

A LIGA EXTRAORDINÁRIA, A FANFICTION DE ALAN MOORE E KEVIN O'NEILL.

Vinicius da Silva Rodrigues¹³²

RESUMO: Na série *A Liga Extraordinária* a intertextualidade deixa de ser um recurso acessório ou um mero exercício parodístico: diversos personagens da literatura se encontram e interagem; a partir disso, a capacidade de manipular tais referências torna-se seu conceito primordial e a apropriação de diferentes objetos literários previamente criados e conhecidos passa a ser, paradoxalmente, sua ideia mais original. A proposta do escritor e roteirista Alan Moore e do ilustrador Kevin O'Neill paga tributo à literatura fantástica e de aventura, também entendendo-as como as grandes bases originárias da história em quadrinhos e da “tradição” com a qual tal formato passou a ser mais identificado ao longo do século XX – tanto em seu conteúdo narrativo quanto em seu discurso. Tomando como base tal reflexão, propõe-se, aqui, investigar o trabalho dos dois autores de *A Liga Extraordinária* a partir, principalmente, dos dois primeiros volumes da série, onde notamos, de forma mais clara, aquela que seria a principal chave de leitura dentro da proposta conceitual de Moore e O'Neill, qual seja: a tentativa de uma formulação historiográfica que dê conta de compreender a literatura fantástica e outros formatos de alguma forma a ela ligados que acabaram por ser a própria origem dos argumentos mais frequentes das histórias em quadrinhos, principalmente aquelas que foram responsáveis pela sua permanência na cultura e no mercado e que garantiram seu desenvolvimento posterior.

Palavras-chave: História em quadrinhos. Literatura fantástica. Cultura de Massa. Intertextualidade.

Introdução

Desde a década de 1970, as histórias em quadrinhos vêm aprofundando cada vez mais os potenciais de sua própria linguagem. Por ser desde a sua origem um fenômeno cultural que cresceu à margem da “alta cultura” e das estâncias letradas eruditas, sendo considerada como parte da cultura de massa, a arte sequencial sempre se permitiu, paradoxalmente, à subversão da estrutura narrativa. Um paradoxo, sim, uma vez que os fenômenos culturais massivos, teoricamente, estão atrelados ao comportamento passivo da massa consumidora, sendo eles próprios instrumentos criados para serem,

¹³² Mestrando em Letras pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS); licenciado em Letras pela mesma universidade. E-mail: professorviniciusrodrigues@yahoo.com.br

permanentemente, conservadores, logo, nunca podendo ousar em seu experimentalismo. Porém, diferentemente da grande maioria dos objetos culturais de mercado – como a televisão ou a música *pop* –, observa-se que, a partir de determinado momento, a linguagem quadrinizada inicia um processo que parece ser ainda mais marcante contemporaneamente: reinventar-se de forma constante, o que parece ser, também, uma maneira de tentar compreender a si mesma a partir de seus elementos estruturantes e, igualmente, em todas as suas outras potencialidades ainda a serem descobertas.

Alan Moore, um dos mais respeitados roteiristas dos quadrinhos, parece que sempre esteve vocacionado a isso – particularmente, seu comportamento controverso e seu posicionamento um tanto autoritário em relação à própria obra são consequências disso. O autor acabou sendo parte de uma grande leva de quadrinistas que tratou de, justamente, cristalizar um processo de renovação das HQs durante a década de 1980 que havia sido alavancado por Will Eisner ainda no final dos anos 70 (Eisner, por sua vez, já rompera com o conservadorismo da linguagem gráfica dos quadrinhos ainda nos anos 40 com as histórias de seu mais famoso personagem: Spirit). Juntamente com Frank Miller, Bill Sienkiewicz, Chris Cleremont, Neil Gaiman e outros, Alan Moore ajudou a consolidar a *graphic novel*, na medida em que sugeria uma forma romanesca de lidar com as HQs, estruturada em grandes arcos narrativos ou narrativas fechadas, diferentemente das seriadas e, ao mesmo tempo, das experiências fragmentadas de Eisner em seu “*Um Contrato com Deus*” & *Outras Histórias de Cortiço*, de 1979 – considerada, para todos os efeitos, a obra que criou o conceito até hoje arbitrário de *graphic novel*.

Aproximando-se de uma tendência ligada aos quadrinhos de língua não inglesa, como as obras de Moebius, Milo Manara e Hugo Pratt, Moore passou a tratar de temas mais adultos, lidando com questões psicológicas complexas no desenvolvimento de seus personagens, usando em seus diálogos uma linguagem mais natural e espontânea, experimentando diferentes gêneros discursivos e tipos textuais em suas HQs, deslocando conceitos estéticos ligados à narrativa e, assim, contribuindo, mais uma vez, para que os quadrinhos se reinventassem, descolando o rótulo infantil e simplório com o qual a arte sequencial permaneceu marcada durante muito tempo. Nesse sentido, seu trabalho mais emblemático é *Watchmen* (ilustrado por Dave Gibbons), aquela que é considerada por

muitos a grande obra da história da arte sequencial. *Watchmen* trata, basicamente, da figura do herói: como a imagem do herói épico é desconstruída na modernidade e como, ao mesmo tempo, precisamos dela; como criamos nossos próprios heróis de forma arbitrária, como construímos nossas referências para depois negá-las e condená-las. Este é, sem dúvida, o tema que Moore persegue com mais frequência em suas obras, sempre que possível tentando romper com as expectativas desse típico personagem com o qual as HQs são tão identificadas. E é nesse processo de desconstrução e reflexão que o autor localiza os quadrinhos como herdeiros de uma série de elementos estruturantes da narrativa em geral que estão ligados, naturalmente, à literatura. A imagem do herói é um exemplo claro, pois mesmo os vigilantes mascarados de suas histórias – não raro, fantásticas – são sempre tratados com um alto nível de realismo e verossimilhança. A consequência disso é a possibilidade de ver no personagem de ficção construído na HQ algo maior do que a figura do herói que está atrelada tão somente àquele que realiza grandes feitos – um herói épico –, mas sim a qualquer manifestação de protagonismo, individualização ou referência maior dentro do conjunto de personagens de determinada história.

A ligação com a literatura é tomada de tal forma que muitas das obras de Moore acabam por conter referências muito claras a clássicos literários, como *V de Vingança*, ilustrada por David Lloyd (onde são muito presentes as citações a George Orwell). Contudo, é na série *A Liga Extraordinária* que a intertextualidade deixa de ser um recurso acessório e passa a ser, enfim, o ponto de partida. A proposta do escritor e roteirista nesta série é, nitidamente, pagar tributo à literatura fantástica e de aventura, entendendo-as como as grandes bases originárias da narrativa em quadrinhos e da “tradição” com a qual as HQs passaram a ser mais identificadas. Para tanto, o processo intertextual é fundamental: diversos personagens da literatura se encontram, interagem, independente de seus diferentes autores, que inexistem neste universo ficcional. A partir disso, a capacidade de utilizar estas (e muitas outras) referências da literatura (principalmente a de língua inglesa) torna-se seu conceito primordial e a manipulação de diferentes objetos literários previamente criados e conhecidos passa a ser, paradoxalmente, sua ideia mais original. Porém, por mais que as possibilidades de leitura de *A Liga Extraordinária*, basicamente, concentram-se no uso permanente da intertextualidade, contudo, sua proposta estética parece estar associada a

uma tentativa de, como dito, reconhecer na literatura um espaço para o entendimento da própria história em quadrinhos e seu conteúdo narrativo (mas não necessariamente sua linguagem específica). Logo, não se trata de uma experiência gratuita nem de um mero exercício parodístico.

Tomando como base tal reflexão, propõe-se, aqui, investigar o trabalho de Alan Moore e do desenhista Kevin O'Neill em *A Liga Extraordinária* a partir, principalmente, dos dois primeiros volumes da série. Nestes, notamos, mais claramente, aquele que seria, talvez, seu real objetivo, qual seja: a tentativa de uma formulação historiográfica que dê conta de compreender a literatura fantástica e outros formatos de alguma forma a ela ligados que, diferentemente dos dramas sociais que o Real-naturalismo tratou de narrar, acabaram por ser a própria origem dos argumentos mais frequentes das histórias em quadrinhos, principalmente em suas primeiras décadas de vida.

