



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I - CAMPINA GRANDE
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LITERATURA
E INTERCULTURALIDADE - PPGLI**

LUIZ GUSTAVO DE SÁ BEZERRA

MASH-UP LITERÁRIO:
releituras do cânone vitoriano e adaptação na HQ *A Liga Extraordinária*

**CAMPINA GRANDE - PB
2020**

LUIZ GUSTAVO DE SÁ BEZERRA

MASH-UP LITERÁRIO:

releituras do cânone vitoriano e adaptação na HQ *A Liga Extraordinária*

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Literatura e Interculturalidade da Universidade Estadual da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do título de Doutor. Linha de Pesquisa: Literatura Comparada e Intermidialidade. Área de Concentração Literatura e Estudos Interculturais.

Orientador: Prof. Dr. Diógenes A. V. Maciel.

**CAMPINA GRANDE - PB
2020**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

B574m Bezerra, Luiz Gustavo de Sá.
Mash-up literário [manuscrito] : releituras do cânone vitoriano e adaptação na HQ *A liga extraordinária* / Luiz Gustavo de Sá Bezerra. - 2020.
253 p. : il. colorido.
Digitado.
Tese (Doutorado em Literatura e Interculturalidade) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação , 2020.
"Orientação : Prof. Dr. Diógenes André Vieira Maciel , Departamento de Letras e Artes - CEDUC."
1. Mashup literário. 2. Gênero literário. 3. História em quadrinhos. 4. Literatura. I. Título
21. ed. CDD 070.444

LUIZ GUSTAVO DE SÁ BEZERRA

MASH-UP LITERÁRIO:

releituras do cânone vitoriano e adaptação na HQ *A Liga Extraordinária*

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Literatura e Interculturalidade da Universidade Estadual da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do título de Doutor. Linha de Pesquisa: Literatura Comparada e Intermidialidade. Área de Concentração Literatura e Estudos Interculturais.

Aprovado em: 14/10/2020.

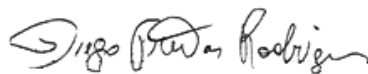
Banca Examinadora:



Prof. Dr. Diógenes André Vieira Maciel - PPGLI/UEPB
Orientador/Presidente



Prof. Dra. Marcia Tavares Silva - PPGLE/UFCC
Examinadora Externa



Prof. Dr. Diego Freitas Rodrigues - SOTEPP/UNIT
Examinador Externo



Prof. Dra. Francisca Zuleide Duarte de Souza - PPGLI/UEPB
Examinadora Interna



Prof. Dr. Antonio de Pádua Dias da Silva - PPGLI/UEPB
Examinador Interno



Ao meu avô Elzinho (*In Memoriam*), o melhor Jonathan Kent que a vida poderia ter me dado.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pelo dom da vida. Com Ele, tudo é possível.

À minha esposa, Kaline Di Pace Nunes, pelo amor, dedicação, paciência e o meu próprio futuro. Ela é a Mina Murray da minha história.

À minha mãe, Maria do Carmo Gomes de Sá, meu padrasto, Francisco Airton de Moraes, meu pai, Rivaldo Bezerra Neves (*In Memoriam*) e aos meus sogros, Marinacia Tejo Di Pace Nunes e Rui Ricardo de Andrade Nunes, por tudo.

Aos meus avós, Corália Anacleto de Sá e Israel Gomes Filho (*In Memoriam*), por mais ainda. Na verdade, sequer existem palavras para descrever o quanto sou grato por tudo que representam, fizeram e ainda fazem para mim.

Aos meus irmãos, Thayranne Gomes de Moraes, Tammer Gomes de Moraes e Tainá Gomes de Moraes. E aos cunhados, Felipe Di Pace Nunes e Rui Ricardo de Di Pace Nunes, pela parceria em todos os momentos.

Ao Prof. Dr. Diógenes A. V. Maciel, meu orientador, por ter acolhido esse trabalho em um momento de dificuldade e ter me feito acreditar no meu próprio potencial, ainda que, no meio disso, ele mesmo tenha sofrido a pior de todas as perdas. No fim, suas contribuições à esta tese não foram maiores do que a amizade que dela nasceu.

Ao Programa de Pós-Graduação em Literatura e Interculturalidade da UEPB, por ter sido um verdadeiro agente de modificação na minha vida. A todos os professores e funcionários do PPGLI pelas excelentes contribuições e momentos inesquecíveis.

À banca examinadora, que tão gentilmente aceitou o convite para participar da defesa pública desse trabalho, bem como pelas observações e contribuições.

A CAPES pelo apoio financeiro concedido durante o curso.

E aos amigos que, direta ou indiretamente, contribuíram com esse trabalho, Reginaldo Yeoman, Mauro Ellovitch, Luís Do Vale, Marlo de Sousa, Marcelo Miranda, Maurício Dantas, Alan Farias, Washington Bituca e o impagável Yuri Saladino.

Minha Gratidão.

"Conte-me uma história, pequenina. Pois, ao fim e ao cabo, é apenas a história que importa".

Ta-Nehisi Coates

RESUMO

Trata-se de um estudo sobre a hexalogia em quadrinhos *A Liga Extraordinária*, roteirizada por Alan Moore e ilustrada pelo artista Kevin O'Neill. Essa história em quadrinhos (HQ), publicada originalmente de 1999 a 2019, propõe a utilização de personagens egressos de outras autorias, já em domínio público, de modo a engendrar uma miscelânea de enredos da Literatura vitoriana e eduardiana como uma obra nova, formalizando o que se chamará de um *mash-up* literário. Essa desterritorialização de enredos e personagens leva ao questionamento em torno do quê ou sobre quem resta do autor após sua obra ingressar no instituto do domínio público. Mediante as interconexões entre os enredos canônicos em *A Liga Extraordinária*, buscou-se levantar as visões de mundo da personagem Mina Murray, uma espécie de guia por essa viagem caleidoscópica, outrora coadjuvante no romance *Drácula*, de Bram Stoker, tornada agora protagonista; e identificou-se os limites entre a prosa e o quadrinho dentro dos distintos modos como as adaptações acionam os modos “contar”, “mostrar” ou “interagir” com as histórias. Por meio de pesquisa bibliográfica, estabelece-se que o escritor Alan Moore transita em universos ficcionais pré-estabelecidos e que sua linha de trabalho perpassa estilos de escrita, gêneros e suportes multivariados, sem se apropriar de nenhum e, ao mesmo tempo, de todos, dando azo a uma discussão sobre a função-autor (FOUCAULT, 2006) e sobre a paratopia do autor (MAINGUENEAU, 2001). Em seguida, utiliza-se as noções de Hutcheon (1985; 2011) sobre paródia e adaptação para propiciar entendimentos acerca das dobras engatilhadas quando propriedades intelectuais em domínio público são reacomodadas na HQ em comento. Através da teoria do *cronotopo* de Bakhtin, busca-se compreender a teia de eventos dessa HQ, bem como a continuidade nova, muito além das obras canônicas, em face das questões sobre a morte da arte (ECO, 2016) como base para compreender a ojeriza de Moore diante das demandas do mercado editorial *mainstream* global. Na HQ, isso surge a partir da imortalidade de Mina, que atravessa o século XX e além, tornando-se peça central no palco de uma suposta degradação ou nulidade cultural nessas duas primeiras décadas do século XXI. Então, ao longo do estudo percebe-se que esta personagem ganha uma sobrevida, sendo prolongada para além do romance original e sendo ressignificada como porta-voz de discursos construídos por Moore ao longo da carreira em meio a palimpsestos de outras suas criações femininas, seja pela atitude sexual libertária, seja pelo afastamento de temores e preconceitos para com os tipos estranhos ou estrangeiros. A tese a que se chega permite dizer que o domínio público consolida uma exacerbação do princípio foucaultiano sobre o desaparecimento do autor, notadamente no que se refere ao, assim chamado, *mash-up* literário, procedimento que erige a HQ.

Palavras-chave: *Mash-up* literário. Domínio público. História em quadrinhos. Alan Moore. *A Liga Extraordinária*.

ABSTRACT

It is a study on the hexalogy in comics *The League of Extraordinary Gentlemen*, scripted by Alan Moore and illustrated by artist Kevin O'Neill. This comic book, originally published from 1999 to 2019, proposes the use of characters from other authors, already in the public domain, in order to engender a mix of plots of Victorian and Edwardian Literature as a new work, formalizing the which will be called a literary mash-up. This deterritorialization of plots and characters leads to questions about what or who remains of the author after his work enters the public domain institute. Through the interconnections between the canonical plots in *The League of Extraordinary Gentlemen*, we sought to raise the worldviews of the character Mina Murray, a kind of guide for this kaleidoscopic journey, formerly supporting in the novel *Dracula*, by Bram Stoker, now protagonist; and the limits between the prose and the comic were identified within the different ways in which the adaptations trigger the "tell", "show" or "interact" with the stories. Through bibliographic research, it is established that the writer Alan Moore transits in pre-established fictional universes and that his line of work goes through writing styles, genres and multivariate supports, without appropriating any and, at the same time, all, giving rise to a discussion about the author-function (FOUCAULT, 2006) and about the paratopic creating (MAINGUENEAU, 2001). Then, the notions of Hutcheon (1985; 2011) on parody and adaptation are used to provide understandings about the trigger folds when intellectual properties in the public domain are re-accommodated in the comic under comment. Through Bakhtin's chronotope theory, we seek to understand the web of events in this comic, as well as the new continuity, far beyond canonical works, in the face of questions about the death of art (ECO, 2016) as a basis for understanding the hates Moore at the demands of the global mainstream publishing market. In comic, this arises from the immortality of Mina, which spans the 20th century and beyond, becoming a centerpiece on the scene of a supposed degradation or cultural nullity in these first two decades of the 21st century. Then, throughout the study it is noticed that this character gains a survival, being extended beyond the original novel and being re-signified as a spokesman for speeches constructed by Moore throughout his career amidst palimpsests of other his female creations, be it by the libertarian sexual attitude, or by the removal of fears and prejudices towards strange or foreign types. The thesis that is reached allows us to say that the public domain consolidates an exacerbation of the Foucauldian principle about the disappearance of the author, notably with regard to the so-called literary mash-up, a procedure that builds this comic strip.

Keywords: Literary mash-up. Public domain. Comic. Alan Moore. *The League of Extraordinary Gentlemen*.

ABSTRACTO

Es un estudio sobre la hexalogía en los cómics *The League of Extraordinary Gentlemen*, con guión de Alan Moore e ilustrado por el artista Kevin O'Neill. Este cómic, publicado originalmente de 1999 a 2019, propone el uso de personajes de otros autores, ya de dominio público, para engendrar una mezcla de tramas de la literatura victoriana y eduardiana como una nueva obra, formalizando lo que se llamará de un mash-up literario. Esta desterritorialización de tramas y personajes lleva a interrogantes sobre qué o quién queda del autor después de que su obra ingresa al instituto de dominio público. A través de las interconexiones entre las tramas canónicas en *The League of Extraordinary Gentlemen*, buscamos plantear las cosmovisiones del personaje Mina Murray, una especie de guía para este viaje caleidoscópico, anteriormente apoyada en la novela *Drácula*, de Bram Stoker, ahora protagonista; y se identificaron los límites entre la prosa y el cómic dentro de las diferentes formas en que las adaptaciones desencadenan el “contar”, “mostrar” o “interactuar” con las historias. A través de la investigación bibliográfica, se establece que el escritor Alan Moore transita en universos de ficción preestablecidos y que su línea de trabajo pasa por estilos de escritura, géneros y soportes multivariados, sin apropiarse de ninguno y, al mismo tiempo, de todos. , dando lugar a una discusión sobre la función de autor (FOUCAULT, 2006) y sobre la paratopía del autor (MAINGUENEAU, 2001). Luego, las nociones de Hutcheon (1985; 2011) sobre parodia y adaptación se utilizan para proporcionar una comprensión sobre los pliegues desencadenantes cuando las propiedades intelectuales en el dominio público se reubican en la sede bajo el comentario. A través de la teoría del cronotopo de Bakhtin, buscamos comprender la trama de eventos de este cómic, así como la nueva continuidad, mucho más allá de las obras canónicas, frente a las preguntas sobre la muerte del arte (ECO, 2016) como base para comprender la aversión de Moore por las demandas del mercado editorial global. En las historietas, esto surge de la inmortalidad de Mina, que se extiende a lo largo del siglo XX y más allá, convirtiéndose en la pieza central de una supuesta degradación o nulidad cultural en las dos primeras décadas del siglo XXI. Luego, a lo largo del estudio se advierte que este personaje gana una supervivencia, extendiéndose más allá de la novela original y resignificándose como portavoz de los discursos construidos por Moore a lo largo de su carrera en medio de palimpsestos de otras creaciones femeninas, ya sea por la actitud sexual libertaria, o por la eliminación de miedos y prejuicios hacia tipos extraños o foráneos. La tesis a la que llegamos permite decir que el dominio público consolida una exacerbación del principio foucaultiano sobre la desaparición del autor, en particular en lo que se refiere al llamado mash-up literario, procedimiento que construye los cómics.

Palabras clave: Mezcla literaria. Dominio público. Cómic. Alan Moore. *The League of Extraordinary Gentlemen*.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 - Quadros da HQ <i>The Birth Caul</i>	26
Figura 02 - Efégie de “O Sr. Alan ‘Beberrão’ Moore”	30
Figura 03 - O Jogo da Liga Extraordinária.....	31
Figura 04 - Protestantes do movimento Occupy	33
Figura 05 - Clímax do filme <i>V de Vingança</i>	33
Figura 06 - A balada na qual MacHeath pede desculpas.....	38
Figura 07 - Primeira aparição da Liga da Justiça.....	44
Figura 08 - Mina entre <i>Os Sete Siderais</i>	46
Figura 09 - Em 1969, Mina é vértice de um triângulo amoroso	47
Figura 10 - Orlando posa para Leonardo da Vinci	49
Figura 11 - O’Neill emula o <i>layout</i> de Foster	50
Figura 12 - Anúncio vitoriano emulado em <i>A Liga Extraordinária</i>	52
Figura 13 - As capas originais de <i>A Liga Extraordinária</i>	53
Figura 14 - Exemplos de páginas frontais de folhetins vitorianos	54
Figura 15 - O anúncio vitoriano alvo de censura.....	56
Figura 16 - <i>Os Contos do Cargueiro Negro</i> é uma HQ dentro da HQ	64
Figura 17 - Mina Murray acorda de um estado letárgico	72
Figura 18 - O desmoronamento da cultura no século XXI; parte 1	73
Figura 19 - O “Harry Potter” de Alan Moore é o Anticristo	74
Figura 20 - O desmoronamento da cultura no século XXI; parte 2.....	75
Figura 21 - A varinha mágica do Anticristo	76
Figura 22 - Moore vira Gene Labostrie.....	81
Figura 23 - Elenco do filme <i>A Liga Extraordinária</i>	89
Figura 24 - Alan Moore no jardim da casa de sua mãe, por volta de 1987.....	92
Figura 25 - O artista faz opções na transposição do <i>script</i>	103
Figura 26 - O <i>layout</i> do folio de “Shakespeare”, de 1620	108
Figura 27 - A experiência do <i>Contar</i> salta da HQ.....	110
Figura 28 - O leitor poderá ler o que Mina e Allan leem.....	110
Figura 29 - A HQ retoma seu curso, deixando o <i>mise en abyme</i>	111
Figura 30 - Óculos 3D encartado no livro e personagens afixando-o.....	114
Figura 31 - O interagir no ato de romper o lacre de um seguimento selado	115
Figura 32 - O mundo parece avançar em 1958	117
Figura 33 - A primeira relação sexual entre Mina e Allan.....	122
Figura 34 - Após comer o fruto, Abigail experimenta um deleite sensorial.....	123
Figura 35 - Abigail chega algemada ao Tribunal	124
Figura 36 - O primeiro contato de Mina com o Insólito	140
Figura 37 - “V” concede uma nova existência a Guy Fawkes	145
Figura 38 - O Professor Moriarty é um inimigo interno	146
Figura 39 - De Emma “Peel” Knight à Emma Night.....	148
Figura 40 - O Moriarty de <i>A Liga Extraordinária</i> é um palimpsesto	150
Figura 41 - Selwyn Cavor e sua Cavorita	153
Figura 42 - O Vaso de Guerra de Moriarty	155
Figura 43 - A Guerra Madista é evocada por Moore.....	158
Figura 44 - Uma conversa franca entre Hyde e Mina.....	161
Figura 45 - A violência sofrida por Mina em <i>Drácula</i>	162
Figura 46 - Quatermain e Nemo conversam sobre Mina Murray.....	163

Figura 47 - Mina Murray deixou uma forte impressão em Janni Dakkar.....	164
Figura 48 - Mina reencontra uma idosa Janni, mais sábia e em paz	166
Figura 49 - Janni comete os mesmos erros que o pai cometeu.....	167
Figura 50 - O insólito está no fato de um homem invisível estar presente	170
Figura 51 - O efeito insólito perde força com a violência empregada.....	171
Figura 52 - Hyde se vinga de Griffin pelo que ele fez à Mina	172
Figura 53 - Moore replica o efeito criado por Wells.....	174
Figura 54 - Sally Júpiter de <i>Watchmen</i> é um palimpsesto de Mina Murray.....	175
Figura 55 - Mina Murray torna-se uma mulher invisível	176
Figura 56 - Coringa atira à queima-roupa em Barbara.....	178
Figura 57a - Mina assume as rédeas da relação sexual com Allan	181
Figura 57b - A experiência que teve com Drácula é fetichizada por Mina	182
Figura 58 - O momento em que Mina se entrega a Allan.....	183
Figura 59 - A ausência de Mina implode o <i>trisal</i>	187
Figura 60 - Um paralelo entre John Constantine e Allan Quatermain.....	188
Figura 61 - A morte de Allan Quatermain e a vinda de Mary Poppins	189
Figura 62 - Eventos cronológicos	192
Figura 63 - O <i>tempo de aventura</i> conecta-se com o <i>biográfico</i>	194
Figura 64 - O novo e o velho estão entrelaçados em <i>A Liga Extraordinária</i>	197
Figura 65 - Mina Murray registra em diário a investida marciana.....	202
Figura 66 - Mina é alertada sobre a influência dos indivíduos excepcionais	206
Figura 67 - Próspero dá a sua definição do Mundo Brilhante.....	210
Figura 68 - Moore e O'Neill discutem <i>A Liga Extraordinária</i>	214
Figura 69 - O Super-Homem da DC Comics é uma farsa.....	216
Figura 70 - Clark Kent desperta de um mundo <i>criado</i>	219
Figura 71 - Jon Osterman percebe o tempo cronológico simultaneamente	220

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 ALAN MOORE ALÉM DOS RECORDATÓRIOS E REQUADROS	24
2.1 Homem nada ordinário, narrativas extraordinárias	25
2.2 Personas extraordinárias	36
2.3 Modos de publicar, modos de engajar	51
2.4 A paratopia do autor	61
2.5 Pensando a cultura do presente e as malhas da (re)criação	69
3 LIGA EXTRAORDINÁRIA, UMA ADAPTAÇÃO	87
3.1 A economia impossível de Alan Moore	88
3.2 A Liga Extraordinária enquanto obra colaborativa.....	96
3.3 Adaptação, paródia, sequência ou fan fiction?	105
4 MINA MURRAY EM VERTIGEM ESPACIOTEMPORAL	134
4.1 Do insólito ficcional, dos enredos fantásticos e de povos e terras distantes....	135
4.2 De volta aos termos: Mina Murray atravessando os tempos.....	160
4.3 Mundos brilhantes, tempos sombrios e a morte da arte.....	191
5 CONCLUSÃO	226
REFERÊNCIAS	236
ANEXO - ILUSTRAÇÕES CONTEXTUAIS AO OBJETO DE ESTUDO	244

1 INTRODUÇÃO

O autor vive sob o fardo constante da autoria: escreve-se para lembrar ou para ser lembrado? Um tema, uma ideia ou uma experiência já conhecem suas últimas palavras? Se a existência humana autorizasse a leitura de todas as obras da biblioteca sem-fim, certamente, se chegaria à mais notória dedução de Borges (2001): todos os livros e todas as narrativas estão conectados de alguma maneira. Identificar tais genealogias é tarefa das mais complexas, todavia, para os leitores experientes, os marcadores genéticos das histórias quase sempre são reconhecíveis. Por outro lado, se um livro se perder no aludido acervo infinito, seu conteúdo não será outra coisa senão uma incógnita. Quer dizer, o autor esquecido não pode ser venerado pelo público, analisado pelos críticos literários, tampouco servir de referência para jovens escritores.

