral, o risco de estranhamento e rejeição por parte do

público seria consideravelmente menor. (...) uma representação do espaço que seja familiar e passível de passar despercebida como um mero pano de fundo, apenas o “mundo que aí está”, facilita a suspensão de descrença, permitindo que o leitor lide apenas com as características “extraordinárias” dos personagens. Ao invés disso, a série desconcerta o leitor com um “espaço extraordinário”, *algo curiosamente mais difícil de lidar* do que pessoas invisíveis, transmorfo, vampiros, detetives infalíveis, caçadores lendários e piratas hindus (2010, p. 120).⁵⁰

A análise de alguns quadros, trazendo cenários distintos em *A Liga Extraordinária*, demonstrará essa especial preocupação de O’Neill, à luz do presença hipotextual da ficção científica.

Na primeira página do capítulo 1 de *A Liga Extraordinária*, Mina Murray encontra-se com Bond em uma ponte, tendo como indicativo espaço-temporal “Dover, Maio de 1898” (MOORE; O’NEILL, 2010, p. 9). Mina chega de carruagem e Bond a aguarda na amurada da ponte, vendo-se ao fundo um barco navegando e muitas gaivotas. Na página seguinte da HQ, reproduzida na Figura 9, O’Neill oferece uma vista panorâmica da mesma cena.

Mina e o agente secreto estão, na verdade, sobre uma ponte gigantesca ainda em inacabada, ladeada por vários guindastes posicionados no mar, todos dotados de chaminés que exalam vapor, dando a entender que são mecanismos movidos por este elemento.

⁵⁰ Grifado no original.



Figura 9 – A inconclusa Ponte do Canal
(MOORE; O'NEILL, 2010, p. 10)

Estruturas tubulares também podem ser vistas partindo do fundo do mar, talvez fazendo algum tipo de perfuração. Um dos guindastes traz a inscrição do fabricante, “Albert Tall”. Na coluna de sustentação da ponte, em primeiro plano, uma placa sinaliza:

Os Sres. CALVIN & BOWYERS da Dover Engenharia para Sua Alteza Imperial lamentam informar a nova data de fevereiro de 1902 para a conclusão da PONTE DO CANAL devido a dificuldades mecânicas. VIDA LONGA À RAINHA (MOORE; O’NEILL, 2010, p. 10).

Trata-se, portanto, de uma ponte sobre o canal da Mancha, ligando Dover, na Inglaterra, à Europa continental.⁵¹ A ciência mais avançada do mundo da Liga, como se vê, permitiu que a empresa Dover Engenharia, sob o patrocínio real, encarasse tamanha empreitada, embora também ali a grandeza do empreendimento tenha gerado atrasos. Assim como os projetos de uma expedição lunar inglesa, anteriormente mencionado e cujos responsáveis correm contra o tempo, pode-se supor que a inauguração da Ponte do Canal também estivesse prevista para integrar as comemorações da virada do século, sendo infelizmente atrasada até pelo menos o ano de 1902, como indica a placa.

Por outro lado, a ponte é adornada com estátuas monumentais que representam não elementos modernos e um olhar para o futuro mas, ao contrário, símbolos tradicionais. A coluna em segundo plano é encimada por um leão, de frente para o continente e com as presas à mostra, como que ameaçando a Europa e encarnando o poderio britânico. À sua base lê-se “Fronteiras de Albion” – no original em inglês, “Albion reach” (alcance de Albion). Esta palavra, como aponta Nevins, é um nome antigo e poético para a própria Inglaterra, possivelmente derivado da palavra latina *albus* (branco) e em referência aos penhascos brancos de Dover, vistos ao fundo da cena (2003, p. 27).

Moore e O’Neill estariam fazendo vários trocadilhos, afirmando ao mesmo tempo que a Inglaterra está além do alcance daqueles que estão no continente e que, ligada à Europa – ao mundo – pela ponte,

⁵¹ Como apontado por Nevins, historicamente, tal ponte jamais foi construída por limitações tecnológicas e financeiras e, certamente para o século XIX, também por razões políticas, já que a França era um Estado industrial e imperialista rival da Inglaterra. Da mesma forma que a ponte, também o projeto de um túnel sob o canal levaria décadas, sendo o Eurotúnel concluído somente em 1990, ligando Folkestone na Inglaterra à cidade francesa de Calais (2003, p. 25-26).

tem-na ao seu próprio alcance: o mundo é seu domínio. A coluna em primeiro plano, por sua vez, é encimada pela estátua inacabada de *Britannia*, a personificação do Império Britânico (NEVINS, 2003, p. 26).

Desde essas primeiras cenas, os desenhos de O'Neill apresentam a dualidade visual *steampunk* que será mostrada ao longo de toda a obra: cenários que misturam tradição e procuram simular a imagem historicamente construída do mundo no século XIX, permeadas por outras que sugerem modernidade e estágio de avanço tecnológico tributários da ficção científica. Concomitantemente, os personagens comportam-se de forma similar à sociedade europeia oitocentista, denotando que a vida social e a paisagem urbana estão em descompasso.

A mistura de elementos que simulam historicidade com tecnologia destoante é melhor vista na página 40. O submarino Nautilus emerge no rio Tâmisa, contrastando sua estrutura imponente e metálica com os barcos de pesca tradicionais ao redor – e com essa imagem O'Neill dá uma ideia do tamanho do Nautilus, até então mostrado sozinho nos quadros, sem parâmetros de comparação para o leitor imaginar seu tamanho.

A cidade que se vê ao fundo parece crescer desordenadamente: construções envelhecidas avançam até as margens do rio, sendo o aspecto de degradação reforçado pela predominância de gradações de marrom utilizadas. Mas estas construções são muito altas, denotando também um crescimento vertical possivelmente aliado às modernas técnicas de construção possibilitadas pela engenharia avançada daquele mundo e uma não negligenciável explosão demográfica.

Os prédios altos, ao mesmo tempo em que sugerem funções residenciais, parecem estar no meio de um bairro industrial ou em meio a extensas obras, talvez de remodelação da paisagem urbana. Veem-se vários guindastes e outras estruturas semelhantes, alguns movidos a vapor. À esquerda do primeiro balão de fala, um dos guindastes carrega o que parece ser o vagão dianteiro de uma tradicional locomotiva a vapor. Do segundo balão em direção à direita do quadro, vê-se uma plataforma onde parece estar embutido um sistema de trilhos horizontais; dele, por um gancho, é carregado um quase imperceptível elefante, o que quer que possa estar fazendo ali.

O céu ao fundo está repleto de dirigíveis, um tipo de aeróstato que, historicamente, já existia em 1898, mas jamais utilizado largamente, ligado às primeiras experiências com aviação. Os autores assumem que, pelo menos na metrópole britânica, havia tecnologia e capacidade financeira para produzir tal tipo de veículo em larga escala.



Figura 10 – O Nautilus emerge nas docas de Londres (MOORE; O'NEILL, 2010, p. 40)

Ao fundo, postes de energia elétrica denotam a utilização já cotidiana da eletricidade, mostrada em várias outras passagens da obra, como algumas vistas externas da Londres noturna, em que prédios aparecem completamente iluminados (MOORE; O'NEILL, 2010, p. 101; 104). Em ruas próximas à sede do serviço secreto, além dos prédios, veem-se postes de iluminação pública que, embora movidos a energia elétrica, conservam a aparência tradicional de lâmpões a gás (MOORE; O'NEILL, 2010, p. 112, quadro 1).

Essa Londres da página 40 dialoga com a Londres histórica, uma das maiores, mais populosas e industrializadas cidades do mundo no século XIX, mas a inclusão de elementos de uma ciência décadas mais avançada parece exacerbar tais características: a Londres de O'Neill parece uma grande metrópole contemporânea, com seus arranha-céus, obras intermináveis e poluição visual dominando a paisagem, só que com uma aparência de final do século XIX.

Como observado por Fernandes, o espaço geográfico apresentado na obra é “diferente do espaço real da Londres vitoriana, mas ainda assim reconhecível graças a elementos essenciais que propositalmente permanecem apesar de toda a tecnologia e urbanização incomuns” (2010, p. 116). Isso pode ser observado em detalhes da arquitetura, nas roupas utilizadas pela população de classe média e alta: “os transeuntes vestem os trajes esperados, ‘corretos’, segundo a cartilha da representação midiática: fraques, cartolas, boinas, homens de paletó e chapéu coco, bengalas, laços, gargantilhas” (2010, p. 116). De modo geral, os comportamentos e usos sociais, bem como a moral vitoriana não acompanharam no mesmo passo as mudanças tão bem observadas na esfera técnica.

Isso é evidentemente uma opção de Moore e O'Neill que, assim, podem explorar visualmente as possibilidades de um mundo ficcional onde a ciência é mais avançada e, ao mesmo tempo, fazer desfilar personagens e biografias ficcionais que sugiram verossimilhança histórica, criticando, por meio deles, as convenções sociais do período – e, evidentemente, do seu mundo contemporâneo dos anos 1990.

Aquém da fronteira de Albion, O'Neill retrata uma Paris onde os elementos tradicionais também convivem com a tecnologia avançada do mundo ficcional, mas num patamar ainda superior ao de Londres. O recordatório do quadro 1 da página 24 deixa bem marcado o espaço e o tempo: “Paris, Fins de junho de 1898”.



Figura 11 – Paris entre duas classes sociais
(MOORE; O'NEILL, 2010, p. 24)

Um cenário carregado de informações permite verificar também a extrema verticalização, com edifícios até mais altos que os de Londres, porém parecendo mais novos ou menos deteriorados que os da capital britânica. Os prédios em primeiro plano parecem ser mais residenciais, ficando as chaminés de fábricas em segundo plano, denotando algum planejamento urbano e a existência provável de um distrito industrial geograficamente separado.

Ao mesmo tempo, alguns elementos antigos podem ser vistos aqui e ali: alguns dos prédios gigantescos são adornados com pás de moinho, em referência certamente ao tradicional teatro Moulin Rouge, mas pode-se especular se não teriam alguma função de geração de eletricidade a partir da força eólica.

No topo do quadro 1, à direita, vê-se uma alta colina onde fiéis sobem vários degraus para adorar um Cristo crucificado de proporções imensas – o que se nota, em escala, pelo tamanho das pessoas, meros pontos em comparação com a imagem.

Ainda no topo do quadro, um pouco à esquerda do Cristo, nota-se uma guilhotina da altura dos prédios mais altos, de função ignorada, possivelmente um monumento. Bem ao fundo, vislumbra-se pelo menos duas torres semelhantes à Torre Eiffel, bem como a extremidade superior de duas estruturas menores que podem ser construções similares. Aqui O'Neill está possivelmente citando o texto histórico, pois a Torre Eiffel, construída em 1889 para a Exposição Universal, por seu *design* e estrutura metálica, é considerada um símbolo da modernidade. No mundo mais avançado da Liga, tais características já estariam banalizadas e várias torres semelhantes existiriam espalhadas por Paris, não sendo dito com que função.

Na base do quadro 1, à direita e em primeiro plano, observa-se um estranho veículo de um único passageiro, com *design* bastante diferenciado dos primeiros automóveis, lembrando aqueles vistos em alguns filmes de ficção científica.

Em segundo plano ao fundo do veículo, outro elemento de distinção e que sugere um certo nível de planejamento urbano são pontes e passarelas limpos, ladeados por cercas e muros, onde várias pessoas são vistas caminhando. A Paris do mundo da Liga parece oferecer um espaço de sociabilidade mais convidativo e salubre que a soturna Londres. Esse diferencial é claramente percebido pela opção de cores utilizada ali e, de resto, nas demais cenas diurnas na capital francesa: um tom dourado, luminoso – talvez excessivamente – alude ao título de cidade-luz. Por fim, o céu parisiense, como o de Londres, é também cruzado por inúmeros dirigíveis.

O'Neill talvez tenha procurado fazer referência às reformas urbanas levadas a cabo em Paris naquele período que, como tudo o mais relativo à engenharia e à paisagem urbana, teria acontecido mais cedo e com maior impacto no mundo da Liga.

Contudo, a página 24 é formada por dois quadros maiores. O quadro 1, até agora descrito, fica acima, é maior e mostra a paisagem urbana parisiense, limpa, organizada e ampla. O quadro 2, inferior e mais estreito, mostra outra realidade e outros habitantes. Mina e Allan, assim como outras pessoas bem vestidas, à esquerda, caminham no meio da rua cheia de cachorros. Na janela do prédio ao fundo, acima, uma mulher vestida de modo a exibir a parte de cima dos seios beija um homem de cartola, sugerindo prostituição.

À direita do quadro, na calçada, um homem está sentado a um caixote, com a cabeça baixa, parecendo preocupado ou desesperado. Outros homens estão recostados a um muro, sendo que um deles, de pé e em posição meio torta, segura uma garrafa, bêbado. Outras garrafas são vistas jogadas no chão. Na sarjeta, observa-se água acumulada.

O'Neill claramente separou duas classes sociais na página, os mais favorecidos em cima, partilhando da moderna e organizada capital francesa, os pobres embaixo, no espaço apartado que lhes cabe. Estes não são vistos circulando na Paris de cima. Aqueles, talvez por ser inevitável, aparecem no quadro de baixo. Mas é notável um casal bem vestido, logo à esquerda de Mina, onde o homem em atitude protetora passa o braço pelas costas da mulher, que se encolhe em direção a ele, como que para não ver os bêbados na calçada ou não ser atormentada pelos cães da rua.

Na página seguinte, seguindo a caminhada dos personagens, mais da vida popular é mostrada: circulam transeuntes de classes diferentes; crianças trabalham em meio ao esgoto, de onde um homem emerge, vestido em trajes especiais e auxiliado por outro munido de algum mecanismo, talvez desobstruindo as vias de escoamento. De fato, as ruas parecem estar entupidas, com água transbordando abundantemente de um bueiro (MOORE; O'NEILL, 2010, p. 25).

Fernandes aponta como grande mérito de O'Neill

o modo como não desconsidera, e não permite ao leitor desconsiderar, a questão espacial, o modo como o espaço geográfico é apresentado como indissociável das relações entre os indivíduos existentes, numa relação intercambiável de constante transformação e instabilidade, uma

sobreposição dinâmica de influências múltiplas, em perpétuo estado de mudança a cada introdução de um elemento novo, por mais ínfimo que seja, e, portanto, não passível de uma representação estável e fixa (2010, p. 121).

O espaço geográfico e o tempo histórico do mundo alternativo criado por Moore e O'Neill, importando elementos de fontes literárias variadas, essencialmente da ficção científica, e partindo da premissa de que a física, a química, a engenharia, a biologia, a medicina alcançaram estágios de desenvolvimento significativos ainda no século XIX, constitui o substrato em que vive uma vasta população de personagens, igualmente oriunda de numerosos textos literários e, como habitantes desse mundo, profundamente influenciados por ele.

Se os membros da Liga e demais personagens se espantam apenas até certo ponto com determinadas situações com que se deparam – sem um assombro exagerado – é porque estão acostumados a viver em tal mundo: a utilizar a energia elétrica na vida cotidiana; a presenciar maravilhosas invenções científicas, mesmo que não as entendam muito bem; a ver dirigíveis voando no céu todo o tempo e estranhas máquinas de limpeza pública movidas a vapor; a saber que gênios científicos um pouco malucos pesquisam e desenvolvem toda sorte de drogas, com resultados fantásticos mas explicáveis cientificamente.

Todos esses elementos são ideias de Moore e O'Neill que não citam ou fazem alusão a textos literários específicos, mas que, de uma forma muito mais difusa impregnam boa parte dos quadros da obra, em cenas de exteriores e interiores, de ideias presentes em toda a ficção científica: sob a égide de descobertas científicas e invenções extraordinárias, a vida humana e social pode ser fortemente influenciada.

A diferença é que, em *Vinte mil léguas submarinas* ou *O homem invisível*, a ciência ficcional afeta apenas alguns personagens e não encontra espaço para além do enredo. Em *A Liga Extraordinária*, elementos de diferentes histórias de ficção científica e as próprias premissas desta estão presentes simultaneamente e não podem ter um impacto restrito: ao contrário, dominam todo o espaço geográfico ficcional e a vida cotidiana dos personagens.

4 “É DIFÍCIL SIMPLEMENTE PARAR”

Entre o interior de um submarino, as ruelas do Cairo, os boulevares futuristas luminosos de Paris, a mistura de antigo e moderno em boa parte de Londres e o caleidoscópio de imagens remetendo a elementos orientais de Limehouse, circulam os habitantes do extraordinário mundo da Liga.

Moore e O’Neill estabelecem relações intertextuais de diversas ordens na *graphic novel* no que se refere às obras literárias, algumas apenas no nível da citação ou alusão, como quando menciona de passagem a personagem de Zola ou detetives da literatura *pulp*. Mas a apropriação de personagens completos, com seus nomes, biografias ficcionais, caracterizações físicas e psicológicas, motivações, dentre vários outros elementos, é o fator mais distintivo de *A Liga Extraordinária*. Os personagens principais são importados de suas obras de origem mas não copiados, mesmo porque se trata de representar graficamente personagens e elementos que originalmente são apenas descritos verbalmente e imaginados pelo leitor.

Os autores procedem à reinvenção destes personagens e suas histórias respeitando duas instâncias. Tanto quanto possível, o roteiro de Moore respeita a história e comportamento dos personagens na obra original e O’Neill representa graficamente o que nos livros é apenas descrição verbal; o desenhista o faz, entretanto, procurando seguir os livros e não determinados estereótipos cristalizados por adaptações cinematográficas, como é o caso de Nemo, retratado com um indiano e não um homem branco.

A outra instância que os autores precisam respeitar são as premissas do próprio enredo que alude intertextualmente, durante todo o tempo, às HQs de super-heróis e que, como discutido ao final do Capítulo 3, precisa acomodar personagens de histórias autônomas em um mesmo espaço geográfico ficcional, sujeitos a determinadas regras. Dessa forma, Allan Quatermain, um personagem de livros de aventura, é inserido num mundo cheio de maravilhas tecnológicas. O Capitão Nemo, de livros de aventura e ficção científica, é alocado num mundo onde também circulam monstros e homens invisíveis.

Cada um dos protagonistas é retirado de um texto A, retrabalhado de forma a corresponder tanto quanto possível àquele texto e às premissas distintas da HQ. Todos juntos são inseridos em um texto B inteiramente novo de uma maneira que não é a simples citação ou alusão, mas inteiramente hipertextual.

Essa utilização de hipotextos diversos em um mesmo hipertexto não é novidade, mas *A Liga Extraordinária* se distingue por tornar esse exercício intenso de hipertextualidade o próprio *leitmotiv* da obra. Paralelamente, os autores estabelecem relações intertextuais sutis com o texto histórico.

As seções seguintes focalizarão os cinco personagens principais, os membros da Liga, numa análise das relações intertextuais, sobretudo hipertextuais, desdobrada sempre em três aspectos: HQs de super-heróis, texto literário, crítica de aspectos históricos ou contemporâneos.

4.1 “MUITO ALÉM DO TECIDO SOCIAL”

Em *Drácula*, Wilhelmina Murray, vulgo Mina, é uma professora de etiqueta e decoro, noiva do corretor imobiliário Jonathan Harker. Em maio de 1897, este viaja à Transilvânia para tratar da futura compra de um imóvel em Londres por um certo conde Drácula, um homem misterioso e temido supersticiosamente pela população local, viagem da qual Harker quase não retorna vivo.

Drácula dirige-se a Londres, deixando um rastro de destruição no navio Deméter, que o transportara insuspeitadamente dentro de um caixão de terra. Lá, inicia uma onda de terror na capital britânica. Por essa época, Harker finalmente consegue retornar à Inglaterra e casa-se com Mina. Entretanto, Drácula vem a conhecer e seduzir Mina Harker.

Ela, mais do que qualquer outra pessoa, presencia todo o horror daquele homem, um vampiro, é por ele mordida várias vezes, torna-se sua escrava psíquica e bebe seu sangue, quase tornando-se uma vampira como ele.