O labirinto intertextual de *A Liga Extraordinária*

As histórias em quadrinhos são caracterizadas, basicamente, pela relação em princípio indissociável entre imagem & palavra. Acrescenta-se a isso a sua estrutura narrativa básica que está ligada à noção de sequencialidade entre os diferentes quadros ou enquadramentos. Naturalmente, não são esses seus únicos elementos: os balões de fala, o uso de onomatopéias, os recuados, as vinhetas e a disposição gráfica inclusive do próprio texto agregam-se a esta linguagem que, a despeito de tantos rótulos a ela atribuídos, consiste, basicamente, em contar histórias através de imagens. Assim, *narrativa gráfica* parece ser uma definição mais abrangente, afinal de contas, nem todos os quadrinhos lidam com a palavra¹³³; bem como nem toda narrativa gráfica utiliza a estrutura de quadros e recuados para dispor da sequencialidade¹³⁴; a ideia de *graphic novel*, por sua vez,

¹³³ A obra do quadrinista francês Moebius e do espanhol Sergio Aragonés são exemplos da experiência dos quadrinhos “mudos” ainda nos anos 1970; no Brasil, o formato tem sido mais explorado recentemente, como no projeto *1000-1* (2011), capitaneado pelo artista Rafael Coutinho, e os trabalhos humorísticos de Gustavo Duarte, autor de *Cô, Táxi e Birds*.

¹³⁴ Um exemplo marcante dos anos 1990 que tratava justamente de testar tais limites da narrativa gráfica ao apropriar-se e, ao mesmo tempo, desconstruir (e reconstruir) a arte sequencial é *Som & Ruído*, de Neil Gaiman e Dave McKean. Outros trabalhos recentes que, igualmente, testam novas possibilidades para a HQ

aparentemente consolidada a partir de Will Eisner, se bem analisada, representa uma das muitas arbitrariedades conceituais do universo da arte sequencial, uma vez que, numa tradução literal, apoia-se num formato literário que não condiz com todas aquelas obras consideradas, para todos os efeitos, como *graphic novels*: o romance. A chamada “Trilogia do *Contrato com Deus*”¹³⁵, a partir da qual surge tal nomenclatura, está baseada, por exemplo, numa estrutura fragmentada, onde várias histórias convergem, no entanto, para um mesmo conceito artístico, sendo ainda, contudo, narrativas diferentes. Para todos os efeitos, seja qual for a nomenclatura, todos os títulos dados a esses formatos narrativos que utilizam o suporte imagético tratam de uma mesma linguagem, qual seja a história em quadrinhos – tratam-se de rótulos diferentes que se utilizam, ao menos em algum momento, de sua estrutura básica e de sua linguagem como suporte.

Logo, é o aspecto gráfico que é, sem dúvida, o elemento central dos quadrinhos. A presença da palavra é, todavia, a capacidade de articular à HQ a linguagem literária – ainda que pensar literariamente a arte sequencial esteja ligado, basicamente, a compreender sua *narratividade*. Dessa forma, separamos um forçoso vínculo com a literatura que não nos serve de modo algum: HQs não são literatura, são uma linguagem autônoma que apreende, apenas até um determinado grau, componentes literários. Will Eisner dirá, por exemplo, que

“Escrever”, para quadrinhos pode ser definido como a concepção de uma ideia, a disposição de elementos da imagem e a construção da sequência da narração e da composição do diálogo. É, ao mesmo tempo, uma parte e o todo do veículo. Trata-se de uma habilidade especial, cujos requisitos nem sempre são comuns a outras formas de criação “escrita”, pois lida com tecnologia singular. (EISNER, 2001, p. 122.)

Por mais que as origens da história em quadrinhos sejam comumente contextualizadas no final do século XIX, com Richard Outcault e seu Yellow Kid, é fato que a narrativa gráfica está enraizada na cultura humana há muito tempo, pois a importância do texto imagético na constituição cultural do ser humano vai muito além das primeiras charges ou tiras. Historicamente, o poder de narrar por meio de imagens é mais

são *Quando meu pai se encontrou com um et fazia um dia quente*, do brasileiro Lourenço Mutarelli, *Um Outro Pastoreio*, de Rodrigo dMart e Indio San, e *Asterios Polyp*, de David Mazzucchelli.

¹³⁵ Composta pelas obras “*Um Contrato com Deus*” & *Outras Histórias de Cortiço*, *A Força da Vida e Avenida Dropsie*.

antigo do que a própria literatura ou qualquer forma de escrita, como no caso das pinturas rupestres. Scott McCloud observa, por exemplo, que não só imagens nas cavernas como outras manifestações mais complexas de arte sequencial utilizando imagens são observáveis em vestígios antigos, como os de lendas épicas da América pré-colombiana, que quebravam com o tipo de associação dos elementos figurativos e o próprio ordenamento tradicional da leitura no mundo ocidental (como muitas vezes se propõem algumas obras dos quadrinhos); na Europa, mais a frente no tempo, tapeçarias produzidas na região da França durante a Idade Média também indicam esse processo de disposição sequencial ao contar histórias de batalhas; utilizando a quadrinização, é possível perceber pinturas egípcias antiquíssimas que tratavam, igualmente, de organizar os fragmentos a partir de uso semelhante aos recuadros das HQs (MCCLOUD, 2005, p.10-15).

Seja qual for o exemplo, percebemos que é o aspecto gráfico que centraliza a discussão mais uma vez, de tal forma que a tentativa de definição do mesmo Scott McCloud acerca do que são, de fato, as HQs tenta dar conta tanto de seus elementos mutáveis quanto este que é o seu aspecto permanente: a imagem. Logo, sintetiza o autor que quadrinhos são, então, “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador” (MCCLOUD, 2005, p. 9).

Reconhecer a verdadeira origem das histórias em quadrinhos, enfim, serve-nos de base para entender de onde provém a relação entre a ilustração e o ato de contar histórias. Contudo, ao mesmo tempo em que “a Literatura aparece claramente como manifestação universal de todos os homens em todos os tempos” (CANDIDO, 1995) e, naturalmente, evolui ao longo da história da humanidade, percebemos que a narrativa gráfica também se torna uma possibilidade na medida em que seu formato mais comum passa a ser a história em quadrinhos, pois, historicamente, esta acaba por se tornar um veículo de massa em um momento em que a literatura, por sua vez, já está estabelecida como linguagem e toda a tradição narrativa pregressa já está consolidada na escrita. Logo, por mais autônoma que seja a linguagem quadrinizada, é fato que a narrativa gráfica encontra muitos pontos de contato com a literatura, principalmente a partir da ideia de que é o texto literário quem cria as ferramentas básicas para a composição de personagens e para a estrutura narrativa que

acabarão por ser usados, também, em quaisquer outras linguagens que, igualmente, dão conta do ato de contar histórias.

Se este parece ser um simples exercício de lógica historiográfica, ele fica, contudo, muito mais interessante a partir do *insight* que motiva a série *A Liga Extraordinária*. Sua proposta estética, apoiando-se no conceito de intertextualidade e utilizando-o em todas as suas potencialidades, está explícita na medida em que temos como protagonistas da narrativa alguns personagens de clássicos da literatura do século XIX: Allan Quatermain, Mina Harker, Dr. Jeckyll/Mr. Hyde, Hawley Griffin e Capitão Nemo formam a tal “Liga” do título. Alan Moore e Kevin O’Neill tomam de “empréstimo” tais figuras que têm como ponto de contato a presença do fantástico em suas obras originais – respectivamente: *As Minas do Rei Salomão*, de H. Rider Haggard, *Drácula*, de Bram Stoker, *O Médico e o Monstro*, de Robert Louis Stevenson, *O Homem Invisível*, de H. G. Wells, e *20.000 Léguas Submarinas*, de Julio Verne. O cuidado na escolha dos personagens, contudo, está ligado, também, a outro motivo claro: de alguma forma, considerando os personagens a partir de uma noção real de cronologia, seria plausível que tais figuras pudessem interagir em um mesmo mundo, considerando, naturalmente, o tempo em que se situam as narrativas de suas respectivas obras-fonte.

O conceito inicial da obra de Alan Moore, aparentemente muito simples, torna-se complexo na medida em que a apropriação do fantástico se torna sua regra e a intertextualidade acaba por motivar outros encontros e citações: Conan Doyle, Poe, referências à literatura de ficção científica (dos *best sellers* aos mais obscuros), a estrutura do folhetim e as referências aos discursos dos veículos midiáticos de época são alguns exemplos, bem como uma fiel reconstituição histórica, atrelada ao vestuário e detalhes de cenário, por parte do ilustrador Kevin O’Neill. Logo, o que passamos a ter em *A Liga Extraordinária* é uma proposta de interação permanente com a obra, na medida em que a mesma se constrói como um imenso “labirinto intertextual”, como diria Lúcia Leão (2002), a ser “decifrado” pelo leitor. Lúcia discute esta noção em seu livro *A Estética do Labirinto*, partindo de autores como Jorge Luís Borges, Ítalo Calvino e Umberto Eco, escritores que preservam, sempre que possível, a noção de referência em obras que se materializam como verdadeiros jogos intertextuais, tais como os desafios que se propõem ao serem encarados

os (des)caminhos de um labirinto. A autora refere-se a Kern (2000, p. 27), a fim de justificar que o conceito de labirinto pode se manifestar no campo artístico ao menos de três formas: como uma figura gráfica (um desenho ou uma representação plástica comparável a um labirinto), como um padrão de movimento (uma dança, por exemplo) ou, ainda, como **um motivo literário**¹³⁶, a noção que, logo, mais nos interessa neste momento.