Apregoa-se que os grandes autores são imortais e a boa literatura, eterna. O que não se admite é que os escritores morrem e seus leitores, idem. Na outra via, o primado de Borges permite imaginar que um autor poderia ser multiplicado ao infinito em um labirinto de espelhos; seria sempre o mesmo escritor, mas também o outro, inúmeros outros. Isso significa que a real permanência da obra literária se dá pela conquista de novos leitores, e o que estabiliza, em termos legais, a forma e o conteúdo de uma história é o que se convencionou chamar de *copyright*, ou a defesa do direito autoral sobre a obra. Esse instituto, como tantos outros, contudo, não é absoluto e/ou atravessado um lapso temporal, seu conteúdo tende a ser convertido de propriedade imaterial de uma pessoa física para patrimônio cultural em prol da coletividade. A façanha do domínio público é se admitir, sob a guarida de legislação específica, que a leitura e a escrita são literalmente válvulas de escape, e que ingressar numa obra é aventurar-se num caminho que não é seu (FEIJÓ, 2010).

Com isso em mente, o objeto dessa tese chama-se *A Liga Extraordinária*, uma história em quadrinhos roteirizada e ilustrada, respectivamente, pela dupla britânica, Alan Moore e Kevin O'Neill. Publicada originalmente nos Estados Unidos, no princípio de 1999, com o título de *The League of Extraordinary Gentlemen*, pelo selo *America's Best Comics* do extinto estúdio *Wildstorm Productions*, e hoje incorporado ao grupo econômico *Time Warner*. A série nunca possuiu uma periodicidade definida, sendo lançada ao crivo das possibilidades criativas dos

coautores, contudo chegou ao término em 2019, com um total de seis tomos; o que perfaz uma hexalogia e vem a ser o *corpus* desse trabalho, qual seja:

- a) *A Liga Extraordinária: 1889* (MOORE; O'NEILL, 2019a) – edição brasileira que compila os dois primeiros tomos [volumes], lançados internacionalmente a partir de 1999 e 2002. O numeral no título, *1889*, refere-se ao ano em que as duas histórias são ambientadas. Além das referidas HQs [histórias em quadrinhos], a compilação traz consigo anexos em prosa com o conto *Allan Quatermain e o Véu Rasgado* e o *Almanaque do Novo Viajante*.
- b) *A Liga Extraordinária: Dossiê Negro* (MOORE; O'NEILL, 2016) – o terceiro volume da série salta de 1889 para o ano de 1958 na HQ, colecionando também vários documentos falsos entre esses períodos históricos e até bem antes, como mostra o relato da vida do personagem Orlando; que se inicia em 1260 a.C.
- c) *A Liga Extraordinária: Século* (MOORE; O'NEILL, 2015a) – o quarto volume captura três momentos distintos na HQ: 1910, 1969 e 2009. O livro se encerra com o conto em prosa *Lacaios da Lua*, abarcando passagens de 1236 a.C. a 1964, que servem de complemento às narrativas anteriores.
- d) *A Liga Extraordinária: Nemo* – o quinto volume é um *spin-off*, ou seja, enredo secundário cujos acontecimentos refletem e são refletidos dentro do principal. Esse derivado está distribuído em três fascículos: 1º) *Nemo: Coração de Gelo* (MOORE; O'NEILL, 2015b); 2º) *Nemo: As Rosas de Berlim* (MOORE; O'NEILL, 2018) e 3º) *Nemo: Rio de Espíritos* (MOORE; O'NEILL, 2019b). As histórias se passam em 1925, 1941 e 1975.
- e) *A Liga Extraordinária: A Tempestade* (MOORE; O'NEILL, 2020) – encerra a história e tem lugar, majoritariamente, em 2009.

Uma vez pontuado que essa hexalogia foi integralmente traduzida¹ da língua inglesa para a portuguesa e publicada no Brasil pela Editora Devir entre 2003 e 2020, é chegado o momento de detalhar a proposta do enredo. Pois bem, *A Liga Extraordinária* propõe a utilização de pluralidades de personagens advindas de diversas autorias, já em domínio público, nas quais se verifica, a princípio, miscelâneas de personalidades fictícias da Literatura vitoriana e eduardiana, amarradas sob inédito enredo. Nesse contexto, esses personagens são elementos mercantis já consagrados na indústria do entretenimento, não sendo imprescindível, nesse momento, maiores comentários sobre sua pertinência enquanto referências culturais já consolidadas. Não obstante, a análise a seguir dará ênfase ao, assim chamado, cânone vitoriano e eduardiano; isto é, construtos preexistentes sendo investigados à luz de uma permanência livre de amarras da proteção autoral pelo instituto do domínio público.

Quanto à expressão "cânone vitoriano e eduardiano", esse trabalho a adotará para denotar o conjunto de autores ou de obras que perfazem a produção da literatura fantástica do Reino Unido no período do reinado da rainha Vitória, entre 1837 e 1901, isto é, entre meados do século XIX e a virada para o século XX. De outro lado, a literatura eduardiana diz respeito a escritas publicadas durante o reinado do rei Eduardo VII, no intervalo de 1901 e 1910: é um período ainda fortemente marcado pela assinatura do cânone vitoriano e a profusão de novelas e histórias curtas; bem como o início de discussões da crítica inglesa sobre distinções formais entre literatura intelectual e ficção popular. Doravante, com o transcorrer da narrativa de *A Liga Extraordinária*, a inserção de recuos e saltos no espaço-tempo, esse elenco vai aos poucos se mesclando a produtos culturais de variados períodos, sejam eles anteriores ou posteriores ao aludido marco zero vitoriano e eduardiano. Trata-se, portanto, de uma percepção da fortuna literária que cerca a humanidade, sobretudo a que está acessível e se pode fruir, como e quando desejar.

A Liga Extraordinária reúne, inicialmente, o seguinte elenco²: o aventureiro Allan Quatermain, criação de H. Rider Haggard; Griffin o Homem Invisível de H. G.

¹ *A Liga Extraordinária* contou com a tradução de Leandro Luigi Del Manto e Flávio Pessanha Pinto, respectivamente, na HQ do volume 1 [em 1889] e seus materiais adicionais; já o volume 2 [em 1889], *Dossiê Negro* e *Século* ficaram a cargo de Marcos Antonio Maia Souza; por fim, João Paulo Lian Branco Martins - conhecido no meio dos quadrinhos como "Jotapê Martins" - cuidou de *A Tempestade*.

² Ao passo que forem trabalhados nos capítulos, sempre será detalhado onde se deram suas primeiras aparições.

Wells; Capitão Nemo, o tecnopirata indiano de Júlio Verne; o sujeito dual Dr. Henry Jekyll e Edward Hyde, de Robert Louis Stevenson; e a noiva de Jonathan Harker, Wilhelmina “Mina” Murray, que sobreviveu ao ataque do Conde Drácula, no romance de Bram Stoker. Vale dizer que, esse trabalho dará destaque aos desenvolvimentos desses personagens na HQ à medida que os mesmos interagem com Mina Murray, protagonista do enredo e nossa guia por essa viagem caleidoscópica. Então, como dito, a história de Moore parte do ano 1898 e mostra a Senhorita Murray, sob ordens da Coroa inglesa, recrutando um grupo disfuncional de agentes. A Liga que ela viria a formar trabalharia para o Serviço de Inteligência Britânico no objetivo de investigar e intervir numa ameaça que pairava pelos céus londrinos: um inédito bombardeio aéreo.

Um detalhe, no entanto, salta aos olhos no contexto dessa produção ficcional: a sincronicidade do tempo ficcional sobre o qual se erige o roteiro com aquele tempo em que as obras originais foram publicadas. Isto é, há uma cronologia que é obedecida por Moore, a ferro e fogo, no qual esse ano adotado para o pontapé inicial, 1898, vem a ser o decurso natural do tempo em que os personagens foram apresentados – ou publicados; de modo que o *cronotopo*³ em questão dá o tom de continuações apócrifas. Para personagens como Mina ou o Griffin que se veem no quadrinho, um ano se passou desde os eventos de *Drácula* (1897) e *O Homem-Invisível* (1897); treze para Quatermain, tomando como parâmetro *As Minas do Rei Salomão* (1885); doze para Jekyll e Hyde em *O Médico e o Monstro* (1886); ou vinte e oito anos para Nemo a partir de *Vinte Mil Léguas Submarinas* (1870).

Outro detalhe é que esse rol de personagens – e as respectivas obras de partida – não ficam adstritos apenas aos universos ficcionais citados, o trabalho de Moore cria enredo novo e apropria-se de um cenário onde nunca existiram cercas divisórias, demarcando o mundo de um autor do de outro. Essa desterritorialização resulta em cruzamentos impensáveis e/ou elencos impossíveis na mesma história, a exemplo de Próspero, o Duque de Milão, personagem de Shakespeare na peça *A Tempestade* (2002), de 1610, que inspira o nome do enredo final de Moore, e que funciona como um mentor de Mina Murray ou a criação de uma dinastia Nemo

³ Segundo Bahktin (2018), *cronotopo* vem a ser a conexão especial incorporada artisticamente entre as relações de espaço e tempo na literatura. Esse conceito será delimitado no capítulo 3 para visualizar tanto o percurso de Mina Murray na HQ quanto o de Alan Moore na escrita desses enredos.

através de árvore genealógica jamais plantada por Júlio Verne, de onde a qual frutificaram novos personagens como, por exemplo, a filha Janni Dakkar, a neta Hira Dakkar e o bisneto Jack Dakkar. Paralela à essas intercessões, reside a arte de O'Neill, que, de partida, emprega o visual das eras vitoriana e eduardiana para combinar paralelos com atitudes contemporâneas, bem como avança estilisticamente ao comportar a progressão das transformações de cenários e vestuários conforme os tempos. Logo, no âmbito da narrativa gráfica, a junção de texto e imagem desemboca em um jogo literário, demasiadamente elaborado e refinado (MILLIDGER, 2012).

Já no que atine à abordagem, o trabalho em questão analisa as histórias em quadrinhos, ora citadas, segundo a vertente de pensamento de Groensteen, para quem “os códigos são construídos no interior de uma imagem de forma específica, que mantém a associação da imagem a uma cadeia narrativa onde as ligações se espalham pelo espaço, em co-presença” (GROENSTEEN, 2015, p. 15). Logo, o estudo que propomos estabelece uma dialética entre o texto literário em domínio público e as adaptações contemporâneas desses discursos por Moore e O'Neill, chegando-se às seguintes perguntas problemas: de que maneira a permanência do autor é representada após sua obra intelectual ingressar no raio de abrangência do instituto do domínio público? Como, em uma adaptação, as marcas de autoria da obra de partida (notadamente, aquelas que dizem da tessitura das personagens) permanecem ou se diluem na obra de chegada? Como é possível se discutir a relação entre um cânone e autoria nas histórias em quadrinhos relacionadas ao mercado editorial *mainstream* global?

Parte da solução desses problemas virá na esteira das proposições elencadas por Foucault (2006) em uma conferência ministrada no ano de 1970 para a Universidade de Búfalo, localizada no Estado de Nova Iorque, Estados Unidos. Na ocasião, ele submeteu aos presentes o que chamou de uma tentativa de análise de algo que parece simples, mas que, mesmo cinco décadas depois, ainda enseja complexidades e desafia à crítica literária: o que é um autor? Para respondê-la, inicialmente, Foucault sustentou que o próprio texto teria direcionamentos exteriores e anteriores, que sugeririam a presença da figura do autor; o que funcionaria como uma regra implícita, na qual a escrita seria regida por duas temáticas justapostas, quais sejam: o tema da expressão e o da morte. No primeiro caso, a obra seria autônoma, pouco importando quem a redigiu e, no segundo, a

escrita providenciaria a imortalidade das personagens como exorcismo da materialidade da morte. De outro modo, a morte também implicaria no arrefecimento das singularidades do sujeito que a escreve, faria o papel do morto no jogo da escrita.

Todavia, ainda que tais dinâmicas cobrissem com algum louvor os rastros do autor, Foucault vislumbrava suposições que preservariam a existência do mesmo. Uma seria a noção de *obra*, visto que a própria utilização do termo designaria a individualidade do ente escritor; e a outra seria a própria noção de escrita, caracterizando o empirismo do autor e sua necessidade de interpretação. Nesse diapasão, o nome do autor exerceria uma função específica relacionada ao discurso, uma função classificatória. O autor seria definido e sinalizado por sua própria produção que, por sua vez, faria conexões tanto com o indivíduo singular quanto com uma pluralidade de “eus”, que poderiam ser os do prefácio, os que argumentam dentro da narrativa do livro e, até mesmo, os que interagem com o leitor. Então, a função-autor vai ao encontro do modo de existência, de circulação e de funcionamento de determinados discursos no ventre de uma sociedade.

Dentro desse contexto, o que Foucault tinha como agenda era o ensejo de desviar o autor – enquanto sujeito – de suas fundações para que os leitores passassem a enxergá-lo como uma função do discurso. Essa mesma separação, porém, não se repete no campo do direito autoral, por dois aspectos: o moral, que confere legitimidade ao autor para controlar a menção do próprio nome na difusão das obras, a manutenção da integridade delas ou mesmo a faculdade de modificá-las e até retirá-las de circulação; e o patrimonial, que se destina a regular as relações jurídicas da utilização econômica das obras intelectuais. Essa proteção, na realidade, além de acentuar as expressões formais das obras intelectuais, vela também por sua originalidade e criatividade – respectivamente, o *corpus mechanicum* e *mysticum*; hoje previstas em quaisquer legislações internacionais que preveem litígios de tal monta. Ao contrário do sujeito marginalizado por Foucault, no direito imaterial ele é, sem qualquer floreio filosófico, o autor, ou ainda o titular de autoria de obra intelectual; o objeto desse direito é o amparo legal da tessitura e a faculdade de reproduzi-la em qualquer suporte físico, ou veículo material (GANDELMAN, 2001).

Esses direitos morais do autor-criador⁴ são *ad eternum*, isto é, conectam-no à obra intelectual por toda a eternidade, entretanto, decorridos setenta anos após o seu falecimento, esse patrimônio imaterial deve ser transferido a seus sucessores – isso se o ordenamento jurídico adotado fosse o vigente no Brasil, por exemplo. Findo o referido lapso temporal, a presente obra cairá em domínio público, podendo ser, sem restrições, empregada por terceiros para fins econômicos ou criativos (LISBOA, 2008). Mundo afora, a diferenciação nesses prazos pode obstaculizar à publicação de produtos culturais em países que ainda estão em contagem regressiva até o domínio público; foi o que, a princípio, inviabilizou o lançamento, por exemplo, de *A Liga Extraordinária: Dossiê Negro* (2016) no Reino Unido em 2007. Sobre isso, havia a suspeita, por parte do departamento jurídico do grupo *Time Warner*, de que, como a história era ambientada nos anos 1950, um dos personagens (não nomeados) era o próprio James Bond de Ian Fleming – cuja criação se deu em 1953, o falecimento do autor em 1964 e, àquela altura, os direitos imateriais sobre o espião 007 ainda estavam à disposição do espólio dele (MILLIDGE, 2012).

É a partir dessa zona cinzenta, ou melhor, dessa vasta terra de ninguém, que se pretende buscar uma solução viável para as perguntas problemas, ora formuladas. Doravante, a persecução dessas respostas partirá da compreensão de que as tessituras, ou mais precisamente, a peculiar estrutura da literatura imaginária, que compõe repositórios literários em domínio público (sejam de uma literatura-mundo, sejam de cânones muito específicos a um tempo-espaço) constituem um arcabouço de bens intelectuais comuns ao usufruto de todos, envolvendo temas elásticos e significativos, relativos ao acesso globalizado à informação e à cultura, assim como a relevância das obras ao patrimônio histórico-cultural de um país, quiçá da humanidade. E tendo em vista que “em todas as artes literárias e nas que exprimem, narram ou representam um estado ou estória, a personagem realmente constitui a ficção” (ROSENFELD, 2014, p. 31), quando encapsulados no conteúdo de uma obra multimídia, têm o condão de trazer para esta um grande impulso de vendas, mormente aqueles imortalizados pelo sucesso de público e crítica.

⁴ Trata-se da “consciência que abrange a consciência e o mundo da personagem, que abrange e conclui essa consciência da personagem com elementos por princípio transgredientes a ela mesma e que, sendo imanentes, a tornariam falsa” (BAKHTIN, 2003, p.11).

Outrossim, o tratamento que Moore confere aos personagens é indistintamente respeitoso às suas origens literárias, contudo, dentro de um curso próprio, forjando novos direcionamentos sob arcabouços consagrados: Quatermain, por exemplo, é um aventureiro idoso que perdeu a bravura em meio ao abuso de ópio; Nemo ressurge como o estrangeiro fora da lei, tal qual na história de Verne, só que encarando a missão em solo britânico como um ato de superioridade moral ao inimigo imperialista; mesmo no manto de sua invisibilidade, Griffin expõe o que há de mais pútrido na condição humana, chegando a um ponto da amoralidade que vale trair até mesmo a raça humana como ganho pessoal; Jekyll e sua contraparte animalesca, Hyde, são direcionados para uma agenda comum, algo que, por sinal, vem para incrementar – ou divergir – do ideário de Stevenson, transformando-o em um anti-herói

Já Mina Murray, construto no qual concentraremos nossos maiores esforços, parece ser um retrato de sua época, um período em que os encontros sexuais eram em geral amortecidos por ambos os parceiros, sendo vistos de pouca relevância para o futuro. Na realidade, a vida que Moore construiu para ela na HQ passa bastante ao largo do destino final imaginado por Stoker no romance *Drácula*, e acaba sendo ressignificada na nova história como uma porta-voz dos discursos que construiu ao longo de sua carreira; tudo em meio a palimpsestos de criações femininas anteriores. Logo, a Mina Murray de *A Liga Extraordinária* carrega consigo não apenas as marcas de lacerações deixadas na jugular pelo ataque do conde vampiro, mas toda uma infinidade de cicatrizes emocionais que o autor original não chegou a trabalhar na obra de partida, e o são na de chegada. E um dos recursos utilizados por Moore, para além da perpetuação da personagem pelo domínio público no plano prático, é também a perpetuidade de sua existência na continuidade ficcional do enredo, quando se banha numa fonte da juventude em 1901 e conquista a vida eterna.

A partir da imortalidade, Mina atravessa o século XX e além, tornando-se, na visão de Moore, peça central no palco de uma suposta degradação ou nulidade cultural nessas duas primeiras décadas do século XXI. Algo que, por sua vez, é construído a partir dessa sobrevivência de Mina dentro de um universo narrativo específico, singular e, por que não, inovador; pois, a HQ dá lugar a contos literários, a prosa torna-se anúncios vitorianos, a publicidade ficcional vira um dossiê que

simula relatórios de inteligência, essa burocracia forjada é interrompida pela música de um disco de vinil e, por fim, certas imagens só podem ser decodificadas adequadamente usando-se um par de óculos 3D. É dentro desses múltiplos suportes que a saga de Mina acontece em *A Liga Extraordinária*, numa dimensão narrativa que desafia os modos de existência da personagem e as manifestações dessa vida eterna, tendo em mente que sua sobrevivência se corrobora, antes de tudo, no plano conceitual. Quer dizer, ainda que presente nas travessias dessa HQ camaleônica, “a personagem sobrevive não apenas como prática transliterária, mas também como categoria narrativa e como conceito operatório” (REIS, 2017, p. 130), continuando e até prolongando a tradição da obra canônica no imaginário do leitor. Isso tudo, claro, será abordado em minúcias nos três capítulos desse trabalho.

Mesmo aqui, nesse momento de apresentação do objeto de estudo, percebe-se que esses construtos derivados da literatura vitoriana e eduardiana são excedentes em possibilidades, por se tratarem de personalidades inacabadas, que estão a se construir no diálogo com outras personagens, e o fazem sem honrar de modo tão rígido as regras ou as funções que desempenham na vida real. O que se busca com esse trabalho é compreender o roteirista de HQs Alan Moore à luz da função-autor de Foulcault (2006) ou a paratopia do autor por Maingueneau (2001), bem como a posição dele em relação à indústria dos quadrinhos; às transposições de obras para outras mídias, a partir da teoria da paródia e adaptação de Hutcheon (1985; 2011); a aplicação do *cronotopo* de Bakhtin (2018) no curso de seus enredos e como sua compreensão sobre a cultura no século XXI se encaixa na definição de arte de Eco (2016), dentro de uma análise das interconexões das narrativas em domínio público e como elas são trabalhadas em *A Liga Extraordinária*.