Mina admira os homens fortes e se vê cercada por alguns deles: “de fato, pode haver monstros no mundo, mas ele está repleto de homens bons.” (STOKER, 2011, p. 410). E em outra ocasião: “Graças a Deus, existem esses homens bravos e bondosos!” (STOKER, 2011, p. 479). Seu marido, ao contrário, é fraco e Mina precisa por vezes estimulá-lo a manter-se firme, para que ela também não sucumba: “Acalme-se, querido. Deve ser bravo e forte para ajudar-me nesta terrível tarefa. Se soubesse o quanto me tenho de esforçar para tocar neste assunto, compreenderia o quanto necessito de seu auxílio.” (STOKER, 2011, p. 459).

É, ela própria, uma mulher forte, coisa que não se esperaria de uma mulher, na visão machista da época, diante do terror que enfrenta: “Quando terminou a terrível história da morte de Lucy e de tudo o que

se seguiu, recostei-me sem forças na cadeira. Felizmente, não sou sujeita a desmaios.” (STOKER, 2011, p. 409). E é justamente graças a sua força de vontade e de personalidade que Mina consegue quebrar o encantamento de Drácula e, mais ainda, usar a conexão psíquica estabelecida após o contato íntimo com o sangue sobrenatural da criatura para tentar encontrá-lo, mesmo correndo o sério risco de ser descoberta por ele.

E o faz apesar da opinião dos homens que a rodeiam – seu marido, os vários amigos –, os quais, mesmo reconhecendo sua coragem, acreditam que seria destruída pelo vampiro. Ela própria, em alguns momentos, teme não conseguir. Por outro lado, os homens machistas condescendem em reconhecer sua inteligência. Assim diz o dr. Seward a seu respeito: “Ah, aquela maravilhosa sra. Mina! Tem o coração de mulher, porém o cérebro de um homem muito inteligente.” (STOKER, 2011, p. 418). Todos eles estavam determinados a matar o monstro, mas ela deveria ficar afastada, pois não era coisa para uma mulher:

É melhor deixar a sra. Harker fora do caso. As coisas já são bastante ruins para nós, homens experientes que já atravessamos muitas dificuldades em nosso tempo; porém uma mulher não suportaria nosso caso atual e este a arruinaria infalivelmente com o tempo,

diz o dr. Seward (STOKER, 2011, p. 435).

Contudo, é sua inteligência que reúne as várias cartas, notas e diários a respeito do conde, levando às conclusões sobre como destruí-lo; é sua conexão psíquica com o conde e sua coragem para utilizá-la que permitem rastreá-lo em seu retorno à Transilvânia: “Quero que me hipnotize!”, diz ela a Van Helsing. “Faça-o antes do amanhecer, pois sei que então poderei falar livremente. Proceda com rapidez, pois o tempo é curto!” (STOKER, 2011, p. 479). E assim logram encontrar o conde à luz do dia, pouco antes do retorno a seu covil, e matá-lo, a 6 de novembro do mesmo ano.

A narrativa de *Drácula* é construída de forma epistolar, na maioria das vezes pela ótica de Jonathan ou Mina Harker – seus diários ou correspondências –, outras pela de personagens coadjuvantes. Os últimos eventos são extraídos do diário de Mina Harker. Há, entretanto, uma nota final de Jonathan Harker, que funciona como epílogo, onde ele esclarece que os eventos se passaram sete anos antes e conta como seu

casamento com Mina prosperou, que tiveram um filho e que no último verão viajaram à Transilvânia, mal acreditando, àquela altura, na veracidade dos acontecimentos terríveis que lhes sucederam em tal lugar. Harker encerra citando uma fala do amigo Van Helsing sobre Mina:

Não queremos provas; não pedimos que acreditem em nós! Este menino saberá um dia como sua mãe foi valente. Ele já conhece a bondade e os carinhos dela, porém mais tarde compreenderá que certos homens a amaram tanto, que muito ousaram realizar para salvá-la (STOKER, 2011, p. 534).

Estas últimas palavras resumem a maneira como Mina Harker é retratada no livro: boa mulher e mãe, como se esperava de toda mulher de família, e ainda valente, por não ter fraquejado diante de um terrível perigo, mas passiva, pois foi salva pelos homens que a cercavam. Em suma, foi uma vítima, felizmente não fatal, de um mal terrível, que se comportou adequadamente segundo os papéis sociais a ela reservados e dela esperados. Nada mais que isso. E que seguiu, após aqueles eventos, na condição de esposa e mãe, mantendo apenas a fugidia lembrança de tais eventos – caso partilhe da opinião do marido expressa na nota final.

Moore captou em *Drácula*, um de seus hipotextos, essas pequenas nuances de força e personalidade da personagem, destacando-os e ampliando-os na sua reinvenção de Mina Harker em *A Liga Extraordinária*. E o fez não apenas por um desejo de transformação de suas características, mas porque se decidira a dar à personagem um papel de protagonismo na trama da HQ: Mina seria a recrutadora e líder da equipe.

Com isso, Moore alude abertamente à longa tradição das HQs de super-heróis, onde as personagens femininas sempre foram de segunda categoria. As equipes de super-heróis costumemente tinham um número inferior de mulheres, quando as tinham, e foram necessários muitos anos até que assumissem papéis de liderança. A excepcional exceção da Mulher-Maravilha não chega a ser tão surpreendente, pois historicamente variou de uma representação de traços e comportamentos femininos tradicionais e submissos, depois masculinizados e, finalmente, quase assexuados.

A alusão – intertextualidade em sentido estrito – de Moore às HQs de super-heróis é, assim, dupla e invertida: como normalmente se

faz com as equipes, a Liga dos Cavalheiros Extraordinários⁵² tem apenas uma mulher e é nomeada como se fosse composta apenas de homens; diferentemente do que normalmente se faz e apesar disso, sua líder e personagem mais forte é uma mulher.

Assumindo que os eventos de *Drácula* se passaram em 1897 – a obra original não menciona o ano –, Moore estabelece um evento prévio que contradiz expressamente a nota de Jonathan Harker ao final de *Drácula*: não, eles não continuaram casados e felizes, não tiveram um filho e não iriam, sete anos mais tarde, visitar o castelo do conde com uma lembrança distante do que lhes ocorrera. Ao contrário, Mina divorciou-se de Harker e retomou seu sobrenome de solteira, Murray, leva agora uma vida independente e tenta conviver com os profundos traumas causados pelo episódio do ano anterior.

Moore traz do hipotexto os fatos envolvendo o vampiro, o casamento e um pouco do que Bram Stoker insinuava sobre o comportamento ligeiramente avançado de Mina. Entretanto, amplifica este último em muitas das atitudes e falas que a personagem terá, ao ponto de negar um fato do romance, a continuidade da vida matrimonial de Mina.

Seu recente histórico já corria a boca pequena e havia sido noticiado de alguma forma na imprensa, sendo parcialmente conhecido pelos parceiros de Mina. Dupin justifica seu conhecimento do caso afirmando que leu a respeito (MOORE; O'NEILL, 2010, p. 38, quadro 4).

O serviço secreto naturalmente sabia muito mais e vê nela a pessoa com temperamento ideal para reunir e comandar homens tão fortes quanto problemáticos como aqueles selecionados para a Liga. Em certo momento, enquanto conversa com Bond, caminhando pelas ruas de Londres, Mina de repente se distrai com alguma coisa que a abala. Ela revela ser o nome de um estabelecimento do outro lado da rua, “Prospect of Whitby”. Whitby é o local onde Drácula se instalara em Londres no ano anterior e onde se passara a maior parte dos acontecimentos que aterrorizaram Mina. Nem mesmo este detalhe escapa a Bond que, antecipando o encontro com o invisível Griffin, afirma que nada pode se comparar ao que ela já enfrentou (MOORE; O'NEILL, 2010, p. 42, quadro 4).

Moore não deixa claro se foi o marido quem pediu o divórcio, talvez incapaz de superar a infidelidade de Mina com Drácula – mesmo

⁵² O termo original *The League of Extraordinary Gentlemen* não foi preservado na tradução brasileira.

involuntária e sob influência de poderes sobrenaturais –, ou se foi ela que o fez, incapaz de continuar vivendo com um homem fraco e mediano, ela que fora capaz de enfrentar uma ameaça tão horrenda, e que precisava superar sozinha o seu trauma.

Pode-se especular – isso não é dito expressamente – que o divórcio foi plenamente consensual, havendo interesse de ambas as partes. É bem possível que Harker, que praticamente não é citado na história, não conseguisse conviver com a lembrança da mulher nos braços de outro homem, além de tudo um monstro. Pode ser até que tivesse repulsa e nojo dela. É certamente provável que Mina precisasse ao menos de um tempo sozinha para refletir sobre seu trauma, sobre os rumos de sua vida e, sendo a mulher forte que é, não desejasse estar acompanhada e mesmo sufocada por um homem que pouco contribuiria para o fim de seu terror – de fato, Van Helsing e os outros homens foram muito mais ativos e decisivos na perseguição e morte de Drácula do que Harker.

Ser uma mulher divorciada era algo escandaloso na Inglaterra do final do século XIX, ainda que não propriamente incomum. A personalidade de Mina, como retratada por Moore, evidentemente é condizente com a busca e a manutenção da condição de divorciada. Mas não se pode ignorar que ela deve ter tido problemas com isso, inclusive para sua própria sobrevivência.

É justamente essa situação singular de Mina que atrai a atenção do serviço secreto, não estando ela em condição de recusar o generoso pagamento que lhe é oferecido em troca de seus serviços. Como lembra Bond, Mina protagonizava vários escândalos:



Figura 12 – Bond conversa com Mina
(MOORE; O'NEILL, 2010, p. 11, quadro 3)

O tom de voz de Bond não é de sussurro, pois o tracejado de seus balões de fala é de linhas retas. Entretanto, o teor do assunto, as palavras fúgdias e a sua posição, quase tocando o rosto de Mina, sugerem que se

aproximou para que outros não os ouçam. E também para sugerir a falsa preocupação de quem está em posição melhor, como quem diz intimamente: “nós dois sabemos que é mais conveniente você aceitar”. Ela, enquanto isso, permanece com o olhar distante, enquanto recebe o vento na face, cuja presença é indicada pelo cachecol esvoaçante.

A experiência com Drácula não é expressamente mencionada em nenhum momento. Com exceção de Bond, ninguém sabe exatamente o que se passou com Mina e por quê o serviço secreto britânico se interessaria pelos serviços de tal mulher. Sempre que questionada, Mina se esquiva. Ela evidentemente não quer falar sobre esse assunto, seja porque ainda procura lidar com seu trauma e não se sente confortável, seja porque sua vida não é da conta de ninguém. Por outro lado, sua vaidade pessoal leva-a a esconder o tempo todo com um cachecol as cicatrizes terríveis deixadas em seu pescoço por Drácula.



Figura 13 – Mina conduz a reunião da equipe (MOORE; O’NEILL, 2010, p. 57, quadro 1)

Da Figura 13 destaca-se o cenho franzido de preocupação da personagem, seu pescoço muito bem protegido com o cachecol e o fato de estar segurando um cigarro. Mina é uma mulher que fuma. A personalidade e o comportamento da Mina Murray de Moore são coerentes com a de Stoker, mas aquele ressalta aspectos que a tornam interessante não apenas do ponto de vista do enredo, mas como crítica à sociedade machista.

O diálogo com o romance de Stoker é constante, manifestando-se em continuidades e rupturas. Sem precisar recontar eventos de *Drácula*, Moore dá vários indícios de que a vida de Mina se passou mesmo como no romance, cuja história cabe ao leitor da HQ conhecer previamente ou pesquisar depois. Apenas o casamento feliz é negado pela sua condição de divorciada. Quanto à sua personalidade, Moore promove não propriamente uma ruptura, mas um desenvolvimento e uma posição afirmativa apenas levemente ensaiados por Stoker. Entretanto, o faz com comedimento, reportando-se ao texto histórico: a Inglaterra vitoriana do mundo da Liga pode ser cientificamente mais avançada em comparação com a sua correspondente do mundo real, mas sua sociedade conserva as mesmas convenções e moralismos que as desta. Mina é uma mulher diferenciada, mas não imune aos valores e preconceitos próprios de seu tempo.

Como lhe fora determinado por Bond, Mina recruta quatro curiosos homens, inicialmente desconhecendo seu objetivo. Porta-se todo o tempo como uma verdadeira e responsável líder, posição que, por vezes, parece-lhe enfraquecida por sua condição feminina, mas que ela sempre consegue contornar.

Ao encontrar Allan Quatermain em um antro de ópio no Cairo, é atacada por malfeitores e quase estuprada, sendo salva por ele. Entretanto, mesmo fisicamente indefesa, ela não chora, mantém a atitude esperada de uma mulher digna e se recusa a admitir ser violentada. O rosto de Mina está oculto pelos dois estupradores. Um deles fala alguma coisa, tendo O'Neill optado por colocar o texto em árabe, para reforçar ao leitor que Mina está num país estrangeiro: o leitor não deve entender o que se diz. Mina, como adiante se verá, fala um pouco do idioma.

A atitude de recusa expressa de Mina é possivelmente uma referência intertextual de Moore à crença vitoriana bastante corrente de que as mulheres inglesas respeitáveis não poderiam ser estupradas contra a própria vontade. Isso seria ainda mais inadmissível se o estuprador fosse um homem estrangeiro, exatamente o caso de Mina naquele momento.



Figura 14 – Tentativa de estupro de Mina (MOORE; O'NEILL, 2010, p. 15, quadro 4)⁵³

Ao procurar, acompanhada de Allan e Dupin, pelo monstro assassino de prostitutas em Paris, Mina oferece-se como isca, fingindo-se de prostituta. Encontra Jekyll e é levada a seu apartamento, onde ele se transforma em Hyde e quase a mata. Após Hyde ser imobilizado por Allan, Mina imediatamente se recompõe e reprova este último por ter abandonado seu posto de vigia para comprar uma garrafa de láudano.

Constantemente, assim como em *Drácula*, Mina é mostrada como uma admiradora dos homens fortes. Decepcionou-se ao encontrar Allan em péssimas condições físicas e mentais, entregue ao vício do ópio. Embora atraída sexualmente por ele, o que demorará a admitir, Mina o critica constantemente por sua fraqueza, exorta-o a ter atitudes mais ativas e censura-o severamente por sua falhas.

Quando, em outro momento, hospedam-se disfarçados na Academia Coote, Mina vale-se de sua autoridade como líder para obrigar Allan e Nemo a dividirem um colchão num quartinho, enquanto ela goza sozinha de uma confortável cama de casal. Em momentos como esse, a personagem parece estar exagerando suas atitudes para se fazer respeitar pelos companheiros.

Mina ressentida da condição de inferioridade a que as mulheres de seu tempo estão sujeitas, sempre acusando seus companheiros de

⁵³ Tradução do árabe: “Você vai gostar. Somos excelentes amantes.” A tradução do texto em árabe, neste quadro e nos demais, é extraída dos roteiros de *A Liga Extraordinária*, parte integrante da edição utilizada no presente trabalho (MOORE; O'NEILL, 2010, p. 206).

tomarem decisões à sua revelia, ou de a considerarem fisicamente incapaz para uma luta. Sua autoridade, de fato, é por vezes questionada por Nemo. Seja por preconceito machista contra as mulheres, seja por desconfiar das informações fragmentadas que recebem de Bond, Nemo duvida da qualificação de Mina para a liderança da equipe. Por outro lado, toma atitudes à sua revelia, como enviar Griffin para espionar Bond secretamente, coisa que Mina não teria admitido se consultada.

Nos quadros reproduzidos na Figura 15, os personagens discutem no interior do Nautilus, predominando tons de cinza e marrom ou dourado. No primeiro caso, trata-se do metal da estrutura do submarino. As outras cores sugerem outros metais, como as escadas ou a borda das escotilhas. Allan usa palavras duras e aponta o dedo na direção de Mina. Entre os dois, Nemo veste seu casaco, dando as costas à mulher. Depois, quando Nemo sobe a escada, Mina está furiosa e é mostrada gesticulando.



Figura 15 – Allan e Nemo discutem com Mina
(MOORE; O'NEILL, 2010, p. 118, quadro 3; p. 119, quadro 1)

Contudo, e apesar de alguns desentendimentos desse tipo, Mina tem uma profunda força de vontade e confiança em seu poder de persuasão. A não ser pelo primeiro encontro com Hyde, cuja aparência monstruosa e violência lhe eram desconhecidas, Mina sempre consegue

se impor a ele, mesmo quando descontrolado e prestes a machucá-la seriamente.

Em um momento em que precisam que Jekyll se transforme em Hyde e aquele, medrosamente, tenta evitá-lo, Mina não hesita em estapear o frágil homem até que, subitamente, a metamorfose ocorre. Hyde agarra violentamente o braço de Mina e grita com ela. Sem demonstrar qualquer expressão de terror, Mina, impassível, pede que o monstro a solte, sendo obedecida: “Sr. Hyde, está machucando minha mão, senhor, e eu não permitirei isso. Eu seria muito grata se me libertasse.” (MOORE; O’NEILL, 2010, p. 139, quadro 2).

Tal impassibilidade diante de um monstro com força para matá-la de um só golpe é plenamente justificada por sua experiência prévia com o conde. Nem Hyde nem o temível Doutor Diabólico podem se comparar ao horror que passou com Drácula:



Figura 16 – Allan e Mina conversam sobre pesadelos (MOORE; O’NEILL, 2010, p. 85, quadros 1 e 2)

A atitude independente de Mina é tão inadequada para uma mulher da época, tão tipicamente masculina que leva Moriarty a chamá-la de lésbica, carregando a palavra com um tom pejorativo (MOORE; O’NEILL, 2010, p. 144, quadro 3). Nada na história leva o leitor a considerá-la dessa orientação sexual; ao contrário, é crescente a tensão sexual entre ela e Allan. Este, por seu turno, recorrentemente demonstra uma atitude protetora em relação a ela.

Ao recriar Mina no texto da HQ, Moore realiza um movimento intertextual que expande e ao mesmo tempo contém a personagem. Uma personalidade que Moore supõe escondida em *Drácula* é desenvolvida, ampliada, por vezes exagerada no intuito de representar uma líder de

equipe rígida. Ao mesmo tempo, o momento histórico em que a trama é ambientada impõe, por questões de verossimilhança, que a personagem seja moderna e à frente de seu tempo apenas até certo ponto. Assim, muitas posturas femininas mais convencionais ainda podem ser vistas na personagem, mantendo-a conectada ao texto de *Drácula*.

Além da inteligência e capacidade de liderança, Mina tem algumas habilidades especiais: fala várias línguas, sabe manejar armas e tem um excelente raciocínio estratégico. Nenhum desses atributos é visto em *Drácula*, mas, dada a personalidade delineada por Moore, é aceitável que ela tenha desenvolvido tais habilidades, sobretudo o manejo de armas, por interesse próprio ao longo dos anos, com ou sem o conhecimento do noivo. Um exemplo são os quadros da Figura 17:



Figura 17 – Mina derruba Griffin
(MOORE; O'NEILL, 2010, p. 50, quadros 2 a 4)

Ao investigar, ao lado de Allan e Nemo, as concepções imaculadas na Academia Coote, os companheiros surpreendem o homem invisível estuprando uma das meninas. É Mina quem, astutamente, joga uma lata de tinta no criminoso com quem seus dois companheiros se debatem inutilmente, o que permite sua visualização.

No primeiro quadro, Mina pede que alguém faça alguma coisa, mas é ela quem acaba tomando uma atitude e derruba Griffin⁵⁴, golpeando-o com um golpe de balde na cabeça. Durante a cena, em nenhum momento perde a compostura, mantendo seu robe muito bem fechado.

Finalmente, na conclusão do volume 1, é Mina quem, com uma chave inglesa, quebra a redoma de vidro que protege a cavorita, liberando o elemento antigravitacional no ar e provocando a queda da aeronave de guerra de Moriarty (MOORE; O'NEILL, 2010, p. 143, quadros 6 e 7).