Podemos considerar que a proposta labiríntica (por assim dizer) de Alan Moore consiste nesse movimento de citação permanente ao longo da série, motivada, ao longo de seu desenvolvimento, pelo acréscimo e pesquisa constante das possibilidades intertextuais que se colocam diante de sua proposta estética. *A Liga Extraordinária* torna-se labiríntica, portanto, na medida em que nos dispomos a querer descobrir toda a sua rede de influências e referências articuladas pelos autores – algumas vezes ligadas não só ao conceito da obra, sua narrativa e seus personagens, mas também referida graficamente. Bella Josef (2006) comenta que é este um dos *efeitos* do fantástico como motivo literário: o “efeito de citação”, ou seja, “a referência a situações e autores do gênero” (p. 202). Trata-se de um recurso bastante simples, mas que, na medida em que se apresenta a saga construída por Alan Moore, o mesmo adquire seus desdobramentos mais complexos.

O entendimento da série de Alan Moore e Kevin O’Neill, contudo, não provém, necessariamente, do conhecimento prévio dos clássicos literários citados, mas se amplifica a partir do momento em que os mesmos passam a ser considerados como ponto de partida para o preenchimento de “lacunas” deixadas pelos autores originais e no sentido de que as relações entre personagens e intertextos se dá motivada por uma proposta estética ligada ao resgate do fantástico. O fantástico, por sua vez, passa a ser visto por Moore de forma ampla, considerando obras que lidam a noção dos “limites” – como formulou Todorov (2008) acerca da obra de Poe, apontando que esta é a noção capaz de estabelecer a relação com o fantástico na obra do autor de “O Gato Preto” e “A Queda da Casa de Usher”. Assim, a medida na escolha de tais obras e seus respectivos personagens que formam esse “labirinto intertextual” consistirá em noções como *estranheza*, *mistério*, *terror*, presença do *sobrenatural*, do *mágico*, do *surreal* e, ainda, do paradoxo como matéria para a intriga

¹³⁶ Grifo meu.

narrativa – além da já citada motivação cronológica dentro do mundo ficcional. Aprofundemos, então, o entendimento da estrutura da obra.

O primeiro volume de *A Liga Extraordinária* dá conta da formação do grupo homônimo, composto a partir do esforço do serviço secreto britânico em unir figuras com habilidades (ou potenciais capacidades) além do comum – extraordinárias –, que trazem em suas trajetórias experiências-limite que os tornariam boas escolhas para enfrentarem situações especialmente marcadas pela estranheza e pelo mistério. A primeira página do volume apresenta o representante do Império Britânico Champion Bond que, pacientemente, espera a primeira componente da Liga, Wilhelmina Murray – que não utiliza mais seu sobrenome de casada (Harker). Mina Murray será a responsável por encontrar as outras figuras que, juntas, formarão o grupo. Já com o auxílio do Capitão Nemo e seu monumental submarino *Náutilus*, Mina torna-se, aparentemente, a líder da eventual equipe que ainda não se encontra devidamente formada. Pelas palavras de Bond, ao que tudo indica, Murray não está muito à vontade com sua condição e parece estar ali forçada por um “incidente” que “a afastou da sociedade” (MOORE e O’NEILL, 2003, p. 10) – estamos falando, naturalmente, do que ocorre em sua narrativa pregressa, o romance *Drácula*, de Bram Stoker. Seu lugar no mundo, portanto, passa a ser apenas possível dentro desse “zoológico” (como comenta Bond) que ela mesma liderará a partir do momento em que a Liga estiver formada.

Tendo isso em vista e a partir de tal apresentação, a jornada anti-heroica da Liga Extraordinária passa a se fazer, justamente, pelo deslocamento físico: a narrativa de viagem. De Londres a Cairo, no Egito, temos o encontro com um decadente Allan Quatermain; de lá, o trio parte para Paris – o caçador aventureiro, figura ilustre da literatura inglesa de linhagem romântica, torna-se peça-chave para a captura de Mr. Hyde, integralmente dominado por esta personalidade monstruosa, visto que também carrega outra faceta, o muito mais frágil Dr. Jekyll; de volta à Inglaterra, a ordem é para que agora seja desvendado um estranho caso numa escola para moças; lá, o grupo irá se encontrar com Hawley Griffin, o “Homem Invisível”, supostamente morto no ano anterior, que há muito vinha cometendo estupros na escola, sendo considerado, para todos os efeitos, uma “aparição”, um espírito que por lá circulava; cooptado pelo governo britânico a sua revelia,

Griffin torna-se o quinto e último componente da Liga Extraordinária, um grupo formado por párias, expatriados e marginais, considerados excentricidades que, se por um lado parecem querer provar o seu real valor, por outro estão lá forçados além de sua própria e livre escolha.

Assim como em *Watchmen*, Alan Moore esforça-se em *A Liga Extraordinária* no uso de certa verossimilhança, na tentativa de articular empiria e fantasia num mesmo contexto, uma das “regras” da literatura fantástica, onde “o leitor é obrigado a considerar o mundo dos personagens como o mundo das pessoas” (JOSEF, 2006, p. 198). Desta forma, Moore, tal como em sua obra anterior, observa que a constituição do herói, neste caso, está apoiada na legitimidade política e na existência de um governo autoritário neste novo mundo que se anuncia. Neste caso, é especialmente interessante a escolha do tempo em que se desenrola a narrativa: estamos no ano de 1898, a estética *fin de siècle* da Inglaterra vitoriana e a aura decadentista convivem com o desenvolvimento industrial e a transformação das grandes cidades, como a Londres do traço de Kevin O’Neill. O desenhista, por sua vez, manifesta com grande apuro técnico o aparecimento das grandes massas de trabalhadores e o crescimento populacional ainda não muito bem adaptado àquele espaço: as cidades sujas, o desenvolvimento urbano desordenado, as hordas de pessoas nas ruas, os imigrantes na capital inglesa, o desenvolvimento da imprensa massiva, “as grandes multidões movimentadas pelo trabalho, pelo prazer ou pela revolta; as marés multicoloridas e polifônicas das revoluções nas capitais modernas”, como diria Marinetti em seu “Manifesto do Futurismo”, de 1912 (TELES, 1978, p. 86).

Neste sentido, a série *A Liga Extraordinária* parece desdobrar sua razão de ser ao longo de seus cinco volumes, tornando-se, em muitos pontos, um caso de *metaficção historiográfica*, na medida em que utiliza o registro histórico e, ao mesmo tempo, nega-o, recusando o mundo histórico referente ou real, como aponta Linda Hutcheon (1988, p. 38) acerca de tal conceito. Da mesma forma, porém, a obra acaba sustentando-se sobre esse paradoxo, numa relação quase paródica, entendendo a paródia não como ridicularizadora, não como atrelada à “destruição do passado”, mas sim capaz de sacralizá-lo e questioná-lo ao mesmo tempo (HUTCHEON, 1988, p. 165). Linda aponta que o registro da narrativa metaficcional, neste caso, não está atrelado tão somente a uma “autoconsciência” literária –

algo que, em outro sentido, *A Liga Extraordinária* também produz; trata-se de unir duas “consciências”: a da narrativa em si e a temporal-histórica, testando “os limites da *mimese*” e “conseguindo refazer o vínculo entre seus leitores e o mundo exterior à página” (HUTCHEON, 1988, p. 22). O esforço da obra de Moore e O’Neill é, basicamente, o mesmo, ou seja, considerar alguns elementos (particulares ou não) como verdades históricas que dialogam com seus contextos para além das aventuras e peripécias da narrativa. Tal relação torna-se essencial para a série, uma vez que é a partir dela que se constitui aquele que parece ser seu objetivo maior, qual seja articular noções do fantástico de acordo com a historiografia literária.