Para chegar a um entendimento sobre o que perpassa essas multicamadas textuais, esse trabalho centrará fogo nos suportes e na mecânica dos quadrinhos, trazendo interpretações – às vezes, de cunho pessoal – aos métodos de criação de histórias nesse gênero narrativo, tecendo paralelos com a técnica de Moore e O’Neill; se tivermos êxito, espera-se que as próximas páginas possibilitem ao leitor uma visão panorâmica tanto dos aspectos conceituais e artísticos quanto técnicos e comerciais envolvidos no filão das HQs. Já os percursos do olhar e a análise do texto visual tanto na literatura, com suas inúmeras figuras retóricas, quanto nos quadrinhos, com sua inesgotável capacidade de conjugar imagens e palavras para

manifestar pensamentos, estão reunidos no corpo desse trabalho os ensinamentos de Pietroforte (2007), Guerini e Barbosa (2013) sobre a linguagem dos quadrinhos, a literatura em quadrinhos e suas perspectivas.

O conhecimento contido em Millidge (2012) e Larkin (2016) trazem argumentos sobre o papel que as malhas da criação de Moore desempenham em diferentes tipos de manifestações discursivas, com vistas à produção de sentidos e os efeitos decorrentes. Estabelece-se que a leitura dos quadrinhos desse autor decodifica sua linguagem, tanto em seu aspecto verbal quanto visual – ou não verbal –, relacionando a fala, imagem, onomatopeia, as vozes narrativas, o tempo, espaço e os diversos tipos de balões utilizados. A partir de excertos das compilações da hexalogia *A Liga Extraordinária* publicadas no Brasil, o trabalho também aponta algumas conexões vitorianas e contemporâneas utilizadas por Moore para compor o roteiro de suas narrativas gráficas, contextualizando-as, especificamente, com outras obras em domínio público; que serão oportunamente referenciadas e discutidas conforme se façam necessárias à compreensão do diálogo entre a história de partida e a de chegada.

O ponto fulcral do tema requer uma ou mais respostas, isto é, hipóteses, quais sejam: em primeiro lugar, existe uma estrutura palimpséstica na narrativa de *A Liga Extraordinária*, que se define por categorias e regras responsáveis por apropriações de discursos progressos; em seguida, com o domínio público, a miríade de teorias literárias acerca do autor sofre abalos que culminam em ressignificações; por fim, a obra intelectual revertida como patrimônio cultural de uma coletividade e acessível via repositórios públicos, transforma, através de processo de adaptação, personagens pré-existentes em produtos novos dentro de narrativas compartilhadas e inéditas, um *mash-up*⁵ literário. Diante dessas hipóteses, a tese ventilada permite dizer que o domínio público consolida uma exacerbação do princípio foucaultiano sobre o desaparecimento do autor, notadamente no que se refere ao, assim chamado, *mash-up* literário sobre o qual se erige a HQ em comento.

⁵ A tradução isolada do verbo *mash* da língua inglesa para a portuguesa é triturar, esmagar. Às vezes, dependendo do contexto, *mash* pode aparecer como uma simplificação de *mashed potatoes*, ou seja, purê de batatas; outras vezes, aparece como *mash-up*, gíria usada para indicar mesclagem musical. Isto é, uma combinação de músicas pré-existentes através de sobreposições harmônicas de melodias, vocais e instrumentações conhecidas, mas, ainda assim, heterogêneas em suas formas. Nesse trabalho, a expressão *mash-up* literário será utilizada segundo ditames similares, só que para exprimir a ideia de miscelânea de personagens e obras do cânone vitoriano.

O objetivo geral desse trabalho é descobrir o que, quem ou o que resta do autor após sua obra ingressar no instituto do domínio público. Concomitantemente, os objetivos específicos, definidores das etapas do estudo que devem ser realizadas para se que atinja o objetivo geral, são: em primeiro lugar, conhecer os meandros presentes nas interconexões entre os enredos vitorianos e eduardianos na HQ *A Liga Extraordinária*, de Moore e O'Neill; em seguida, levantar os perfis e visões de mundo da personagem Mina Murray que, embora fidedignos, levam consigo contrastes sociais e modernizações discursivas entre o século XIX e XXI; por fim, identificar os limites entre a prosa e o quadrinho no que toca a sobreposição de palavra, imagem, habilidades interpretativas visuais e verbais que o leitor é instado a exercer dentro dos distintos modos como as adaptações fazem as pessoas *contar, mostrar* ou *interagir* com as histórias.

A originalidade de se trabalhar com um objeto de estudo como *A Liga Extraordinária* reside no fato de esse ser um produto artístico de difícil catalogação, que não se define apenas como uma história em quadrinhos, mas também como uma obra com múltiplos suportes que abraça tanto a narrativa gráfica quanto o uso da prosa (contos), jogos de tabuleiros, guias cartográficos, peças publicitárias da era vitoriana e eduardiana e até um disco de vinil. Nesse contexto, Moore e O'Neill alocam sua HQ em uma intersecção quase impossível, às vezes fora, outras vezes dentro da literatura. E nela, a dupla criativa abarca a ficção e realidade, formatadas segundo facetas contemporâneas como autobiografias, reportagens jornalísticas, crônicas, diários íntimos e etnografias dentro do leque de possibilidades dos quadrinhos.

Mais que a noção de obra intelectual e artística em domínio público, dispersa nas contingências da linguagem pouco usual dessa HQ, espera-se que o ineditismo do presente trabalho esteja alocado, também, nessa obsessão pelo presente, no qual Moore reflete sobre os novos atores na produção da indústria cultural. Outrossim, via movimentos de bricolagem, pastiche ou paródia, a possibilidade de adaptar personagens clássicos, está na ordem do dia, seja aquecendo a indústria livreira, seja resgatando ou livrando personagens do esquecimento e até os rerepresentando em novas roupagens, novos formatos. Posto isso, essa pesquisa bibliográfica está dividida em três capítulos, dos quais, de partida, o primeiro estabelece que o autor em estudo, Alan Moore, transita em universos ficcionais pré-estabelecidos e, no caso

específico do objeto em análise, *A Liga Extraordinária*, ele utiliza de obras em domínio público para compor um *mash-up* literário. Sua linha de trabalho errática, perpassando estilos de escrita, gêneros e suportes multivariados, sem se apropriar de nenhum e, ao mesmo tempo, de todos, dá azo a uma discussão sobre a função-autor por Foucault (2006) e a paratopia do autor de Maingueneau (2001). Seguindo essa linha de raciocínio, o capítulo se debruça também na inadequação de Moore em atender as demandas do mercado ou, até mesmo, os ditames da *cultura impressa* (CHARTIER, 2012).

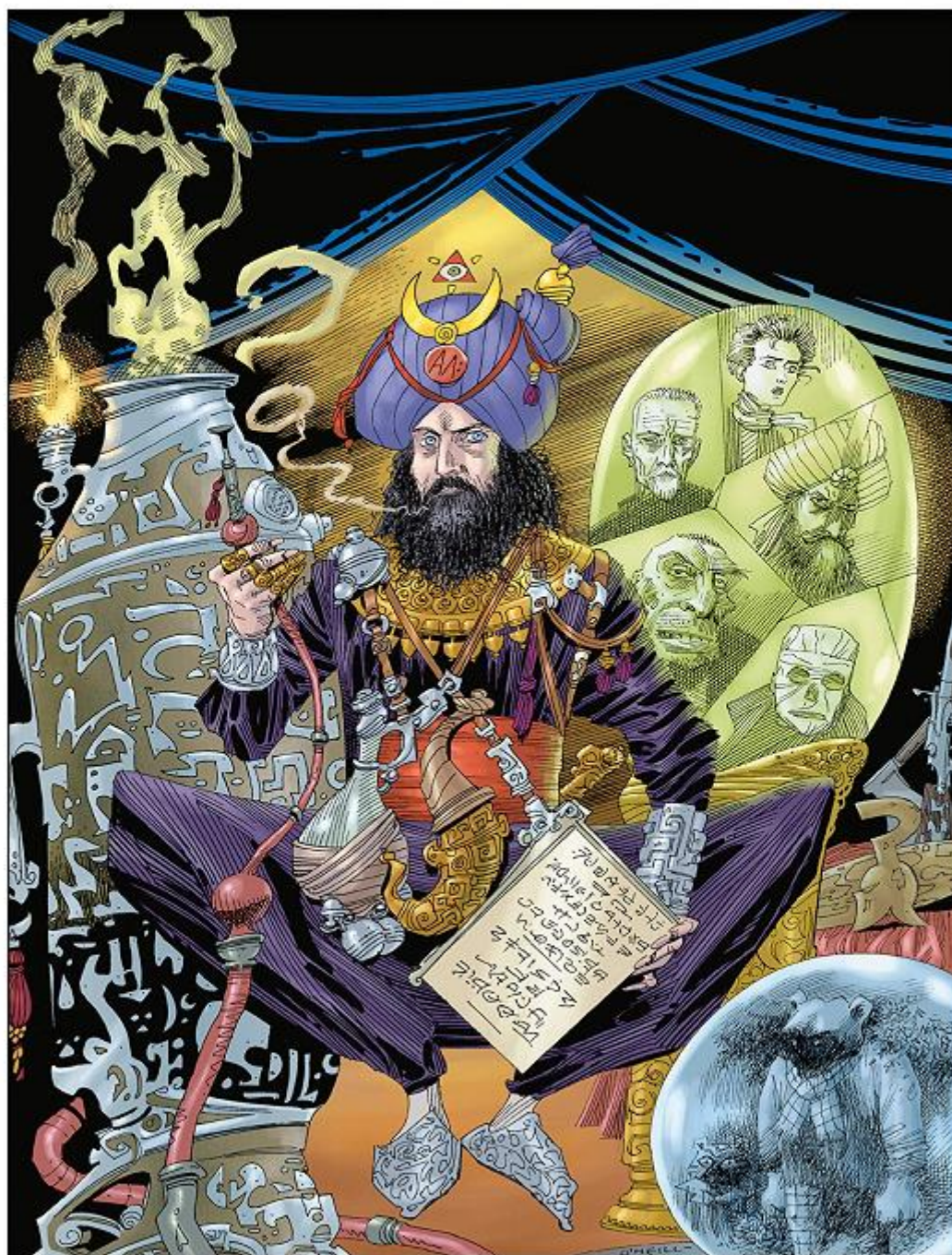
No segundo capítulo, o estudo em curso se vale das aplicações teóricas de Hutcheon (1985; 2011) sobre a paródia e adaptação para buscar entendimentos acerca das dobras engatilhadas no momento em que propriedades intelectuais – como o cânone vitoriano e eduardiano, em domínio público – são reacomodadas no âmbito da HQ de Moore. Parte dessa discussão, perscruta em que ponto *A Liga Extraordinária* se diferencia de outras derivações, sequências, *fanfictions*⁶, adaptações ou transposições midiáticas – a exemplo do filme homônimo⁷ –, que também se pautam por fontes em domínio público. Por último, a noção de *obra em colaboração* é verificada diante da dinâmica multifocal de parceria entre uma dupla quadrinista (roteirista e artista).

No terceiro e último capítulo, tal como nos dois anteriores, o caminho trilhado pela personagem Mina Murray – e parte do elenco dessa HQ – é trazido à tona não apenas dentro de uma busca por esclarecimentos e aprofundamentos teóricos, mas sobretudo como discussão do enredo e para onde ele aponta em sua reta final [em *A Tempestade*]. Para tanto, porém, iremos ao encontro do conceito bakhtiniano do *cronotopo* para compreender a teia de eventos desse quadrinho, bem como a continuidade apócrifa, muito além das obras canônicas, almejada por Moore; e, por último, a teoria de Eco (2016) a respeito da *morte da arte* como base para tentar compreender à ojeriza desse autor britânico com a cultura instalada no século XXI, diante das demandas do mercado editorial *mainstream* global.

⁶ Esse conceito será explorado no capítulo 2, mas, por ora, esclarece-se que *fanfiction* é uma narrativa ficcional escrita por fã, sem vínculo com o autor original, do qual seu texto inspira enredo novo.

⁷ *A Liga Extraordinária*. Direção de Stephen Norrington. Produção de 20th Century Fox Film; Angry Fims; JD Productions. 2003. Blu-ray.

Capítulo 1



2 ALAN MOORE ALÉM DOS RECORDATÓRIOS E REQUADROS

2.1 Homem nada ordinário, narrativas extraordinárias

Alan Moore é um cidadão inglês, natural de Northampton, um pequeno município localizado na região de Midlands Orientais, na Inglaterra. Aos 66 anos de idade, raramente deixa sua terra natal e tampouco é afeito a aparições públicas em eventos ou circunstâncias que o façam subir em um avião. Porém, isso não quer dizer que seja inacessível: na verdade, ao longo de sua carreira, iniciada como cartunista em 1977, nas tiras cômicas do semanário musical *Sounds*, e, no ano seguinte, já como roteirista nas revistas britânicas *Doctor Who Weekly* e *2000 AD*,⁸ ele já dava centenas de entrevistas. Sua atividade começou nos *fanfictions*,⁹ depois passou a revistas especializadas, vídeos promocionais, jornais, rádios e programas de TV com circulação local e nacional e, nos últimos tempos, *websites* e *podcasts*. É no seio dessa autorreclusão geográfica, em cerca de quarenta anos de atividade artística, Moore se tornou um profissional intermídia, desempenhando com bastante vigor os ofícios de escritor, romancista, contista, roteirista, músico e cartunista.

Quando se tenta descobrir mais sobre Alan Moore, é necessário observar que todo esforço em remontar sua vida pessoal, a partir das histórias que ele mesmo conta, renderia muito pouco. De posse de informações biográficas, Parkin (2016) garimpa uma ou outra pepita espalhada pela obra desse criador, como o fato de que personagens da *2000 AD* estão fortemente atrelados ao seu espaço autobiográfico – por exemplo, Ernest Quinch tem o primeiro nome igual ao do pai do autor e Raoul Bojeffries¹⁰ era alto, cabeludo, corpulento e trabalhava em um abatedouro, emprego

⁸ Proeminente revista em quadrinhos britânica que vem sendo publicada pela Editora IPC, ininterruptamente, desde fevereiro de 1977. Tem como atual carro-chefe o personagem Juiz Dredd, de John Wagner e Carlos Ezquerro, mas sua linha editorial tem natureza de antologia, ou seja, publica histórias fechadas, geralmente de duas a cinco páginas. A estreia de Moore como roteirista de HQs se deu no mesmo ano, dentro do seguimento *Choques Futuristas* (PARKIN, 2016).

⁹ Conceito que ainda será desenvolvido melhor, mas, por ora, podemos entendê-lo como referência a um conjunto de histórias derivadas e não autorizadas sobre os personagens de um livro pré-existente, filme, seriado de televisão ou histórias em quadrinhos, cujos enredos estão situados no mesmo universo onde inicialmente foram criados, enquanto baliza de referência para os fãs.

¹⁰ MOORE, Alan; PARKHOUSE, Steve. *Bojeffries: a saga*. São Paulo: Devir, 2020.

que Moore também teve aos dezesseis anos, quando foi expulso da escola, a Northampton School for Boys, por ter sido flagrado por um agente do esquadrão antidrogas local com um pouco de maconha nos bolsos. Outro ponto de convergência entre vida e ficção está no campo de concentração representado na sua HQ *V de Vingança*, que fica localizado em Larkhill, localidade a 178 km de Northampton, onde, segundo Moore, passou as piores férias da sua vida.

Todavia, há que se convir que isso tudo não é nada comparado às perspectivas abaixo, nas quais o autor encena a si próprio e revisita, através da HQ *The Birth Caul*, de 1995 – ainda inédita no Brasil –, o trágico dia em que se despediu de Sylvia Doreen, sua mãe, morta em decorrência de um câncer de pele. Nessa ocasião, com ela nos seus braços, constatou que ali mesmo, naquele hospital, vários anos antes, no dia 18 de novembro de 1953, eles estavam em posições diferentes. Naquele dia, era ele nos braços dela:

Figura 01: Quadros da HQ *The Birth Caul*



Fonte: *The Birth Caul* compilada em *A Disease of Language*.¹¹

Na verdade, parte dos escritos de Moore, desde inícios dos anos 1990, tem sido gradativamente mais pessoal, mesmo que neles, quase nunca, se tenha um relato objetivo de fatos da vida do autor. Para Parkin (2016), sua obra autoficcional

¹¹ Disponível em: <<https://bit.ly/2Se99qV>>. Acesso em 07 fev. 2020.

mais aberta, até o momento, é exatamente *The Birth Caul*, na qual a personagem, como vimos na figura acima, lida com a morte de sua mãe e, em seguida, narra a trajetória de sua família, histórias locais e volta até sua infância, ressignificando-a mediante a tessitura de um relato reverso, com direções e decisões que, na verdade, o autor nunca tomou. Trata-se de uma reinvenção de si, camuflada pela máscara dessa personagem de HQs, pela qual vai se aproximando a autoficção da psicanálise, pois o sentido de uma vida não se descobre e depois se narra, mas se constrói na própria narração (KLINGER, 2012). Ou seja, ali Moore cria uma ficção de si, e essa ficção não é verdadeira ou tampouco falsa, é apenas uma ficção que ele cria para si mesmo. Assim, o Moore de *The Birth Caul*, amparado o corpo da mãe, é uma personagem que se exhibe no mesmo instante da construção do discurso, indagando-se sobre a subjetividade e posicionando-se de forma crítica e ácida perante os seus modos de representação.

No caso dessa HQ específica, temos um exercício de perspectiva, que dá vazão a pensamentos que todo indivíduo experimenta internamente, ao se tentar imaginar como seria sua realidade caso tivesse feito escolhas diferentes. Pode-se dizer também que a perspectiva sobre Moore em *The Birth Caul* é mediada pelo olhar do artista Eddie Campbell, pois o texto original, segundo Millidge (2012), deriva de uma leitura dramática do escritor ocorrida em Newcastle, Inglaterra, numa seção judiciária desativada.¹² Em tradução livre, a expressão inglesa *The Birth Caul* significa “coifa”, uma membrana que envolve a cabeça do feto, e vem a ser o elemento-chave desse enredo:

A coifa, gradualmente desdobrada, é um farrapo frágil, um mapa perdido, com esses traços esmaecidos e esboçados como veias, a ser restaurado. A membrana descamada mapeia um continente monstruoso e esquecido, cada salpico de sangue materno um arquipélago. Ela é um cartão postal amarrotado de um estado desaparecido, sua mensagem escrita em uma língua antiga, não totalmente decifrada. A coifa documenta uma Atlântida pessoal, um tempo de sonhos pré-verbal, um estado xamanístico ingênuo, rico em totens abandonados; dança e fogo não lembrados; as assinaturas floreadas de demônios medievais aparecem através de rabiscos de giz na parede do parque (MOORE, 2001).

¹² Mais precisamente, *The Old County Court*, o antigo tribunal do condado. Como aponta Millidge (2012), essa apresentação aconteceu justo no dia do aniversário de 42 anos de Alan Moore, em 18 de novembro de 1995.

O assunto em tela vem à tona quando o, se assim podemos chamar, heterônimo¹³ de Moore descobre, entre os pertences da mãe falecida, uma coifa que, aparentemente, pertencia a um dos tios dele. Daí Campbell tira proveito desse caso grotesco e utiliza Moore como narrador-personagem; e dá à personagem uma representação física próxima ao autor, mas com alguns aprimoramentos – a exemplo dos ombros, braços e rosto recobertos de pinturas ou tatuagens xamanísticas. Algo, portanto, atinente ao universo de crenças pessoais do escritor sobre magia, ciência e espiritualidade, que ele articulava com intenção performática. Mas, como já dito, acabou sendo adaptado com total liberdade criativa por Campbell:

Eu recebi um convite específico para criar um tipo de performance, palavras e música, nesses eventos específicos. Saber que meu público será muito diferente do público dos quadrinhos, me fez perceber que eu poderia explorar temas mais amplos, talvez mais maduros ou progressivos. Então, as possibilidades desse formato, da mídia em si, mais do que qualquer coisa, determinam como esses trabalhos resultariam.

[...]

Eddie transformou *The Birth Caul* [...] em HQs. [...] Se eu estivesse pensando em um gibi para fazer com Eddie, jamais teria escrito *The Birth Caul* [...] (MOORE, 2012a, p. 264 e 267).

Por outro lado, embora fisicamente ilustrado à imagem e semelhança de Moore, esse heterônimo (que, aliás, não possui nome próprio) está longe de ser um construto confiável. Pelo contrário, o personagem também traz consigo dados biográficos dos colaboradores do autor durante a já referida leitura dramática, como os músicos David J. e Tim Perkins. Inclusive, em *The Birth Caul*, a palavra “eu” sequer aparece na narração, dando predileção a “nós”, o que se casa com a ideia da autoanálise feita a seis mãos, mas também com as evasivas de Moore em se colocar dentro das obras como indivíduo empírico. Algo similar costuma se repetir nas suas HQs, quando, por exemplo, os editoriais exigem às equipes criativas encabeçadas por ele, notinhas biográficas para encartar nas edições. Na praxe do ramo, roteiristas e artistas costumam enviar parágrafos sucintos, a exemplo dos presentes na edição número 1 da revista *Warrior*, de 1982, no qual Parkin (2016, p. 4) relata que os

¹³ Voltaremos a esse termo e o detalharemos no item 1.2 desse mesmo capítulo, por ora, compreendamos como uma máscara, uma *persona* adotada por Moore no seu texto autoficcional.

dados de Steve Moore¹⁴, redigidos pelo próprio, seguiam um protocolo de apresentação mais sério:

Steve Moore tem 32 anos, mora em Londres e passou a maior parte da vida trabalhando nos quadrinhos... Atualmente é editor associado da *Fortean Times*, a revista sobre fenômenos estranhos, e produziu um livreto de matérias sobre o yeti chinês chamado *Wild Man*.