Por meio da personagem, Moore tece sua crítica ao papel historicamente relegado a segundo plano das mulheres, alijadas das decisões políticas, da formação educacional e profissional, do mercado de trabalho, das próprias manifestações artísticas. O roteirista insere a personagem de *Drácula* em um contexto social ficcional parecido com o do romance, com o da época em que o romance foi escrito, com posicionamentos machistas que ainda repercutem na atualidade.

Inspira-se no mundo contemporâneo, entretanto, para mostrar que as mulheres são perfeitamente capazes de liderar homens, tomar importantes decisões e até ter destaque em equipes de super-heróis. Ao fazê-lo, reinventa hipertextualmente como uma mulher forte, em que pesem seus traumas, aquela apresentada como vítima na literatura de horror.

4.2 “NADA SOBROU DO QUE O SENHOR JÁ FOI UM DIA?”

H. Rider Haggard escreveu 13 romances e 5 contos tendo como protagonista Allan Quatermain, estendendo-se de *As minas do rei Salomão* (1885) a *Allan and the ice-gods: a tale of the beginnings* (1927). Os dois primeiros romances, *As minas do rei Salomão* e *Allan Quatermain's story* (1887), narram as aventuras do caçador já em idade avançada, famoso por uma vida de feitos heroicos e aventuras explorando a África. Nas demais histórias, Haggard recua a diferentes

⁵⁴ A caracterização de Griffin é discutida adiante.

momentos da vida do personagem, desde sua juventude até poucos anos antes da descoberta das minas de Salomão, desenvolvendo fatos obscuros de sua vida, enriquecendo sua história pessoal ao narrar os casamentos e amores do aventureiro, especialmente com a mãe de seu único filho; situando-o no contexto das guerras ocorridas naquela possessão britânica no período em que os primeiros romances já tinham estabelecido que ele vivera; narrando os feitos que fariam sua fama no tempo diegético, conhecida desde os primeiros livros (MULLEN, s.d.).

O aspecto físico de Allan não é muito impressionante e destoa de seus feitos: um homem magro, baixo e escuro, cabelo curto com cachos grisalhos, mas que na juventude era rijo e mais resistente que os outros homens, devido à sua compleição física magra e ao longo treinamento. Após haver matado muitos leões em sua vida, fora atacado por um, que lhe rendeu uma dor recorrente (HAGGARD, 2011, p. 10).

Allan é o protótipo do “grande aventureiro branco”, explorador de locais remotos do planeta, normalmente aqueles então sendo colonizados pelas grandes nações europeias, que ao mesmo tempo reforça na mente do leitor oitocentista o poderio europeu – no caso, o britânico – e o entretém com a descrição de lugares, povos e culturas exóticas, ainda que permeados por um sem-número de estereótipos. Na verdade, muitos desses estereótipos, como a tribo africana hostil ao elemento europeu, altamente belicosa e cultuadora de ídolos pagãos, são, senão construídos, grandemente reforçados e popularizados pelos livros de Haggard.⁵⁵

É também um exímio caçador, tendo dedicado a vida à caça de elefantes. Em *As minas do rei Salomão*, entrega-se a uma matança por prazer a determinada altura de sua jornada – chocante aos olhos ambientalistas modernos, mas perfeitamente aceita pela mentalidade da época (HAGGARD, 2011, p. 47 e ss.).

Envolvido em conquistas e guerras coloniais em várias ocasiões, Allan também matou muitos homens, embora declare que nunca o fez arbitrariamente, nem manchou suas mãos com sangue inocente, mas somente em legítima defesa. Ele se considera um perfeito cavalheiro vitoriano:

O que é um *gentleman*? O que é ser *gentleman*?
Conheço aqui cafres nus que *o são*: e conheço

⁵⁵ A ele seguem-se, entre outros, o belga Charles Marlow, de *O coração das trevas* (1902), de Joseph Conrad, e o personagem cinematográfico Indiana Jones, da série de filmes dirigida por Steven Spielberg.

cavalheiros chegados de Inglaterra, com grandiosas malas e anéis de armas nos dedos, que *o não são*. Eu, pelo menos, nasci *gentleman* – apesar de me ter volvido depois num pobre e simples caçador de elefantes. Ora, se nessa carreira e nos acasos que ela me trouxe permaneci sempre *gentleman*, não me compete a mim avaliar. Deus sabe que com valente esforço procurei conservar-me *gentleman* – como nascera. Tenho morto, é certo, muito homem; mas estas duas mãos, bem haja a minha fortuna, estão puras de sangue inútil. Matei para que me não matassem. O Senhor deu-nos as nossas vidas, como sagrados depósitos que Lhe pertencem e que devemos defender (HAGGARD, 2011, p. 11-12).

Embora afastado do mundo burguês dito civilizado, passando praticamente toda a vida na África, Allan é um britânico de seu tempo, criado dentro da moral vitoriana. Foi casado duas vezes com mulheres europeias, a primeira com a francesa Marie Marais (*Marie*, 1912), a segunda com a inglesa Stella Carson (*Allan's wife*, 1889), mãe de seu único filho, Harry. Teve também um relacionamento com a africana Mameena (*Child of storm*, 1913) (MULLEN, s.d.).

Sua postura em relação às mulheres é típica do homem vitoriano. As mulheres que circundam Allan, sejam europeias brancas ou africanas, ocupam sempre um papel tradicional e têm pouco destaque: “Mulheres são mulheres no mundo todo, qualquer que seja sua cor.” (HAGGARD, 2009, p. 140).⁵⁶ Trata-se de uma postura tipicamente machista, que vê todo o gênero feminino como uma massa com função meramente sexual, reprodutiva ou decorativa, ostentando quando muito nuances de exotismo. Não há espaço para mulheres fortes e de atitude em sua vida – talvez ele não imaginasse que elas existissem.

Muitas de suas aventuras misturam elementos de aventura com fantasia, com referências a encarnações anteriores, clarividência e metempsicose induzidas pelo uso de drogas (*The holy flower*, 1915; *The ivory child*, 1916; *She and Allan*, 1921; entre outros).

Em *Allan Quatermain's story*, o personagem-título menciona de passagem a morte de seu único filho de varíola para em seguida narrar

⁵⁶ “Women are women, all the world over, whatever their colour.” Utiliza-se aqui o texto original, pois a tradução em português a que se recorreu em outros momentos do presente trabalho suprime algumas partes.

seu envolvimento, ao lado dos companheiros Henry Curtis, John Good e Umslopogaas, em uma guerra tribal, na qual, na narrativa em primeira pessoa, Umslopogaas morre e Allan termina gravemente ferido. A história é completada por uma carta que faz as vezes de epílogo, assinada pelo amigo Henry Curtis, o qual revela que Allan morreu ao final da batalha, sendo cremado em cerimônia fúnebre naquelas paragens remotas da África (HAGGARD, 2004, p. 213-218).

Ao conhecer o amigo John Good e sabê-lo capitão-tenente reformado por conta de ferimentos em batalha, fez a seguinte afirmação: “Isso é o que as pessoas que servem à Rainha têm que esperar: levarem um tiro no mundo frio para encontrar uma forma de sustento justamente quando elas estão começando a entender seu trabalho e na melhor parte da vida.” (HAGGARD, 2009, p. 7).⁵⁷

Esta fala indica que Allan tinha as suas críticas à coroa britânica. Todavia, foi como herói do Império, explorador das regiões inóspitas da África agora sob o domínio britânico, que Allan foi retratado nas várias histórias que protagoniza; como tal foi recebido pelo público leitor.

Embora as histórias de Haggard sobre Allan Quatermain tenham sido publicadas nas últimas décadas do século XIX e primeiras do século XX, coincidindo com o apogeu do imperialismo britânico, diegeticamente sua vida heroica remonta aos inícios do expansionismo global britânico, sendo já um homem idoso em 1885, época em que se passa sua última história na ordem cronológica.

Em *A Liga Extraordinária*, Moore coloca Allan Quatermain quase no mesmo nível de Mina, mas por meio de sua reinvenção hipertextual, critica diretamente os estereótipos do herói e do super-herói.

Os super-heróis mais populares são homens. Podem ter de fato superpoderes, de origens diversas: Superman possui uma biologia alienígena reforçada pela exposição à luz solar; o Capitão América foi fortalecido pelo soro do supersoldado; o Homem-Aranha foi modificado pela picada de uma aranha radioativa; os X-Men nasceram com mutações genéticas; Hulk foi alterado pela exposição a uma bomba gama; Lanterna Verde utiliza um artefato alienígena poderoso. Podem ser também homens comuns, sem poderes especiais, mas com habilidades de luta e tendo à sua disposição um vasto arsenal de armas e tecnologia: Batman é o exemplo típico. Embora neste último caso não

⁵⁷ “This is what people who serve the Queen have to expect: to be shot out into the cold world to find a living just when they are beginning to really understand their work, and to reach the prime of life.”

sejam propriamente super-heróis, suas características gerais e seus valores heroísticos levam a tal equiparação.

Em um caso e outro, os mais populares e ativos personagens são jovens, representados como homens na casa dos 20 ou 30 anos, sadios, másculos, ágeis, ativos. É verdade que o Professor Xavier, mentor dos X-Men, é um homem mais velho, careca e paraplégico, admirado pelos leitores e destacado por seus poderes telepáticos, mas não é evidentemente tão popular quanto o másculo Wolverine.

Moore vai buscar o seu herói no conjunto da obra de Haggard, da qual ressalta inegavelmente a longevidade do personagem e sua decadência física. Sua primeira aparição na HQ é reproduzida na Figura 18.



Figura 18 – Allan no antro de ópio
(MOORE; O'NEILL, 2010, p. 13, quadros 3 e 4)⁵⁸

O roteirista contradiz a carta de Henry Curtis no final de *Allan Quatermain's story*: o grande explorador não morreu em decorrência dos ferimentos sofridos em batalha, mas recuperou-se e, amparado na falsa notícia de sua morte, aposentou-se e passou a viver no anonimato.

⁵⁸ Tradução das falas em árabe: Guia: Aquele a quem a senhora procura está logo ali. Mina: Obrigada. O senhor foi de muita ajuda (MOORE; O'NEILL, 2010, p. 204).

Eventualmente, em algum momento dessa aposentadoria, o grande herói sucumbiu ao vício do ópio.

Sua caracterização não poderia ser mais destoante da imagem construída pelo leitor familiarizado com a obra de Haggard: está jogado a um canto em uma espelunca no Cairo, num estado de semientorpecimento, extremamente magro. Allan não tem superpoderes; ao contrário, tem várias fraquezas, físicas e psicológicas, que o habilitariam no máximo como mentor e conselheiro de outros heróis.

Nos quadros reproduzidos na Figura 19, após ter-se aproximado sem receber a menor atenção, Mina finalmente fala, indo direto ao assunto. Ouvindo a voz da mulher, Allan abre com dificuldade os olhos: no segundo quadro está semiaberto e no terceiro já se fecha novamente. Parece não assimilar as palavras ou o que acontece ao redor.



Figura 19 – Mina tenta despertar Allan
(MOORE; O'NEILL, 2010, p. 14, quadros 4 a 9)

Mina demonstra desapontamento no quarto quadro, ao mesmo tempo querendo estimulá-lo, arrancar de algum lugar uma energia há muito esquecida. Sua reação no quadro seguinte é de impotência: a pálpebra é mostrada inteiramente fechada. Mina parece começar a

conformar-se no último quadro, sem notar que dois criminosos ao fundo entram sorrateiramente no recinto. Em instantes tentarão estuprá-la.

Allan só abandona sua letargia para salvar Mina. Logo em seguida, a bordo do Nautilus, Mina e Nemo conversam sobre o estado do inglês, completamente entregue ao vício do ópio. A mulher assinala sua decepção com a condição de Allan, confrontada com a ideia que dele fazia a partir de sua fama.

Moore e O'Neill, ignorando a morte de Allan narrada em um dos romances de Haggard, mantiveram-no como um homem idoso, mas poderiam tê-lo representado com força e vigor físico – como se verã adiante, é o que fizeram com Nemo. Ao contrário, optaram por reinventá-lo como viciado em ópio, o que acelerou sua decadência física. Utilizaram assim um elemento novo, mas não totalmente ausente dos romances de Haggard, em que o personagem eventualmente utilizava determinadas drogas para ter experiências místicas, muitas das quais o levavam a reviver vidas passadas. Há uma permanência de elementos dos hipotextos, apenas reelaborados na HQ, com outras consequências.

Durante boa parte da história, Allan está sempre a ponto de ter uma recaída, algumas vezes na pior hora possível. Ao tentarem encontrar o monstro assassino de prostitutas em Paris, Mina disfarça-se como uma delas e fica à espera, em uma rua, enquanto ele fica de vigia nas redondezas. Próximo está uma drogaria. Após alguma relutância, Allan abandona seu posto, demora-se alguns minutos dentro da drogaria e retorna com uma garrafa de láudano – um medicamento de efeito sedativo, derivado do ópio –, apenas para constatar que Mina desaparecera. Na sucessão rápida de eventos que levam ele e Dupin ao apartamento de Henry Jekyll, onde este se transformara em Edward Hyde e estava prestes a matar Mina, Allan não tem oportunidade de utilizar a droga; ao contrário, ela é usada como arma para entorpecer a criatura monstruosa. Apesar da atitude, Mina fica profundamente insatisfeita com a fraqueza de seu subordinado, cuja irresponsabilidade a colocara em risco de morte.

Paulatinamente, Allan parece superar sua dependência, seja por assumir seriamente a missão que foi confiada à Liga, seja pela rigidez da liderança de Mina, que constantemente o critica e o chama às suas responsabilidades. Pouco a pouco, assume um papel mais ativo, sempre acompanhando Mina de perto, mesmo considerando-a uma mulher intragável – opiniões que o discreto Jekyll é o primeiro a reconhecer como expressão de sentimento bem diverso: “Para lhe dizer a verdade,

acredito que ele esteja apaixonado pela senhora.” (MOORE; O’NEILL, 2010, p. 119, quadro 4).

Este Allan, que já viveu muito e conheceu várias mulheres,⁵⁹ tem uma moral menos rigorosa que a de seus contemporâneos. Embora desaprove as atitudes de Mina, que em determinado momento qualifica expressamente de masculinizada, é por meio daquela mulher independente, não convencional, que ele consegue se manter afastado do ópio e reconectar-se com seu antigo papel heroico.

A propósito de Allan, e o mesmo vale também para Nemo, Moore sofisticava ainda mais seu uso da intertextualidade. No quarto quadro reproduzido acima, fora revelado, pela boca de Mina, que ela já ouvira a respeito dele. Em outra passagem, isso fica mais claro:



Figura 20 – Mina e Nemo conversam sobre heróis e aventuras (MOORE; O’NEILL, 2010, p. 23, quadros 1 e 2)

Mina conta a Nemo que cresceu lendo as aventuras de Allan e dele próprio. Enquanto falam a seu respeito, Allan, em outro recinto, observa da escotilha, talvez ouvindo a conversa e sentindo-se envergonhado. Esse diálogo revela que, no mundo da Liga, histórias de homens valentes como Allan e Nemo eram contadas em livros, possivelmente narrativas biográficas ou livros de aventuras reais romanceadas, quem sabe mesmo na forma de *pulp fictions* ou HQs. O que ressalta aqui é a intertextualidade sendo exercida sobre si mesma.

⁵⁹ Allan afirma a Nemo ser viúvo (MOORE; O’NEILL, 2010, p. 47, quadro 1). Contudo, dá a entender que teve apenas uma esposa, quando nos livros de Haggard teve duas.

A mesma HQ que reelabora personagens de vários textos literários em um texto inteiramente novo, alude de forma indireta aos livros que contam as histórias desses personagens. Então, as obras literárias reais – ficções – escritas por Haggard e Verne e que são extradiagéticas, de alguma forma existem no mundo da Liga. Ou, seria melhor dizer, *A Liga Extraordinária*, constituída pelo encontro e reelaboração orgânica de vários textos literários, lembra no interior da trama que tais textos continuam no mundo para serem lidos por todos os leitores, não somente por Mina.

Há ainda outra possibilidade de interpretação. Ao dizer que cresceu lendo as aventuras daqueles heróis, pode estar lembrando ao potencial leitor que a leitura da HQ pode ser mais prazerosa se ele recordar as obras que, espera-se, tenha lido ao longo da vida. Assim, poderá melhor reconhecer as permanências e rupturas, as reinvenções, a novidade de *A Liga Extraordinária*.

A trajetória de Allan na *graphic novel* é a de um herói decadente, que só se sustenta em sua própria fama e no imaginário que dele se construiu, fama esta da qual sua única intenção era fugir: por isso forjou a própria morte a fim de viver seus últimos anos em paz. Por razões que não são esclarecidas, sua fuga passa a ser também uma fuga da vida, sucumbindo ao vício. Mas, estando o serviço secreto convencido de sua potencial utilidade para a missão – no princípio parece um grande engano –, a paz de Allan é interrompida. Somente com muita relutância, pela insistência de Mina e pela força da torrente de acontecimentos que lhe sucede, é que Allan se reinveste em seu papel de herói do Império. Ele, que participara de guerras africanas no passado em nome do Império Britânico, finalmente se dá conta de que sua experiência pode ser decisiva contra uma ameaça de proporções infinitamente maiores do que as que vivera até então.

Sua lealdade é titubeante, mas Allan, a despeito de desconfiar do governo, do serviço secreto e dos fins reais, determina-se a recuperar a cavorita em poder do Doutor Diabólico, porque a ameaça é real e terrível e porque é o que deve ser feito. Mais tarde, quando toda a Liga descobre que foi manipulada por Bond, Allan assume em definitivo o manto do herói: não se trata mais de obedecer as ordens do governo ou de defender o Império, mas sim de proteger a população contra um mal maior.

Mina pode ser a líder da equipe, mas Allan é a figura masculina, o nome conhecido e socialmente aceito – a Liga não é publicamente conhecida, mas certamente nos círculos internos do serviço secreto seria preciso alguém que desse legitimidade à equipe, de resto formada por

uma mulher, um estrangeiro e duas aberrações –, ainda que não corresponda exatamente ao imaginário que dele se construiu.

Velho, cansado, frequentemente queixando-se da cicatriz provocada na juventude por um leão e que insiste em doer, por vezes aparentando fragilidade, o Allan Quatermain de Moore não é o herói padrão cristalizado na literatura, tampouco o herói em tempo integral, jovem, saudável e cheio de virtudes das HQs tradicionais de super-heróis: é um homem de experiência e histórico inquestionáveis, com grande inteligência, hábil no manejo de armas, capaz de soluções rápidas, mas ao mesmo tempo uma pessoa real, cheia de defeitos. Não fosse a necessidade do Império, poderia encontrar a morte em uma overdose de ópio e ser enterrado como indigente no Egito, ao mesmo tempo que o Império ruiria sem ter um grande nome a defendê-lo.

Este Allan decadente, ainda que coincida com o auge do Império Britânico, é uma referência de Moore às dificuldades que aquela nação sentiu na década e meia subsequente, com a crescente tensão entre os potências imperialistas rivais que culminou na Primeira Guerra Mundial. A Inglaterra era e continuava poderosa, mas assim como a Rainha Vitória e Allan Quatermain, estava velha, quase obsoleta e sob ameaça de ser alcançada pelos inimigos.

Podem ser também uma referência aos esquemas cristalizados das HQs de super-heróis, repetidos incessantemente pelas grandes editoras sem dar mostras de inovação, a não ser por tentativas isoladas e pontuais, dos quais *A Liga Extraordinária* surge menos um exemplo do que uma crítica.

4.3 “O LADO VENCEDOR ESCREVE OS LIVROS DE HISTÓRIA”

Vinte mil léguas submarinas narra os eventos presenciados e registrados em diário pelo francês Pierre Aronnax, professor de História Natural, entre 1867 e 1868. No início de 1867, o professor Aronnax, especialista em vida marinha, geologia, correntes marítimas e todos os assuntos ligados ao mar, autor de vários livros publicados, acompanhado de seu empregado flamengo Conselho, parte como convidado na expedição da fragata norte-americana *Abraham Lincoln*, cuja missão era exterminar a suposta baleia ou monstro marinho que vinha atacando e afundando várias embarcações nos meses antecedentes.