Na forma como articula personagens, enredo e espaço ao tempo, portanto, *A Liga* está assim estruturada: dos dois primeiros volumes, localizados no ano de 1898, há um salto significativo no terceiro para a década de 1950 – o mesmo, por sua vez, não se conecta diretamente aos dois primeiros; a partir do quarto número, a proposta passa a ser construir arcos diferentes a partir de trilogias e, assim, *A Liga Extraordinária – Século* surge, primeiramente, no ano de 1910; já sua continuação visita a era *hippie* em 1969 (o terceiro volume desta trilogia ainda não foi publicado, mas o projeto, de fato, existe, inclusive para trilogias futuras¹³⁷). Não caberia discutir aqui como se constroem os arcos narrativos a partir dos quais derivam tais saltos temporais, uma vez que a proposta deste artigo é analisar os dois primeiros volumes da série, entretanto, no que diz respeito ao contexto histórico trabalhado por cada número, cabe ressaltar que a presença da historiografia é mais um elemento a ser referenciado, ao mesmo tempo em que é desconstruído: não raro, por exemplo, é mencionado nos dois primeiros volumes o fato de que a Inglaterra enfraquece, gradualmente, seu poderio global e, politicamente, necessita marcar posição – trata-se de uma verdade histórica, que ficará evidente após as duas Grandes Guerras. A posição inglesa, contudo, é mantida ainda, forçosamente, a partir das ações da *Liga Extraordinária*, que desencadeiam reações que dialogam com a realidade empírica que conhecemos.

Mais especificamente, o diálogo com a história também está presente de forma objetiva na representação gráfica do espaço, uma vez que muitos dos mesmos cenários são

¹³⁷ Ver o link: <http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/liga-extraordinaria-confira-capa-do-ultimo-volume-da-trilogia-seculo/> .

mostrados em diferentes épocas. Neste quesito, a linguagem dos quadrinhos fornece possibilidades únicas tendo em vista seu potencial incontestável de narrar por meio de imagens. No que tange a esse aspecto, é interessante observar que nos dois volumes de *A Liga Extraordinária – Século* a paleta de cores escolhida por Kevin O’Neill sugere o diálogo com as tendências estéticas de cada período: a atmosfera sombria e expressionista de 1910 contrapõem-se, portanto, ao colorido da geração *flower power* e da *pop art* em 1969. Da mesma forma, a apropriação dos referenciais estéticos de época surge, também, como invenção, ao serem citados exemplos de artistas gráficos que não existem – na mesma medida em que evoluem psicologicamente os personagens da série, que passam a ser, de maneira semelhante, apropriados por Moore e O’Neill, mesmo não sendo suas criações. Este potencial intertextual gráfico não é utilizado, porém, em toda a sua capacidade, nos volumes 1 e 2, os quais estamos tentando dar conta aqui com maior ênfase – no entanto, nestes sobram outras articulações estéticas a partir dos referenciais literários.

O caráter de invenção de novos objetos artísticos e culturais é parte desta proposta de metaficção historiográfica na medida em que a série tenta reconstruir a própria história e, com ela, a própria cultura, praticamente negando a ficção como tal e inserindo-a totalmente numa realidade concreta e identificável. O primeiro volume da série, por exemplo, apresenta uma curiosa epígrafe que justifica a presença dos personagens da obra ali colocados em intertexto: “o Império Britânico sempre teve dificuldade de distinguir seus heróis de seus monstros” (MOORE e O’NEILL, 2003, p. 7). O livro do qual se origina tal epígrafe, de autoria de Champion Bond (o personagem) é, naturalmente, falso; a data da “publicação” (1908), entretanto, confunde o leitor na medida em que o livro e seu autor poderiam ser eles próprios criações de outro autor usadas intertextualmente, assim como as tantas outras citadas no volume. Contudo, tratam-se, ambas, de criações do próprio Alan Moore.

As relações metaficcionais ou, enfim, metaliterárias tornam-se marcantes, de fato, a partir de seus personagens e como eles se encontram evoluídos no ambiente da *graphic novel*. É desta forma que os mesmos não são apropriados tão somente considerando uma relação paródica simples e/ou superficial. Tomemos como referência a reflexão de Linda Hutcheon (1988):

quando falo em “paródia”, não estou me referindo à imitação ridicularizadora das teorias e das definições padronizadas que se originam das teorias do humor do século XVIII. A importância coletiva da prática paródica sugere uma redefinição da paródia como uma repetição com distância crítica que permite a indicação irônica da diferença no próprio âmago da semelhança (p. 47.)

Debrucemo-nos, agora, sobre esta questão levantada por Hutcheon: a “repetição com distância crítica”. Ligados a isso, notavelmente, estão os personagens de *A Liga Extraordinária* Alan Quatermain e Capitão Nemo, bem como à forma como os mesmos são apresentados neste “mundo empírico” ainda no primeiro volume. Ambos frutos de uma literatura considerada supérflua, dado seu caráter aventureiro e de forte apelo popular, esses dois personagens, diferentemente de outros da série, são citados, abertamente, como figuras notórias da cultura e de uma pretensa “história oficial” dentro do universo da *graphic novel* – afinal de contas, suas características “fantásticas” não derivam de aspectos ou habilidades físicas, mas sim de suas ações e desafios enfrentados no passado, como inclusive, cita Mina Murray, ao comentar que crescera lendo os feitos de ambos. Neste caso, um elemento os une ao mesmo tempo em que os afasta, qual seja a posição de herói: Quatermain, criado por H. Rider Haggard em *As Minas do Rei Salomão*, representa, historicamente, o herói do colonialismo britânico e a vitória desta ação imperialista, principalmente no continente africano, entretanto, sua evidente decadência física ilustrada pelo desenho de Kevin O’Neill acaba por representar uma cultura que, literalmente, “envelheceu” e não serve mais, tanto ao Mundo quanto à própria Grã-Bretanha, uma vez que é encontrado como um velho cujo legado foi esquecido, praticamente louco e viciado em ópio; assim, a representação do antigo herói, antes de feições românticas, torna-se uma evidente crítica bem típica do pós-colonialismo; por outro lado, Capitão Nemo vai de vilão em *20.000 Léguas Submarinas* a herói em potencial em *A Liga*, mantendo, contudo, o estranhamento na sua condição de estrangeiro e sua sombria caracterização – reforçando o paradoxo, afinal, estes seriam, também, seus traços vilanescos, tais como os concebeu Julio Verne de maneira estereotipada em seu romance original. Dois diálogos entre Nemo e Mina deixam claros tais posicionamentos: em ambos, manifesta-se claramente a crítica ao posicionamento político dos autores originais; da mesma forma, justifica-se a presença de Nemo no grupo, afinal, trata-se de um indiano que, relutantemente – e um tanto fantasiosamente –, nega sua

subserviência ao governo inglês; por fim, a partir da observação do que se tornara a figura do herói Quatermain em contraponto com a imagem de Nemo originalmente propagada, o capitão do *Náutilus* assim justifica: “o lado vencedor é quem escreve os livros de história” (MOORE e O’NEILL, 2003, p. 22).



Figura 1: fragmento da página de *A Liga Extraordinária – volume 1*, onde Allan Quatermain é apresentado, após o seu resgate, por Nemo como “o grande explorador colonialista” (MOORE e O’NEILL, p. 20).

A recolha desses níveis de representação e outros mais superficiais, como os referenciais da cultura e da literatura de massa, tornam *A Liga Extraordinária* uma típica literatura pós-moderna, principalmente a partir de seu caráter revisionista, sobre o qual daremos conta mais adiante e que também pode ser notada nas duas personagens

comentadas acima. Antes, porém, observa-se que a obra de Moore e Kevin dialoga com uma manifestação muito comum nos dias de hoje, principalmente relacionada às mídias de massa e aos títulos de grandioso apelo popular: a *fanfiction*. Este modelo de produção ficcional trata-se, ao mesmo tempo, de um exercício de expurgação e vinculação: o fã concretiza seu desejo de ser ele próprio autor da obra que idolatra, criando extensões dos seus objetos culturais preferidos; aplaca-se, com isso, a necessidade de interação que o leitor/espectador guarda dentro de si; amplia-se, contudo, o apego à obra; e criam-se, enfim, novos objetos que utilizam a autoria de outrem na produção de novas obras que nem sempre manifestam a mesma qualidade ou qualidade próxima, mas que buscam, todavia, uma relação profunda com o original, preservando noções de estilo e de lógica discursiva, não apenas reproduzindo personagens em novas narrativas.

Sagas campeãs de venda e bilheteria como *Star Wars*, *Crepúsculo* e a série *Harry Potter* são alguns exemplos que acabam por se tornar, em grande quantidade, *fanfictions* publicadas em forma de texto na internet, em blogs ou sites especializados. São exemplos atrelados à cultura de massa que estão também associados a uma necessidade afetiva dos fãs de não verem suas amadas séries finalizadas. Da mesma forma que permanece o “culto”, nesse caso, mantém-se a relação com tais veículos e sua permanência no mercado consumidor.