De outro lado, os dados de Alan Moore apareciam assim:

Híbrido aberrante de Homem da Renascença e do Homem de Piltown... divertidíssimo para convívio social enquanto o tranquilizante durar, Sr. Moore acredita ser possuído pelo demônio Pazuzu.

Há uma técnica de redação semelhante, em que Moore, anos mais tarde, em edição recente de *A Liga Extraordinária 1898* (2019), não só amplia a astúcia de outrora ao se autorreferenciar – ou autodepreciar – em notinha biográfica, como também aproveita o protocolo para se tornar uma personalidade jocosa, dentro daquele mundo que está construindo nas páginas internas:

O Sr. ALAN “Beberrão” MOORE, nascido em 1847, vindo de uma abastada família criadora de porcos de Halifax, é mais conhecido como um dos principais exploradores de ilusão e escritores viajantes britânicos. Atingiu o sucesso com o imensamente popular *Meu Inferno Púrpura Com As Mulheres Canibais de Sete Seios de Chubley*. Numa rápida sucessão, Moore conseguiu publicar as continuações, também sucessos de vendas, *Guerreiro Branco Deus-Rei de Chubley* e *A Culinária de Chubley*, antes que alguém percebesse que Chubley não existia. De maneira surpreendente, apesar do furor resultante, quando Moore lançou no ano seguinte *Cultos dos Babuínos Machos-Fêmeas de Woovlonia: Dessa Vez Eu Não Estou Inventando*, as vendas foram fenomenais. Em 1922, o autor (de quem o amigo explorador Sir Richard Francis Burton comentou certa vez: “É um necrófilo”.) partiu numa expedição para o outro lado de sua sala de estar e nunca mais voltou a ser visto.

Não obstante, Kevin O’Neill, o artista dessa HQ, acaba o caricaturando-o com as informações que o escritor forneceu no texto: como o fato de “O Sr. Alan

¹⁴ Falecido em março de 2014, Steve Moore era considerado por Alan Moore – a despeito do mesmo sobrenome, eles não tinham parentesco – seu melhor amigo. Mais que isso, Steve foi mentor e padrinho de Alan na indústria dos quadrinhos, sendo creditado pelo último como o escritor que o ensinou a técnica de roteiro. Em apertada síntese, essa instrução girava em torno de se evitar “diálogos muito compridos; os recordatórios não são necessários se vão dar informação que aparece no desenho; um quadro não deve [...] transmitir uma sequência de fatos ou mesmo de movimento, boa parte da técnica está em decidir qual momento [...] vai aparecer em cada quadro” (PARKIN, 2016, p. 65).

‘Beberrão’ Moore” ser um escritor que partiu numa expedição, o que justificaria o chapéu de aventureiro explorador e a pena de escrever no formato de uma lança, e o olhar vitrificado de um necrófilo – como pode se atestar abaixo:

Figura 02: Efigie de “O Sr. Alan ‘Beberrão’ Moore”.



Fonte: Orelha da sobrecapa de *A Liga Extraordinária: 1889* (MOORE; O'NEILL, 2019).

Na verdade, esse “retrato” e o texto do excerto acima constam nas orelhas do aludido volume – acabando por compor uma espécie de “constelação” de referentes (auto)ficcionais do escritor. Normalmente, orelhas são dobras cartonadas presentes na primeira e quarta capa de livros, funcionando como um espaço reservado para a sinopse da obra ou para as notinhas biográficas dos seus autores. Como a encadernação brasileira de *A Liga Extraordinária 1898* (MOORE; O'NEILL, 2019) é em capa dura, as orelhas são parte da sobrecapa que a envolve, tendo também nessa cobertura externa outra representação imaginada de Alan Moore – que, por sinal, foi reproduzida como a ilustração que abre o presente capítulo. No desenho de O'Neill, Moore está com um turbante na cabeça, porta um narguilé estilizado com inscrições do que parece ser a mesma língua marciana falada pelos personagens John Carter e Gullivar,¹⁵ na segunda parte da narrativa gráfica impressa naquele volume; e, ao fundo, se vê os rostos dos personagens do elenco de *A Liga*

¹⁵ John Carter, personagem de *Uma Princesa de Marte* (de Edgar Rice Burroughs, escrito em 1912) e Gullivar, personagem de *Viagens de Gulliver* (livro de Jonathan Swift, de 1726). Os dois personagens, ali compondo a trama narrativa do, como chamaremos neste trabalho, *mash-up* literário que é a série *A Liga Extraordinária*, aparecem nesta parte como aliados no esforço de guerra contra os “Moluscos”, a raça marciana que pilota os Tripoides, máquinas blindadas que se locomovem por três descomuns pernas metálicas, e são o inimigo invasor em *A Guerra dos Mundos*, romance de H. G. Wells (datado de 1898).

Extraordinária em uma gema esmeralda. Essa sobrecapa ainda reserva uma última surpresa, pois, quando completamente aberta, seu verso se transforma em um jogo de tabuleiro, cujas regras e comandos, para avanço e retorno de casas, são também de autoria de Moore, bem como ilustrado pelo mesmo O'Neill. O jogo, por sua vez, é um passeio por paisagens e personagens literários, alguns dos quais citados nas próprias páginas daquele volume:

Figura 03: Imagem reduzida e panorâmica de O Jogo da Liga Extraordinária.



Fonte: Verso da sobrecapa de *A Liga Extraordinária: 1898* (MOORE; O'NEILL, 2019).

As instruções do jogo seguem em tom similar ao da escrita irônica de Alan “Beberrão” Moore, criando uma espécie de interação também presente no corpo da HQ (ver Anexo 01). Nesse texto, a voz narrativa ficcional tenta motivar e até antecipar os humores do seu leitor ou, nesse caso, seu jogador:

Os jogadores podem escolher qualquer personagem, seja ele herói, vilão ou mulher. No entanto, não devem se esquecer da premeditada natureza moralmente instrutiva e formadora de caráter deste passatempo e se esforçar para manter o espírito esportivo em todos os momentos críticos, exceto naqueles em que existem poucas chances de serem surpreendidos. Neste caso, que Deus os protejam, ó destemidos mocinhos e mocinhas!

Logo de partida, no mais lúdico desse espectro, condutas como essa nas notinhas biográficas, ou no trato com os usos de elementos gráficos e ligados ao suporte mercadológico, já demonstram uma tendência natural de Alan Moore

voltada à desconstrução de clichês editoriais e, mais adiante, uma busca não autodeclarada pela implosão das “impraticidades absurdas de ser super-herói ou de viver num mundo de ficção científica” (PARKIN, 2016, p. 12). No nível narrativo, significa também fazer uso de uma gama de técnicas para contar a sua história e, subjacente a tudo, entretanto, Moore está em constante busca por criar obras, sejam elas HQs ou não, com significado mais profundo e equalizado às suas tendências políticas, como ele mesmo afirma:

Há um aspecto político no que eu faço e que considera inevitável. Se a arte reflete a vida ou tem alguma relação com a vida, então é inevitável que exista algum elemento de política na arte. Não estou dizendo que toda criação tem que gerar polêmica, mas que todos nós evidentemente temos um ponto de vista político, assim como temos um ponto de vista emocional e um ponto de vista intelectual (MOORE, 2016, p. 10).

Assim, ele encara as HQs como um espaço para resistência, para falar de questões pontuais, sensíveis, que afligem seu tempo e condicionam a realidade à época de sua produção. Moore, contudo, não está enfiando mensagens panfletárias em histórias de aventuras convencionais, na verdade, o posicionamento político dele é peculiar e, algumas vezes, idiossincrático. Tome-se, por exemplo, *V de Vingança* (MOORE; LLOYD, 2012), sua obra mais politizada e, graças à adaptação fílmica de 2005,¹⁶ mais imagetivamente e popularmente conhecida, por conta da máscara com a face estilizada de Guy Fawkes¹⁷ que, a partir de 17 de setembro de 2011, notabilizou-se por ter sido massivamente utilizada em manifestações do movimento Occupy, cujos representantes – autointitulados Anonymous – se insurgiam contra governos, instituições financeiras e empresas durante a crise bancária global daquele ano.

O estopim desses atos se deu em Wall Street – o famoso distrito de Nova York, sede não só da bolsa de valores como das maiores corretoras e bancos de investimentos dos Estados Unidos – e irradiou para dezenas de outros protestos no mundo. Nas figuras a seguir, ficção e realidade se misturam e pintam quadros peculiares com indivíduos marginalizados por seus respectivos sistemas e, para se insurgir, adotam a máscara do revolucionário-terrorista “V”:

¹⁶ Escrita pelas irmãs Wachowski e dirigida por James McTeigue.

¹⁷ Esse personagem e sua relevância histórica será detalhada no capítulo 3 desse trabalho. Nesse momento, esclarecemos que essa máscara é utilizada pelo protagonista revolucionário que se autodenomina de “V”.

Figura 04: Protestantes do movimento *Occupy* com as máscaras de Guy Fawkes.



Fonte: BBC¹⁸.

Figura 05: Clímax do filme *V de Vingança*.



Fonte: Frame extraído do filme¹⁹.

No dia 15 de outubro de 2011, foi deflagrado o primeiro protesto *Occupy* na Inglaterra, bem na frente da St. Paul's Cathedral, em Londres. Nesse dia, uma emissora de televisão local, o *Channel 4 News*, cobria os atos e resolveu entrar em contato com Alan Moore, perguntando-lhe sua opinião a respeito do uso da iconografia de sua obra, *V de Vingança*. Eis a resposta dele:

Causa certa surpresa quando os personagens que você achou que tinha inventado de repente fogem para a realidade... Estou estupefato, estou impressionado e estou comovido. Essa gente aqui é sensacional. Acho que

¹⁸ WAITES, Rosie. Máscara inspirada em personagem histórico inglês é adotada por manifestantes. BBC, São Paulo, 26 out. 2011. Disponível em: <<https://bbc.in/31Sn5Ko>>. Acesso em: 9 fev. 2020.

¹⁹ V DE VINGANÇA. Direção de James McTeigue. Produção de Joel Silver; The Wachowskis; Warner Bros. Pictures, 2005. Blu-ray.

deve ser o protesto mais organizado e mais progressista de que eu já tive experiência (MOORE, 2016, p. 388).

O excerto acima parece uma forma de realização pessoal, uma vez que, ao escrever a obra, o seu estado de espírito era de completa frustração e temor pelo futuro:

Estamos em 1988 agora. Margaret Thatcher está entrando em seu terceiro mandato e fala confiante de uma liderança ininterrupta dos Conservadores no próximo século. Minha filha caçula tem sete anos, e um jornal tabloide acalenta a ideia de campos de concentração para pessoas com AIDS. Os soldados da tropa de choque usam visores negros, bem como seus cavalos; e suas unidades móveis têm câmeras de vídeo rotativas instaladas no teto. O governo expressou o desejo de erradicar a homossexualidade até mesmo como conceito abstrato. Só posso especular sobre qual minoria será alvo dos próximos ataques. Estou pensando em deixar o país com minha família em breve, esta terra está cada vez mais fria e hostil, e eu não gosto mais daqui (MOORE; LLOYD, 2012, p. 8).

O tiro, contudo, parece ter saído pela culatra, já que a empolgação inicial de ver sua criação sendo utilizada por uma causa justa acabou sofrendo um revés, mais precisamente quando associou que os representantes do Anonymous, na verdade, estariam usando como referência o personagem do filme e não o da HQ. O que faz sentido, já que o protagonista no original está se rebelando contra um governo opressor e ressalta o papel dos indivíduos ao invés dos protestos em massa da película de 2005. Quer dizer, não existe qualquer equivalente próximo no quadrinho às cenas do filme, em que uma multidão de manifestantes porta máscaras de Guy Fawkes.

Por outro lado, um contraste que pode ser feito, dessa vez entre as realidades da HQ e do filme em face do movimento Occupy – na verdade, uma coalizão geral de posicionamentos políticos diversos –, repousa no fato de que, enquanto os atos do Anonymous são multifocais e pacíficos, os do gibi e cinema buscam uma alternativa anárquica mais extremada, com uso de explosivos em atentados terroristas e forçosos recondicionamentos psicológicos. Esses últimos seriam, portanto, pontos de contato entre a obra-fonte e a adaptação, porém, Moore, mais recentemente,²⁰ passou a renegar quaisquer versões, já que esses manifestantes anticorporativos, no

²⁰ Em 2017, ele disse o seguinte no documentário *Dans la tête d'Alan Moore* (2017): “O Anonymous e a adoção em massa da máscara do V de Vingança só aconteceu depois do filme, o qual eu nunca assisti e não quis ter nada com ele e pedi para o meu nome ser retirado dos créditos”.

final, estariam canalizando muito dinheiro para uma das maiores corporações de entretenimento do mundo, a Warner, que retém os direitos sobre as máscaras. Parkin (2016, p. 388), entretanto, relata que o artista de *V de Vingança*, David Lloyd, recebe a quantia anual de “€50 mil” pelas vendas dessas peças; já Moore declina de quaisquer *royalties* a que tem direito, em favor desse colaborador, inclusive nos créditos e dividendos sobre o filme de 2005.

Na prática, como veremos mais a frente, essa espécie de niilismo comercial de Moore ressoa em boa parte das obras com as quais trabalhou em regime *freelancer*, ou seja, cumprindo um contrato por roteiro, o que o obrigava a transferir ao contratante toda e qualquer propriedade intelectual das histórias escritas, geralmente com alguma margem de manobra financeira para o contratado, caso a HQ receba reimpressões e/ou enredo e personagens sejam aproveitados em outra mídia, via adaptações. No caso específico desse autor, ele nutre profundas ressalvas e ressentimentos com a DC Comics/Time Warner, sua empregadora na maior parte dos anos 1980, e atual proprietária de *V de Vingança* e *Watchmen*, dois dos seus trabalhos mais populares. Moore acusa a companhia de induzi-lo ao erro, fazendo-o crer que, caso suas HQs autorais terminassem seu tempo de circulação pré-determinado, ele e seus colaboradores teriam os direitos comerciais sobre elas de volta. Algo que nunca aconteceu e, provavelmente, jamais acontecerá, uma vez que são *bestsellers* com tiragens continuamente renovadas, infindáveis fontes de *merchandising* e produtos multimídia²¹.

E eis que esse rancor corporativo nunca arrefeceu, na realidade, só virou mais combustível para engrossar suas provocações à autoridade e às regras do próprio mercado editorial, e, entre uma coisa e outra, ele tem descoberto e experimentado métodos de narrativa para viabilizar tantos enredos quanto possíveis, imputando-os como singulares. No que diz respeito à HQ *A Liga Extraordinária* (publicada, originalmente, em seis edições entre março de 1999 e setembro de 2000), essa singularidade reside na crença pessoal do autor de que não existe um veículo específico para expressar sua visão artística. Na verdade, ele encara a arte como forma não apenas de processar sua experiência criativa como também de modificar

²¹ Ao exemplo da minissérie televisiva *Watchmen*, exibida pelo canal HBO entre outubro e dezembro de 2019. Nessa adaptação, o produtor e roteirista Damon Lindelof dá seguimento à história original ambientada em 1985, trazendo-a para os dias atuais e mostrando o que aconteceu aos personagens de Moore, trinta e quatro anos depois do final da HQ.

seu mundo. Para que isso ocorra, além de acomodar nos seus trabalhos potencialidades expressivas de outros suportes e de outras mídias, a própria estrutura das HQs tradicionais, em suas obras, sofre reinvenções, como, por exemplo, na longa série *A Liga Extraordinária*, em que ao enredo vão sendo alocadas partes dos personagens e das tramas romanescas da larga tradição literária Ocidental dentro das grades de quadros.

2.2 Personas extraordinárias

Tomando por exemplo *A Liga Extraordinária: Século* (MOORE; O'NEILL, 2015), o quarto volume da hexalogia²² do grupo supostamente heroico e formado por personagens literários, advindos de obras do cânone, podemos afirmar que embora os dois primeiros volumes esbochem principalmente construtos da literatura, *Século* reúne personalidades ficcionais de outros suportes, advindos das novas mídias da televisão, cinema e, no seguimento de abertura, do teatro. Parte dela, diz respeito aos eventos de *Die Dreigroschenoper* – ou em português, *A Ópera dos Três Vinténs* – do dramaturgo alemão Bertolt Brecht (com partitura de Kurt Weill, de 1928), na verdade já adaptando a peça inglesa, do século XVIII, *A Ópera dos Mendigos*, de John Gay. Essa peça persegue o amor proibido entre McHeath e Polly, filha de J. J. Peachum, o Rei dos Mendigos. McHeath e Peachum eram rivais; sendo o primeiro, o mais poderoso criminoso de Londres; e o segundo, o líder de uma gangue que se disfarçava de deficientes físicos ou mendigos para pedir esmolas nas ruas.

Na versão de Moore, o enredo de *Século* trabalha a personagem Janni Dakkar, filha do Capitão Nemo – o protagonista das *Vinte Mil Léguas Submarinas*, de Júlio Verne (publicado em 1870) –, como alguém fugindo do seu legado de pirataria e sobrevivendo numa zona portuária de Londres, em 1910. Para se sustentar, ela passa a trabalhar como faxineira numa estalagem e adota o nome falso Jenny Diver, tal qual uma prostituta coadjuvante de *Três Vinténs*. Vive uma rotina excruciante, em meio à indiferença do patrão e os abusos da clientela, ao ponto de ser espancada e

²² Em ordem cronológica, essa hexalogia é composta por: 1) *A Liga Extraordinária: Volume 1*; 2) *A Liga Extraordinária: Volume 2*; 3) *A Liga Extraordinária: Dossiê Negro*; 4) *A Liga Extraordinária: Século*; 5) *A Liga Extraordinária Apresenta: Nemo*; e 6) *A Liga Extraordinária: A Tempestade*.

estuprada. Com o corpo alquebrado, ela, finalmente, abandona sua humanidade e abraça o manto pirata do pai, aceitando, por fim, virar a nova capitã do submarino Nautilus. E as suas primeiras ordens à tripulação são de assassinar quem estivesse naquele momento no seu antigo local de trabalho, bem como de destruir e saquear o porto, à guisa de vingança pelos sofrimentos a que foi submetida.

Paralelo a esses eventos, um personagem chamado Jack MacHeath retorna à Londres e estripa duas prostitutas. Capturado pelas autoridades, esse MacHeath está em vias de ser enforcado, tal como ocorreu com o MacHeath na obra de Brecht, mas com um detalhe, o personagem de Moore é uma versão de *Jack, O Estripador*, o pseudônimo do assassino em série que, no ano de 1888, matou cinco mulheres a facadas e jamais foi preso. Contudo, o MacHeath de Moore acaba dialogando com o MacHeath de Brecht quando o primeiro entoava uma versão bastante próxima da balada na qual o segundo pede desculpas a todos, como pode ser verificado no excerto seguinte, na tradução e adaptação do texto de Brecht:

Às moças, desnudando os seus seios
Para pescar fregueses sempre prontos,
Aos cavalheiros que não são alheios
Aos charmes das perdas nos seus pontos,
Aos vagabundos, frescos, prostitutas,
Aos maltrapilhos, loucos e birutas,

Eu peço que perdoem meus pecados.
Também aos tiras. Claro, não invejo
A sina deles: cada tarde e dia
Alimentar os presos com sobejos
E torturar na cela escura e fria.
Eles merecem minha maldição,
Porém prefiro ser condescendente,
Que aprendam a magnânime lição:
Lhes pedirei perdão, humildemente.

Que suas caras se desfaleçam logo
Sob golpes de martelos mais pesados!
De resto, quero esquecer e rogo:
Desculpem, pois, todos os meus pecados!
(BRECHT, 1990, p. 104-105)

Nas duas versões, o bandido fez por onde e acaba por merecer algum tipo de reprimenda do Estado, mas até isso passa a ser contestado quando ele se vê preso a uma situação de bode expiatório, em que sua culpa serve para remir outros culpados e até desviar a atenção que recaia sobre crimes similares, mas não praticados por ele, mas por aristocratas ligados à Coroa inglesa. Em ambos os casos, acontece uma

reviravolta propositadamente esdrúxula e os próprios acusadores, conspiradores e carrascos estatais declaram:

O senhor MacHeath não será enforcado:/ Nós temos um despecho diferente./ Na ópera, a injustiça que nos faça/ Fica vencida, às vezes, pela graça./ Eis um arauto com a boa nova,/ Que salva o herói da escura cova (BRECHT, 1990, p. 106).