Após muitas buscas infrutíferas, a embarcação é violentamente atacada, vindo os companheiros e o marinheiro canadense Ned Land a cair no mar, sendo resgatados pelo próprio agressor: uma máquina

colossal submarina lembrando uma baleia, mas feita de chapas de aço. Após algum tempo encarcerados, embora bem tratados por um dos tripulantes – exótico e falante de língua desconhecida – que lhes vem trazer comida, os três homens conhecem finalmente o capitão daquela estranha embarcação, cujo nome, Nemo, não é o seu verdadeiro, mas uma palavra latina que significa “ninguém”:

- Como devo chamá-lo?
- Sou para o senhor apenas o capitão Nemo e o senhor e seus companheiros são para mim somente os passageiros do *Náutilo* (VERNE, 2011b, p. 82).

Aronnax descreve-o mais pelo temperamento e impressão que causa do que pelas características físicas, apresentadas de forma um tanto oblíqua:

Reconheci, sem hesitar, as suas qualidades dominantes: a confiança em si, porque a sua cabeça assentava nobremente sobre o arco formado pela linha dos ombros e seus olhos negros fitavam com impassível segurança. A calma, porque a sua pele, tendendo mais para a palidez do que para o corado, denunciava o equilíbrio sanguíneo. A energia, demonstrada pela facilidade de contração dos músculos superciliares e, enfim, a coragem, porque a sua respiração profunda denotava grande expansão vital. Acrescentarei que sua altivez era visível, que seu olhar firme e claro parecia refletir pensamentos elevados e que todo esse conjunto, a homogeneidade das expressões, do gesto, do corpo e do semblante, segundo a observação dos fisionomistas, sugeria indiscutivelmente a sua franqueza (VERNE, 2011b, p. 53-64).

Aronnax acrescenta ainda ser impossível precisar sua idade, podendo ter tanto 35 quanto 50 anos, ser um homem de estatura elevada, testa larga, nariz reto, boca nitidamente desenhada, dentes magníficos, mãos finas e alongadas dignas de servirem a uma alma ativa e apaixonada. E com olhos um pouco afastados um do outro, conferindo-lhe uma grande acuidade visual, parecendo ver não somente a grande distância, mas também no interior da alma.

Não consegue identificar também sua nacionalidade, pois fala fluentemente e sem sotaque inglês, francês, alemão, latim. No trato com a tripulação, utiliza uma língua desconhecida para Aronnax, “idioma sonoro, harmonioso, flexível, cujas vogais pareciam obedecer a acentuação variadíssima” (VERNE, 2011b, p. 64). As roupas dele e dos demais marinheiros são estranhas, roupas de tecido especial de corte folgado, permitindo grande liberdade de movimentos, botas de couro de foca, boinas de pele de lontra marinha. Aronnax tem apenas a ligeira impressão de o capitão e os marinheiros serem meridionais, o que pode significar qualquer povo situado ao sul da França:

(...) confesso que a nacionalidade desses dois desconhecidos é difícil de determinar. Tudo quanto podemos afirmar é que não são franceses, nem ingleses, nem alemães. Entretanto, sinto-me tentado a afirmar que o comandante e o seu imediato nasceram em latitudes baixas. Há neles um não sei quê de meridionais. Se são espanhóis, turcos, árabes ou indianos é o que o seu tipo físico não permite determinar. Quanto à língua que falam é completamente incompreensível (VERNE, 2011b, p. 66).

Aos prisioneiros é permitido permanecer como tripulantes do submarino, o Nautilus, sem jamais poder abandoná-lo, para que os segredos de Nemo não venham a ser conhecidos pelo mundo. Segredos que passam pelas maravilhas científicas encontradas no interior daquele submarino, pela verdadeira identidade do seu capitão – que não é revelada a Aronnax – e por certos feitos da tripulação tão misteriosos que levam o capitão a aplicar sonífero na comida de seus passageiros involuntários para que não os testemunhem – tratam-se, na verdade, dos ataques a determinados navios.

Passando meses na companhia de Nemo, e enquanto ele e seus companheiros não encontram uma maneira de fugir, forma-se no espírito de Aronnax um misto de admiração e temor por aquele homem. De um lado, parece vitimado por terrível trauma que o impeliu a afastar-se do convívio humano e jurar não mais pisar em terra firme. Por outro, é um gênio científico, admirador de tudo o que se relaciona ao mar, capaz de ajudar um pobre pescador de pérolas prestes a ser devorado por um tubarão. Por fim, é capaz de empreender ataques sangrentos a embarcações – a única que Aronnax presencia do interior do Nautilus é feita no Canal da Mancha a um navio de guerra que é destruído e

afundado pelo submarino, vitimando toda a tripulação. Aronnax não consegue identificar a nacionalidade do navio, pois sua bandeira não fora içada:

– Que navio é aquele?
 – O senhor não sabe? Pois bem! Tanto melhor!
 Pelo menos a nacionalidade dele continuará um segredo para o senhor (VERNE, 2011b, p. 384).

Várias questões, portanto, permaneceram sem resposta para Aronnax enquanto esteve a bordo do Nautilus, mas ele não teve dúvidas de que aquele homem, embora parecesse ora um pirata, ora um louco, ora um assassino frio, tinha razões muito profundas para suas atitudes, o que se percebe das últimas palavras que se ouviu dele, no calor da batalha:

Eu sou o direito, eu sou a justiça! Sou o oprimido e ali está o opressor! Por ação dele, tudo quanto amei, idolatrei, venerei, pátria, mulher, filhos, meu pai, minha mãe, tudo vi perecer! Tudo quanto ódio está ali! (VERNE, 2011b, p. 385).

Logo após a batalha com o navio desconhecido, o Nautilus tenta refugiar-se na costa da Noruega, sendo tragado pelo turbilhão intransponível conhecido como Maelstrom, justamente quando os três prisioneiros tentam fugir. O Nautilus aparentemente encontra seu fim no fundo do oceano, mas os amigos milagrosamente se salvam e são resgatados. Aronnax vive para concluir seus registros sobre o tempo passado com Nemo.

Em *A ilha misteriosa*, cujo tempo do enunciado é objeto de controvérsias⁶⁰, os norte-americanos Cyrus Smith, Gedeon Spilett, Pencroff, Harbert e o ex-escravo Nab, fugitivos da guerra civil em seu país, naufragaram em uma ilha desconhecida, que batizaram de Ilha

⁶⁰ Três romances vernianos narram eventos vagamente relacionados e com personagens recorrentes: *Os filhos do Capitão Grant* (1867), *Vinte mil léguas submarinas* e *A ilha misteriosa*. Neste último, os eventos se passam no período da guerra civil norte-americana, entre 1865 e 1869, sendo afirmado que o Capitão Nemo está há 16 anos vivendo isolado na ilha misteriosa do título. Entretanto, tal informação conflita com *Vinte mil léguas submarinas*, onde as cenas finais teriam ocorrido por volta de 1868. A única data fornecida em *A Liga Extraordinária* é a do terceiro romance, quando Mina afirma a Allan que as autoridades francesas acreditam que o capitão Nemo esteja morto desde o caso da “ilha misteriosa” há quinze anos, o que situaria o encontro de Nemo com Cyrus Smith e seus companheiros em 1883 (MOORE; O’NEILL, 2010, p. 24, quadro 3).

Lincoln. Após meses vivendo na ilha, tendo construído uma pequena colônia, os náufragos percebem que estão sendo ajudados com víveres e utensílios por um misterioso benfeitor. Depois de diversas aventuras e contratempos, encontram o Nautilus à superfície no interior de uma caverna com passagem para o mar e, vivendo nele, o Capitão Nemo.

A identidade do capitão já havia sido deduzida àquela altura por Cyrus Smith, que lera o livro *Vinte mil léguas submarinas*, publicado por Pierre Aronnax. Nemo e seu Nautilus, evidentemente, não pereceram no Maelstrom, mas ele ignorava que seus três antigos prisioneiros tivessem sobrevivido e que seu nome fosse agora famoso em todo mundo como um pirata assassino.

O narrador impessoal de *A ilha misteriosa* descreve Nemo como dotado de um rosto magnífico, testa alta e olhar penetrante, emoldurado por uma barba branca cuidadosamente aparada e um cabelo também branco abundante penteado para trás. Sua expressão era calma, mas sofria de alguma terrível doença que o estava consumindo. Ele próprio afirma que vai morrer e, certamente por isso, não vê mal em contar finalmente sua história.

Seu verdadeiro nome é Dakkar, príncipe hindu, filho de um rajá e sobrinho de um herói indiano que lutara contra o jugo colonial britânico. A tradicional e rica família sempre procurara manter sua independência e enviara o menino, aos dez anos, para estudar na Inglaterra e, assim, conhecer seus opressores a fundo para mais tarde combatê-los. Com uma vasta formação em ciências, artes e letras, Dakkar retornara à terra natal aos 30 anos, casara-se, tivera dois filhos e percorrera a Índia em campanhas para levantar o povo contra seus opressores, sendo um dos principais organizadores, líderes e heróis da revolta dos cipayos de 1857, completamente aniquilada pelos ingleses. Toda a família de Dakkar fora chacinada, restando somente ele, que precisara fugir, ratificando seu ódio eterno ao Império Britânico.

Em uma ilha deserta, com a ajuda de alguns outros sobreviventes do massacre e o suporte de sua vasta fortuna, construiu o seu Nautilus com o que havia de mais moderno na ciência da época, retirando-se quase que completamente do convívio humano, mas entrando em atividade sempre que pudesse ajudar um povo oprimido – o seu ou qualquer outro – ou atacar vingativamente uma nação colonialista, a Grã-Bretanha em primeiro lugar. Os tesouros encontrados no fundo do mar o fizeram ainda mais rico e apto a ajudar financeiramente os povos necessitados.

Após os eventos narrados por Aronnax em *Vinte mil léguas submarinas*, Nemo isolara-se cada vez mais, cessara os ataques a navios,

seus homens pouco a pouco morreram e ele quedara-se sozinho, passando a habitar secretamente a ilha Lincoln, sem nunca pisar a terra firme, até que os naufragos ali chegaram e se pusera a ajudá-los, secretamente. Estava havia 16 anos na ilha (VERNE, 2011a, p. 442-445).

Pouco após contar-lhes essa história, Nemo morre, vítima de sua doença. Seguindo suas instruções, os naufragos acionam as válvulas do Nautilus para que afunde, enterrando Nemo para sempre no fundo do oceano. Em seguida, alertados por Nemo para uma catástrofe natural que destruiria toda a ilha, deixam-na finalmente em um barco, voltando aos Estados Unidos.

Ao contrário da morte de Allan Quatermain em Haggard, que não é mostrada mas apenas contada por terceira pessoa, a morte do Capitão Nemo em *A ilha misteriosa* é narrada incontrovertidamente pelo narrador onisciente. Moore desconsidera-a completamente. Sem maiores explicações, faz o personagem vivo em 1898.

À semelhança do que fora feito com Mina Murray, os autores ampliam em Nemo características já entrevistas nos romances de Verne, tanto as de ordem comportamental, explícitas no texto literário, quanto as físicas, apenas imaginadas pelo leitor do hipotexto exclusivamente verbal e graficamente representadas por O'Neill na mudança de linguagem.

Nemo é antes de tudo um gênio científico e possuidor de um precioso veículo para os propósitos que o serviço secreto tem para a Liga: o submarino Nautilus. Como mencionado no Capítulo 3, o Nautilus funciona como uma sede móvel da Liga, onde os membros são vistos traçando estratégias, discutindo e especialmente duvidando e questionando as ordens de seus superiores.

A figura do cientista é uma constante nas HQs de super-heróis, tanto entre os bons quanto entre os maus. Muitos super-heróis são físicos ou químicos que, por erros de cálculo ou deliberadamente, adquiriram seus poderes: Peter Parker obteve-os por acidente, mas seus conhecimentos de química permitiram criar as teias artificiais do Homem-Aranha; Bruce Banner era um físico que estudava os raios gama que acidentalmente o transformaram em Hulk; Tony Stark construiu ele próprio as várias versões da armadura do Homem de Ferro. Entre os vilões, abundam os exemplos e os estereótipos do cientista louco que, mediante um engenho extremamente sofisticado que inventa, almeja dinheiro, poder e, não raramente, dominar o mundo. Cada equipe de super-herói tem pelo menos um cientista, geralmente de formação generalista, com conhecimentos profundos de física quântica, teoria da

relatividade, química orgânica e inorgânica, biologia alienígena, robótica.

Moore recorre a essa convenção quadrinística, fazendo de Nemo seu homem de ciência e possuidor dos mais diversos aparatos tecnológicos e, sobretudo, armas. O Nemo de Alan Moore é uma alusão simultânea aos dois tipos de cientistas das HQs de super-heróis, o heroico, que colabora com a equipe em nome de um bem maior, e o louco, que não hesita em utilizar sua parafernália tecnológica para matar.

Quando Mina e Allan fogem de uma turba de criminosos nas ruas do Cairo em direção ao cais e são encurralados, o Nautilus emerge das águas para salvá-los. A escotilha se abre e Nemo aparece, empunhando um disparador de arpão, com o qual mata imediatamente dois dos perseguidores, ganhando tempo para resgatar seus companheiros.

O aspecto físico de Nemo não guarda nenhuma relação com o moribundo idoso de *A ilha misteriosa*. É retratado como um homem alto, de cabelos negros e uma longa barba negra, olhos da mesma cor. Sua pele é escura, com o tom característico dos indianos, e suas roupas lembram as de um indiano, com um turbante decorado com uma concha dourada. Na verdade, como Moore declarou, seu Nemo é especificamente um sikh, “o mais belicoso dos povos indianos” nas palavras do roteirista (NEVINS, 2003, p. 40).⁶¹ Afora essa especificidade acrescentada por Moore, a caracterização do personagem é condizente com sua história pessoal narrada no livro de Verne, embora o autor francês nunca o tenha descrito como sikh.

Sua idade, considerando as informações de *A ilha misteriosa*, seria em torno de 80 anos, mas isso não pode ser inferido dos desenhos, onde seu vigor físico, cabelos e barbas negros, além da ausência de marcas específicas da idade – bem ao contrário de Allan e Dupin –, induzem o leitor a tomá-lo por um homem mais jovem. Não é revelado o segredo da longevidade e aparência jovial de Nemo, mas, retomando as palavras de Aronnax em *Vinte mil léguas submarinas*, lembrar-se-á que, mesmo 30 anos antes, sua idade já não era bem discernível.

⁶¹ “The most warlike of the Indian peoples.”



Figura 21 – Nemo se apresenta a Allan
(MOORE; O'NEILL, 2010, p. 21)

O'Neill desenha Nemo sempre com uma postura ereta e imponente, geralmente muito atento a seus interlocutores, com os braços cruzados ou para trás, e um olhar impassível. Na página reproduzida na Figura 21, Allan, ainda não recuperado dos efeitos da droga, não consegue visualizá-lo direito e questiona se se trata de algum gênio maligno do ópio enviado para atormentá-lo. A resposta vem nos dois últimos quadros da página, um trabalho primoroso de imagem e palavras dos autores.

No quinto quadro, Nemo está na penumbra. Sua pele tem um tom acinzentado quase idêntico ao do fundo neutro. Sua barba, sobrancelhas, turbante, fios de cabelo e a parte superior de suas roupas são totalmente negros. O único elemento destoante é a concha que decora o turbante, em um tom de verde. Nemo responde ao questionamento de Allan, afirmando ser ninguém, da mesma forma que em *Vinte mil léguas submarinas*.

No quadro seguinte, o contorno do personagem é rigorosamente o mesmo, mas agora a penumbra é mais forte: todo ele está em negro. O fundo permanece no mesmo tom acinzentado, mas com motivos que lembram tentáculos de polvo. A afirmação do quadro anterior, de que ele é ninguém, ganha então mais força, pois Nemo, totalmente no escuro, é como uma pessoa que se anula.

Nemo ostenta duas insígnias, vistas sempre que a cena se passa no interior do submarino ou nas roupas do próprio capitão: sua inicial, bordada em ouro, e o lema "*Mobilis in mobile*". A letra N, entretanto, termina no formato de um tridente. É vista bordada na manga de Nemo, em várias passagens, e nas costas de uma poltrona, dando a entender que os utensílios domésticos do Nautilus levam aquela marca (MOORE; O'NEILL, 2010, p. 43, quadro 2).

Sendo ele um homem extremamente culto, a primeira referência que vêm à mente é o tridente do deus grego Poseidon, mas há suficientes referências esclarecendo tratar-se do tridente de Shiva, um dos mais poderosos e reverenciados deuses hindus. Shiva é ao mesmo tempo "o destruidor" e "o renovador", pois com sua dança, performada por seus seis braços, destrói para construir algo novo (NEVINS, 2003, p. 42). O tridente, arma de Shiva, é visível no convés do Nautilus, em posição de destaque, assim como na extremidade da letra N, sua insígnia (MOORE; O'NEILL, 2010, p. 18).

As pontas do tridente representam a inércia, o movimento e o equilíbrio. Sendo Nemo indiano, ao mesmo tempo guerreiro e homem culto, é aceitável que adorasse um deus que encarna tais características, com especial atenção no tridente, que refere a três aspectos importantes

da vida de qualquer homem, dele em particular e do seu submarino – afinal, movimento, inércia e equilíbrio são fundamentais à existência e às ações do Nautilus (NEVINS, 2003, p. 34). Por outro lado, o leme do submarino tem a imagem de Shiva entalhada, como se pode observar no primeiro quadro da Figura 20. Moore afirmou, em entrevista, que a roda do leme do Nautilus girando representaria a dança de Shiva, o que seria um bom augúrio (NEVINS, 2003, p. 42).

Nemo parece ser também um adorador da deusa Kali, a esposa de Shiva e igualmente uma das divindades mais cultuadas do hinduísmo. Kali tem características de grande deusa-mãe e de destruidora, num sentido parecido ao de Shiva, de destruir para dar vida ao novo (NEVINS, 2003, p. 54-55). Na Figura 22, vê-se Nemo de pé, tendo ao fundo uma grande tapeçaria da deusa em seu aspecto assustador – com colares e adornos feitos de crânios e partes de corpos humanos, adaga na mão, seios desnudos e um língua horripilante saindo da boca escancarada –, que parece ocupar uma parede inteira.



Figura 22 – A deusa Kali
(MOORE; O'NEILL, 2010, p. 43, quadro 7)

O comportamento e as motivações de Nemo continuam, via de regra, os mesmos dos dois livros de Verne em que aparece: é um homem movido pelo ódio às forças opressoras, inteligente, astuto e que não hesita em matar sempre que necessário – ainda que com um gosto

especial ao promover uma carnificina dos soldados de Moriarty em uma das cenas finais, prazer que divide com Hyde.

Seu histórico como criminoso, ao menos aos olhos dos governos, não é negligenciado. Conversando a seu respeito em Paris, Mina afirma a Allan que, como as autoridades o creem morto, é melhor que ele permaneça a bordo do Nautilus. Portanto, Nemo quer, em princípio, que o mundo continue acreditando que está morto. Talvez, como Allan, queira retomar uma tranquila aposentadoria após essa inesperada missão.

Nemo é o personagem de mais recursos entre os membros da Liga. Só a maravilha tecnológica do Nautilus, suas armas sofisticadas e possibilidades de locomoção, já seriam suficientes para torná-lo peça-chave nos planos do serviço secreto. Mas sua presença justifica-se também pela vasta experiência em situações de guerra, por seu conhecimento científico e aptidões de estrategista, ao lado da fúria assassina sempre útil – embora seja um homem perigoso para o próprio Império, é coisa muito diversa tê-lo trabalhando sob as próprias vistas. Considerando que o plano último de Moriarty era eliminar também os cinco membros da Liga, pode-se imaginar uma intenção de se apoderar do Nautilus após o desaparecimento de Nemo.