A relação com a cultura de massa é, por sua vez, outra questão importante se associada a ideia da *fanfiction* à proposta d’*A Liga Extraordinária*, pois a grande maioria das obras citadas nos dois primeiros volumes guardam como característica em comum a relação com um princípio histórico de literatura destinada às massas ainda no final do século XIX, seja especificamente ligada aos títulos referenciados, seja aos “gêneros” aos quais eles estão relacionados – especialmente: as narrativas de aventura, a literatura policial e a ficção científica. Desta forma, Alan Moore assume, também, um “discurso folhetinesco” (por assim dizer) dentro da série, e percebe-se a vinculação com o início do que chamamos de literatura da cultura de massa, fortemente vinculada ao folhetim do século XIX. Na obra, portanto, reforça-se certo discurso apelativo para as massas ao final dos capítulos da série, por exemplo, ao serem criadas “chamadas” para o leitor, ou simplesmente insistindo no enredo aventureiro dotado de peripécias.

A *fanfiction* como “gênero”, particularmente, não é uma ideia nova, apesar de ser uma manifestação amplamente divulgada no mundo contemporâneo. Naturalmente, também não se trata de um uso comum de referência, dada sua especificidade, uma vez que se trata de uma forma diferenciada de intertexto, onde o registro de autoria se torna arbitrário e – por que não dizer – até mesmo confuso, como propõe o notório caso de Jorge Luis Borges e seu conto/ensaio “Pierre Menard, autor do *Quixote*”, uma espécie de *fanfiction*, pode-se dizer. Machado de Assis também utiliza proposta semelhante em seu conto “Na Arca” (de *Papéis Avulsos*) e, literalmente, cria novas passagens do “Gênesis”, apropriando-se de maneira fiel da retórica bíblica – seu estilo e discurso. Já a obra de Alan Moore e Kevin O’Neill, publicada originalmente em 1999, lança-se, por sua vez, como uma forma de *fanfiction*, uma vez que, em suma, dá prosseguimento às histórias já contadas de personagens já consagrados, sem jamais negar suas condições psicológicas primordiais, construídas em suas respectivas obras-fonte, mas também atribuindo-lhes desenvolvimento e evolução naturais, condizentes com novas motivações; da mesma forma, assume o caráter de tributo caro ao estilo do *fanfiction*, pois acaba por refletir, ainda que indiretamente, sobre a tradição literária.

A força na escolha nada aleatória dos personagens de *A Liga Extraordinária – volume 1* e *volume 2* deixa claro em que medida tais figuras são tratados como heróis e a importância da reflexão acerca deste conceito por parte de Moore. Assim, em muitos momentos, deixa-se de lado a representação heroica típica, no sentido épico, e preserva-se a ideia do herói como referência particular. Dessa forma, o diálogo entre personagens de caráter tão fantástico quanto distinto torna-os todos, de alguma maneira, anti-heróis, pois todos se desvirtuam em algum momento: moralmente, fisicamente, psicologicamente ou, ainda, através das necessidades que se impõem diante de quaisquer figuras heroicas, onde, teoricamente, deveriam provar seus valores de fato. Sendo assim, se um deles é um monstro assassino, outra foi desvirtuada, justamente, por um monstro apenas mais galante – tornando-se ela própria uma espécie de “bizarrice”; se um foi um herói exemplar, agora, entretanto, parece que suas antigas qualidades enfrentam o desafio do tempo; aquele que antes era considerado um perigoso pirata, passa a ser o menos questionável dentre eles, todavia, é o mais misterioso; por fim, o ser de habilidades mais fantásticas e mais

potencialmente úteis é totalmente amoral, sendo assim, o menos confiável; contudo, outras figuras são apresentadas, não diretamente associadas à Liga, mas cujas participações são essenciais ao enredo: Auguste Dupin, Sherlock Holmes, Alphonse Moreau, John Carter, entre outros.

Parece claro que, com isso, Alan Moore está apontando para uma transformação da própria literatura que se desenrolava no crepúsculo do século XIX, modificando estruturalmente a tipologia do herói em definitivo, mas também apontando novas formas de identificar o herói literário em sua epicidade ou (in)falibilidade. Somando isso ao repertório tomado da literatura fantástica, teremos o conteúdo que grande parte das histórias em quadrinhos do século XX herdarão e que parece ser a maior justificativa da obra de Moore e O'Neill. Da mesma forma, logo, é aqui que parece residir o seu grande caráter metaficcional.

Uma possível formulação historiográfica para a narrativa fantástica

O que o pós-moderno faz, conforme seu próprio nome sugere, é confrontar e contestar qualquer rejeição ou recuperação modernista do passado em nome do futuro. Ele não sugere nenhuma busca para encontrar um sentido atemporal transcendente, mas sim uma reavaliação e um diálogo em relação ao passado à luz do presente. (HUTCHEON, 1988, p. 39.)

As relações que propõe Alan Moore com a história da literatura em *A Liga Extraordinária* são, naturalmente, delicadas; estão aqui formuladas a partir de uma hipótese: é possível enxergar uma determinada lógica na seleção dos personagens que formam esse “labirinto intertextual” que é tal série, ao mesmo tempo em que sua narrativa também aponta para uma proposta coerente com a ideia de produzir, a partir da ficção, uma historiografia da literatura fantástica – onde se agregariam as narrativas de aventura, de fantasia, terror & mistério e também as narrativas policias. Entretanto, o recorte que parece mais coeso nesse sentido é o que diz respeito ao arco narrativo que se estende do volume 1 ao volume 2 da série. Lidas como histórias independentes, tais *graphic novels* estão, contudo, interligadas; os enredos, por outro lado, ainda que se conectem, parecem manifestar formas diferentes de se ver a literatura fantástica, o que se dá, em grande parte,

pelas referências citadas em cada livro. Soma-se às histórias contidas em cada um dos livros, ainda, a inescapável observação dos muitos apêndices e “extras” que acompanham as publicações da série – estes serão de extrema importância para o entendimento amplo de tal proposta estética.

O primeiro livro constrói sua trama em torno do mistério que envolve a recuperação da cavorita, um artefato produzido com um tanto de magia, outro tanto de ciência, outro *insight* interessante de Moore via H. G. Wells, que muito tem a ver com a recepção do público às inovações tecnológicas da virada do século XIX para o século XX¹³⁸. A cavorita é uma citação à substância anti-gravitacional criada pelo cientista Selwin Cavor no livro *Os Primeiros Homens na Lua*, de Wells (Cavor também aparece como personagem em *A Liga Extraordinária – volume 1*). Antes, porém, do desafio de recuperar a cavorita se colocar claramente para a Liga, sugere-se uma série de referências associadas particularmente à narrativa policial: à procura de Henry Jeckyl, Mina Murray e Allan Quatermain recebem a ajuda do notório Auguste Dupin, personagem criado por Edgar Allan Poe e protagonista de três narrativas consideradas como a própria origem da literatura policial: “Os Crimes da Rua Morgue”, “A Carta Roubada” e “O Mistério de Marie Rogêt”. Neste caso, a citação evidente é à primeira novela, visto que a investigação, que parte da dedução de Dupin, ocorre na região da Rua Morgue, em Paris, onde, como é dito, o investigador havia resolvido um caso bárbaro anos antes, onde um orangotango matara duas mulheres. Uma nova situação, muito semelhante ao antigo caso, coloca-se diante de Dupin e acaba por convergir com os interesses da Liga: não mais um orangotango, mas um ser monstruoso semelhante a um animal está assassinando prostitutas com extrema ferocidade no mesmo local. Descobre-se, por fim, que este é o Sr. Edward Hyde, a contraparte do Dr. Henry Jeckyl. O encontro entre a novela de Poe e o romance de Robert Louis Stevenson *O Médico e o Monstro* acaba se dando, portanto, pelo uso de algumas semelhanças e por uma conexão inusitada, porém, ainda lógica. Mas também há, aqui, outra escolha muito particular, visto que o “monstro” de Stevenson, antes de caráter mais simbólico e metafórico, torna-se, de

¹³⁸ Cite-se como exemplo o filme *O Grande Truque*, de Christopher Nolan, que ilustra o tema a partir da rivalidade entre dois mágicos durante o mesmo período, justamente no momento em que o Mundo assistia uma série de revoluções técnicas e tecnológicas.

fato, uma excentricidade que exacerba seu caráter fantástico – reforçada pela representação imagética dentro da HQ.