Figura 06: A balada na qual MacHeath pede desculpas a todos, por Alan Moore.



Fonte: *A Liga Extraordinária: Século* (MOORE; O'NEILL, 2015, p. 85).

Nesta direção, o texto de Moore tem outros ecos propositais d'*A Ópera dos Três Vinténs*, como o fato de que, por baixo de toda a simpatia e encanto, o MacHeath

“original” – também conhecido pelo apelido sugestivo de *Mack, O Navalha* – era um terrível psicopata que matava por dinheiro e prazer; e a Jenny brechtiana sonhava em se vingar dos homens que a exploravam, tanto que a solução encontrada por ela – tal como a Janni Dakkar de Moore – foi a de atrair os corsários de um navio pirata e pedir-lhes que destruíssem essas pessoas. Ao final desse capítulo de *Século*, em meio à destruição perpetrada por Janni, o recém-liberto MacHeath segue cantando e agora na companhia de outra prostituta de *Três Vinténs*, a Suky Tawdry ou, no caso aqui, apenas Suki.²³

A história de Moore, como dissemos, segue o curso do espetáculo teatral épico e essas personagens dirigem-se ao público – na verdade, ao leitor -, que está em frente ao palco, em confronto direto com Janni, Suki ou MacHeath, sendo convencido a acreditar nesse tipo de ficção que lhes entra pelos olhos e pelos ouvidos. Segundo Prado (2014), no teatro torna-se necessário, não apenas traduzir em palavras, transformar em consciente aquilo que deveria permanecer em semiconsciência, mas, sobretudo comunicá-lo via diálogo, já que o espectador, ao contrário do leitor, não acessa diretamente à consciência moral ou psicológica da personagem. Na HQ, Janni atravessa praticamente toda a história impassível, sem se comunicar com ninguém, apenas suportando silenciosamente as agruras às quais está se submetendo, seja voluntariamente seja involuntariamente. Moore, então, toca os procedimentos de Brecht quando chega à “solução que propõe para o problema da tomada de consciência da personagem [que se dá de forma] admiravelmente honesta e teatralmente poderosa” (PRADO, 2014, p. 96). É pela ironia que tanto *Século* quanto *A Ópera dos Três Vinténs* buscam despertar o espírito crítico do espectador e/ou leitor, obrigando-os a reagir, a procurar por si a verdade.

Moore vai ao encontro do *insight* de Hutcheon (2011, p. 11), de que os vitorianos - ponto de partida na jornada da hexalogia *A Liga Extraordinária* - tinham como hábito adaptar quase tudo para quase todas as direções imagináveis, quais sejam: “as histórias de poemas, romances, peças de teatro, óperas, quadros, músicas,

²³ Suki funciona como uma espécie de atriz e cantora soprano dentro da história, uma voz feminina que se destaca e toma para si a função de cantarolar/narrar a tragédia de Janni Dakkar. No original, ela e Jenny partilham da mesma causa e se insurgem contra as reiteradas violências decorrentes de maus tratos promovidos por clientes; inclusive, em *Século*, é Suki quem ampara Janni a jovem após ser violentada, sendo a única poupada na chacina da estalagem.

danças e *tableaux vivants*²⁴ eram constantemente adaptados de uma mídia para outra, depois readaptadas novamente”. Logo, os roteiros dessas histórias em quadrinhos, não mais vitorianos e sim pós-modernos, herdam os hábitos desses precursores com adendos do seu próprio [novo] tempo, seja pela ampla disponibilidade de outros meios como o cinema, a televisão, o rádio, parques temáticos, seja pela experimentação da realidade virtual através de óculos de realidade aumentada, por exemplo. No caso da opção de Moore, de adaptar elementos da obra de Brecht, ele não chega a ir tão além nesse espectro de suportes, preferindo o fazer dentro de uma abordagem mais tradicional na HQ *Século*.

Seja como for, tanto a aludida peça quanto a HQ não dão respostas, mas fazem perguntas, solucionando-as tanto quanto possível, encaminhando a solução correta: personagens de uma HQ começam a capturar, num nível quase operístico, a essência da personagem no teatro e, para Moore, isso é apenas algo natural, adequado às capacidades multifocais da mídia quadrinhos. A maior engenhosidade desse autor repousa, assim, na reinvenção do cânone do romance e de suas tramas para uma outra mídia, com outras potencialidades, como a HQ, em *A Liga Extraordinária*. Quer dizer, na premissa mais básica, da leitura de um romance fica a percepção de uma série de fatos, orquestrados em um enredo, e de personagens que vivem estes fatos. São as personagens que configuram a capacidade de cooperação afetiva e intelectual do leitor, por engrenagens de identificações, projeções e transferência.

Candido (2014, p. 54) acredita que a personagem parece “o que há de mais vivo no romance; e que a leitura deste dependa basicamente da aceitação [de sua] verdade [...] por parte do leitor”, ainda que, “no fim das contas a construção estrutural [seja a] maior responsável pela força e eficácia de um romance” (CANDIDO, 2014, p. 55). Portanto, se um romance se baseia, antes de tudo, numa conexão entre ser vivo e ser fictício [personagem], o fato de o último ser algo elaborado pelo primeiro, sempre imprime no leitor uma noção incompleta, fragmentada, em relação à percepção física inicial. Essa noção pode ser obtida nos fragmentos fornecidos através de uma conversa superficial, um ato isolado, uma sequência desconexa, uma afirmação ou uma informação. Esse mosaico permite um conhecimento razoável sobre a conduta de outrem, um juízo oscilante, aproximativo

²⁴ Segundo Hutcheon (2001, p. 11), a expressão *tableaux vivants* diz respeito “a uma cena representada por atores que permanecem imóveis e silenciosos a fim de simular um quadro vido”.

e descontínuo. Na vida real, a visão fragmentária é imanente à própria existência; trata-se de uma condição que o sujeito não estabelece e sim se submete; já na ficção, ou melhor, no romance, essa fragmentação é criada, estabelecida e racionalmente direcionada pelo autor, que a demarca e encerra em estrutura elaborada.

Tomemos, agora, como exemplo, a personagem Mina Murray²⁵, de Bram Stoker, protagonista do romance *Drácula* (de 1897): ela foi pinçada por Moore do romance para estrelar *A Liga Extraordinária*, sendo a única personagem do vasto elenco de obras em domínio público, escalada em todos os volumes da hexalogia, ocupando, portanto, uma posição de protagonismo. Contudo, esse destaque não surge de imediato, na verdade, o papel que Mina desempenha, sobretudo nos dois primeiros volumes, consiste numa escolha de gestos, de frases, de objetos significativos, marcando paulatinamente a personagem para a identificação do leitor, sem com isso reduzir a impressão de complexidade e riqueza. São pequenos detalhes como, por exemplo, a desconfiança crônica em vista dos seus associados (todos homens), uma verve sisuda, controladora, que mascara cicatrizes emocionais, combinada a rompantes de fragilidade (arquetipicamente feminina). E é justo na combinação, repetição e evocação desses elementos essenciais, em contextos variados, que se permite esboçar uma ideia completa, suficiente e convincente daquela forte criação fictícia – de alguma maneira, apresentando-se como:

[...] relativamente mais lógica, mais fixa do que nós. E isto não quer dizer que seja menos profunda; mas que a sua profundidade é um universo cujos dados estão todos à mostra, foram pré-estabelecidos pelo seu criador, que os selecionou e limitou em busca de lógica (CANDIDO, 2014, p. 59).

O excerto acima dá conta que esses traços fragmentários da personagem no romance seguem, basicamente, uma simplificação estrutural fornecida pelo romancista. Logo, o autor é capaz de dar a impressão de um ser (fictício) ilimitado, contraditório, infinito, mas coeso ante a imaginação do leitor: “Daí podermos dizer

²⁵ Passaremos a analisar as minúcias de Mina Murray a partir do capítulo seguinte, mas, de partida, podemos dizer que é uma personagem feminina voluntariosa, cuja ambientação inicial na virada do século XIX para o século XX, a coloca quebrando tabus e desafiando estruturas hegemônicas masculinas, seja como líder de uma equipe de operativos da inteligência militar britânica, seja se posicionando na vanguarda das mudanças sociais que estariam por vir.

que a personagem é mais lógica, embora não mais simples, do que o ser vivo” (CANDIDO, 2014, p. 59).

Moore parece, justamente, seguir essa lógica romanesca com Mina Murray, principalmente quando se escalona seu desenvolvimento ao longo da hexalogia, sendo traçado um paralelo com a marcha do romance moderno – do século XVIII ao início do século XX – no sentido de uma complicação crescente da psique das personagens, dentro de simplificações técnicas impostas por necessidade de caracterização. Portanto, nesse sentido, a construção de Mina por Moore passa por dois *checkpoints*:

- a) no primeiro, ela apresenta-se como um ser íntegro e razoavelmente fácil de delimitar, marcada por traços identificáveis; essa fase inicial dela pode ser verificada nos dois volumes iniciais.
- b) no segundo, Mina torna-se um ser complicado, que não se esgota nos traços característicos de outrora, mas guarda certos poços profundos, de onde jorra a cada instante o desconhecido e o mistério; essa fase intermediária e a caminho do seu desfecho, engloba *Dossiê Negro*, *Século*, *Nemo* e *A Tempestade*.

Trata-se de uma travessia pela qual uma *personagem de costumes*, apresentada através de traços bastante específicos, passa a se portar como uma *personagem de natureza*, que além dos aspectos ora superficiais, tem agora um modo íntimo de ser, o que impede a regularidade e atrai a alteridade (CANDIDO, 2014). Enquanto na primeira fase, Mina era examinada pelo seu comportamento na sociedade vitoriana e eduardiana, pelo tecido das suas relações e pela visão de mundo do final do século XIX; na segunda fase, do século XX aos primórdios do século XXI, é possível um vislumbre da personagem à luz da sua existência profunda, que não se mostra ao escrutínio corriqueiro, nem se explica com tanta facilidade.

Nesta altura, Moore toca numa das funções precípuas da ficção, que é a de propiciar um conhecimento mais completo, mais lógico do que o conhecimento fragmentário dos seres, ingressando nos domínios da arte, um reduto de conhecimentos absolutos. E é precisamente nesse refúgio que a personagem, seja no

romance ou na HQ de Moore, passa a impressão de que vive, de que é como um ser vivo, mantendo conexões com a realidade do mundo, interagindo com um universo de ação e de sensibilidade equiparável ao que conhecemos na vida. Daí, o questionamento: “Poderia então a personagem ser transplantada da realidade, para que o autor atingisse este alvo” (CANDIDO, 2014, p. 65)? A resposta para a pergunta no excerto é negativa, pois, por mais que o construto aproveite uma parte expressiva da realidade do escritor, seria impossível captar a totalidade do modo de ser de uma pessoa, ou bem menos conhecê-la integralmente. Ainda assim, caso fosse possível, teríamos ao menos dois cenários: um onde se dispensaria a criação artística e outro onde uma cópia dessas não autorizaria um conhecimento específico, divergente e mais completo, que seria a razão de ser, a justificativa e o fascínio da ficção. Só que isso, como dito, não procede e mesmo quando um autor como Alan Moore toma para si um modelo na realidade, sempre acrescenta a ele, no plano psicológico, a sua incógnita pessoal, o próprio DNA. E eis que, a partir desse código genético do texto, surgem outras questões, quais sejam: de onde parte a invenção Mina Murray? De qual substância é feita essa personagem? Seria, por exemplo, uma projeção das limitações, aspirações e frustrações do escritor?

Por partes: Mina Murray, embora seja uma personagem já em domínio público, concebida inicialmente por um outro autor, carrega substâncias, aspectos de outras personagens femininas trabalhadas anteriormente ou paralelamente à *Liga Extraordinária*²⁶. Algo que permite conjecturarmos, mesmo precocemente, uma busca de Moore por uma criação ideal, de que ele apenas se aproxima, de que suas personagens não passam de esboços. Não obstante, o princípio que norteia “o aproveitamento do real é o da *modificação*, seja por acréscimo, seja por deformação de pequenas sementes sugestivas” (CANDIDO, 2014, p. 67); o que é o caso de Mina, já que ela exterioriza, no início do século XXI, a inadequação de Moore em vista da cultura contemporânea, como veremos logo mais.

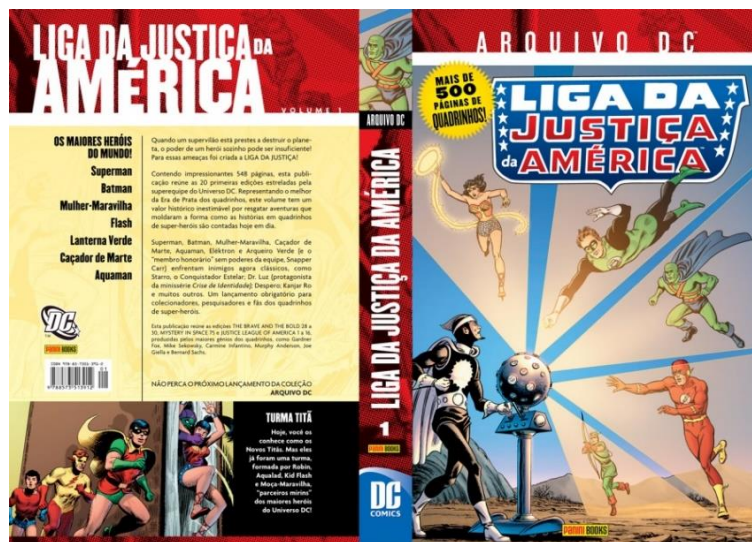
Há que se ponderar, então, se Mina Murray é uma personagem construída em torno de um modelo, direta ou indiretamente verificável na obra de Moore, mas que serve apenas de pretexto básico, um incentivo para o trabalho de caracterização, um *marco zero* a ser reiteradamente subvertido? E há que se especular, também, se o

²⁶ Estabeleceremos no capítulo 2 alguns desses padrões de *convencionalização*, isto é, uma seleção de traços repetidos pelo autor em parte das personagens que ele cria (CANDIDO, 2014, p. 76).

próprio escritor seria incapaz de especificar a proporção de cada elemento desse ser de papel, pois esse trabalho se passa em parte na esfera do inconsciente e emerge à consciência sob formas que podem iludir. O que dá para dizer é que a natureza da personagem depende, em parte, da criação que chancela/ou o romance e das intenções do romancista: depende da função que exerce na estrutura do romance, mais como um paradigma de organização interna do texto que de equivalência à realidade externa.

Será que o mesmo poderia ser dito sobre a concepção da personagem numa HQ como *A Liga Extraordinária*? Afinal, como vimos, e ainda veremos ao longo do trabalho, a despeito do caráter fragmentário dos traços constitutivos, a versão de Alan Moore para a personagem Mina Murray também existe, com tanta integridade ou nitidez, quanto um ser vivo ou um ser fictício no romance. A composição estabelecida por esse autor funciona como uma espécie de destino, que examina e determina, no conjunto de suas partes na hexalogia *A Liga Extraordinária*, a vida de um ser.

Figura 07: Primeira aparição da Liga da Justiça.



Fonte: Capa, lombada e quarta capa da compilação nacional²⁷.

Então, além de repensar a escala dessa HQ e suas tramas no interior de uma estrutura romanesca, Moore perpassa o cânone, mesclando as informações já sedimentadas nos romances “originais” às convenções de uma revista *comum* de

²⁷ FOX, Gardner; SEKOWSKY, Mike. Arquivo DC: Liga da Justiça da América, Volume 1. Barueri: Panini Books, 2007.

super-herói. Ele até usa, subliminarmente, o substantivo feminino “Liga” enquanto uma codificação referencial para a cultura pop moderna/contemporânea, em referência clara à *Liga da Justiça da América* – popular grupo criado por Gardner Fox e Mike Sekowsky em 1955 – para nomear seu próprio grêmio de personagens notáveis. Na verdade, numa tradução mais literal, o título original *The League of Extraordinary Gentlemen*, ou *A Liga dos Cavalheiros Extraordinários*, transmitindo uma sensação de sofisticação no quadrinho de super-herói, que se perde na redução promovida na versão brasileira: *A Liga Extraordinária*.

O princípio básico não apenas da *Liga da Justiça da América*, ilustrada na figura 07, mais acima, é o da associação de super-heróis para combater algum mal que, individualmente, não seriam capazes de lidar. Não por acaso, o que engatilha a reunião de *A Liga Extraordinária* é igualmente a necessidade de se rechaçar um mal maior, isto é, a ameaça de um inédito bombardeio aéreo nos céus britânicos dos tempos da Rainha Vitória. Contudo, as coincidências não param por aí, pois com um olhar mais atento às relações construídas nas páginas internas da *Liga da Justiça*, iniciada por Fox e lapidadas pelo editor Julius Schwartz, pode-se perceber, sobretudo, alguns traços fragmentários utilizados por Moore nos conceitos e estética de Mina Murray:

Em contraste com a sensualidade titânica, mas muitas vezes cruel e saturada das histórias de Batman e Superman, as coadjuvantes nas séries de Schwartz eram animadas e seguras de si. Nas mãos graciosas [dos artistas] [Carmine] Infantino ou de [Gil] Kane, mulheres como Iris Allen, Sue Dibny e Jean Loring ganhavam o estilo do que se via de melhor na New Look Paris. O cabelo delas sempre acompanhava a última moda. Isso era consequência parcial do Código²⁸, que insistia que as personagens femininas tivessem proporções realistas e roupas comportadas, mas ajudou a transformar as heroínas de Schwartz em modelos lindas e modernas ao estilo Jackie Kennedy (MORRISON, 2012, p. 108-109)

Fora dos uniformes multicoloridos, os super-heróis daquela *Liga da Justiça* usavam calças largas, blazers e chapéus modelo Trilby ou um corte de cabelo convencional. Eles andavam sempre juntos, aparentando serem socialmente bem resolvidos, com bons empregos, ostentando uma postura otimista, mesmo em face das vidas duplas de combatentes do crime que, claro, ainda mantinham em segredo

²⁸ O *Comics Code Authority* foi um código elaborado em 1954 pelas editoras para regular – ou censurar – seus autores e evitar reprimendas às suas produções. Esse código só viria a perder força nos anos 1980 e encerrado definitivamente no início da década de 2010.

de suas amadas. Mas eram as conexões entre esses personagens que saltavam aos olhos, a ideia de um universo compartilhado onde Barry Allen, o Flash, era amigo íntimo de Hal Jordan, o Lanterna Verde, que, por sua vez, também o era de Ray Palmer, o Elektron, e sua namorada advogada, Jean Loring. Todos gostavam de encontros duplos, piqueniques, rotineiramente interrompidos por ataques de alienígenas – por sinal, inofensivos, já que esses invasores eram repelidos quase sempre após a descoberta de uma vulnerabilidade a algo insignificante, como sal de cozinha ou o contato com água – este tipo de trama, não menos convencional, também será retomada, à sua maneira, por Moore.

Figura 08: Mina entre *Os Sete Siderais*, uma versão da *Liga da Justiça* em *A Liga Extraordinária*.



Fonte: *A Liga Extraordinária: Século* (MOORE; O'NEILL. 2015, p. 151).

Outro ponto pacífico nos primeiros momentos daquela *Liga da Justiça* era que a sexualidade normativa dos personagens nunca era dúbia, tampouco posta em xeque. Eram “tranquilos, cosmopolitas, eles representavam o epítome do Homem Kennedy, nosso modelo americano do pioneiro astronauta pós-guerra da Madison Avenue” (MORRISON, 2012, p. 109). Tudo o que a *Liga* britânica de Moore não é. Como veremos, em *A Liga Extraordinária: Século* (2015), Moore subverte a direção de Fox e Schwartz para sua *Liga da Justiça*, e cria uma versão própria dessa equipe, escalando Mina Murray entre os *Sete Siderais*.²⁹ Na composição da figura 08, logo acima, ela é a segunda da esquerda para direita, praticamente invisível, já que só o seu capacete de Vull – sua identidade super-heroica – estava à mostra.

²⁹ Igualmente uma provocação ao número tradicional de integrantes da Liga da Justiça, cuja formação mais icônica correspondia aos sete maiores super-heróis do Universo DC: Superman, Batman, Mulher-Maravilha, Lanterna Verde, Flash, Aquaman e o Caçador de Marte.

Figura 09: Em 1969, Mina é vértice de um triângulo amoroso pouco convencional.



Fonte: *A Liga Extraordinária: Século* (MOORE; O'NEILL. 2015, p. 137).