Em seu novo *status* de colaborador do Império, Nemo é de longe o mais reticente e desconfiado membro da equipe. É ele quem, à revelia da líder Mina, envia Griffin para seguir Bond, já de posse da cavorita, e descobrir os desígnios ocultos e a identidade de M. É graças à sua desconfiança e iniciativa que a Liga descobre ter sido enganada. São também as suas artimanhas e os segredos do Nautilus – o já mencionado balão – que permitem à Liga, agora insubordinada e agindo por conta própria, alcançar a aeronave de guerra e frustrar os planos de Moriarty.

E todo o ódio de décadas pelos britânicos presente nos livros de Verne, seja na participação de Nemo na revolta dos cipaiois, seja nos ataques do Nautilus a navios de guerra, é recuperado por O'Neill com toda a força visual nas cenas finais da *graphic novel*. Nemo, tomado de uma fúria assassina, entrega-se ao prazer de matar os soldados britânicos a serviço de Moriarty. Com sua máquina disparadora de múltiplos arpões, e ao lado do furioso Hyde, promove uma carnificina, para o terror de Mina.

Nemo desfruta da sensação há tempos adormecida de derramar sangue britânico, bem representada em sua expressão de olhos e boca abertos, pelo tipo de arma escolhida, que pode atingir múltiplos alvos, e por suas palavras de ordem:



Figura 23 – Chacina na aeronave de Moriarty (MOORE; O'NEILL, 2010, p. 142, quadros 1 e 2)

O capitão é a antítese e o complemento de Allan Quatermain, é o elemento indesejado mas útil e, muitas vezes, necessário. Os povos colonizados, sobretudo na fase imperialista do século XIX que alcançou todo o globo terrestre, eram tidos como bárbaros, exóticos, por vezes imorais, repulsivos e indóceis, mas ao mesmo tempo úteis fornecedores de matérias-primas e necessários consumidores de produtos industrializados produzidos nas metrópoles. Subjugados, de *status*

jurídico inferior, quando muito cidadãos de segunda classe, os colonizados, sempre que a ocasião se apresentava, eram recrutados como soldados, para dar suas vidas por uma nação que, somente nesses momentos, se apresentava como sendo deles. De certa forma, uma vastíssima coleção de curiosidades, para usar as palavras de Campion Bond, a serviço dos impérios.

Moore e O'Neill exploraram muito bem a descrição de Nemo como indiano dada em *A ilha misteriosa*, dispensando ao mesmo tempo as descrições fugidias de *Vinte mil léguas submarinas* e a caracterização como homem branco legada de adaptações cinematográficas, uma alusão intertextual que seria mais óbvia.

Por outro lado, para reforçar seu lado belicoso e sanguinário, vincularam-no fortemente a deuses indianos ligados, entre outros aspectos, à destruição, como Shiva e Kali. O aproveitamento da nacionalidade hindu e do histórico de insurreição contra o Império Britânico, elementos interessantes e normalmente pouco lembrados dos hipotextos, permitiu uma considerável reinvenção do personagem na HQ.

Permanecem ausentes da trama os argumentos utilizados por Mina para convencer Nemo a colaborar com este Império que ele repudia, uma vez que seu recrutamento não é mostrado. Da mesma forma, nenhuma motivação oculta é fornecida. A única explicação fornecida é pouco convincente:



Figura 24 – Nemo e Allan refletem sobre seus papéis (MOORE; O'NEILL, 2010, p. 47, quadros 1 e 2)

Não se sentir mais indiano não é autorizativo de uma colaboração com aqueles a quem sempre devotou ódio. Não se sabe por quê, de fato, ele rompeu seu autoexílio, permitiu que estranhos entrassem e saíssem do Nautilus, revelou o submarino aos olhos de todos e quebrou os votos de jamais pisar em terra firme. Sobretudo, não se sabe por quê decidiu colaborar com o odiado Império Britânico.

O inusitado da união e colaboração entre opressor e oprimido, em nome de um suposto interesse comum, é nitidamente apontado por Moore no segundo quadro acima reproduzido, quando O'Neill coloca lado a lado o pesadelo e o herói do Império. Há um tanto de ironia no enredo da *graphic novel* ao estabelecer um interesse comum e maior capaz de unir a nação imperialista e outra por ela colonizada. Mesmo porque logo se revelará que, do ponto de vista do governo que os empregou, o interesse a ser defendido é mesmo apenas o da nação imperialista.

Há outra possibilidade de interpretação para o segundo quadro mostrado acima. A caracterização e expressão de Nemo remetem nitidamente ao próprio Alan Moore, com seus olhos semicerrados e sua longa barba. O recurso permanente à intertextualidade chega aí ao nível da autorreferência ou autoalusão: a representação de Nemo e sua fala no quadro aludem a Alan Moore e à sua relação controversa com a indústria dos quadrinhos, notadamente com a DC Comics. Por quê, após tantos problemas pessoais com essa indústria, divergências legais, crítica à pasteurização e falta de inventividade no gênero dos super-heróis, por quê afinal Moore estaria escrevendo uma HQ que, em última instância, é também uma história de super-heróis? Ele responde: “Para ser honesto, de minha parte estou aqui porque desejava outra aventura.”

Moore, caso se aceite essa interpretação, fala pela boca de Nemo, reafirmando que se sente continuamente impelido a contar novas histórias e, quando possível, revigorar o gênero dos super-heróis. A resposta de Allan também pode ser duplamente interpretada: “Sim. É difícil simplesmente parar, não é?” Moore, mesmo querendo, não consegue se afastar do gênero em que trabalhou por tanto tempo e recorrentemente retorna a ele. Ao mesmo tempo, entende que as histórias, as suas e as dos outros, não deveriam parar. Sentindo que é difícil parar, o roteirista não o faz e continua a contá-las a seu modo, tomando personagens e elementos de empréstimo aos textos literários que lhe interessam, reinserindo-os hipertextualmente num texto novo e inédito. Este, por sua vez, também tende a não parar, pois *A Liga Extraordinária* se estende por vários volumes e permanece inconclusa.

4.4 “VOCÊ SE CONSIDERA UM HOMEM?”

O médico e o monstro é a história, como diz o título original em inglês, do estranho caso do Dr. Jekyll e do Sr. Hyde. Sob a perspectiva do advogado Utterson, o romance narrado na sua quase totalidade em terceira pessoa – com exceção dos dois últimos capítulos – conta a história do Dr. Henry Jekyll, médico e herdeiro de vasta fortuna, solteiro e de comportamento social irrepreensível, que estranhamente se vê envolvido com um homem de aparência grotesca e comportamento social reprovável chamado Edward Hyde, a quem deixa todos os seus bens em testamento.

O advogado e amigo de Jekyll, aos poucos, toma conhecimento da pessoa e do caráter de Hyde, um homem de quem pouco se sabia, insensível, rude, arrogante, de aparência repulsiva e um tanto simiesca. Um criado do médico descreveu certa entrada abrupta de Hyde na casa de Jekyll – tinha acesso livre a ela – como o salto de um macaco (STEVENSON, 2011, p. 200). Portanto, tratava-se de alguém física e socialmente muito diferente de Henry Jekyll, “um homem grande, bem proporcionado, de rosto liso, beirando os 50 anos, com expressão, talvez, um tanto astuta, porém aparentando bondade e inteligência” (STEVENSON, 2011, p. 183).

A preocupação do advogado se agrava quando Hyde comete um assassinato, assim descrito por uma testemunha:

Tinha na mão uma bengala, com a qual brincava. Não respondeu sequer uma palavra e parecia escutar com mal contida impaciência. Então, repentinamente, explodiu em um violento ataque de cólera, batendo o pé no chão, brandindo a bengala e agindo como um louco, segundo disse a moça. O velho recuou um passo, bastante assombrado e um tanto ofendido. Aí o agressor perdeu completamente o domínio de si e lançou o outro no chão. No mesmo instante, com ferocidade simiesca, pisoteou sua vítima, descarregando-lhe uma chuva de pancadas, sob a qual se ouvia quebrarem-se os ossos e o corpo bater sobre a calçada (STEVENSON, 2011, p. 186).

Hyde, além de aparência estranha e comportamento social duvidoso, era então também um homem violento e agora um assassino

procurado pela polícia. Utterson tenta com ainda mais afínco afastar Jekyll de tal amizade. Nesse período, o Dr. Lanyon, outro médico, também amigo de Jekyll, adoece, definha e morre subitamente sem causa definida.

Após dias inteiros de tensão sofrida pelos criados do médico, que se trancara no laboratório e que, com alterações de humor, voz alterada e agressiva, dava ordens sucessivas para compra de fármacos, Utterson intervém na tentativa de salvar o amigo das supostas ameaças do criminoso Hyde. O advogado e um criado arrombam a porta do laboratório, encontrando o corpo morto de Hyde e nenhum sinal de Jekyll:

Exatamente no meio da sala jazia o corpo de um homem dolorosamente contorcido. Aproximaram-se nas pontas dos pés, voltaram-lhe a cabeça e reconheceram Edward Hyde. Trazia roupas muito largas para o seu corpo, roupas do tamanho das do médico. Os nervos do rosto moviam-se ainda com aparência de vida, mas a vida parecia que já o abandonara. Pelo frasco apertado na mão e o cheiro intenso de amêndoa que se espalhava no ar, Utterson percebeu que era o corpo de um suicida (STEVENSON, 2011, p. 202).

Após o suicídio de Hyde, Utterson, ainda sem saber do paradeiro de Jekyll, e tentando preservar ao máximo a reputação de seu amigo, instruiu o criado do médico a não chamar a polícia até que ele tivesse se inteirado do conteúdo de duas cartas em sua posse: uma, deixada pelo próprio Jekyll e encontrada no local; outra, que lhe havia sido entregue meses antes, logo após a morte do Dr. Lanyon – mas ainda não aberta. Orienta os criados a aguardarem seu retorno, quando então chamariam a polícia.

Os capítulos finais do romance são duas narrativas em primeira pessoa, justamente as cartas do Dr. Lanyon e de Jekyll. Na primeira, Lanyon narra como presenciou a transformação de Hyde em Jekyll e como sua alma ficara perturbada por testemunhar tal evento. De resto, conclui-se que o abalo fora a causa de sua morte súbita.

Na segunda carta, Jekyll conta sua história e desvenda o mistério. Passara toda a vida atormentado e dividido entre seu senso vitoriano de decência e respeitabilidade e uma tendência a entregar-se aos prazeres do mundo – não claramente especificados – e a todo tipo de levandades, de que se envergonhava. Após anos reprimindo seus impulsos, Jekyll desenvolveu um composto químico capaz de separar as características

mais baixas de sua personalidade em um ente distinto, com alterações físicas correspondentes. Revela como recebeu experimentar tal droga e os sofrimentos passados quando finalmente a tomou pela primeira vez:

Sucederam-se transes da maior angústia: ranger dos ossos, náuseas mortais, e o tormento do espírito que está para nascer ou morrer. Depois, essas agonias tornaram-se subitamente menores, e voltei a mim como quem convalesce de uma doença. Havia algo de estranho nas minhas sensações, algo de novo e indescritível que, pelo seu ineditismo, era incrivelmente agradável. Senti-me mais novo, mais leve, mais bem-disposto, e experimentava, no meu íntimo, uma impetuosa ousadia; desenrolavam-se, na minha fantasia, desordenadas imagens sensuais, vertiginosamente; desfaziam-se os vínculos morais e se mostrava agora uma liberdade da alma que, entretanto, não era inocente. Considerei-me, desde o primeiro sopro da minha nova existência, de ânimo mais perverso, dez vezes mais iníquo, reintegrado na maldade original; e esse pensamento, naquela hora, prendia-me e deliciava-me como um vinho. Estendi as mãos, exultado à ideia de inéditas sensações e, então, percebi de repente que havia diminuído de estatura.

(...) Agitado como estava com aquele triunfo, atrevi-me a caminhar até o meu quarto de dormir, naquela minha nova forma corporal. Atravessei o pátio, à luz das constelações, que deviam ter contemplado, com espanto, a primeira criatura dessa espécie que jamais existira, insinuei-me pelos corredores, como um estranho em minha própria casa e, chegando ao quarto, vi, pela primeira vez, a figura de Edward Hyde (STEVENSON, 2011, p. 211-212).

E assim é revelado que o médico Henry Jekyll e o repugnante Sr. Hyde eram, na verdade, a mesma pessoa. Jekyll segue detalhando suas próprias impressões a respeito de seu *alter ego*, que parecia mais novo e ágil, pleno de sensualidade e prazeres nunca antes liberados, como se aquele lado nunca antes externado fosse ainda jovem e não sujeito aos efeitos do tempo, enquanto o correto e moralista Jekyll envelhecera. Se

sua aparência era deformada e degenerada, isso se dava apenas como reflexo físico de sua personalidade inteiramente depravada. Jekyll, entretanto, sentia prazer nessa imagem, pois sabia que por meio dela podia realizar tudo o que sempre reprimira, como se fosse outra pessoa, permanecendo o velho médico em sua respeitabilidade e dignidade vitorianas de sempre.

Jekyll conta que o processo era reversível, mas que, aos poucos, foi se tornando escravo de seu outro eu. Os prazeres não são especificados, mas são evidentemente de natureza sexual: “na pele de Edward Hyde esses prazeres atingiam a monstruosidade. Ao voltar dessas excursões, muitas vezes recaía numa espécie de assombro ao pensar na minha depravação” (STEVENSON, 2011, p. 213).

A vida dupla, de início extremamente prazerosa e interessante, passou aos poucos, conforme o relato, a se tornar um tormento e saiu de controle. Primeiro, a dosagem da droga teve de ser aumentada, pois não fazia mais efeito como antes, o que dificultaria a transformação em ambos os sentidos, de toda sorte algo indesejável. Depois, certa noite, Jekyll sofreu uma transformação involuntária, sem o uso da droga. Por fim, sentia que o corpo de Hyde crescia – antes era um indivíduo bem mais baixo que o médico – e que sua personalidade maligna poderia vir a se tornar dominante, decidindo quando se transformar e eliminando a autonomia de Jekyll.

Como o relato de qualquer viciado, Jekyll conta que optou pelo lado bom, a despeito da perda dos prazeres, e conseguiu por um tempo manter-se longe da droga, mas acabou cedendo à tentação. Descreve suas angústias finais, trancado em seu laboratório, tentando a muito custo conservar-se como Jekyll utilizando a droga cada vez mais escassa; mas sempre que adormecia, acordava na forma de Hyde, agora cada vez mais forte à medida que o outro enfraquecia.

Hyde, segundo as palavras da carta, estava horrorizado pelo medo de ser enforcado pelo homicídio que cometera e por algumas vezes tentara o suicídio; cheio de amor pela vida e seus prazeres, sem a disposição suficiente para tanto, acabava refugiando-se na forma de Jekyll, apenas para emergir novamente em seguida, mais forte e mais temeroso da forca. As palavras finais de Jekyll na carta precedem o iminente suicídio perpetrado por seu *alter ego*:

A sentença que pesa sobre nós dois começará a esmagá-lo já. Daqui a meia hora, quando de novo e para sempre me tornar naquela personalidade odiosa, sentar-me-ei a tremer e a chorar numa

poltrona, ou continuarei, com os ouvidos atentos, a passear por esta sala – meu último refúgio terreno –, à escuta de algum ruído ameaçador. Hyde morrerá no patíbulo? Ou terá a coragem de se libertar a si mesmo, no último momento? Só Deus o sabe. Não me preocupo. Esta é que é a minha última hora, e o que acontecer depois concerne a outro, não a mim. Aqui, portanto, ao descansar a pena e ao selar a minha confissão, ponho ponto final na infeliz vida deste médico infeliz que se chamou Henry Jekyll (STEVENSON, 2011, p. 221).

O romance encerra-se neste ponto, ficando apenas implícito que após a leitura das cartas e o esclarecimento do “estranho caso”, Utterson retornou à casa do médico como disse que faria e deu algum destino ao corpo de Hyde – ou talvez nesse intervalo o cadáver tenha revertido à forma de Jekyll, isso não é dito. Só é possível especular se o advogado procurou preservar a memória de seu amigo, ocultando dos criados e da sociedade a verdade sobre Edward Hyde, dando Jekyll como desaparecido, ou se revelou a terrível verdade ao mundo.

A duplicidade comportamental e física de Jekyll e Hyde é sem dúvida a fonte de incontáveis outros personagens encontrados recorrentemente no cinema e nas HQs, dos quais talvez o principal exemplo seja o Incrível Hulk. Trata-se de um homem franzino, inteligente e educado que, em situações de pressão e nervosismo sofre uma metamorfose instantânea, tornando-se uma criatura muito maior, fortíssima, de cor verde, violenta e, se ainda racional, tendente a não controlar seus instintos. Bruce Banner e Hulk levam uma vida nômade, um querendo livrar-se do outro e ambos fugindo da sociedade que os rejeita e teme, dos militares que o caçam e dos cientistas que veem neles objeto de estudo. Mas Hulk esmaga, não mata.

Moore segue rigorosamente esse esquema para Jekyll e Hyde em *A Liga Extraordinária*, com o primeiro tendo forjado a própria morte para viver em paz ou para permitir a existência do segundo no anonimato sem perseguições. Dos cinco protagonistas, Jekyll/Hyde foi quem, inserido no novo texto da HQ, sofreu menos rupturas em relação ao hipotexto; muitas mudanças ocorrem, na sua personalidade e força física, mas todas plenamente antevistas no romance de Stevenson. Do ponto de vista da representação gráfica, ao contrário, foi o personagem que recebeu mais atenção de O’Neill, como se analisará a seguir.

Ainda no primeiro capítulo, Mina e Allan são enviados a Paris com informações limitadas fornecidas pelo serviço secreto, sabendo apenas que deveriam encontrar um médico inglês desaparecido. Os companheiros contam nessa empreitada com o auxílio de Dupin, que cinquenta anos antes solucionara o estranho caso do assassinato violentíssimo de mãe e filha na Rua Morgue. Sua colaboração é justificada pela semelhança entre aquele antigo caso e uma série de assassinatos de prostitutas que então ocorriam em Paris e que poderiam ter conexão com o médico procurado. No caso antigo, Dupin concluíra que o responsável fora um orangotango pertencente a um marinheiro, que fugira. Nos novos assassinatos, a violência igualmente sobre-humana dos ataques levava a pensar num animal semelhante – embora Mina e os demais não pudessem perceber até o momento a conexão com o médico.

Após fingir-se de prostituta e ser abordada por Henry Jekyll, cliente habitual das prostitutas da área e morador da região, Mina é levada até seu apartamento, onde ele subitamente se transforma em Edward Hyde e quase a mata, não fosse a intervenção de Allan e Dupin, que o imobilizam. Jekyll e seu *alter ego*, portanto, estão vivos em *A Liga Extraordinária*, contrariando a obra de Stevenson. Bond esclarecerá que Jekyll simulara um suicídio dez anos antes e fugira para Paris para evadir-se da justiça, que procurava pelo criminoso Hyde (MOORE; O'NEILL, 2010, p. 53, quadro 4).

Hyde é representado como uma criatura gigantesca, dentes proeminentes, na maioria das vezes tomado de ira e com os olhos vidrados, muito forte e resistente a ferimentos. No primeiro encontro, Dupin dispara um tiro à queima-roupa que estraçalha sua orelha direita; ele fica furioso mas parece não sentir especialmente a dor. Logo após, a bordo do Nautilus, o personagem já aparece na forma de Henry Jekyll, um homem franzino, com aspecto assustado, horrorizado pela perda da orelha.

A caracterização é exatamente oposta à do romance de Stevenson. Se em *O médico e o monstro*, este último era um homem deformado, uma versão baixa, primitiva, involuída do primeiro, o Hyde desenhado por O'Neill é realmente monstruoso, justificando plenamente o título – na tradução tradicional para a língua portuguesa – do romance.