Em outro âmbito, a presença de Dupin indica um primeiro ponto relacionado ao mote do volume 1 de *A Liga Extraordinária*, centrada na relação com a narrativa policial. Logo, se Dupin é o primeiro investigador da literatura policial, este caráter está intrinsecamente associado a sua capacidade de racionalizar tudo (como é praxe na narrativa policial) e seu brilhante raciocínio dedutivo. A dedução, por sua vez, é citada como a grande qualidade do personagem em *A Liga Extraordinária – volume 1*: “(...) só sei o que deduzi”, diz ele próprio (MOORE e O’NEILL, 2003, p. 24). Esta que é a sua grande qualidade passa a ser, portanto, a mesma que figurará em outros ilustres representantes da literatura do gênero, especialmente o Sherlock Holmes de Arthur Conan Doyle. Se este demora a ser citado na narrativa abertamente, não tarda para que ele seja lembrado de forma indireta: inicialmente, sabe-se que Campion Bond tem um empregador citado apenas como Sr. M; Mina Murray, no entanto, tem absoluta certeza de quem ele é, ainda que Campion nunca confirme; tratar-se-ia, segundo a teoria de Mina, de Mycroft Holmes, irmão de Sherlock e também personagem de Conan Doyle na literatura; mais adiante, o próprio recrutador da Liga comentará que “desde a morte do **grande detetive**”, sete anos antes, “os inimigos do Império vêm se aproveitando do fato” (MOORE e O’NEIL, 2003, p. 40)¹³⁹. Mais adiante, contudo, Sherlock aparecerá em *flashback* a partir do momento em que descobrimos que o empregador de Bond tratava-se de James Moriarty, o “Napoleão do crime”, como apelidado nas narrativas de Conan Doyle.

Moriarty é um paradigma de vilão literário, tendo surgido pela primeira vez no conto “O Problema Final”. O personagem é o primeiro “super vilão” concebido na ficção: manipulador, age sempre nas sombras, possui uma incrível rede de influências e é impossível de ser capturado; tem tendências sempre megalomaniacas e está muito próximo do padrão de vilão construído nas narrativas de aventura ao longo do século XX, principalmente nos quadrinhos, o que torna sua escolha em *A Liga Extraordinária – volume 1* coerente na medida em que o que Alan Moore busca são, também, as origens de signos e recorrências do universo das HQs.

¹³⁹ Grifo dos autores.



Figuras 2, 3, 4 e 5: o Moriarty de Kevin O’Neill (primeira imagem à esquerda – MOORE e O’NEILL, p. 141), bem como o *flashback* extraído do conto “O Problema Final”, de Arthur Conan Doyle (segunda imagem, da esquerda para a direita – MOORE e O’NEILL, p. 105), são inspirados pelas ilustrações de Sidney Paget¹⁴⁰ (as duas últimas, à direita), desenhista original das histórias de Sherlock Holmes.

Essa espécie de “trajetória” da narrativa policial arquitetada por Alan Moore, de Poe a Arthur Conan Doyle, ainda guarda um sentido especial na figura de Campion Bond, pois, se por um lado trata-se de um personagem original da série, por outro sua referência não poderia ser mais clara, afinal, poderíamos interpretá-lo como o que poderia ser um “parente distante” do James Bond de Ian Fleming, na medida em que também é um agente secreto. A “linhagem” narrativa que passa por Moriarty e chega aos tradicionais vilões histriônicos

¹⁴⁰ http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Pd_moriarty_by_Signey_Paget.gif ;
<http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Fina-01.jpg>.

e cheios de megalomanias das histórias do agente 007 vem a ser, portanto, uma ideia perspicaz por parte de Moore, em relação à linha evolutiva que ele mesmo estabelece através dos protagonistas dessas histórias citados n'A *Liga*: Dupin / Sherlock / Bond. A diferença básica consiste sobre qual modelo tais figuras estão estruturadas: enquanto 007 é uma figura de traços refinados, um membro da elite “a serviço de sua majestade” e um conquistador nato, Dupin e Holmes são “pessoas normais” que agem como investigadores; não são policiais, mas detetives por opção. Holmes, mais ainda do que Dupin, é um membro do povo, ligado às preferências e à vida das massas.

De certa forma, com o surgimento da literatura de massa, Sherlock Holmes aparece como uma figura reconfortante do conhecimento em meio às próprias massas, onde, aponta John Carey, “O gênio redentor de Holmes como detetive reside no fato de que salva indivíduos de dentro da massa” (CAREY, 1993, p. 16). O autor comenta em seu interessantíssimo estudo *Os intelectuais e as massas – orgulho e preconceito na intelligentsia literária* até que ponto a vanguarda do início do século não seria, por sua vez, uma reação à cultura de massa e à nova literatura que ali se consolidava – justamente a que é evocada por Moore e O'Neill –, bem como outros objetos de consumo, invertendo, portanto, a tradicional equação que dá conta dos modernismos como provocação ao elitismo e ao academicismo da arte do final do século XIX. Carey aponta que Holmes, nesse sentido, é a síntese de um “choque cultural” ligada à mídia e aos jornais, os veículos de massa por excelência:

Este desprezo que os intelectuais [do final do século XIX e início do século XX] nutrem pelos jornais não é compartilhado, cumpre notar, pelo grande intelectual fictício desse período, Sherlock Holmes. Enquanto os intelectuais se ocupavam inventando versões alarmantes das massas para serem lidas por outros intelectuais, Conan Doyle criava em Holmes uma versão reconfortante do intelectual para consumo de massa – especificamente para os leitores de classe média e média baixa do *Strand Magazine*, onde foi publicada a maioria de suas histórias. (...) De qualquer maneira, os jornais, bichos-papões dos intelectuais da vida real, são um dos grandes entusiasmos de Holmes, e um importante recurso na sua batalha contra o mal. (...) A adoção do jornal como aliado por Sherlock Holmes, quando contrastado com o horror que os intelectuais sentem pelos periódicos, marca uma linha de ruptura ao longo da qual a cultura inglesa estava se dividindo. Abria-se um abismo: num dos lados, o intelectual via os milhões de trabalhadores vulgares e triviais, chafurdando em jornais, e do outro lado a si mesmo e a seus

companheiros, sem função e ignorados, lendo Virginia Woolf e o *Criterion* – o periódico cultural de T. S. Eliot, cuja circulação, mesmo nos seus melhores dias, se limitava a uns 800 assinantes. (CAREY, 1993, p. 15-16.)

As narrativas policíacas de Arthur Conan Doyle entram em acordo com muitas das noções estabelecidas por Edgar Allan Poe ainda na primeira metade do século XIX. A maior delas, o caráter dedutivo, “será o fio de Ariadne que vai conduzir o pensamento humano no dedalo das aparências” (JOSEF, 2006, p. 229), que condiz com o cientificismo do *fin de siècle* e que, paradoxalmente, ressignifica o fantástico literário:

“O mistério das coisas deixa de ser impenetrável graças ao progresso da razão, armada do método científico. A dedução é o instrumento do poder. (...) A dedução retira da ficção o que ela poderia ter de imaginário e de causal (...). O detetive é o lugar mental em que a verdade se formula pouco a pouco” (JOSEF, 2006).

Nessa apropriação do ilógico e ao racionalizar suas causas, o detetive na narrativa policial entra em conflito com a arguta inteligência do seu algoz e a aventura é também o combate mental, o percurso pelos enigmas e a procura pelas respostas. A narrativa policial encontra-se no espaço do consumo de massa e soma-se a outras literaturas que a acompanham nesse processo, passando a ser aquilo que Bella Josef define como “a aventura das grandes cidades”, propondo a identificação com seu público leitor a partir da necessidade de identificação da massa. Acrescenta-se ainda o próprio desenvolvimento e progresso do espaço urbano. Assim, a aventura deixa de ser somente reservada ao “diferente”: a África exótica d’*As Minas do Rei Salomão* ou o entre-lugar marítimo de *20.000 Léguas Submarinas* e seus personagens excêntricos. Ainda acerca de tal aspecto, nessa analogia as situações propostas pelos romances e contos policiais acabam por dialogar com a literatura fantástica, somando-se ao seu repertório: “O fantástico aparece não somente quando se pode dar conta do fato plenamente, mas quando se trata de justificá-lo a todo custo. Quando se quer tudo explicar, chega-se ao irracional” (JOSEF, 2006, p. 237). Dessa forma, retomando Lúcia Leão (2006), temos, mais uma vez, a noção conceitual de “labirinto como motivo literário”, onde a narrativa policial torna-se o exemplo maior, uma vez que, como ressalta a autora, grande parte dessa narrativa está baseada na ideia de

desvendar paradoxos. Em muitos casos, portanto, a questão é penetrar no inexplicável para, enfim, compreendê-lo:

O fantástico não é insuficiência de forma, mas de sentido. Não é uma coisa, é uma relação. (...) A contradição faria desaparecer o fantástico. Ele instala-se em nosso pensamento quando um conceito é parasitado por uma imagem que torna seu estilo problemático. (...) O romance policial traduz o esforço em dominar a invenção. (JOSEF, 2006, p. 238.)

Se o cientificismo do final do século XIX inspira boa parte da intrincada estrutura da narrativa policial, a ficção científica, logo, utiliza a ciência como matéria-prima. O caráter científico de tal “gênero” acaba servindo como ponto de partida para os argumentos, mas a lógica da ciência é desafiada: o objetivo é sempre manipulá-la a fim de romper com seus limites, explorando-a sempre no ambiente do fantástico. Este será o tema do segundo número de *A Liga Extraordinária*.