A figura 09 dá o tom das relações amorosas no ano de 1969, em que Mina, Allan Quatermain e Orlando vivenciam um relacionamento a três,³⁰ todavia, com mais um elemento: Orlando é uma personagem com uma espécie de hermafroditismo sazonal, que, de tempos em tempos, troca de sexo, numa lenta transformação, sobre a qual não tem controle algum. Em algum momento, é totalmente homem; em outro, pode ser completamente mulher; e durante a transição de gênero, vira um ser andrógino, que não tem características marcadamente femininas nem marcadamente masculinas.

Esse Orlando de Moore diz ter mais de três mil anos de idade, tendo nascido em 1260 a.C. Trata-se de uma personagem hedonista, de humor tão volátil quanto

³⁰ Também chamado, contemporaneamente, de *poliamor* ou *trisal*. A primeira vez que Mina e Allan encontraram com esta personagem foi em 1906, ao serem enviados pela Coroa à Ásia para reforçar as relações entre Rússia e a Inglaterra. Uma das paradas dessa missão se deu na cidade de Shangri-La, no Tibete, cujo relato foi registrado – em prosa – no relatório de campo redigido por Mina Murray e, como podemos perceber, desde aquele instante, Moore já havia plantado uma tensão sexual entre essas três personagens: “Aqui, encontramos a primorosa lamaseria conhecida como Shangri-La, e, ao chegar lá, descobrimos um envelhecido lama em ardente relação com a garota mais atraente que já vi na vida. Ela é, quero crer, uma inglesa, pelo menos atualmente. O nome dela é Orlando. Naquela primeira noite, nós três bebemos vinho e conversamos. Não posso repetir alguma das coisas que ela nos contou, mas vamos dizer que nós três notamos que tínhamos uma grande afinidade [...]. Então, discutimos a extrema amplitude moral e as questões éticas de uma extraordinariamente reforçada longevidade. Ela sorriu, um pouco maliciosamente, e disse que as perspectivas de uma pessoa se alteram, talvez, através dos séculos. Conforme ela observou, “Isso se torna uma questão, não se uma pessoa, algum dia, tentará fazer algo, mas de quando fará”. Ficamos sentados, durante algum tempo, em um prazeroso e excitado silêncio após sua declaração e, então, Orlando primeiro ofereceu a Allan e, em seguida, a mim, os mais doces beijos de boa noite e, por conseguinte, logo depois, fomos todos dormir” (MOORE; O'NEILL, 2019, p. 485-486).

suas performances de gênero, e a imortalidade faz dela alguém desapegada de valores, pois, aos seus olhos, tudo é efêmero e quaisquer transformações sociais, muito raramente, são duradouras. Orlando é a primeira pessoa a oferecer uma perspectiva honesta sobre a imortalidade para Mina e Allan, de que com uma vida eterna, um indivíduo, inevitavelmente, ficará tentado a experimentar de tudo, até o dia em que, fatalmente, ele experimentará mesmo.

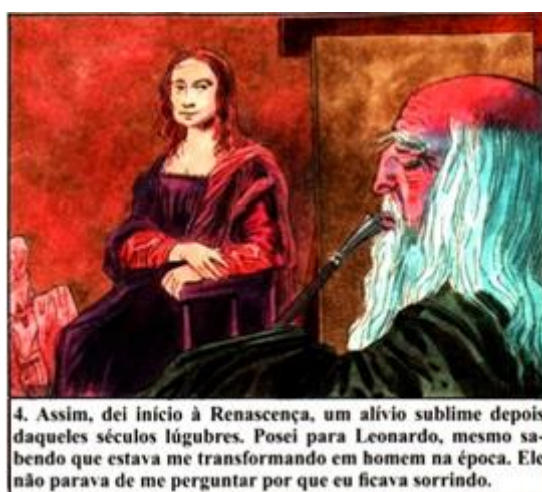
Então, uma relação aberta entre o outrora par romântico com esse terceiro ente, como a que está em curso no volume *Século*, soa até natural e, assim, até mesmo uma experiência lesbiana de Mina, também faz parte desse jogo. Fato é que esse personagem limítrofe causa perplexidade nela justo por ser um agente de modificação não apenas de sua fisiologia, mas particularmente dos espaços que ocupou ao longo de sua duradoura existência; e isso fica patente em *Dossiê Negro*, nos registros redigidos por Mina ao regressar a Londres após uma missão em 1941:

Ele me irrita um pouco, embora seja um amor, é claro, e foi muito agradável revê-lo. É que, para ser honesta, ele é muito simpático quando é uma mulher. Quando é um homem, é impossível ficar muito tempo sem ser lembrado, muitas vezes de forma desagradável pela minha experiência, de como ele é bom em matar pessoas, seja com aquela maravilhosa espada (que simplesmente não pode ser o que ele diz que é) ou com qualquer outra arma que o homem já inventou durante o considerável tempo de existência do nosso jovem amigo nesta Terra. Ele sabe atirar tão bem quanto Allan, o que já é surpreendente, e, é claro, ele aprendeu a pilotar aviões, coisa que o Allan enjoa só de pensar em fazer. Eu amo Orlando, nós dois o amamos, cada um de nós à sua maneira, e é desnecessário dizer que ele também, durante toda a sua vida, tornou-se um amante extremamente competente. Assim como ela, seguramente. 'F...r e lutar, as únicas duas coisas que aprendi que nunca saíram de dentro de mim', como tão memoravelmente ele costuma dizer. Por outro lado, quando você pensa nele massacrando homens às centenas, e aos milhares depois, ao longo dos anos, em Troia, na Planície de Salisbury, em cada campo de batalha sangrento dos quais os homens já ouviram falar em seus livros de histórias e estremeceram só de imaginar, obviamente percebe-se que ele é um pouco desalmado. Provavelmente é assim que se fica quando você testemunha utopias e as guerras sem fim indo e vindo. Talvez seja assim que todos nós vamos acabar, em um ou dois séculos, mais ou menos (MOORE; O'NEILL, 2016, p. 157).

Por isso, o ingresso de Orlando no elenco de *A Liga Extraordinária* funciona como um catalisador de extremos com os quais Mina Murray e Allan Quatermain, até então, ainda não haviam se deparado e, sem fugir à regra dos análogos literários nessa HQ, Moore o faz referenciando o personagem-título do livro de Virginia Woolf, *Orlando: Uma biografia*. Em comum, ambos os personagens partilham o

hermafroditismo sazonal e o trato ambíguo e bem-humorado dos escritores nos seus enredos. Já a diferença entre os dois é que o Orlando da escritora, publicado originalmente em 1928, além de ser mais novo, com trezentos e cinquenta anos, tem a nacionalidade inglesa, enquanto o personagem de Moore, como já dito, conta com três mil anos e é grego, nascido em Tebas. E essa ampla margem entre as idades dos Orlandos é aproveitada por Moore, inserindo seu Orlando em inumeráveis contextos de mitos, guerras reais e imaginárias, bem como extrapolações do curso normal da História.

Figura 10: Orlando posa para Leonardo da Vinci no retrato de Mona Lisa.



Fonte: *A Liga Extraordinária: Dossiê Negro* (MOORE; O'NEILL. 2016, p. 42).

Nas andanças e metamorfoses desse Orlando, ele chegou, por exemplo, a empunhar, como homem, a lendária espada Excalibur do Rei Arthur ou enquanto mulher, posar para Leonardo da Vinci e inspirá-lo na pintura do retrato de Mona Lisa, como se vê no quadro abaixo, publicado dentro de um seguimento de *A Liga Extraordinária: Dossiê Negro* (MOORE; O'NEILL, 2016) para emular o estilo de tirinhas como as de *Príncipe Valente*, de Hal Foster. Nesse formato, cada história era veiculada e narrada em apenas uma página de jornal, normalmente, em cadernos semanais dedicados aos quadrinhos. Outro traço característico no trabalho de Foster, em fins da década de 1930, era a não utilização de balões de fala, optando por preencher diálogos e narrações no canto superior ou inferior de cada quadro, tal qual fazem Moore e O'Neill em *Dossiê Negro*, que prestigiam a técnica e a imprimem tematicamente nessa HQ.

Figura 11: O'Neill emula o *layout* de Foster.

Fonte: *Príncipe Valente*³¹ e *A Liga Extraordinária: Dossiê Negro* (MOORE; O'NEILL, 2016, p30).

É esse tipo de abordagem estilística em *A Liga Extraordinária*, que não a restringe à grade tradicional de quadros da mídia HQ, ora transitando por técnicas artísticas, ora modulando a forma como o texto aparece na página, como prosa ou dentro de balões, que permite ao leitor um engajamento em histórias dentro de histórias, enredos dispersos em múltiplas camadas. Trata-se, portanto, de um processo mais sensível, que proporciona uma multiplicidade de pontos de vista e experiências colaterais a um leitor, a um espectador que deseja colher, descobrir e explorar informações sobre a história dos personagens, enredos e até dos formatos aos quais estes estão imersos e entrelaçados.

Logo, como Jenkins (2009) esclarece, ler e acessar produtos culturais como a hexalogia em quadrinhos *A Liga Extraordinária*, não é uma experiência fácil e/ou aberta a qualquer leitor, exige um perfil exploratório treinado e habituado aos desvios e interconexões, visto que a cada cena, personagem, diálogo, palavras, troca de olhares, cenários, layouts de quadros e forma de escrita, pode ser um nó, uma ponte, um *link* de acesso para experiências mais profundas. É este design informacional de Moore e O'Neill que coordena as possibilidades de caminho desse leitor e que lhe propicia a abertura necessário para seu engajamento, seu mergulho e vínculo intenso.

³¹ Disponível em: < <https://bit.ly/37BWTGW>>. Acesso em 07 fev. 2020.

2.3 Modos de publicar, modos de engajar

Na verdade, Moore ressignifica o próprio modelo de publicação impressa de HQ, inserindo-o no processo de mutação do objeto livro, pois existe nele um desejo latente de que o leitor contemporâneo abandone todas as heranças que o modelaram e ignore uma noção de livro “unitário”, expresso pela materialidade do suporte convencional. A busca de Moore passa, assim, pela “revolução da modalidade técnica da produção do escrito, uma revolução da percepção das entidades textuais e uma revolução das estruturas e formas mais fundamentais dos suportes da cultura escrita” (CHARTIER, 2012, p. 24).

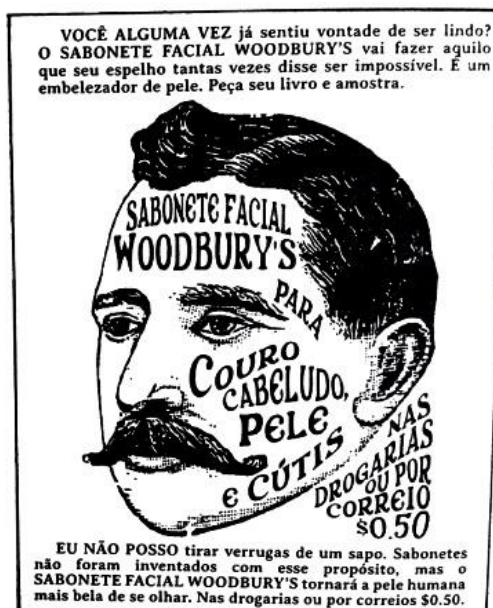
Isso decorre do fato de que o lançamento dessas HQs a que vimos nos referindo se dá, geralmente, de maneira fragmentada, em fascículos mensais; depois, quando eles esgotam seu ciclo de comercialização em bancas, voltam mais tarde para o mercado, como capítulos compilados de edições com acabamentos variados, incluindo extras e aspecto editorial luxuoso. As versões em brochura de *A Liga Extraordinária* trazem, quase sempre, materiais bônus inéditos, não utilizados nos números avulsos – ante a falta de espaço ou por conveniência editorial –, mas pensados e construídos pelos autores como partes do todo – o que, obviamente, ajuda a fomentar no público consumidor um novo interesse pelo material, atendendo às demandas de mercado. Em tese, seria o mesmo produto, mas concentrado, com uma “embalagem” nova, um punhado de aditivos e preço superior ao praticado originariamente – quando as edições eram vendidas avulsas e em encadernação mais simples, em lombada canoa.³²

Existem, contudo, exceções nessa complementação posterior às primeiras distribuições, que, em verdade, não seriam acréscimos, mas correções de curso para retificar equívocos nas edições passadas. Foi o que ocorreu, por exemplo, nas reproduções de anúncios vitorianos alinhavados nas sobrecapas dos fascículos originais, mas não reimpressos nos encadernados posteriores – tanto norte-americanos quanto nacionais. Aliás, no Brasil, a referida publicidade fictícia sequer chegou a ser aproveitada na minissérie em três edições da Pandora Books em 2001;

³² A lombada canoa é um método comum e barato de encadernação de revistas, onde folhas impressas são presas à capa através de grampos e a edição resultante pode ser aberta de forma plana. É inviável quando os papéis são de alta gramatura ou volumes com muitas folhas, o que dificulta a dobra e prejudica o acabamento. O número total de páginas deve ser múltiplo de quatro.

por sinal, esse foi o primeiro registro dessa história em quadrinhos em solo pátrio. Essas propagandas só chegaram a ser veiculadas bem recentemente, na edição *A Liga Extraordinária 1898* (2019), trazendo todas na íntegra, traduzidas e adaptadas para o português.

Figura 12: Anúncio vitoriano emulado em *A Liga Extraordinária*.

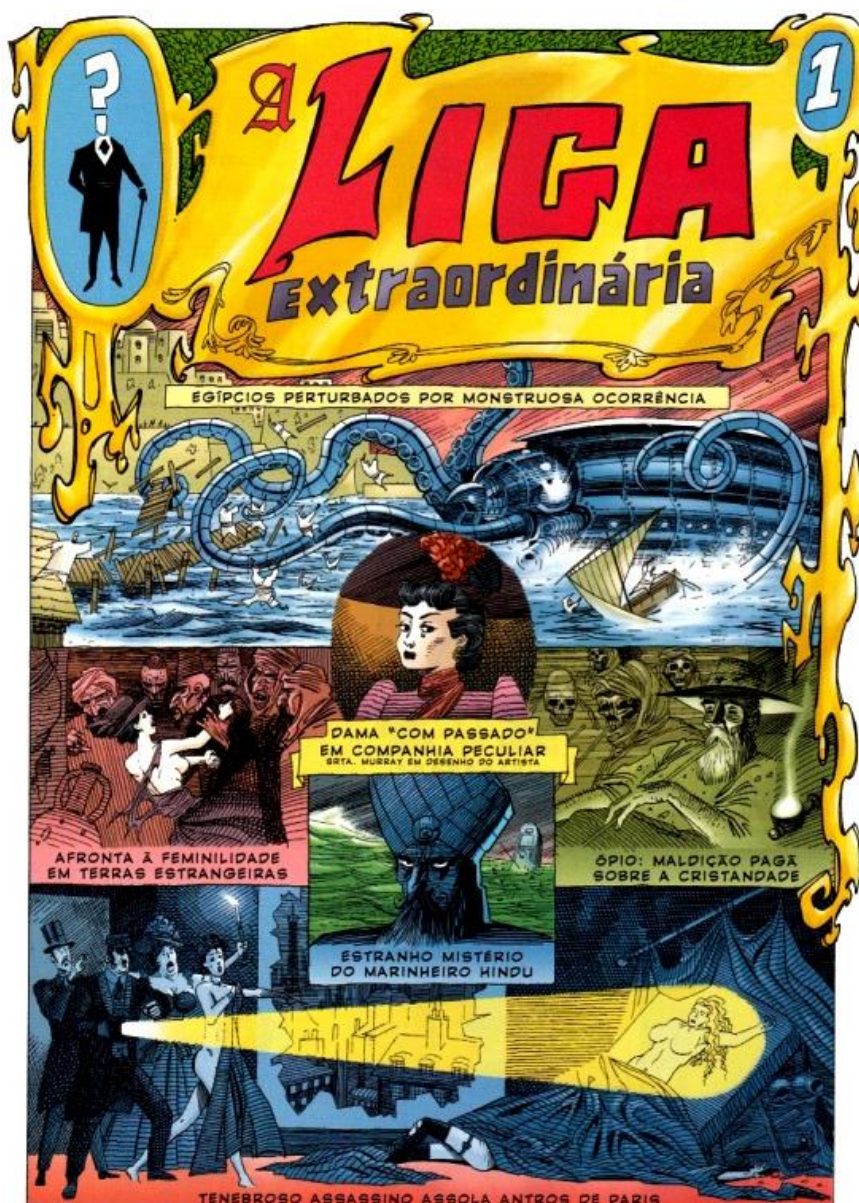


Fonte: *A Liga Extraordinária: 1889* (MOORE; O'NEILL, 2019, p. 396).

Algo que, portanto, preenche uma lacuna histórica, não como uma contribuição acessória para o material, mas, na realidade, acaba funcionando como mais um aparato de imersão do leitor àquele mundo. Mas de que servem? Essas propagandas imaginárias propunham, dentro de anacronismos *steampunks*,³³ a viabilidade de produtos com a assinatura estilística do século XIX, mas com funcionalidades inexistentes até mesmo no século XXI, a exemplo de roupas inteligentes, remédios universais e sabonetes rejuvenescedores, como na figura acima. A ausência dos anúncios ia à contramão dos interesses de Moore, já que eles costumavam ser encartados no final de todas as seis edições durante o lançamento original e serviam como ferramentas de imersão do leitor naquele mundo vitoriano reinventado e no universo ficcional de seus romances canônicos.

³³ Subgênero da ficção científica que traz enredos ambientados no passado, porém cujas revoluções tecnológicas ocorreram mais cedo do que na realidade corrente. Outro detalhe é que essas aplicações sempre são obtidas por meio da ciência disponível no período; no caso aqui, 1898.

Figura 13: As capas originais de *A Liga Extraordinária* emulam *Penny Dreadfuls*.



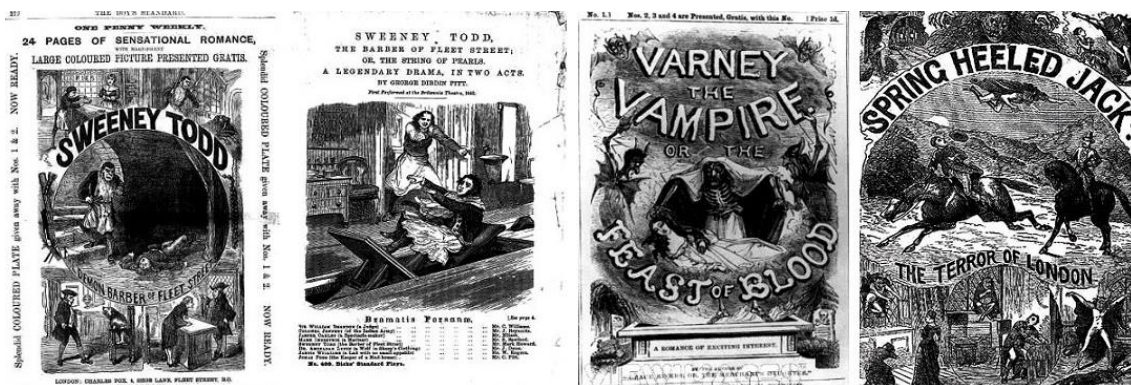
Fonte: *A Liga Extraordinária: 1889* (MOORE; O'NEILL, 2019, p. 498).

Seria uma espécie de expansão da HQ para outro formato – no caso, campanhas fictícias de *marketing* –, pressupondo uma alteração ligeira do conteúdo e interligação entre os meios, onde cada plataforma proporciona oportunidades diferentes de fruição da história. O universo narrativo aqui, portanto, é explorado de acordo com as potencialidades de cada meio empregado por Moore e O'Neill, evitando a redundância e ofertando novos níveis de revelação e experiência, pois a repetição aborrece e, às vezes, até afugenta os leitores (Cf. JENKINS, 2009). Com efeito, essa publicidade fictícia não era o único elemento que faltava nas compilações subsequentes à primeira minissérie de *A Liga*

Extraordinária. As capas, construídas ao estilo *penny dreadfuls* não voltariam a ser reproduzidas até a edição “definitiva” brasileira de 2010 – e, mais uma vez, na versão de 2019.

Mais que ilustrações chamativas, ou mero exercício de técnica e estilo do artista Kevin O’Neill, essas capas funcionavam como proto-histórias em quadrinhos, que resumiam em uma única página o enredo de cada capítulo da narrativa seriada; quase como uma sinopse expandida. *Penny dreadful* era uma expressão que denotava, no século XIX, uma literatura bastante popular entre os britânicos; a saber, *penny*, em inglês, significa centavos e *dreadful* remete a sinistro, referenciando narrativas com protagonistas detetivescos, geralmente, envolvidos em tramas de perseguição a criminosos e até entidades de outros mundos.