Figura 25 – Hyde/Jekyll perde sua orelha (MOORE; O'NEILL, 2010, p. 33, quadros 5 e 6; p. 39, quadros 3 e 4)⁶²

Seguindo a tendência que já se assinalava na história original, Hyde vai crescendo em força de personalidade e em tamanho com o tempo. É verdade que quando seu corpo fora encontrado por Utterson, estava vestido em roupas muito maiores que ele, as roupas de Jekyll; portanto, no momento de sua suposta morte, Hyde ainda era menor que o médico. Mas já haviam sido fornecidos sinais da mudança física, pois o criado de Jekyll, mesmo conhecendo Hyde, descreveu-o em determinado momento com certa dúvida (STEVENSON, 2011, p. 200).

Os traços de O'Neill seguem a tendência que se ensaiava no romance. Se Jekyll/Hyde não tivesse morrido, possivelmente a

⁶² Os quadros são de páginas diferentes. Foram montados dessa forma para melhor análise conjunta.

personalidade de Hyde, que representa toda a violência e desejos reprimidos de Jekyll, teria se tornado mais e mais forte no decorrer de mais de dez anos – e com ela sua equivalente forma física. Assim, Hyde ter-se-ia tornado uma criatura gigantesca, forte, muito maior que Jekyll. Este mesmo afirma claramente que já foi mais alto que Hyde (MOORE; O’NEILL, 2010, p. 136, quadro 3).

O Edward Hyde de Moore e O’Neill assemelha-se a um primata não humano. Essa descrição é feita mais de uma vez na obra original e cuidadosamente transposta nos desenhos: em pelo menos um quadro, percebe-se os pés de Hyde com dedos preênses, como os de um símio, como apontado por Nevins.⁶³ A conexão com os assassinatos da Rua Morgue, portanto, é apenas pela semelhança física e pelo tipo de ataque sofrido pelas vítimas. Moore, claro, não sugere que foi Hyde o responsável pelos crimes de cinco décadas antes, pois o próprio Jekyll não teria idade para isso.

Na *graphic novel*, a transformação de um em outro dispensa totalmente o uso da droga. Com o passar de tanto tempo, o processo que já estava em curso no romance se acentuou, e Hyde consegue “sair” de Jekyll espontaneamente, sempre que este se encontra em situações de estresse ou nervosismo. Bond afirma que na última década desde que forjou seu suicídio, o metabolismo de Jekyll sofreu alterações, dispensando a necessidade da poção (MOORE; O’NEILL, 2010, p. 53, quadro 4). O médico tem alguma forma de controle sobre esse processo, pois mostra-se sempre muito sereno e busca manter a calma e evitar a transformação – mas é justamente Hyde que é necessário aos objetivos da Liga. Em uma ocasião, reproduzida na Figura 26, Mina precisa provocá-lo para forçar a metamorfose.

Enquanto Allan e Nemo, ao fundo, observam o desenrolar da guerra aérea, e Griffin, à esquerda, fuma tranquilamente, em primeiro plano Mina começa a estapear Jekyll. No primeiro quadro ele choraminga, de olhos fechados, e veem-se gotas de suor em sua testa. Mina apenas pede a colaboração de Jekyll. Sua mão não é mostrada tocando no rosto do médico em nenhum momento, mas erguida no primeiro e segundo quadros. Neste, as palavras da mulher são duras e impacientes e ele a olha aterrorizado – não tem propriamente medo da mulher, mas do efeito que a atitude dela produzirá em instantes. Entre os dois quadros, o leitor é levado a preencher a lacuna, imaginando o movimento da mão e os tapas no rosto de Jekyll. Ao fundo, Allan e Nemo voltam-se para ver o que está acontecendo.

⁶³ Ver Figura 3.



Figura 26 – Mina força a transformação de Jekyll
(MOORE; O'NEILL, 2010, p. 139, quadro 3)

No terceiro quadro, o corpo do médico está fora de cena, mas é a mão de Hyde que segura fortemente o braço de Mina, agora assustada. O balão de fala apontando para fora do quadro dá continuidade ao que Jekyll estava falando, pedindo a Mina que parasse com aquilo, mas a fala é agora entremeada pelos grunhidos de Hyde. A transformação forçada por Mina dera certo. Allan perde a fala, assustado.

O comportamento do duplo Jekyll/Hyde é extremamente coerente com o romance e, no caso de Hyde, intensamente explícito e acentuado. Jekyll é um homem calmo, sensato, um cavalheiro e normalmente o único que dá atenção às palavras de Mina. Hyde é propenso à violência a qualquer momento e despreza profundamente seu *alter ego*. Preso em camisa-de-força e submetido a um interrogatório pelo serviço secreto, Hyde despreza a oferta de cura em troca de seus serviços. Entretanto, de uma maneira que não fica clara, ele aceita integrar a equipe. Talvez, em alguma medida, a consciência de Jekyll – que quer uma cura – ainda tenha controle suficiente sobre os atos de Hyde. É interessante notar que, após massacrar vários chineses, Hyde limpa escrupulosamente as

mãos ensanguentadas em um cachecol que costumeiramente traz ao pescoço.



Figura 27 – Hyde limpa o sangue das mãos (MOORE; O’NEILL, 2010, p. 91, quadro 3)

Talvez, por outro lado, Hyde queira apenas uma boa oportunidade para matar várias pessoas com autorização legal para isso. E é exatamente o que faz, envolvendo-se em verdadeiras carnificinas em Limehouse, contra os criminosos comandados pelo Doutor Diabólico, e na aeronave de guerra de Moriarty onde, ao lado de Nemo, estraçalha dezenas de soldados. Sua natureza leva seus companheiros a identificarem-no como uma aberração, às vezes mais bestial que um animal. Ao capturarem-no, Mina imagina como levar aquela “coisa” para o cais. Em outra oportunidade, afirma que cães têm mais autocontrole que ele (MOORE; O’NEILL, 2010, p. 37, quadro 5; p. 96, quadro 4). A fala de Mina ao estapear Jekyll a fim de induzir sua transformação, embora esteja se referindo à covardia do médico, também denota a sua natureza dúbia: nem Jekyll era um verdadeiro homem, por seu comportamento amedrontado e nada másculo, tampouco Hyde, uma verdadeira besta.

A linguagem de Hyde é extremamente vulgar, contrastando com a educação de Jekyll, mas, por algum desejo sexual a que não chega a dar vazão, e apesar de sua grosseria, respeita profundamente a líder Mina. Por outro lado, Hyde é descontrolado mas não irracional,

mostrando-se extremamente inteligente. Sobretudo, esconde de todos uma outra característica animalésca, invenção de Moore e O'Neill: possui a capacidade de enxergar o calor dos corpos, sendo o único que pode “ver” Griffin, o homem invisível e nada confiável membro do grupo.

A força, ferocidade, agilidade e olfato de Hyde fazem dele o mais hábil e perigoso membro da Liga. Cada quadro em que aparece na HQ tem nele um ponto de destaque, seja por sua presença visual marcante, seja por sua linguagem chula e direta, com as falas nos balões acentuadas em letras mais fortes simulando texto em negrito e em tamanho maior, mescladas a grunhidos, denotando ira, gritos e sua constante selvageria animalésca.

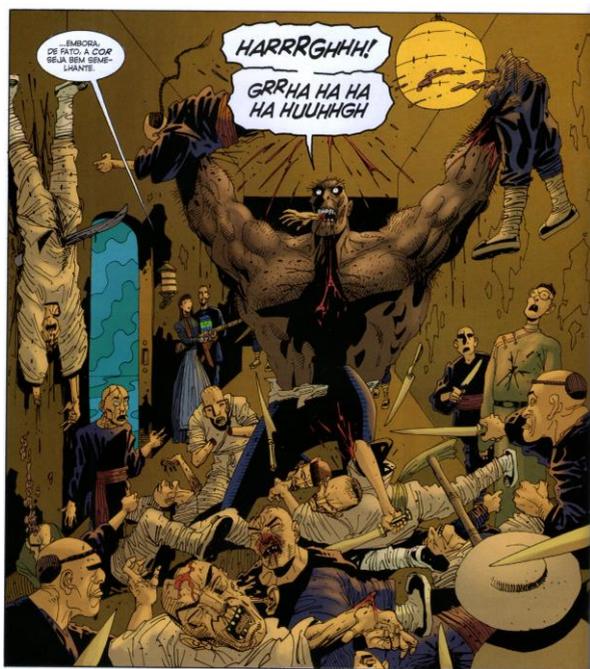


Figura 28 – Hyde massacra orientais
(MOORE; O'NEILL, 2010, p. 96, quadro 1)

O que Moore mais ressalta, no entanto, é a condição de pária social de Hyde, invariavelmente chamado de aberração ou monstro, tolerado mas jamais aceito por seus companheiros, que o temem ou

desprezam, mesmo diante de sua inestimável colaboração. O que se destaca de sua apontada anormalidade é sobretudo a aparência física, pois seu comportamento violento, se surpreende, não é tão diferente do descontrole momentâneo de alguns de seus companheiros.

Entre os membros da Liga, Mina e Nemo podem ter comportamentos sociais incomuns, mas são pessoas fisicamente normais. Hyde, a aberração, é algo para ser olhado com temor, repulsa ou pena, ou ainda como objeto de estudo científico ou com curiosidade mórbida. Moore remete, assim, aos infelizes exemplares humanos, portadores de deformidades físicas que, no século XIX e início do século XX, eram especial objeto de exposição em circos, para diversão pública, os *freak shows*.

O mais famoso da época era o “Grande Museu, Zoológico e Hipódromo Itinerante” do grande empresário norte-americano Phineas Taylor Barnum, que percorria os Estados Unidos com sua mistura de circo, zoológico e museu de seres humanos bizarros: pessoas extremamente altas ou gordas, anões, pessoas com múltiplos membros ou sem eles, gêmeos siameses. O Edward Hyde de Moore e O’Neill daria uma excelente aquisição, evidentemente se pudesse ser domado (UNIVERSITY OF SHEFFIELD, s.d).⁶⁴

Por outro lado, a Inglaterra histórica conheceu ao menos um caso desse tipo que, longe de diluir-se no anonimato dos circos de horrores, causou comoção pública: o célebre Homem-Elefante, o inglês Joseph Merrick (1862-1890), portador de uma doença congênita que lhe deformava a face, chegou a trabalhar em um circo daquele tipo, mas internou-se permanentemente no Hospital de Londres, chamou a atenção da alta sociedade londrina e, eventualmente, da própria realeza.⁶⁵ Hyde, como Merrick e tantos outros, é mais um homem que se distingue dos demais por sua aparência física e, embora inteligente e forte, só tem lugar na sociedade – e na Liga – na condição de criatura exótica.

Com Hyde, Moore e O’Neill promovem o retorno do duplo homem fraco/monstro gigantesco das HQs de super-heróis às suas origens. Jekyll/Hyde, além de inspirar inúmeras adaptações cinematográficas, foi a base da criação de Bruce Banner/Hulk, com a diferença de que Hulk é uma criatura gigante e incrivelmente forte enquanto que o Hyde do romance é um homem pequeno e deformado. O Hyde da *graphic novel* é uma alusão evidente ao Hulk, pois também o

⁶⁴ O filme *Freaks* (1932), de Tod Browning, retrata com aguda crueza a realidade dessas pessoas.

⁶⁵ A história de Merrick é contada no filme *O homem-elefante* (1980), de David Lynch.

franzino Jekyll, em situação de estresse, se transforma em um monstro gigante.

A afirmação de Kristeva de que os textos são um mosaico de citações de outros textos é especialmente verdadeira nesse caso. O romance inspirou as HQs que criaram um personagem extremamente conhecido. Este, por sua vez, inspira em uma outra HQ a representação gráfica do personagem do texto literário original. Os autores amarram duas pontas na cadeia textual e homenageiam simultaneamente dois ícones intimamente ligados, um da literatura, outro das HQs de super-heróis.

4.5 “MEUS DESEJOS SÃO MAIS... TRANSPARENTES QUE AS NECESSIDADES DE OUTROS HOMENS”

Conta o narrador onisciente de *O homem invisível* que, em pleno inverno e em meio a uma nevasca, um estranho homem barbado, agasalhado dos pés à cabeça, coberto com um chapéu, usando óculos de lentes azuladas, escondendo completamente o rosto e deixando entrever apenas um nariz curiosamente lustroso, chega à hospedaria de uma pequena cidade do interior inglês. Mais tarde, descobre-se que seu rosto e orelhas estavam completamente cobertos por ataduras, o que fazia pensar em uma séria queimadura ou deformidade. O homem hospeda-se como qualquer viajante, mas seu visual incomum, seu comportamento solitário e irritadiço e seus modos grosseiros inevitavelmente chamam a atenção da população local.

Em um descuido, é visto parcialmente descoberto, o que desconcerta o dono da estalagem: “Ele teve um vislumbre de uma coisa muito singular, algo como um braço sem mão gesticulando em sua direção e um rosto que consistia em três grandes manchas brancas e irregulares, (...)” (WELLS, 2011, p. 30). A partir daí iniciam-se especulações maiores sobre a pele que esconde: um o considera negro, por nada ter visto através de rasgos na sua roupa; outro, branco, em razão do nariz rosado; outro ainda, juntando as várias informações, tem certeza que é malhado e se esconde por vergonha. Finalmente, irritado com uma cobrança da conta, o estranho homem enfurece-se e se revela:

– Vocês não são capazes de entender quem eu sou
– disse ele – ou o que eu sou. Por Deus do céu,
agora vou lhes mostrar. – Então ele pôs a mão
diante do rosto e deu um puxão violento. O centro

do rosto foi transformado numa cavidade negra. – Aqui está – disse ele, e dando um passo à frente entregou à sra. Hall algo que ela, com os olhos pregados na metamorfose daquele rosto, aceitou automaticamente. Então, ao baixar os olhos e ver o que era, largou-o ao chão e recuou. O nariz – sim, era o nariz do estranho, rosado e reluzente – rolou pelo piso.

Então ele removeu os óculos, e um arquejo de susto ecoou no balcão. Ele tirou também o chapéu e puxou com violência as barbas e as bandagens que cobriam seu rosto, as quais resistiriam por um instante, enquanto um arrepio de terror e expectativa percorria as testemunhas. (...)

Todos saltaram do lugar onde estavam. Tinham preparado o espírito para ver cicatrizes, desfiguramento, horrores tangíveis, mas nada daquilo! (...) Porque o homem que estava ali de pé, gritando alguma explicação incoerente, era uma criatura sólida de corpo inteiro até o colarinho, e então – nada, nada visível! (WELLS, 2011, p. 56).

Depois disso, o agora sabido homem invisível envolve-se em diversas peripécias em que demonstra que, além de irascível, não tem qualquer caráter. Comete furtos e pequenas violências, contrata um homem como ajudante e acaba perdendo para ele seu dinheiro e livros com anotações científicas. Finalmente encontra um certo Dr. Kemp, em quem busca cumplicidade e a quem conta toda a sua história. Seu nome é Griffin, estudara medicina no University College, mesma faculdade de Kemp: “Um estudante mais jovem do que você, quase albino, um metro e oitenta, forte, rosto branco, rosado, olhos avermelhados. Ganhei uma medalha em química.” (WELLS, 2011, p. 113). Kemp não parece realmente lembrar-se de um colega estudante do University College, qualquer que seja a descrição física dada – talvez fosse “invisível” para ele na época. É apenas Griffin que demonstra familiaridade com Kemp (WELLS, 2011, p. 116).

Griffin explica ao Dr. Kemp, numa linguagem em que denota desprezo por seus professores e alunos da universidade, o processo científico por ele descoberto, pelo qual podia tornar os tecidos humanos invisíveis, e que se vira impossibilitado de completar por falta de dinheiro. Roubou dinheiro de seu próprio pai, que acabara se suicidando, pois o dinheiro não lhe pertencia – tragédia sobre a qual

Griffin demonstra igualmente sua frieza. Conta como finalmente testou em um gato a droga que desenvolvera até completar o processo, e como ele próprio a experimentou. O processo fora doloroso, sofrendo náuseas terríveis e desmaios por uma noite inteira, após a qual acordara e vira suas mãos parecendo feitas de gás nebuloso, tornando-se mais claras e translúcidas e, assim como o resto de seu corpo, desaparecerem (WELLS, 2011, p. 140).

O homem invisível conta suas desventuras na nova condição, o incêndio que causara para destruir todas as pistas sobre seus experimentos científicos, as formas para conseguir abrigo e comida e especialmente a necessidade de vestir-se para proteger-se do frio e as saídas inventivas que encontrara para ocultar as partes expostas de seu corpo: narizes falsos, óculos, perucas, ataduras, maquiagem. Em várias ocasiões, Griffin utilizara a violência, com frieza e desprezo pelas outras pessoas, justificando-o por ser uma questão de necessidade e pela impossibilidade de revelar-se a alguém, já que seria considerado uma aberração. Apesar dos obstáculos, narra como ficou maravilhado com sua natureza modificada, mas os propósitos que confessa são todos de natureza imoral ou reprovável:

Eu era invisível e estava apenas começando a perceber a extraordinária vantagem da minha condição. Minha cabeça fervilhava de planos sobre as coisas mais ousadas e excitantes que eu agora poderia fazer impunemente. (...)

Meu estado de espírito, como já disse, era de euforia. Senti-me como um homem dotado de visão se sentiria se pudesse cruzar, com roupas e sapatos silenciosos, uma cidade de cegos. Tive impulsos de pregar peças, de assustar as pessoas, de dar tapas nas costas dos transeuntes, atirar para longe seus chapéus, tirar todo o partido possível daquela minha enorme superioridade (WELLS, 2011, p. 143-145).

Cansado dos aspectos negativos da invisibilidade, Griffin confessa, finalmente, sua ideia de trabalhar para tentar reverter o processo e voltar a ser um homem normal. Mas, desafortunadamente, perdera todo o seu dinheiro e material, e é aí que propõe ao Dr. Kemp que seja seu assistente, acreditando que o médico partilhará de seus objetivos escusos: confessa que deve se preparar para matar, agora que as pessoas sabem da existência de um homem invisível, que é preciso

estabelecer um Reino do Terror, em que ele dê as ordens e a desobediência seja castigada com a morte.

Mas Griffin se engana quanto ao caráter de Kemp, que o entrega à polícia, dando início a uma caçada ao homem invisível. Em sua fuga, Griffin atira uma criança longe, ferindo-a; comete seu primeiro assassinato; e deixa uma carta ameaçadora para Kemp, onde toda sua personalidade criminosa se escancara:

Esta carta proclama o primeiro dia do Terror. Port Burdock não está mais sob as ordens da Rainha. Diga isto ao chefe de polícia e a todos os outros: Port Burdock está sob minhas ordens, e eu sou o Terror. Hoje é o primeiro dia do ano 1 da nova era, a Era do Homem Invisível. Eu sou o Invisível Primeiro! A nova lei é fácil de entender. No primeiro dia haverá uma execução para servir de exemplo, a de um homem chamado Kemp. A morte dele começa agora. Ele pode se trancar, se esconder, cercar-se de guardas, vestir uma armadura, se quiser – mas a Morte, a Morte invisível, está se aproximando (WELLS, 2011, p. 187).

Mesmo tão astucioso, Griffin fracassa na tentativa de matar Kemp, é novamente caçado pela cidade e, encurralado por pequena multidão, mesmo sem poder ser visto, é linchado até a morte. Tão logo constatado que não respirava e seu coração não mais batia, seu corpo começou pouco a pouco a recuperar a visibilidade, iniciando pelos “nervos finos e brancos, depois a silhueta difusa de um membro, depois os ossos vítreos e a intrincada rede de artérias, depois a carne, a pele, tudo isto surgindo de maneira enevoada até se tornar denso e opaco” (WELLS, 2011, p. 202). Ao tornar-se totalmente visível, a turba que o matara pôde ver “o corpo ferido e machucado de um homem de seus trinta anos de idade. Seu cabelo e a barba por fazer eram brancos, não o branco da idade, mas o do albinismo, e seus olhos eram vermelhos” (WELLS, 2011, p. 203).