A Liga Extraordinária – volume 2 inicia com um prólogo ainda em Marte, onde vemos uma horda de marcianos partir em direção à Terra para promover sua invasão e consequente conquista. O fato é testemunhado por John Carter, humano que no passado escolheu o Planeta Vermelho como sua nova morada. O personagem concebido por Edgar Rice Burroughs (o criador de Tarzan) em *Uma Princesa de Marte*, de 1912¹⁴¹, recebe a notícia de outra figura, que atende pela alcunha de Gullivar. Neste último reside um dos movimentos executados por Alan Moore durante a série que aumenta significativamente após o segundo volume: desta vez, diferentemente de outras citações, o autor utiliza-se não de um personagem clássico, de um título canônico ou minimamente famoso; a possível confusão com o Gulliver de Jonathan Swift, portanto, é natural, dado, inclusive, o caráter fantástico da própria obra do século XVIII; porém, trata-se do tenente Gullivar Jones, que surgiu na *pulp fiction* intitulada *Lieutenant Gullivar Jones: his vacation*, escrito por Edwin Lester Arnold, obra praticamente desconhecida por grande parte do público. Após a inevitável partida dos invasores marcianos e sua chegada na Terra em *A Liga Extraordinária – volume 2*, o esforço do grupo liderado por Wilhelmina Murray passa a ser a tentativa de evitar maiores catástrofes, auxiliando o tanto quanto possível na resistência às

¹⁴¹ Apesar do ano de publicação da obra de Burroughs, a presença de John Carter tem coerência temporal, de acordo com a cronologia proposta dentro da obra de Moore e O'Neill, que procura estabelecer o diálogo entre o tempo histórico da narrativa e o tempo dos próprios personagens, uma vez que Carter é um jovem ex-soldado da Guerra Civil norte-americana.

devastadoras máquinas de guerra extraterrestres extraídas das descrições de H. G. Wells em *Guerra dos Mundos*. Enquanto isso, Mina e Alan Quatermain partem em missão para obter o elemento que pode dar cabo dos marcianos invasores – como, enfim veremos, dará. Tal como no referido romance de Wells, em que os extraterrenos não suportam os germes terráqueos e, enfim, sucumbem, uma bactéria é especialmente criada para tanto, desta vez por um excêntrico cientista que vive em permanente isolamento, o Dr. Alphonse Moreau, personagem, mais uma vez, criado por H. G. Wells em outro romance: *A Ilha do Dr. Moreau*.

As citações deixam mais do que evidente que a relação maior que se estabelece neste número da série é, de fato, com a ficção científica. Não por acaso, H. G. Wells é usado como paradigma: além de duas de suas obras serem citadas no volume 2, convém lembrar que também é criação sua *O Homem Invisível*, de 1897. Desta forma, também não casualmente, Hawley Griffin ganha mais destaque neste número, deixando clara sua condição amoral e traiçoeira ao se filiar aos invasores marcianos. O personagem, porém, será morto por Hyde – a descoberta do fato pelo Capitão Nemo e a morte em si são, talvez, as duas melhores cenas da série. A presença, desde o primeiro volume, de um personagem de Julio Verne, por sua vez, também não deixa de ser um tributo à ficção científica, pois no escritor francês encontra-se grande parte dos aspectos formadores desse estilo, que se desenvolveria ainda no século XX, calcado cada vez mais no “rigor científico” com escritores como H. P. Lovecraft, Isaac Asimov e Arthur C. Clarke.

A importância de H. G. Wells para a literatura de ficção científica é inigualável. Nela está embutida uma constante reflexão sobre a ciência e o conhecimento como instrumentos de poder, na mesma medida em que o autor já antecipa noções de distopia características do “gênero” ao pensar no poder destrutivo que a ciência pode ter. De certa forma, Wells questiona, também, o apego ao cientificismo e o quanto a ignorância humana é capaz de estar sempre presente, de uma maneira ou de outra, ainda que velada sob o verniz do conhecimento.

Para John Carey, há, por trás disso, uma negação do desenvolvimento tecnológico e uma certa nostalgia romântica: os subúrbios de Londres sendo, literalmente, invadidos pelo crescimento humano e as hordas populacionais causam, em Wells, um impacto contrário ao

deslumbre futurista. Freudianamente, o autor, nas palavras de Carey, passa a “dar cabo de gente”. Em *Guerra dos Mundos*, por exemplo, os subúrbios, antes rurais e agora praticamente em conurbação com a Londres moderna, são os primeiros territórios a serem destruídos; o movimento da grande cidade é substituído pelo caos – a morte torna-se uma espécie de expurgação, que só “é equilibrada pelo caráter abominável dos vencedores” (CAREY, 1993, p. 127).

O caráter “destrutivo”, pessimista e distópico da ficção científica de H. G. Wells apontado por Carey está ainda mais claro, entretanto, em outros dois exemplos citados em *A Liga Extraordinária*: os já citados *O Homem Invisível*, de 1897, e *A Ilha do Doutor Moreau*, de 1896. Nestes romances, “a superioridade do indivíduo”, eventualmente conquistada através da ciência, “não se evidencia de nenhuma forma” (CAREY, 1993, p. 133), pelo contrário: “O mortífero e invisível Griffin e o ensandecido viviseccionista Moreau são prodígios que parecem endossar a suspeita do homem comum contra o cruel gênio científico” (CAREY, 1993, p. 133), sendo assim, são feitas críticas ao homem a partir de características individuais, mas também gerais, pois se observa, por exemplo, que

Moreau certamente é mau, mas as massas tampouco se saem bem na história. Quando o narrador Pendrick¹⁴² retorna à civilização, não consegue livrar-se da ideia de que as multidões de Londres são compostas de bestas mutantes como as que habitavam a ilha dos horrores. (...) A fábula é tanto sobre as massas repulsivas quanto sobre o malvado cientista (...) (CAREY, 1993, p. 133).

Com muita perspicácia, Alan Moore e Kevin O’Neill usam do contexto histórico para justificar suas relações: se o volume 1 propõe uma forte ligação com a narrativa policial, o volume 2 expõe uma vinculação com outro “gênero” literário de massa ligado ao fantástico. Ademais, as outras obras citadas das quais provêm os componentes da Liga, como já dito, também estão relacionadas a um alto apelo popular e ao aumento significativo do público leitor – e, com isso, a formação de novos públicos. O próprio H. G. Wells percebera isso, tornando-se ele próprio um dos primeiros *best sellers* da literatura mundial:

Nunca houvera antes tais massas leitoras (...). O grande abismo, que até então dividira o mundo em leitores e massa iletrada, tornou-se pouco mais

¹⁴² Personagem que também aparece em *A Liga Extraordinária – volume 2*.

que uma diferença levemente perceptível no nível educacional (WELLS *apud* CAREY, 1993, p. 13).

John Carey observa que, naturalmente, há certo exagero no comentário do escritor, afinal, as diferenças educacionais naquele final de século ainda eram extremas (CAREY, 1993, p. 13), mas é fato que alguma revolução se operava: cita Carey que o famoso escritor George Bernard Shaw observava com atenção tal movimento, explicando que, no caso da Inglaterra, “A Lei da Educação de 1871 estava produzindo leitores que nunca antes haviam comprado livros e nem poderiam tê-los lido caso os tivessem comprado” (SHAW *apud* CAREY, 1993, p. 13). Por fim, sintetiza o pesquisador que os editores descobriam, gradualmente e, logo, explosivamente, que as pessoas não queriam mais o “excessivamente literário” de alguns escritores, mas sim aventuras como, por exemplo, *A Ilha do Tesouro* e o nosso já citado *O Médico e o Monstro*, ambos de Stevenson (CAREY, 1993, p. 13).

Como se sabe, outro dado importante aqui já referido era a notória relação de repúdio que os intelectuais do fim do século XIX tinham com o jornal e com qualquer forma de cultura que fosse com ele compatível ou utilizasse-o como veículo. O folhetim, neste caso, instrumento de fundamental importância para a divulgação da literatura e formação de um público leitor ainda no Romantismo, passou a ser visto como algo “menor” e o caráter “folhetinesco” tornou-se um rótulo possível entre a *intelligentsia* literária. Sabedores dessa relação entre a literatura fantástica, a cultura de massa e o folhetim, Alan Moore e Kevin O’Neil também a exploram a exaustão, assumindo a estrutura de capítulos e o discurso “folhetinesco”, como nota-se nas já citadas “chamadas” de público sensacionalistas que acabam interligando os capítulos da série em ambos os livros.