Figura 14: Exemplos de páginas frontais de folhetins vitorianos - ou *penny dreadfuls*.



Fonte: Disponível em: <<https://bit.ly/2V8rPdI>>. Acesso em 02 out. 2018.

Para Moore, esse poder de síntese está associado à sua própria formação como roteirista de histórias em quadrinhos no início da década de 1980, nas páginas da já comentada revista *2000 AD*. Então, quando do contexto de publicação de *A Liga Extraordinária*, no final dos anos 1990, a limitação de espaço para Moore já era algo natural, pois ele conhecia a mecânica de contar uma história curta, toda semana, de uma forma que fosse minimamente interessante para manter o leitor entretido e que impedisse o editorial de substituí-la por algo mais comercial.

Segundo Larkin (2016), foi a partir desse esforço que ele ficou fascinado em descobrir como cada um dos artistas interpretava seus roteiros e como isso poderia refletir em uma imensa variedade de parcerias, desde a colaboração total e entusiasmada até a ação de desenhistas que ignoravam deliberadamente seus textos. Nessas trocas, Moore descobriu duas coisas: a primeira delas foi que tinha a

capacidade de escrever exatamente o que o seu colaborador gostaria de desenhar; e a segunda, que conseguia criar algumas histórias contínuas dentro do formato da história fechada:

Se eu conseguir apresentar um personagem que ganhe popularidade e conseguir conectar estas histórias pequenas de forma que elas constituam uma narrativa maior, para mostrar que eu consigo dar conta... de um arco maior, então quem sabe isso renda trabalho no futuro. Creio que tenha sido esse raciocínio mercenário e simplório por trás da estratégia (MOORE, 2016, p. 78).

Pode-se dizer que o plano de Moore deu certo e suas histórias, até então pequenas, constituíram narrativas maiores e gradativamente mais complexas como, por exemplo, os relatos fictícios, contidos no “Almanaque do Novo Viajante”, que apresenta uma abrangente geografia de lugares imaginários, região por região, em *A Liga Extraordinária 1898* (2019). Trata-se de um compêndio em prosa escrito por Moore – usando a máscara narrativa de Mina, a escriba ficcionalizada daqueles relatos –, com desenhos pontuais e não sequenciais de O’Neill, que assume o formato de livro ilustrado no final da HQ. Esse Almanaque funciona, inclusive, como prelúdio e continuação do enredo principal: *prelúdio*, quando traz à tona Ligas Extraordinárias anteriores à formação do grupo de 1897; e *continuação*, à medida que dá prosseguimento as aventuras da equipe de Mina e Allan até o ano de 1907.

O adendo tem tanta relevância para os rumos daquela Liga Extraordinária que, em dado momento, Mina e Allan atravessam uma espécie de fonte da juventude e têm sua mocidade restabelecida. Não só isso: posteriormente, eles descobrem que os efeitos do manancial serão ainda mais radicais, pois, ao se banharem naquelas águas, os dois não apenas rejuvenesceram como também, a partir daquele instante, interromperam definitivamente seus envelhecimentos, tornando-se imortais. Como mencionado, foi isso que motivou aquela conversa inicial com Orlando, já comentada no tópico anterior, sobre os efeitos *a posteriori* de uma vida eterna. E eis que no registro escrito por Mina, para não despertar o interesse da Coroa – já que o próprio Almanaque tinha cunho oficial e ficava sob o escrutínio da Inteligência Militar –, ela acoberta o ocorrido, forjando a morte de Allan Quatermain da seguinte maneira:

Todavia, nem tudo é só pessimismo, pois exatamente antes do falecimento de Allan, descobrimos que um filho seu, o qual ele pensava estar morto há muito tempo (também chamado Allan), estava, de fato, vivo e morando em Milosis. Esse Allan mais novo é um dos mais atraentes e musculosos jovens que jamais tive a ventura de encontrar antes, e seria justo dizer que uma atração tem sido evidente entre nós, desde o início da nossa relação. Decidimos que devíamos ir embora de Zuvendis e que devíamos viajar juntos como companheiros, possivelmente fazendo uma visita às ruínas da cidade ao largo da Abissínia que descobrimos em um mapa gravado em pedra, junto à lagoa da cratera, em Kor. Estou certa que é isso que seu pai teria desejado (MOORE; O'NEILL, 2004, p. 198).

A revelação é relevante para todos os volumes seguintes de *A Liga Extraordinária*, começando por *O Dossiê Negro* (2016), adentrando em *Século* (2015) e concluindo em *A Tempestade* (2020); justo porque Allan reaparece jovem e, como sugerido no excerto acima, isso se deu como em texto romanceado e, portanto, ao largo da história em quadrinhos principal de *A Liga Extraordinária 1898*³⁴ (2019). Isso implica dizer que, caso o leitor opte apenas pela leitura da narrativa gráfica, dispensando o apêndice em prosa no final da edição, além de ficar com lacunas sobre fatos que repercutirão nos próximos capítulos, ele também perderá a chance de conhecer o passado daquele universo.

Figura 15: O anúncio vitoriano alvo de censura durante a publicação original.



Fonte: *A Liga Extraordinária: 1898* (MOORE, O'NEILL, 2019, p. 393).

Note-se que o apego de Moore às minúcias desses complementos, na narrativa maior da HQ, é tamanho que, inclusive, rendeu uma divergência com o Editorial quando o quinto número original de *A Liga Extraordinária* foi publicado.

³⁴ O volume *1898* compila os dois volumes iniciais de *A Liga Extraordinária*.

Na ocasião, um dos anúncios vitorianos continha a publicidade de uma “seringa borrifante MARVEL, [uma] nova seringa de injeção e sucção vaginal” (PARKIN, 2016, p. 331), sendo interpretada pelo editor como uma ofensa velada à Marvel Comics, rival histórica da DC Comics – a editora norte-americana de quadrinhos e proprietária de ícones da cultura pop como Batman ou Superman. E, assim, a tiragem original foi completamente destruída e uma nova edição foi reimpressa com o anúncio alterado: a marca MARVEL deu lugar a AMAZE. Moore não respondeu bem a esse tipo de interferência editorial, embora seus contratos lhe deixassem pouca margem de manobra a não ser reclamar.

Como consta acima, a publicidade que recebeu modificações, mesmo a contragosto de Moore, foi publicada em sua versão inicial na edição *A Liga Extraordinária 1898* (2019). Contudo, o vespeiro reside no trato do autor com o tópico “censura”, e isso o próprio revelou, anos antes de *A Liga Extraordinária*, quando questionado sobre o que pensava sobre o tema, em entrevista à revista *Comics Journal*: “É uma coisa à qual me oponho em absoluto. Eu acredito que não há nada neste mundo que não possa ser dito. Não é a informação que é perigosa: perigosa é a falta de informação” (MOORE, 2016, p. 236); e complementa, “[...] é uma covardia qualquer pai esperar que autores ou editoras façam o policiamento moral por eles” (MOORE, 2016, p. 244).

À época dessas declarações, em fins de novembro de 1986, estava em curso uma discussão interna na DC Comics sobre uma classificação indicativa pela qual o editorial, à sua conveniência e sem consulta aos autores, estaria estudando dividir suas séries em categorias Leitor Universal, Leitor Maduro e Leitor Adulto, com detalhamentos do que poderia ou não aparecer em cada grupo. Temendo um reavivamento de práticas que tolheram a liberdade de expressão dos quadrinistas nos anos 1950,³⁵ Moore e outros nomes expressivos no meio como Frank Miller, Marv Wolfman e Howard Chaykin, se insurgiram contra a proposta no decorrer de 1987, temendo que a editora alterasse a natureza dos seus trabalhos para que eles se adequassem a uma categoria indicativa.

³⁵ Instaladas nos anos 1950, após a recepção massiva dos dados e teorias elencadas no livro *A Sedução dos Inocentes*. Seu autor, o psiquiatra e pesquisador Fredric Wertham, declarou que os quadrinhos eram a maior e mais pernicioso influência sobre os jovens americanos. Segundo Jones, "Wertham levou as preocupações com os gibis para além do bom gosto e da moral e colocou-os, ao menos à primeira vista, no terreno da ciência comportamental e no das políticas públicas" (2006, p. 297). Foi esse estudo que inaugurou a era do *Comics Code Authority*.

No final, o projeto, encarado como censor da atividade quadrinista, foi engavetado e o movimento obteve sua parcela de sucesso, mas, para Moore, o ocorrido era apenas um item de uma longa lista de frustrações, ressentimentos e traições que passaria a nutrir pela indústria do entretenimento como um todo – os quais serão, oportunamente, levantados durante esse trabalho –, o que parece paradoxal, haja vista que os materiais dele para a DC Comics são tidos como clássicos pelos leitores de HQs e servem de influência para autores contemporâneos, sendo que todos são reimpressos com regularidade e vendem bastante; entre os principais estão *V de Vingança* (1982), *Monstro do Pântano* (1984), *Para o Homem que tem Tudo* (1985), *O Que Aconteceu com o Homem do Amanhã* (1986), *Watchmen* (1986) e *A Piada Mortal* (1988).

Pode-se dizer que parte dessas séries impunha um realismo tridimensional em personagens bidimensionais, reimaginando seus universos inofensivos como espaços sem vaga para sentimentalismo, nos quais se veem crises de meia-idade, problemas financeiros e violência brutal, algumas vezes incluindo a sexual. Sua atenção se voltava, principalmente, para repensar convenções de gênero e de narrativa. De maneira alheia à sua vontade, contudo, essas histórias viraram verdadeiros *best-sellers* ao ganharem formatos luxuosos em coletâneas que fugiam à estética corriqueira de uma revista em quadrinhos convencional, com lombada canoa e dois grampos metálicos unindo as páginas centrais:

Moore acredita que o marketing da DC durante a explosão no final dos anos oitenta acabou prejudicando a indústria de quadrinhos ao ir atrás da grana rápida ao invés de criar uma estratégia de longo prazo baseada na qualidade dos produtos. Quando a primeira leva de “graphic novels” fez sucesso, a DC “só conseguiu ver outra modinha a se explorar até ela cair por terra, exaurida até não sobrar nada”. Que o departamento de marketing, em outras palavras, estava causando problemas, não resolvendo. Era um conflito entre o autor e o marketing em termos filosóficos quanto a um cálculo comercial e, no fim das contas, em nível pessoal (PARKIN, 2016, p. 243).

Trata-se, portanto, de um posicionamento que vai à contramão das necessidades de mercado, pelo qual o autor dá predileção ao valor artístico, ao conteúdo interno da obra, e não propriamente ao suporte, por mais ostentoso e exclusivo que seja em sua encadernação. Algo assim soa como anticomercial e, até mesmo, contrário aos ensejos desse tipo de leitor, que leva às últimas consequências

a noção de colecionismo ao adquirir versões e versões da mesma história em quadrinhos, a depender dos usos e estilos desses formatos: edições avulsas, compilações em capa cartão e/ou capa dura com impressão de páginas em papel tipo LWC.³⁶

Segundo McCloud (2006), na prática, formatos mais extensos tendem a ser um porto seguro para HQs mais complexas e desafiadoras como as de Moore. Quer dizer, papel com uma boa gramatura e lombada quadrada não são garantia de mérito artístico e grandes ideias podem ser igualmente rascunhadas em guardanapos, mas diante da passagem dos periódicos – edições convencionais de banca – para o livro, há uma afirmação implícita de valor permanente: “Os periódicos, tradicionalmente, [...] [levam] consigo a conotação de descartáveis, de valor temporário; ao passo que os livros trazem a promessa de algo mais” (MCLOUD, 2006, p. 29).

Por isso esse olhar pouco convencional de Moore – dirigido a uma indústria que se vale tanto dos afetos do seu consumidor com a leitura de obras arrojadas e empolgantes quanto da vaidade desse leitor de abastecer e manter uma estante “bonita” – coincide com o pensamento de Chartier (2012), que enxerga nisso, isto é, nessa desmaterialização da obra, tal qual o conceito de Foucault (2006), como uma tendência da *função-autor* de pensá-la em concomitância apenas das categorias estéticas ou intelectuais, à revelia dos suportes que lhes são conferidos. Essa função-autor assinala características peculiares ao nome do autor, seja delimitando, classificando ou organizando o universo dos seus discursos. O nome do autor é um dos fundamentos que administram a relação do leitor com o saber e com a literatura em nome de uma autoridade e um poder. Limitando a função-autor ao circuito de livros e textos, pode-se nela identificar certas características, duas das quais, Muchail (2002) destaca:

- a) por um lado, a função-autor não decorre meramente da espontânea atribuição de um discurso a um indivíduo, mas de uma manobra complexa que tem por efeito um ser de razão, portanto construído, e segundo

³⁶ *Light Weight Coated* é uma espécie de papel couché com baixa gramatura, que tende a compactar edições com alto número de páginas, deixando o impresso com mais alvura, brilho e menos volume que versões econômicas similares - em pisa brite (papel jornal) ou offset.

determinadas regras. Por exemplo, ao roteirista, ao autor Alan Moore pode ser atribuído um certo nível constante de “valor”; um certo campo de coerência conceitual ou teórica; uma assinatura estilística; um momento histórico definido e ponto de encontro de um certo número de acontecimentos assemelhados à sua biografia;

- b) por outro lado, e acessoriamente, a função-autor não diz respeito apenas ao efeito de uma construção, de um construto, vai um pouco além. O autor [Alan Moore] também pode ser sinalizado e definido pelos seus textos que, por sua vez, podem remeter, não a um indivíduo singular, mas a uma multiplicidade de egos. Por exemplo, o sujeito Alan Moore que usa de humor autodepreciativo em notinhas biográficas; o autor politizado que se posiciona sobre o estado de coisas no prefácio da obra; ou como personagem heterônimo, professando suas crenças ou experienciando uma vida que não viveu; ou ainda quando avalia a recepção da obra publicada e/ou a esclarece – como veremos mais a frente no capítulo 3, quando esse trabalho abordar o fecho de *A Liga Extraordinária* com o derradeiro volume, *A Tempestade* (MOORE; O’NEILL, 2020).

Voltando a Chartier (2002, p. 109), ele crê que na cultura impressa, uma compreensão imediata “associa um tipo de objeto, uma classe de textos e usos particulares. A ordem dos discursos é assim estabelecida a partir da materialidade própria de seus suportes: a carta, o jornal, a revista, o livro, o arquivo etc”. Isso significa que, uma vez determinada a preeminência do códice, os autores abraçaram a lógica de sua existência física na própria tessitura de suas obras – a exemplo das primeiras conversões de matérias textuais contida em rolos para livros, dividindo um discurso único em partes, capítulos ou até volumes.³⁷

³⁷ Tal como um leitor de livro eletrônico, por exemplo, que é convidado a organizar numa tela de computador, tablet ou celular o conteúdo distribuído linear e sequencialmente de um livro convencional, o leitor de HQs também enfrenta paradigmas similares ao acessar volumes virtuais em plataformas digitais – como o *Comixology* ou o *Amazon Kindle* –, o que se cria, nos dois casos, é uma continuidade à parte, que não mais diferencia gêneros, repertórios textuais ou suportes: “Daí a inquietação de nosso tempo diante da extinção dos critérios antigos que permitiam distinguir, classificar e hierarquizar os discursos” (CHARTIER, 2009, p. 109).

Para Moore, a mensagem do texto sobrepuja a noção de *graphic novel*³⁸ e transforma o suporte em mero receptáculo, que se transforma diante de suas conveniências e não nas do *Publisher* ou do leitor; talvez por isso, histórias em quadrinhos como *A Liga Extraordinária* sejam tão camaleônicas e esteticamente inquietas. Repousa aí uma pertinência impossível, tal qual Maingueneau (2001, p. 27) já prescreveu:

Longe de enunciar num solo institucional neutro e estável, o escritor alimenta sua obra com o caráter radicalmente problemático de sua própria pertinência ao campo literário e à sociedade. Não é uma espécie de centauro, uma parte do qual estaria imersa na gravidade social e a outra, a mais nobre, voltada para as estrelas, mas alguém cuja enunciação se constitui através da própria impossibilidade de se designar um “lugar” verdadeiro.

O que seria essa impossibilidade de se designar um “lugar ‘verdadeiro’” para um autor como Alan Moore? É o que se discute a seguir.

2.4 A paratopia do autor

Para responder à questão posta acima, seguiremos com a *expertise* de Maingueneau, que explica que a existência desse lugar joga com um meio-termo, dentro e fora, ou melhor, fronteiras: “A literatura define de fato um ‘lugar’ na sociedade, mas não é possível designar-lhe qualquer território” (MAINGUENEAU, 2001, p. 28). Dessa negociação complicada entre lugar e não-lugar, surge a *paratopia*, “uma localização parasitária, que vive da própria impossibilidade de se estabilizar” (MAINGUENEAU, 2001, p. 28). Com a paratopia, a existência social da literatura chega a um impasse, já que ela nem consegue se fechar em si mesma, numa manobra corporativa, e bem menos se misturar à sociedade comum. Portanto, para este autor, os meios literários são, na verdade, fronteiras. Isso quer dizer que, como discurso constitutivo, a instituição literária não pode integrar totalmente o espaço

³⁸ Em 1978, Will Eisner criou uma obra de 178 páginas chamada *Um Contrato com Deus e Outras Histórias de Cortiço*, e inaugurou silenciosamente uma revolução no modo como os quadrinhos eram vistos. Apesar de que, tecnicamente, era apenas uma coletânea de quatro contos, Eisner chamou sua edição de *graphic novel* (ou romance gráfico). A expressão se popularizou no meio e o mesmo ocorreu com a ideia (MCCLLOUD, 2006).

social, tendo que se manter numa fronteira entre suas engrenagens tópicas e os fatores humanos. Trata-se de um embaraço que impele “os processos criadores a alimentar-se de lugares, grupos, comportamentos que são tomados num pertencimento impossível” (MAINGUENEAU, 2012, p. 92). Logo, não há como se falar de uma associação de autores como se fala de um sindicato de comerciários ou de uma assembleia de condomínio.

Na realidade, a literatura até pode ser comparada a uma porção de lugares na sociedade, desde que não firme aliança fixa com nenhum desses territórios. Nesse contexto, a paratopia assume faces camaleônicas para prospectar as fendas que a sociedade está sempre abrindo.

Numa produção literária fundada na conformidade aos cânones estéticos, são paratópicas principalmente as comunidades de “artistas” mais ou menos marginais (os menestréis ou trovadores...). Quando a produção é uma questão profundamente individual, a paratopia elabora-se na singularidade de um afastamento biográfico (MAINGUENEAU, 2012, p. 92).

Essa marginalidade autoimposta por Moore – virando as costas para tratativas mercantilistas e as convenções surradas da mídia HQ ditadas pelo mesmo mercado –, cria as condições de sua própria criação. Há obras dele cuja autolegitimação passa pelo afastamento solitário, a exemplo de *The Birth Caul*, em que o escritor se coloca como personagem e revela fragmentos desconhecidos de sua origem; e outras obras que exigem um ativismo em empreendimentos coletivos, como em *V de Vingança*, quando à época de sua publicação, num primeiro momento, ele se insurgiu dentro do texto contra o estado de coisas promovido pela então Primeira Ministra da Inglaterra, Margaret Thatcher, e, mais recentemente, ao se pronunciar publicamente contra a utilização da máscara do protagonista dessa história como símbolo das manifestações do movimento Occupy. Desse modo, como criador, Moore se alimenta de tudo à sua volta:

[...] de uma paratopia de andarilho que recusa o lugar que lhe pretende impor um mundo dominado pela nobreza e, ao mesmo tempo, de uma paratopia de nobre que não encontra lugar num mundo de burgueses. Ela se alimenta de um afastamento metódico e ritualizado do mundo, bem como do esforço permanente de nele se inserir, do trabalho da imobilidade e do trabalho do movimento (MAINGUENEAU, 2012, p. 94).

E embora essa inadequação referencial seja dirigida ao campo literário, por estar alocado em um nicho criativo muito específico como o das HQs, Moore, provavelmente, tem credenciais suficientes para estar, pelo menos, dentro de certas “tribos invisíveis” que, segundo o mesmo Maingueneau (2001, p. 31), “desempenham um papel na arena literária, sem por isso terem tomado a forma de um grupo constituído”. A existência de uma tribo invisível e, mais especificamente, o ingresso de Moore em uma, não implica dizer que esses atores estejam alinhados ou frequentem os mesmos lugares. Essa convergência etérea pode ser o resultado de trocas de correspondência com outros autores, a gentileza de redigir um texto introdutório para o outro, encontros ocasionais em convenções, algumas semelhanças nos estilos de vida, de projetos convergentes.