O romance encerra com um epílogo, que exorta aos leitores que queiram saber mais a respeito do caso a dirigirem-se a uma pequena taverna perto de Port Stowe e falar com o proprietário – na verdade, o Sr. Marvel, o ajudante de Griffin que fugira com suas anotações e dinheiro, e que com esta soma abrija o pequeno negócio. Este homem, diz o narrador do romance, não se negará a contar o que sabe, mesmo

porque, certa feita, fora contratado a um guinéu por noite para contar sua história no Empire Music Hall.

Em sua privacidade, e isso só pode sabê-lo o narrador onisciente, o homem bonachão conserva as anotações de Griffin e, sendo um indivíduo ignorante, o segredo da invisibilidade cai no esquecimento.

O grupo de heróis de Moore e O'Neill, que já contava com uma mulher, um homem de armas, um cientista e uma criatura dotada de força bruta, carecia de um elemento desviante e potencialmente desestabilizador do grupo, papel que não caberia a Hyde, pois mesmo violento, de modo geral se mostra colaborativo e confiável. Faltava também outro ser com características especiais ou, para usar o jargão quadrinístico, superpoderes. Os autores encontraram no Griffin da obra de Wells, simultaneamente, o personagem que precisavam, por reunir a sempre útil característica da invisibilidade, uma personalidade imoral e um histórico criminoso.

A inserção de tal indivíduo na Liga, ao mesmo tempo que dinamiza a trama, alude intertextualmente e uma vez mais às HQs de super-heróis, em que abundam personagens de comportamento desviante, os quais, começando a vida como criminosos e supervilões, acabam se regenerando e muitas vezes integrando equipes de super-heróis: os gêmeos Mercúrio e Feiticeira Escarlante, membros da terrorista Irmandade de Mutantes, assim como Magnum, abandonam a vida de crimes e entram para os Vingadores; Magneto, inimigo mais recorrente dos X-Men, por várias vezes colabora com a equipe e chega mesmo a liderá-los.⁶⁶ Por outro lado, as equipes sofrem recorrentemente com a infiltração de criminosos para desbaratar as equipes ou obter livre circulação para descobrir seus segredos.

O homem invisível é um espião ideal para a Liga, pela característica única de seus poderes, mas é também um criminoso: assassino, estuproador, ladrão e sem qualquer escrúpulo. Todavia, serve aos propósitos do governo britânico que, sem medir as possíveis consequências de ter por perto um indivíduo tão pernicioso, incorpora-o à Liga. Griffin revela-se útil para descobrir a identidade e os planos de M, mas não é digno de confiança ou respeito. Ao contrário de Hyde, que pode se justificar em sua natureza animalesca, Griffin é frio e oportunista, um verdadeiro criminoso.

No segundo capítulo de *A Liga Extraordinária*, o último recrutamento confiado a Mina leva-a, bem como Allan e Nemo, à Academia Correccional da Srta. Coote para Moças de Família

⁶⁶ Todos personagens da Marvel Comics.

Desencaminhadas, onde certos eventos misteriosos recentes já haviam ganhado os jornais. Tratava-se de três casos de “concepção imaculada” de alunas daquela escola – que, como o nome sugere, acolhe jovens de reputação duvidosa –, em que o responsável invisível era supostamente o Espírito Santo.

A informação passada pelo serviço secreto não é esclarecedora. Mina ignora qual possa ser a conexão com a escola, mas sabe que devem encontrar um homem chamado Hawley Griffin. Mina e Allan apresentam-se como um casal interessado em conhecer a escola para eventualmente matricular sua filha, tendo Nemo como seu serviçal. A srta. Coote, diretora da instituição, mostra-se, ao contrário do esperado, extremamente animada com toda a atenção que o estranho caso atrairá para a escola, tanto que mandara redecorá-la – o prédio todo está em obras, vendo-se escadas e latas de tinta por toda parte (MOORE; O’NEILL, 2010, p. 44-51).

Os três companheiros passam a noite na escola, sendo despertados por gritos no dormitório das meninas mais velhas, onde presenciam uma cena bizarra, reproduzida na Figura 29: uma aluna está suspensa no ar, com a parte inferior da camisola erguida, sendo de fato possuída por uma criatura invisível ou sobrenatural, ante os olhares assustados das demais garotas. A posição da menina sugere que está no colo de alguém, sendo penetrada de frente.

As expressões faciais das meninas são as mais diversas. Em primeiro plano, à esquerda, uma garota evita olhar a cena e segura o crucifixo em seu pescoço. Ao centro, outras duas rezam de costas para a cena, uma de olhos fechados, outra de olhos vidrados e mãos cruzadas. À direita, outra menina também está de mãos cruzadas, mas atenta ao estupro.

Mais próximas à vítima, suspensa no ar, várias garotas olham assustadas. À direita, uma parece desmaiada, amparada por outra com um frasco na mão, talvez para reanimá-la. Imediatamente atrás, um menina parece bastante atenta e menos assustada, enquanto outra, mais abaixo, inclina a cabeça, parecendo procurar um ângulo para ver melhor – por ver entenda-se, claro, ver a colega, pois o homem é invisível.

Ainda que as jovens demonstrem, em sua maioria, espanto, Kevin O’Neill não deixa o leitor esquecer que se trata de uma escola que envolve métodos correccionais questionáveis e com conotação sexual. Em duas paredes podem ser observados quadros com sugestão erótica: uma mulher com máscara e vestido sem decote; uma mulher completamente nua.



Figura 29 – O homem invisível estupra Polly
(MOORE; O'NEILL, 2010, p. 48)

Bem ao fundo, Allan, Mina e Nemo, acompanhados de outra menina, olham da porta. No quadro inferior, interno ao quadro maior, estes quatro personagens são mostrados de perto em suas reações imediatas à cena. Allan parece o mais chocado, com os olhos vidrados e a boca querendo abrir-se de espanto.

O caminho percorrido pelos autores até o quadro acima, quando finalmente constataam a presença de um ser invisível, é todo permeado pela intertextualidade em seu sentido mais estrito definido por Genette, na forma de citações, a começar pelo prenome do personagem, Hawley. Trata-se de um acréscimo de Moore, pois o romance de Wells só fornecia o sobrenome. Como apontado por Nevins, Moore escolheu o nome Hawley como referência ao Dr. Hawley Crippen, um dos mais notórios assassinos da Inglaterra no início do século XX (2003, p. 54). Os próprios sobrenomes, embora diferentes, soam parecidos. O roteirista, assim, aproveita a omissão do hipotexto quanto ao nome de Griffin para citar o texto histórico e reforçar, com o nome de um assassino, o caráter criminoso do personagem.

O nome da escola onde vão encontrá-lo, da diretora e de algumas professoras e alunas brevemente nomeadas são, como já referido no Capítulo 3, citações de obras da literatura erótica do século XIX. A menina cujo estupro é presenciado, por sua vez, é totalmente destoante do contexto. Antes de serem conduzidos até o local, os companheiros foram avisados de que a vítima era Pollyana Whithier, vulgo Polly.

Trata-se de mais uma citação dos autores, desta vez à protagonista de *Pollyanna* (1913) e sua sequência *Pollyanna grows up* (1915), de Eleanor H. Porter, conhecida por manter uma atitude sempre otimista diante das adversidades. Moore apenas a cita. Se tivesse desenvolvido melhor a personagem, que aparece apenas em outros poucos quadros, possivelmente teria recebido uma reelaboração hipertextual à semelhança dos protagonistas, com explicações ou sugestões do quê essa menina tão comportada teria feito para merecer a internação numa escola para moças desencaminhadas. Mas, como também fizera em relação a Nana, de Zola, no primeiro capítulo da *graphic novel*, o objetivo de Moore nesse momento é reafirmar a intertextualidade da obra em todos os seus detalhes: melhor nomear uma personagem, ainda que de aparição momentânea, em referência a um texto literário, do que criar um nome ao acaso.

Com muita dificuldade, Allan e Nemo tentam libertar Polly, confrontam o homem invisível com as limitações inerentes a uma luta com algo que não se sabe onde está. Os dois homens são feridos e quase o deixam escapar, não fosse pela interferência de Mina, que atira um

balde de tinta no estuprador quando este tenta passar pela porta. Parcialmente localizável pela tinta que cobre seu corpo, o homem é então nocauteado por Mina com o mesmo balde de tinta⁶⁷ e depois, inconsciente, é cuidadosamente embrulhado pelo grupo em um lençol.

Mais tarde, já sob custódia do serviço secreto, Bond esclarece que Griffin, antes de tornar a si mesmo invisível no ano anterior, havia submetido ao processo uma cobaia, um homem albino com problemas mentais, este sim linchado até a morte por populares, o que lhe permitira escapar impune e instalar-se na Academia Coote. E assim Moore estabelece uma ruptura com seu hipotexto: Griffin, que se declarara albino no romance de Wells, na verdade não o era, e deixara um outro homem invisível, este sim albino, para morrer em seu lugar.

É interessante observar que, dos cinco membros da Liga, quatro morrem nas obras originais, sendo Mina a única exceção. E para cada um deles Moore ignora a morte, resolvendo tudo com um genérico “simulou a própria morte”. O único caso explicado, ainda que brevemente, é o de Griffin.

Contudo, as características psicológicas do personagem no hipotexto são fortemente preservadas por Moore. Muito do texto A subsiste no novo texto B, embora envolvido em uma nova trama e com diferentes motivações: o homem invisível concorda em prestar serviços à Coroa em troca de perdão por seus crimes e de uma possível cura de sua até então irreversível condição.

O'Neill utilizou dois recursos bastante interessantes para reforçar ao leitor o princípio óbvio de que o homem invisível não pode ser visto. Primeiro, ao contrário do que às vezes se vê em outras HQs ou em animações, não aparecem os contornos do corpo do personagem, tracejados ou mediante outro recurso, como uma imagem semitransparente, como que a alertar o leitor onde Griffin está. Salvo por suas roupas e acessórios ou quando está maquiado – ele geralmente usa um pó branco no rosto –, nenhuma parte do corpo de Griffin jamais é vista. Se estiver completamente nu em cena, simplesmente não é visto, e sua presença, caso não haja falas, só pode ser deduzida do contexto ou de algum objeto que ele mova. O leitor não sabe onde exatamente e em que posição Griffin está.

Em segundo lugar, o continente dos balões de fala de Griffin só têm o tradicional apêndice apontando para o personagem falante quando sua localização na cena pode ser facilmente identificada, isto é, quando o personagem está vestido – mesmo que o rosto esteja plenamente

⁶⁷ Ver Figura 17.

invisível, não maquiado ou coberto de alguma forma, as roupas e os demais acessórios indicam de onde vem a voz. O apêndice também aparece na cena em que está parcialmente coberto de tinta, pois pode-se saber onde está seu rosto.

Quando Griffin está totalmente nu, e para o desenrolar da ação isso ocorre não poucas vezes, os balões têm apenas o corpo, sem apêndice. Nesses casos, assim como os personagens, o leitor sabe que é Griffin quem está falando, sabe que ele está em cena e mais ou menos em que direção, mas não pode ter certeza quanto a sua localização exata – como um cego que só pode identificar a posição de seu interlocutor até certo ponto, mas não pode ter certeza absoluta. Griffin é, no inteligente desenho de O’Neill, invisível também para o leitor.

A única exceção a essa forma escolhida para representar Griffin é quando O’Neill mostra a perspectiva de Hyde sobre ele:



Figura 30 – Hyde “vê” o homem invisível
(MOORE; O’NEILL, 2010, p. 91, quadros 4 e 5)⁶⁸

Hyde, tendo características extra-humanas, vê o calor dos corpos, uma espécie de visão térmica, sendo assim o único personagem de toda a história que pode ver onde Griffin está, durante todo o tempo, embora guarde esse segredo para si.

O comportamento violento e nada escrupuloso de Griffin vai sendo revelado paulatinamente na história, mas desde sua primeira fala como membro da Liga, o egoísmo presente no livro de Wells é

⁶⁸ Os quadros não aparecem lado a lado na página original. Foram montados dessa forma para melhor aproveitamento do espaço.

plenamente recuperado, marcando fortemente a coerência com aquela história. Na primeira reunião de trabalho da Liga, quando Mina fala de sua missão para ajudar o Império Britânico, Griffin posiciona-se com palavras bastante semelhantes às da carta ameaçadora escrita ao Dr. Kemp em *O homem invisível*: “Estou aqui para ganhar um perdão, e talvez uma cura. O único império no qual estou interessado é no meu próprio: o império de Homem Invisível Primeiro.” (MOORE; O’NEILL, 2010, p. 57, quadro 2).

Não é o único momento em que manifesta um certo descontentamento com sua condição:



Figura 31 – Griffin fala o que pensa da humanidade (MOORE; O’NEILL, 2010, p. 61, quadros 2 a 4)

Cínico, Griffin joga com as palavras para associar seu questionável dom ao desprezo que sente pela humanidade e vale-se da invisibilidade como justificativa para o comportamento ora imoral ora criminoso, e como certeza de sair sempre impune.

A cena da Figura 31, como outras na *graphic novel*, ao mesmo tempo em que desenvolve um diálogo e constrói a personalidade do personagem Griffin, acompanha os movimentos dos personagens pelo bairro Limehouse até a casa de chá onde encontrarão um informante. As pessoas que aparecem em segundo plano, além de terem quase todas traços orientais, têm olhares oblíquos, procurando criar o efeito de ambiente hostil, onde todos podem estar espionando ou ouvindo as conversas dos protagonistas. Griffin é bem identificável nos quadros por estar completamente vestido, inclusive com chapéu e óculos, e com o rosto todo maquiado.

Na primeira missão da Liga, uma página inteira, da qual se reproduz a seguir alguns quadros, mostra a preparação do homem invisível para passar-se por uma pessoa normal e misturar-se à multidão: diante de um espelho, maquia todo o rosto e as mãos com um cosmético totalmente branco, arrematando com um óculos de lentes redondas e azuis e uma peruca.

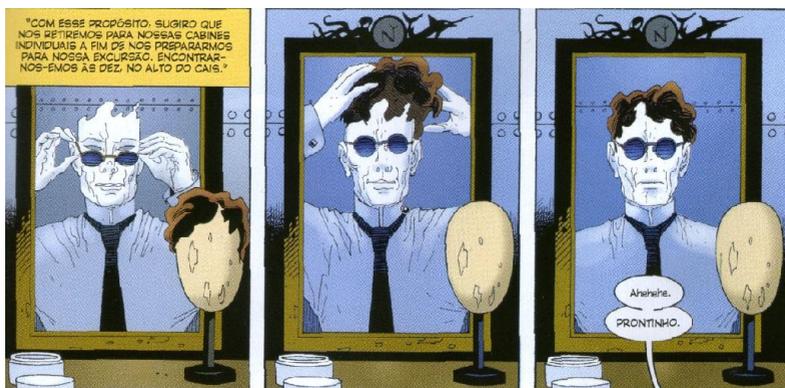


Figura 32 – Griffin se prepara para ficar visível (MOORE; O'NEILL, 2010, p. 59, quadros 7 a 9)

No decorrer de um ano desde que se tornara invisível, tivera tempo para desenvolver bem tal habilidade. A aparência final não é muito boa, mas é melhor do que uma roupa sem cabeça andando pelas ruas.

Quando não está tentando se passar por uma pessoa comum na multidão, sua caracterização é sempre peculiar: à vontade no Nautilus, sentado em uma poltrona, vestido com um roupão elegante, uma mão invisível segurando um bule de chá e a outra um cigarro, a baforada de fumaça a altura da boca invisível.



Figura 33 – Detalhe de Hawley Griffin
(MOORE; O’NEILL, 2010, p. 56)

A invisibilidade de Griffin é usada pela Liga da maneira mais óbvia, como forma de espionagem e de aproximação sorrateira dos inimigos – e, a pedido exclusivo de Nemo, para investigar os segredos de Bond e do próprio empregador de todos eles, o misterioso M. É por meio da astúcia de Griffin que ficam sabendo que foram manipulados desde o início para recuperar a valiosa cavorita em poder do Doutor Diabólico e entregá-la, como o fizeram, nas mãos do criminoso Professor Moriarty.

Griffin revela-se bastante colaborativo com a equipe, mas age sempre a seu modo e não hesita, para horror dos companheiros, em matar sempre que a ocasião se apresenta, mesmo que isso não seja absolutamente necessário. Em uma ocasião, corta a garganta de um capanga do Doutor Diabólico para salvar Mina e Allan, quando poderia apenas tê-lo derrubado; em outra, mata um policial para pegar suas roupas, pois sentia frio.

Nessa última cena, desenvolvida ao longo de quatro páginas, O’Neill mostra, quadro a quadro, os movimentos de Griffin, criando um efeito de suspense ao fazê-lo deixar sorrateiramente o escritório de

Moriarty, onde estivera ouvindo uma conversa: abre e fecha a porta, descendo escadas; aproxima-se de um guarda, levantando uma pá encostada a um canto; atinge-o com a pá e com um tijolo até esfaquear seu crânio. Depois, lentamente, um quadro de cada vez, cada peça de roupa do cadáver é tirada e vai sendo vestida pelo homem invisível. Finalmente, vestido com o uniforme e o capacete suspenso sobre a cabeça invisível, caminha calmamente no meio da multidão, não se importando com o assombro geral (MOORE; O'NEILL, 2010, p. 114-117). Ao descobrirem o desnecessário homicídio, seus colegas ficam horrorizados, ao que Griffin responde com frieza e ironia:



Figura 34 – A equipe se horroriza com a atitude de Griffin (MOORE; O'NEILL, 2010, p. 122, quadros 2 e 3)

O desenho de Griffin no segundo quadro mostra bem a sua atitude debochada. Mesmo sem vermos seu rosto e eventual expressão facial, a posição das roupas, com os braços erguidos e uma das pernas também levantada, aliada às palavras que usa, demonstram que está fazendo gestos de deboche, rindo e desprezando as preocupações éticas dos companheiros.

No clímax do enredo, enquanto os demais enfrentam Moriarty e seus soldados na aeronave de guerra, o sorrateiro Griffin prepara-se para

fugir sozinho no balão Victoria. Quando os outros retornam, ele já está cortando a corda que prende o balão, pronto para salvar a própria pele. Ao ser surpreendido em flagrante, disfarça afirmando que não achava que voltariam (MOORE; O'NEILL, 2010, p. 147, quadro 7).

Mina e Allan têm características complexas mas, na média, tendem mais para figuras representativas do Império, da ordem e da moral vitorianas. Nemo é o colonizado, à margem do próprio Império. Hyde é a criatura bestial, que em outras circunstâncias estaria relegada a um *freak show* ou a uma jaula. Griffin, por sua vez, é o marginal – no sentido pejorativo do termo – no seio da própria sociedade: um indivíduo imoral, que usa conscientemente suas habilidades especiais para cometer crimes pela simples certeza de que jamais será apanhado – estupros de donzelas, assassinatos frios – ou a serviço do governo britânico unicamente em troca de um polpudo pagamento – pois obter uma cura para sua condição não parece ser uma preocupação realmente séria para ele.

Moore explora, mantendo rigorosamente as premissas do livro de Wells, as atitudes de uma pessoa imoral que se vê diante de um certo poder, que pode ser a invisibilidade, o acesso a locais e informações secretas, a possibilidade de agir sem testemunhas ou a mera impunidade. Ser invisível e poder desfrutar de liberdade e impunidade praticamente irrestritas é, para um indivíduo mau caráter como Griffin, fonte de infinitas recompensas. A invisibilidade, se lida como inacessibilidade ou impossibilidade de ser tocado, pode ser reconhecida nos incontáveis casos de pessoas que, pelo poder econômico ou posição política, acabam se considerando intocáveis.