Figura 6: a chamada sensacionalista do final do capítulo 2 de *A Liga Extraordinária – volume 1* assume um estilo “folhetinesco” (MOORE e O’NEILL, 2003, p. 55).

O mesmo discurso de época é assumido na medida em que surgem os “extras” de *A Liga Extraordinária*, todos sendo invenções especialmente criadas para a série: outros folhetins e publicações, publicidade envolvendo os componentes da Liga (tratando-os, de fato, como produtos da cultura de massa, portanto), subprodutos falsos d’*A Liga Extraordinária*, reportagens de época, etc. Desde o primeiro momento, a série assume tal vinculação e reconhece que sua intertextualidade parte dessa relação com a literatura da cultura de massa. Vemos isso até mesmo na “chamada” dos autores: recheadas de adjetivos que chamam a atenção e abusam do caráter de invenção metaficcional, pois inclusive os créditos dos autores estão baseados em informações falsas condizentes com o estilo de cada história contada em seu respectivo volume.

Os “extras” da série demonstram outra marca da obra de Alan Moore: o diálogo, dentro da história em quadrinhos, com outras linguagens, gêneros textuais e outros tipos de texto – como se não fosse suficiente, neste caso, a própria relação entre literatura e arte sequencial. Especialmente nos apêndices que se apresentam a partir do volume 2, encontramos outras invenções metaliterárias de extrema relação com a proposta da série. Nesses apêndices, “registros” em forma de diários de expedição – o “Almanaque do Novo Viajante” – mostram que a Liga Extraordinária é uma organização muito mais antiga do que se imagina, sempre convocada quando necessário a partir do mesmo critério: indivíduos extraordinários, com capacidades sobre-humanas e trajetórias incrivelmente fantásticas são eventualmente chamados pela Coroa para executarem missões ligadas ao

sobrenatural cujas aventuras podem guardar muitas surpresas. Nesses registros, vemos citações a muitos personagens conhecidos da literatura e sobram referências e “brincadeiras” relacionadas ao universo do fantástico: desde os personagens de *A Tempestade*, de Shakespeare, passando por Lemuel Gulliver, a Alice de Carroll, entre outros – inclusive, o próprio Pierre Menard já citado neste artigo¹⁴³. Nesses diários descobrimos que Wilhelmina Murray, após os incidentes de 1898, passou a ser a líder da Liga, conduzindo missões nas décadas seguintes em busca de outros seres e casos extraordinários que poderiam, casualmente, prestar-se aos interesses da organização.

As situações sugeridas nesses “diários de expedição” demonstram fortemente a ligação entre obras tão diversas quando distantes cronologicamente, mas conectadas pela presença do fantástico. A intenção de tais apêndices, notavelmente, sintetiza o objetivo da série e sua proposta conceitual, ao mesmo tempo em que a amplia consideravelmente, estabelecendo novas possibilidades, da mesma forma que as histórias dos volumes 1 e 2 de *A Liga Extraordinária* tentam dar conta da mesma ideia a partir de propostas mais coesas e fechadas em arcos narrativos associados a manifestações específicas dessa modalidade literária. Como autores de quadrinhos, Moore e O’Neill têm nessa literatura um modelo. Basta um breve olhar sobre as tendências mais frequentes da arte sequencial: a presença do herói e do super-herói, a própria narrativa policial, as histórias de aventura e fantasia, a relação com o jornal e com a cultura de massa, enfim... Ao notarmos essas aproximações, vemos que tal hipótese parece ter, sem dúvida, alguma coerência.

Considerações finais

Em *A Liga Extraordinária* temos uma proposta de recuperação da literatura fantástica considerando diferentes modelos da mesma: a literatura de aventura (*As Minas do Rei Salomão*, *20000 Léguas Submarinas*), a literatura de caráter gótico (*Drácula*), as narrativas de terror & mistério (*O Médico e o Monstro*), a narrativa policial (Edgar Allan Poe, Arthur Conan Doyle), a ficção científica (Julio Verne, H. G. Wells, Edgar Rice Burroughs) e a fantasia. Na série de Alan Moore e Kevin O’Neill, tal formulação

¹⁴³ “Pierre Menard, o segundo a registrar as crônicas da história de Don Quixote (...)” (MOORE e O’NEIL, 2004, p. 180).

historiográfica se dá por meio da invenção, da ficção, nem sempre da história propriamente dita, mas dela também e, igualmente, de uma narrativa que tenta dar conta do conjunto de obras de uma história da literatura que realmente existe, da qual as histórias em quadrinhos parecem ser herdeiras.

Esse apelo conceitual presente, principalmente, nos dois primeiros volumes de *A Liga Extraordinária*, está intimamente ligado ao caráter fundante da linguagem dos quadrinhos, historicamente ligado à narrativa de aventura (por vezes próxima de uma tradição romântica), e à ficção científica. O importante teórico dos quadrinhos Thierry Groensteen compartilha essa observação e afirma que dois dos “gêneros” mais tradicionais das HQs estão ligados, justamente, a essa tradição do folhetim literário, como a literatura de viagem e a fantasia, dentro da qual se nota o fantástico, o maravilhoso e a própria ficção científica (2004, p. 33). Para o teórico, os quadrinhos potencializam algo já preconizado no romance de aventura do século XIX, como nos casos de Julio Verne e Robert Louis Stevenson, e apontado pela ficção literária de H. G. Wells, nos quais temos “o romance de aventuras exóticas, onde o herói afronta um meio ambiente estranho e hostil” (2004, p. 27); dessa forma, a literatura de viagem também se integra ao fantástico:

a viagem é ainda um possante estímulo à imaginação; (...) ao sair do seu meio, tudo se torna possível! A única coisa que poderia surpreender o viajante não é o inverossímil, o inesperado, mas, ao contrário, é o banal (...) A Fantasia (...) é, portanto, em princípio, uma dimensão natural do mundo ainda desconhecido, consubstancial ao sentimento da descoberta (GROENSTEEN, 2004, p. 27-28).

Logo, a ficção científica dos quadrinhos unirá esses pontos:

para dizer as coisas de forma esquemática, a ficção científica nunca será mais que uma extrapolação do tema viagem; ela irá mais longe no espaço, até outros planetas ou galáxias e atingirá uma outra dimensão: a dimensão do tempo (GROENSTEEN, 2004, p. 27-28).

Portanto, parece claro que *A Liga Extraordinária* contempla uma proposta. Trata-se, naturalmente, de uma proposta nada simples, estruturada num apelo intertextual que se apropria de noções extremamente modernas – como a da *fanfiction* – e que, ao testar o próprio potencial da intertextualidade, desafia sua capacidade. Sua originalidade, concebida a partir do exercício de citação, dá a ela um caráter demasiadamente pós-moderno. Nesta

medida, *A Liga Extraordinária* assume-se também como metaficcional, pois discute a própria concepção da narrativa, do fantástico literário e da literatura e cultura de massa, uma vez que as histórias em quadrinhos conectam-se com cada uma dessas características, recepcionando-as e herdando-as – na sua origem e ao longo de sua evolução durante o século XX, seja na concepção de personagens, seja a partir dos temas que orientam seus enredos.

REFERÊNCIAS

CANDIDO, Antonio (2004). “O Direito à Literatura”. In: *Vários Escritos*. Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul / São Paulo: Duas Cidades, p. 163-191.

CAREY, John (1993). *Os intelectuais e as massas – orgulho e preconceito na intelligentsia literária, 1880-1939*. Tradução de Ronald Krymse. São Paulo: Ars Poética.

EISNER, Will (2001). *Quadrinhos e arte sequencial*. Tradução de Luiz Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes.

HUTCHEON, Linda (1988). *Poética do pós-moderno – história, teoria, ficção*. Rio de Janeiro: Imago Editora.

JOSEF, Bella (2006). *A Máscara e o enigma*. Rio de Janeiro: Francisco Alves.

LEÃO, Lúcia (2002). *A Estética do labirinto*. São Paulo: Anhembi Morumbi.

MCCLOUD, Scott (2005). *Desvendando os quadrinhos*. Tradução de Hécio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M. Books.

MOORE, Alan e O’NEIL, Kevin (2003). *A Liga Extraordinária – volume 1*. Tradução de Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir.

MOORE, Alan e O’NEIL, Kevin (2004). *A Liga Extraordinária – volume 2*. Tradução de Marquito Maia (adaptação de Leandro Luigi Del Manto). São Paulo: Devir.

MARINETTI, F. T. “Manifesto do Futurismo”. In: TELES, Gilberto Mendonça. *Vanguarda européia e modernismo brasileiro* (1978). Petrópolis: Vozes, 1978, p. 85-86.

TODOROV, Tzvetan (2008). *As Estruturas narrativas*. Tradução de Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Perspectiva.