Griffin é possivelmente o personagem cujo comportamento foi menos alterado pelos autores da *graphic novel* em sua reinterpretação hipertextual. Por outro lado, o homem invisível está entre os que ganharam, ironicamente, as mais inventivas representações visuais na HQ, com as aparições de roupas, chapéus, cigarros e chinelos sem corpo e o recurso dos balões sem apêndice mesmo com o personagem em cena.

A operação realizada com o personagem representa muito bem o dialogismo entre diferentes esferas da comunicação, pensando com Bakhtin e Stam, dado que Griffin é tomado de empréstimo a um hipotexto escrito em uma linguagem específica, a verbal, e reelaborado em um hipertexto em outra linguagem, a verbo-visual das HQs. O homem invisível apenas imaginado pelo leitor do romance de Wells é, em *A Liga Extraordinária*, um homem invisível “visto”, pelo leitor da HQ.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Um texto não termina rigorosamente na última página, a menos que ninguém o leia e que ele seja completamente esquecido. Quando alguém, o próprio autor ou outra pessoa, produz um novo texto e remete àquele primeiro, dá continuidade à interminável cadeia da comunicação verbal sobre a qual falava Bakhtin, a qual, como visto, possui elos não exclusivamente verbais que igualmente comunicam ideias, como as HQs. Elos que se encadeiam e prendem-se numa estrutura complexa, direta ou indiretamente conectados.

As relações intertextuais, e sobretudo o empréstimo de personagens, lugares, objetos e outros elementos de uma obra específica e sua reelaboração em um texto novo, de uma maneira que vai além da simples citação ou alusão – a hipertextualidade genettiana –, prolonga a existência desse texto para muito além do ponto pretendido pelo autor original. Permite lê-lo de forma indireta, lembrá-lo, voltar a ele para constatar as permanências e mudanças, não somente para dizer “isso ficou igual, isso foi alterado” mas para compartilhar de uma distinta leitura daquele texto, voltada para realidades diversas e materializada em uma outra narrativa.

Alan Moore e Kevin O’Neill, cada em sua especialidade de roteirista e desenhista, são criadores de histórias que, não contentes em apenas criar as suas próprias – que inevitavelmente já ecoariam outros textos –, simultaneamente dão seguimento às dos outros. Não na forma de continuações, mas na de algo completamente novo e seu, pleno de relações intertextuais complexas.

A Liga Extraordinária avança a última página de *Drácula*, *Vinte mil léguas submarinas* e dos demais livros mencionados, e mostra a continuidade da vida de Mina, Nemo, Quatermain, Jekyll/Hyde e Griffin após o término dos romances. Mas as histórias ficcionais individuais não seguem rigorosamente o que o público leitor conhece daqueles livros, a começar pelo fato de que quatro deles nem poderiam estar vivos. E também porque cada um deles provém de textos muito diferentes, de gêneros literários distintos, uns da ficção científica, outros da aventura, outros do horror; só poderiam de fato encontrar-se e relacionar-se em um ambiente novo, que é o mundo *steampunk* da Liga.

Moore e O’Neill ultrapassam o ponto final dos textos originais ainda de uma outra maneira, escrevendo sua história não em páginas brancas preenchidas em preto com letras e sinais gráficos da língua inglesa – o idioma original –, seguindo apenas as regras gramaticais

daquela língua. Ao contrário, fazem-no em páginas coloridas, com quadros que representam graficamente personagens e lugares, separados por sarjetas, que falam por meio de balões, segundo as regras da linguagem das HQs concomitantemente às do idioma.

O presente estudo procurou demonstrar como a HQ de Moore e O'Neill utilizou profundamente a intertextualidade em sentido amplo, com especial destaque para a hipertextualidade, como o ponto de partida e *leitmotiv* e não como mero recurso lúdico ou para demonstrar a erudição dos autores. A clássica expressão de Kristeva, “todo texto se constrói como um mosaico de citações”, continua servindo como definição primeira de intertextualidade, mas soa restrita quando se trata de *A Liga Extraordinária*. A obra não é a justaposição de pequenas peças distintas para formar um conjunto – no caso, um texto verbo-visual – perceptível como um todo. Isso soaria como um processo de colagem, o que a obra não é. O universo narrativo da *graphic novel* é muito mais denso e complexo.

Moore e O'Neill articulam, a partir da ideia inicial de contar uma história de heróis ou super-heróis vitorianos, diversos níveis de intertextualidade: a seleção de obras literárias de diversos gêneros, colocando-as em inusitado contato; a elaboração de um cenário inspirado primordialmente na ficção científica – mas não em uma obra específica – onde seja crível que personagens tão díspares convivam, que dialoga com o *steampunk*; a modificação das características dos personagens para habitarem esse mundo povoado de criaturas extraordinárias e maravilhas tecnológicas, sem se surpreenderem em demasia com ele; as modificações da personalidade e da biografia dos personagens, ora de forma mais ousada e original, ora de modo mais consonante com o texto original, mantendo ou apenas desenvolvendo melhor certos aspectos que lá se encontravam mais discretos; a adequação dos personagens a papéis cristalizados nas HQs de super-heróis, lembrando personagens conhecidos, ou a desconstrução de tais papéis, denotando críticas a estereótipos e à indústria dos quadrinhos.

Alguns dos casos em que personagens são apenas citados sem maior desenvolvimento na trama, quando a substituição de seu nome não faria qualquer diferença, em outra obra poderiam caracterizar apenas brincadeiras sem importância para a história. Em *A Liga Extraordinária*, no entanto, essas pequenas citações e alusões são justificadas como parte do esforço constante e generalizado dos autores para marcar a complexidade intertextual da obra. Evidentemente, o caráter lúdico está presente e sugere o quanto Moore e O'Neill devem

ter se divertido escolhendo dentre inúmeras obras possíveis de serem citadas.

O fato da obra ser uma HQ e, portanto, permitir a visualização dos cenários, figurino, placas de ruas, dirigíveis no céu, folhas de papel rabiscadas sobre uma mesa, crânios gigantes num museu, permite que as citações e alusões surjam a todo momento, muitas vezes passando despercebidas. Não certamente a cada quadro, mas em muitos deles há detalhes em que o motivo condutor da obra, a intertextualidade, reafirma sua presença.

A leitura de *A Liga Extraordinária* é praticamente indissociável do reconhecimento intertextual, ainda quando feita por alguém com menos familiaridade com a literatura e que não identifique tantos intertextos. Naturalmente, um leitor que conheça mais obras literárias gozará de um determinado prazer ao reconhecê-las, mas não inferior ao de um leitor que as desconheça e, a partir da *graphic novel*, as descubra e eventualmente se interesse e as leia.

Pode-se sinalizar diferentes possibilidades de pesquisa sugeridas pela obra, que poderiam constituir uma ampliação futura do presente estudo ou ser desenvolvidas por estudiosos da literatura e de outras áreas, com distintas perspectivas.

O volume 1 da HQ conta com uma série de materiais adicionais que também estabelecem relações intertextuais com a trama, na forma de paratextos que a complementam e enriquecem o universo ficcional criado ou na forma de alusão a diversos tipos de publicação que circulavam no século XIX.

A história em prosa *Allan e o véu dilacerado* comporta uma análise dos folhetins publicados em periódicos em vários países no Oitocentos, que se constituíam, inclusive, no primeiro veículo para a publicação dos grandes romances brasileiros, que vinham a público primeiro na forma seriada e depois como livro.

As capas das edições individuais da HQ, reproduzidas na edição utilizada, foram desenhadas por O'Neill tendo em mente o tipo de capa de livros e revistas do final do século XIX. Para ficar apenas em dois exemplos, a capa do número 2 colocava os personagens principais como ilustrações de carteiras de cigarros, enquanto a capa do número 6 resumia a história dos cinco capítulos anteriores na forma de uma tira em quadrinhos, onde cada um dos seis quadros é acompanhado de um pequeno resumo em versos. Estas capas por si só admitiriam um estudo histórico do *design* de publicações, pelo viés da intertextualidade.

A edição também conta com atividades lúdicas onde podem ser identificados outros tipos de relações intertextuais com almanaques

antigos. Em uma página, um jogo de pintar à primeira vista infantil, com sugestões de cores absurdas, surge em outra página resolvido, com as cores devidas, revelando o grotesco Dorian Gray da obra de Oscar Wilde. Um jogo de tabuleiro do tipo “ande x casas” leva a vários destinos da vida de Allan Quatermain, tendo por objetivo encontrar a droga em que é viciado. Poderiam constituir o ponto de partida para um estudo sobre esse tipo de material lúdico em diversos tipos de publicações.

Os roteiros de Moore para a HQ, que compreendem metade da edição, pela extensão e peculiaridade, não puderam ser explorados na presente pesquisa. Constituem um material rico e cheio de possibilidades para o estudo mesmo do processo de produção das HQs. O mesmo vale para os esboços de Kevin O’Neill que encerram a edição ora utilizada.

Finalmente, não se pode deixar de mencionar que a missão da Liga não terminou com o malbaratamento dos planos de Moriarty. Durante a trama, são mencionadas estranhas atividades geológicas no planeta Marte. Na cena final, em uma página inteira, bolas de fogo são vistas caindo dos céus. É a incorporação hipertextual da invasão marciana de *A guerra dos mundos*, um dos romances mais conhecidos de ficção científica, que se torna o principal motor do segundo volume da série.

De fato, o presente estudo contemplou o primeiro volume do que hoje é a série *A Liga Extraordinária*, a primeira história e missão da Liga. A trama tem continuidade imediata no segundo volume, com a mesma equipe enfrentando uma ameaça diversa e uma série de novas relações intertextuais. A partir do volume intermediário chamado *Black Dossier*, histórias paralelas são contadas e outros personagens são integrados à Liga, num processo que amplia a narrativa também para o passado e permite a incorporação hipertextual de um número ainda mais vasto de obras. No terceiro volume, por sua vez, a trama se estende por momentos diferentes do século XX e início do século XXI, alcançando o ano de 2009 e abrindo-se para intertextos não literários, como a música, o cinema e mesmo HQs obscuras e já em domínio público. São ampliações do presente estudo que merecem ser feitas.

A Liga Extraordinária, dessa forma, tem a intertextualidade como premissa e fundamento de sua narrativa gráfica, já com poucas amarras e limitações no primeiro volume, e com uma possibilidade de expansão sem limites, pois Moore e O’Neill querem sempre abraçar o mundo literário e da cultura de um modo geral: virtualmente, a HQ pode estabelecer relações com infinitos textos.

REFERÊNCIAS

ALÓS, Anselmo P. Texto literário, texto cultural, intertextualidade. **Revista Virtual de Estudos da Linguagem – ReVEL**, [S.l.], v. 4, n. 6, mar. 2006. Disponível em: <
http://www.revel.inf.br/files/artigos/revel_6_texto_literario.pdf>.
Acesso em: 03 set. 2012.

AMARAL, Adriana. **Visões perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. Trad. Maria Ermantina Galvão G. Pereira. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BERLATSKY, Eric L. (org.) **Alan Moore: conversations**. Jackson, MS, EUA: University Press of Mississippi, 2012.

BRAIT, Beth (Org.). **Bakhtin: outros conceitos-chave**. São Paulo: Contexto, 2008.

DI LIDDO, Annalisa. **Alan Moore: comics as performance, fiction as scalpel**. Jackson, MS, EUA: University Press of Mississippi, 2009.

DOUGALL, Alastair (org.). **The DC Comics Encyclopedia: the definitive guide to the characters of the DC Universe updated and expanded**. New York, EUA: DK Publishing, 2008.

_____. **The Marvel Encyclopedia: the definitive guide to the characters of the Marvel Universe updated and expanded**. New York, EUA: DK Publishing, 2009.

ECO, Umberto. **O nome da rosa**. Trad. Aurora F. Bernardini, Homero F. de Andrade. Rio de Janeiro: BestBolso, 2012.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**: princípios e práticas do lendário cartunista. Trad. Luís Carlos Borges, Alexandre Boide. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FERNANDES, Rodrigo E. Espaços extraordinários: ensaio sobre a representação do espaço geográfico na HQ “A Liga Extraordinária” de Alan Moore & Kevin O’Neill. **Educação Temática Digital**, Campinas, v. 11, n. 2, p. 102-123, jun. 2010. Disponível em: <http://www.fae.unicamp.br/revista/index.php/etd/article/view/2108/pdf_90>. Acesso em 11 abr. 2012.

FIGUEIRA, Diego A. A. G. **Dialogismo e tradição nas histórias em quadrinhos contemporâneas**. 2009. 143 p. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Centro de Educação e Ciências Humanas, São Carlos, 2009.

FIORIN, José Luiz. Interdiscursividade e intertextualidade. In: BRAIT, Beth (org.). **Bakhtin**: outros conceitos-chave. São Paulo: Contexto, 2008a. p. 161-193

_____. **Introdução ao pensamento de Bakhtin**. São Paulo: Ática, 2008b.

GENETTE, Gérard. **Palimpsestes**: la littérature au seconde degré. Paris: Éditions du Seuil, 1982.

_____. **Palimpsestos**: a literatura de segunda mão. Trad. Cíbele Braga et al. Belo Horizonte: Edições Viva Voz, 2010. (Extratos)

_____. **Paratexts: thresholds of interpretation.** Trad. Jane E. Lewyn. Cambridge: Cambridge University Press, 1997.

GORDON, Damiant. The League of Extraordinary Gentlemen FAQ. **The League of the Leagues.** Disponível em: <
<http://www.comp.dit.ie/dgordon/League/loeg0031.html> >. Acesso em:
 01 out. 2012.

HAGGARD, Henry Rider. **Allan Quatermain's story.** Fairbanks, EUA: Project Gutenberg Literary Archive Foundation, 2004. (e-book)

_____. **As minas de Salomão.** Trad. Eça de Queiroz. Porto Alegre: L&PM, 2011.

_____. **King Solomon's mines.** Fairbanks, EUA: Project Gutenberg Literary Archive Foundation, 2009. (e-book)

HUTCHEON, Linda. **Poética do pós-modernismo.** Trad. Ricardo Cruz. Rio de Janeiro: Imago, 1991.

_____. **Uma teoria da adaptação.** Trad. André Cechinel. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2011.

JONES, Jason B. Betrayed by time: steampunk & the neo-Victorian in Alan Moore's *Lost Girls* and *The League of Extraordinary Gentlemen*. **Neo-Victorian Studies**, Swansea, Reino Unido, v. 3, n. 1, p. 99-126, 2010. Disponível em:
 <http://www.neovictorianstudies.com/past_issues/3-1%202010/NVS%203-1-4%20J-Jones.pdf>. Acesso em: 03 abr. 2013.

KRISTEVA, Julia. **Introdução à semanálise.** Trad. Lúcia H. F. Ferraz. São Paulo: Perspectiva, 1974.

MOORE, Alan. **Writing for comics**. Rantoul, IL, Estados Unidos: Avatar, 2010.

MOORE, Alan; O'NEILL, Kevin. **A Liga Extraordinária Volume 1: edição definitiva**. Trad. Fábio Fernandes, Fabiano Denardin. Barueri, SP: Panini Books, 2010.

MULLEN, R. D. The books of H. Rider Haggard: a chronological survey. **Science Fiction Studies**. Disponível em: <<http://www.depauw.edu/sfs/backissues/16/mullen16bib.htm>>. Acesso em: 07 abr. 2013.

NEVINS, Jess. **Heroes & monsters: the unofficial companion to The League of Extraordinary Gentlemen**. Introduction by Alan Moore. Commentary by Kevin O'Neill. Austin, EUA: MonkeyBrain, Inc., 2003.

O QUE É SteamPunk? **SteamPunk**. Disponível em: <<http://www.steampunk.com.br/o-site/>>. Acesso em: 01 out. 2012.

O'NEILL, Kevin. Kevin O'Neill (Part One). **Barbelith Webzine**, 11 jun. 2001a. Entrevista concedida a Tom Coates. Disponível em: <<http://www.barbelith.com/cgi-bin/articles/00000018.shtml>>. Acesso em: 02 abr. 2013.

_____. Kevin O'Neill (Part Two). **Barbelith Webzine**, 11 jun. 2001b. Entrevista concedida a Tom Coates. Disponível em: <<http://www.barbelith.com/cgi-bin/articles/00000019.shtml>>. Acesso em: 02 abr. 2013.

PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio. **Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2010.

RAMOS, Paulo; FIGUEIRA, Diego. *Graphic novel*, narrativa gráfica ou romance gráfico? Terminologias distintas para um mesmo rótulo. In: II JORNADA DE ESTUDOS SOBRE ROMANCES GRÁFICOS, 2011, Brasília. Disponível em: <http://www.gelbc.com.br/anais_jornada_graficos_2011.html> Acesso em: 27 mar 2013.

SHELLEY, Mary. **Frankenstein ou O Prometeu moderno**. Trad. Roberto Leal Ferreira. São Paulo: Martin Claret, 2011.

STAM, Robert. **Bakhtin**: da teoria literária à cultura de massa. Trad. Heloísa Jahn. São Paulo: Ática, 1992.

_____. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. **Ilha do Desterro**, Florianópolis, n. 51, p. 19-53, jun-dez. 2006. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/9775/9004>>. Acesso em: 29 mar. 2013.

STEVENSON, Robert Louis, **O médico e o monstro**. Trad. Cabral do Nascimento. São Paulo: Martin Claret, 2011.

STOKER, Bram. **Drácula**: o vampiro da noite. Trad. Maria L. Lago Bittencourt. São Paulo: Martin Claret, 2011.

TEIXEIRA, Angela E. *Graphic novels* na escola: o que propõem os suplementos de leitura? In: III JORNADA DE ESTUDOS SOBRE ROMANCES GRÁFICOS, 2012, Brasília. Disponível em: <http://www.gelbc.com.br/anais_jornada_graficos_2012.html> Acesso em: 27 mar 2013.

UNIVERSITY OF SHEFFIELD. National Fairground Archives. **Freak shows**. Disponível em: <<http://www.nfa.dept.shef.ac.uk/history/shows/freaks.html>>. Acesso em: 07 abr. 2013.

VERGUEIRO, Waldomiro. Super-heróis e cultura americana. In: VIANA, Nildo; REBLIN, Iuri A. (Org.). **Super-heróis, cultura e sociedade**: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos. Aparecida, SP: Idéias & Letras, 2011.

VERNE, Júlio. **L'île mystérieuse**. Fairbanks, EUA: Project Gutenberg Literary Archive Foundation, 2011a. (e-book)

_____. **Vinte mil léguas submarinas**. Trad. José Gonçalves Vilanova. 4. ed. São Paulo: Martin Claret, 2011b.

VIANA, Nildo; REBLIN, Iuri A. (Org.). **Super-heróis, cultura e sociedade**: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos. Aparecida, SP: Idéias & Letras, 2011.

WELLS, H. G. **O homem invisível**. Trad. Bráulio Tavares. Rio de Janeiro: Objetiva, 2011.

WHITE, Chris. The Pearl: a journal of facetiae and voluptuous reading. **Saxon Anthology**. Disponível em: <<http://www.saxon-web.co.uk/lit/htm/pearl/pearl.htm>>. Acesso em: 01 out. 2012.

PÁGINAS DA INTERNET

Comic Vine. Base de dados de revistas e personagens de histórias em quadrinhos. Disponível em: <<http://www.comicvine.com>>. Acesso em: 01 out. 2012.

Omelete. Notícias, entrevistas e resenhas sobre filmes, séries de TV, literatura, histórias em quadrinhos e videogames, com ênfase em temática de aventura, fantasia, ficção científica, entre outros. Disponível em: < <http://omelete.uol.com.br/>>. Acesso em: 07 abr. 2013.

Steampunk. Notícias sobre literatura steampunk. Disponível em: < <http://www.steampunk.com.br/o-site>>. Acesso em: 01 out. 2012.

Universo HQ. Notícias, entrevistas e resenhas sobre filmes, séries de TV, literatura, histórias em quadrinhos e videogames, com ênfase em temática de aventura, fantasia, ficção científica, entre outros. Disponível em: < <http://www.universohq.com>>. Acesso em: 07 abr. 2013.