Ainda que possa, eventualmente, renegá-la – o que é efetivamente o que Moore costuma fazer –, qualquer escritor se situa numa tribo selecionada, a de autores passados ou contemporâneos, conhecidos pessoalmente ou não, cujas obras lhe possibilitam legitimar suas enunciações: essa “comunidade espiritual que usa o espaço e o tempo associa nomes numa configuração cuja singularidade se confunde com a reivindicação estética do autor” (MAINGUENEAU, 2001, p. 31). *A Liga Extraordinária* parece ser a prova cabal de que Moore está alocado (ou mesmo que ele pretenda estar) em uma tribo, aquela composta de escritores canônicos, cujos personagens permeiam as suas páginas.

Por outro lado, mesmo pertencendo a uma “tribo invisível”, Moore ainda é um *outsider*, alguém que se vê dentro de uma condição paratópica até mesmo entre pares e colaboradores próximos. Isso acontece quando ele se insurge individualmente contra quaisquer que sejam os sistemas em jogo, seja à crítica favorável em um movimento de “fogo amigo”, às grandes corporações de entretenimento que lhe querem dar mais dinheiro, às tendências de mercado que poderiam lhe favorecer ou às próprias necessidades dos leitores que, às vezes, se veem criticados pelo próprio autor. Então, teoricamente, Moore deveria ter respaldo numa “tribo invisível”, mas o mais coerente com suas convicções é vê-lo à parte de qualquer grupo intelectual, comungando de uma rejeição [pessoal] pela sociedade burguesa que não a inclui nem a exclui, pois ele enquanto “artista é esse perpétuo errante que acampa às margens da cidade” (MAINGUENEAU, 2001, p. 33).

Figura 16: *Os Contos do Cargueiro Negro* é uma HQ dentro da HQ *Watchmen*.



Fonte: *Watchmen* (MOORE; GIBBONS, 2009, p. 96).

É aí que residem todas as incertezas da paratopia do escritor: na fronteira da sociedade organizada, artistas como Moore são aqueles que se misturam perigosamente às forças benéficas e maléficas. Afinal, “basta que na sociedade se crie uma estrutura paratópica para que a criação [...] seja atraída para a sua órbita” (MAINGUENEAU, 2001, p. 36). Essa situação paratópica leva-o a fundir-se com aqueles que parecem escapar às zonas seguras da civilização, às linhas demarcatórias da sociedade. Os párias contidos em *Watchmen* (2009), uma de suas obras mais famosas, por exemplo, são personagens que, de acordo com as circunstâncias, perambulam nessas zonas fronteiriças: super-heróis aposentados, que não conseguem seguir adiante, como Hollis Mason, o Coruja original; Rorschach, um vigilante psicótico com severos traumas de infância; ou Sally Júpiter, outra ex-combatente do crime, que relativiza uma violência que sofreu no passado – um estupro – em meio a uma crise de meia-idade.³⁹

³⁹ Ainda em *Watchmen*, a realidade produzida por Moore torna-se, tal qual no “Almanaque do Novo Viajante” em *A Liga Extraordinária 1898*, indispensável ao entendimento global da trama, há uma série de relatos autobiográficos, como os dos personagens citados no parágrafo anterior, sendo o enredo principal constantemente enriquecido de recordatórios em diários, memórias, entrevistas e avaliações psicológicas. Nessa mecânica, a história em quadrinhos é pausada e, no lugar dela, para contextualizar fragmentos anteriores ou posteriores ao enredo, são reproduzidas páginas da biografia – publicada naquele mundo – de Hollis Mason; relatórios redigidos pelo médico encarregado de avaliar Rorschach, que, à época, era prisioneiro na mesma penitenciária em que aquele terapeuta clinicava e seu caso era uma chance de ganhar notoriedade junto à comunidade psiquiátrica; ou a entrevista de Sally Júpiter, que vivia no ostracismo e, para tentar continuar nos holofotes, revelava passagens polêmicas da sua vida pessoal (ver Anexo 02).

Valia até enxertar dentro dessa história em quadrinhos outra história em quadrinhos, mediante um procedimento em *mise en abyme*, pelo qual a trama dava lugar a um garotinho que lia, ao pé da banca de jornal, uma revista chamada “Contos do Cargueiro Negro”. Nesse último caso, o gibi de pirata servia como contraponto, fazendo conexões e desenhando paralelos com a narrativa principal (MILLIDGE, 2012) – como visto na figura 16.

Watchmen antecedeu em anos a produção da narrativa maior de *A Liga Extraordinária*, simulando toda sorte de técnicas documentais, escrita em prosa e até sessões de entrevistas em revistas de fofoca, configurando toda sorte de textos suplementares à narrativa gráfica tradicional. Indo além: com *Watchmen*, Moore consolidou seu lugar na cultura pop ao escrever um *thriller* de conspiração, um mistério de assassinatos, uma história de amor, um conto de aventura, uma alegoria... E devido à atenção recebida por parte do público e pela crítica, em 1988, foi a primeira e única revista em quadrinhos a ganhar um respeitado prêmio de ficção científica, o Hugo. Em 2005, foi a única *graphic novel* a ser selecionada pela Time Magazine em sua lista de cem melhores romances na língua inglesa de todos os tempos. Esta foi, portanto, uma atenção inédita para um roteirista de histórias em quadrinhos, porém, ainda que ganhasse respaldo na mídia e até dentre nichos literários, isso nada mudava sua posição paratópica.

Na verdade, a permanência de Moore nessa fronteira acaba, inadvertidamente, postulando para o autor um espaço paratópico: nesse território não haveria o que se falar em realidade contrária à ficção, autoria ou busca por sentido imanente às obras. Uma jurisdição, portanto, tão inalcançável quanto a ideia de *Imatéria*, proposta por Moore em *Promethea* (2015),⁴⁰ uma rede reluzente de vida interconectada e consciência compartilhada, um espaço-ideia, quase como se

⁴⁰ Segundo Moore, as mentes humanas interagem com o espaço-ideia de *Imatéria* a cada momento do dia apenas para levar adiante suas vidas diárias. Se os indivíduos quiserem realmente ideias singulares, se um artista ou inventor ou alguém que trabalha com conceitos inovadores, deverão submergir diretamente nos subterrâneos, na profundidade do espaço-ideia para encontrar essas ideias que nunca foram pensadas antes. Nesse espaço mental, permeado pelo mito e a ficção, extensões territoriais que lembram ilhas e continentes, na verdade, são grandes arquipélagos de crenças e filosofias. Então, por exemplo, o Marxismo poderia ser uma ilha e as religiões judaico-cristãs constituiriam outras faixas de terras. A própria protagonista do título, *Promethea*, era um avatar da imaginação, criada no Egito, no século V, que podia ser convocada fisicamente de *Imatéria* por atos de criatividade. Daí quando a estudante Sophie Bangs usa sua criatividade para escrever um trabalho de faculdade sobre o folclore e a poesia a respeito dessa guerreira literária, ela acaba se tornando a próxima encarnação terrena de *Promethea*.

as percepções intelectuais fossem representações pré-existentes dentro dessa intersecção. Este trata-se de um trabalho do qual o autor parece se orgulhar bastante, já que ele acabou transformando essa HQ em uma sofisticada exegese de suas crenças ocultistas, abrangendo assuntos como simbolismo, tarô, divindades, consciência, pós-vida e uma explicação pormenorizada sobre filosofia cabalística⁴¹:

As performances parecem ser uma forma natural de expressar ideias mágicas, e também me pareceu natural tentar expressar ideias mágicas por meio de *Promethea*... Acho que o motivo para fazer ambos é que há coisas que você pode fazer nas HQs que simplesmente não pode fazer nas performances, e vice-versa. Em algumas edições de *Promethea*, nós fizemos interconexões bastante complexas de palavras e imagens, ou estruturas complicadas, coisas que são novidade nos quadrinhos e que você não poderia fazer em nenhuma outra mídia.

[...]

Algumas das coisas que fizemos em *Promethea* foram tão inteligentes que eu ainda estou radiante, três ou quatro anos depois (MOORE, 2012, p. 230, 237).

A soberba de Moore com esse trabalho era tamanha que, ao concluí-lo, ele resolve encerrar no ano seguinte, em 2005, toda a linha editorial da *WildStorm*, a *America's Best Comics*⁴², que publicava esse material – entre eles *A Liga Extraordinária*; que, a partir dali, migraria para a britânica *Knockabout Comics*. À época, ele viu a própria atitude como algo inédito no meio dos quadrinhos. E, de fato, era:

Ninguém nunca teve realmente a chance de concluir uma linha de quadrinhos de forma deliberada antes. Em geral, as empresas de quadrinhos ficam sem dinheiro na metade do caminho de uma história em três partes, ou as revistas são canceladas de uma hora para outra. Todas as empresas de HQs já flertaram com a ideia do fim do mundo; bem, o que eu gostaria com a ABC é fazer isso acontecer de verdade. E se algum evento apocalíptico enorme afetasse a linha inteira? E seria tudo real, não uma história imaginária, um 'Túnel do Tempo' ou um 'O Que Aconteceria Se...?'; este era o final de uma linha de quadrinhos, planejado com meses de

⁴¹ Originalmente, a série *Promethea* teve a colaboração do artista J. H. Williams III, tendo durado trinta e duas edições, saindo entre agosto de 1999 e abril de 2004. Trata-se de uma leitura complexa, onde Moore chega a um ponto em que suspende a trama principal e passa cerca de doze números explorando a filosofia religiosa da Cabala judaica. Ele propõe que os vinte e dois arcanos maiores do tarô correspondem aos vinte e dois caminhos que conectam as esferas da Cabala, e os dois podem ser interpretados como representações alegóricas da experiência humana.

⁴² *America's Best Comics* ou *ABC Comics* foi um selo fundado em 1999 por Alan Moore na editora *WildStorm*. Em 1998, a *WildStorm* foi comprada pela *DC Comics*, o que contrariou Moore e quase o fez desistir das séries que já estavam em produção antes do anúncio, quais sejam: *Tom Strong*, *Top 10*, *Tomorrow Stories*, *Promethea* e *A Liga Extraordinária*. Só não o fez por causa dos compromissos financeiros assumido com os artistas colaboradores. O único desses títulos que Moore mantém os direitos autorais é *A Liga Extraordinária*. Todos os demais pertencem atualmente a *DC Comics*.

antecedência, orquestrado e que conduz ao que se espera ser uma conclusão apropriada (MOORE, 2012, 236).

Esses derradeiros instantes do selo *America's Best Comics* aconteceram na edição nº 36 da revista *Tom Strong*, e a personagem Promethea teve participação determinante no clímax daquele universo ficcional. No fim, Promethea foi um trabalho de substância e criatividade, que expôs uma filosofia da qual o leitor não precisava compartilhar para apreciar todas as experimentações estéticas e narrativas propostas por Moore e Williams III. Porém, conceitualmente, esse não parece o fim de *Imatéria*, porque ela também é uma fronteira abstrata, que poderia até se confundir com uma estrutura mutante, paratópica, ou ressoar – por que não? – como uma *estrutura de sentimentos*.⁴³ Nessa estrutura, as mudanças que estão em curso na transição de uma geração para a outra, são sentidas de maneira mais intensa através da arte, cabendo aos artistas como antenas, a potência desagregadora e criativa, de fazer o outro se comover, perceber, enfim, sentir as metamorfoses da sociedade.

Seria uma energia psíquica quase que palpável, assim como a ventilada por Stephen King (2015, p. 93, 94-95), que usa de ironia na sua construção, mas chega à convicção parecida quando defende que a escrita é uma espécie de telepatia:

É muito interessante quando se para e pensa sobre o assunto - por anos muita gente discutiu se a tal da telepatia existe ou não, sujeitos como J. B. Rhine queimaram as pestanas tentando criar um processo válido para isolá-la, e o tempo todo ela estava aqui, bem debaixo de nosso nariz, como *A carta roubada* do sr. Poe. Todas as artes dependem de certo grau de telepatia, mas acredito que a escrita ofereça a destilação mais pura. Posso estar sendo parcial, mas, mesmo que esteja, podemos escolher a escrita, porque, afinal, estamos pensando e falando sobre ela.

[...]

Olha, aqui temos uma mesa coberta com um pano vermelho. Nela está uma gaiola do tamanho de um aquário pequeno. Na gaiola está um coelho branco de nariz e olhos rosados. Nas patas de frente está um toco de cenoura que ele rói alegremente. Nas costas, escrito em tinta azul, está o número 8.

[...]

Nós vemos a mesma coisa? Precisaríamos nos reunir e conversar para ter certeza absoluta, mas acho que sim.

[...]

Estamos tendo um encontro de mentes.

Mandei uma mesa com um pano vermelho, uma gaiola, um coelho e um número oito escrito em tinta azul. Você recebeu tudo, principalmente o

⁴³ Segundo Williams (1979), seja no âmbito da literatura ou da arte, uma estrutura de sentimentos serve tanto para conectar gerações e épocas, quanto para ajudar na compreensão de fenômenos socioculturais; cujas incidências tendem a se renovar.

oito azul. Estamos participando de um ato de telepatia. E não é enrolação mística; é telepatia de verdade.

Se escrever é transmitir pensamentos de uma pessoa a outra que está muito distante, mesmo o ato mais simplório da escrita é quase sobrenatural. Logo, pode-se fazer algumas ranhuras abstratas num papel em uma ordem específica, e alguém, a um mundo de distância ou mil anos no futuro, poderá conhecer fragmentos de seus pensamentos mais íntimos: “as fronteiras de espaço e tempo e mesmo as limitações da morte podem ser transcendidas por meio da escrita” (VOGLER, 2015, p. 370). Assim, o território reivindicado pela *Imatéria* de Moore ou a telepatia de King perpassam a noção de que o pensamento humano imortalizado na escrita sobrepuja qualquer fronteira, literária ou não. Se a cultura – ou a crítica erudita – finca uma sucessão de comandos que o escritor é instado a observar, a leitura indicará como eles foram ignorados no passado, e como isso se mostrou proveitoso.

Polêmica, essa realidade cotidiana, veiculada por meios que transpõem as barreiras do formato livro, rompe paradigmas há muito estabelecidos na literatura, passando a abraçar aspectos puramente representativos que influenciam diretamente na verdade discursiva desse escritor paratópico. A verdade, portanto, estaria descrita em uma interminável relação intermediática. Para Klinger (2014, p. 71), o ponto fulcral é examinar se relações como essa poderiam “compor-se para formar uma nova relação mais estendida ou se os poderes podem se compor de modo a constituir um poder mais intenso, uma potência mais intensa”. Por outro lado, tal potência, enquanto vontade ou motivação da ação humana, “nunca é uma questão individual” (KLINGER, 2014, p. 62), visto que as obras deixariam de ser imaginadas como objetos para serem capturadas como atos:

“[...] ela só terá um sentido [para mim] quando produzir reverberações [em mim], e desse encontro entre mim e a obra resultar um aumento de [minha] potência de existir. Sentido: uma questão de encontros e reverberações” (KLINGER, 2014, p. 56).

Com efeito, a *Liga Extraordinária* de Alan Moore se depara com esses encontros e reverberações ao propor a (re)utilização de pluralidades de obras, das mais diversas autorias, refletidas na miscelânea de personas fictícias do cânone já bem estabelecido dos romances da Literatura vitoriana e eduardiana – tudo isso amarrado sob um mesmo enredo, em que as tramas ficcionais anteriores

reverberam. Só que, paradoxalmente, a dupla criativa, Moore e O'Neill, é titular de direitos de autor por adaptar,⁴⁴ arranjar ou orquestrar obras preexistentes e já caídas no domínio público, não podendo, porém, oporem-se a outra adaptação, arranjo, orquestração ou tradução, exceto se for cópia da sua. A questão é que esta obra de chegada é eminentemente colaborativa – sobre isso, trataremos no capítulo seguinte.

2.5 Pensando a cultura do presente e as malhas da (re)criação

Em 2017 foi ao ar *Dans la tête d'Alan Moore* - em tradução livre, *A Cabeça de Alan Moore* –, um documentário de circulação gratuita, produzido pelo canal francês Arte, com coprodução da União Europeia, o qual está dividido e disponível em oito partes na página virtual do escritor.⁴⁵ O vídeo documental acompanha Moore em suas caminhadas pelas ruas de Northampton e elenca questões pontuais sobre sua visão de mundo e produção artística, refletindo sobre suas ideias nada ortodoxas em torno da vida e da cultura.

Sobre essa última, o seu discurso, inclusive, aponta para uma degradação ou uma nulidade cultural nessas duas primeiras décadas do século XXI. Moore acredita que o único meio de contrapontuar a cultura é por intermédio da contracultura, o que seria algo como opor o capitalismo através de sua antítese, o socialismo. Para validar seu ponto de vista, ele crê que do final da Segunda Guerra Mundial até o início da década de 1990, ocorria um movimento de contracultura a cada dois ou três anos, e na cena *fashion* ou musical isso se fazia mais pujante, como no surgimento do *glam* nos 1960's ou o movimento punk nos 1970's. Contudo, por volta de 1995, em vez de um movimento contracultural o que se sucedeu foi o *brit-pop* – ou pop britânico –, o qual ele não vê como uma marcha cultural genuína, estando mais para um *revival* dos *riffs* de guitarra de bandas independentes britânicas daqueles mesmos 1960's e 1970's.

⁴⁴ A adaptação será um tópico de discussão mais adiante, notadamente no que se refere às tramas textuais de questões teóricas como o *prequel* e *sequel* ou, mesmo, o *fan fic*.

⁴⁵ Disponível em: <<https://bit.ly/2SNkij4>>. Acesso em 19 jan. 2020.

Depois, quando ocorreu o crescimento da Internet e, segundo Moore, as pessoas passaram a compreender o quanto isso poderia mudar a sociedade, ele mesmo disse para si próprio “chegamos ao futuro”, só que não foi o futuro que todos esperavam. Em razão disso, ele acredita que a sociedade ficou, culturalmente, preguiçosa, decidindo apenas reiterar e repetir algo que lhe já era familiar, isto é, a cultura do século XX. Desde então, Moore acredita que a sociedade britânica, como um microcosmo da comunidade global, não sofrera mais um movimento de contracultura e que, talvez, sequer tenham obtido algum acréscimo cultural.

Para fechar esse raciocínio, ele chama à baila o que denomina de “atual tsunami de filmes de super-heróis americanos”, constatando que essa tendência do cinema contemporâneo não faz bem à cultura e salienta que no ano de 2016, quando a Grã-Bretanha votou pelo *Brexit* e os Estados Unidos elegeram, nas palavras dele, “o que parece ser um tremendo idiota nazista”, seis de cada doze filmes *mainstream* são de super-heróis, ligados aos grandes estúdios e à hegemonia de empresas como a Marvel e a DC. Segundo Moore, isso representa uma má notícia para a cultura, caso se insista “nessa infantilização, nessa recusa em crescer, nessa recusa em nos responsabilizarmos pelo mundo adulto, no qual todos têm um papel a cumprir”. Quer dizer, trata-se de um mundo complexo e assustador, em que a geração que deveria estar no seu comando prefere se abrigar em fantasias de empoderamento, às quais nutre certa tóxica, pois acha que isso está realmente danificando a cultura, a imaginação humana e, no fim das contas, essas fantasias podem ser descritas como “sonhos supremacistas sobre uma raça superior”.

No final de 1999, em um texto de introdução feito para a primeira compilação de *Planetary*, uma história em quadrinhos escrita por Warren Ellis, um colega de profissão também britânico, Moore já dava mostras desse pessimismo cultural e do que estaria por vir – mesmo que pese o tamanho da citação, vale a pena ler:

Ao escrever isto na última brasa do século 20, ciente de que você está lendo sob a luz da chama recém-acesa do 21, é difícil não ser atingido por uma visão, como a que teria Jano, em relação ao panorama daqui em diante, esticando-se por um longo caminho atrás de nós e ainda mais longe para a frente. Não só o panorama muito mais amplo dos assuntos humanos e globais, mas também o panorama daquele mundo menor que conhecemos como o mercado de quadrinhos.

Ao mesmo tempo que os altos e baixos da última década quase certamente não se provarão o fim para o meio das HQs, ainda assim é difícil não chegar à conclusão de que, por mais que os quadrinhos não tenham desmoronado para sempre, algo mudou. Algo se foi. Não foi um mercado, um formato,

um estilo ou alguma outra coisa do mundo duro e material do comércio bruto, mas algo mais abstrato e rarefeito, alguma essência fantasma.

A coisa que mudou pode não estar nos quadrinhos em si, mas, em vez disso, em sua audiência. Poderia ser porque as pessoas mudaram no furor acelerado e furioso dos últimos cem anos, enquanto as revistas que elas leem mudaram mais lentamente ou, em muitos casos, não mudaram nem um pouco? Um dos axiomas definidores do campo neste século foi o de que as pessoas não querem mudança, mas sim a ilusão de mudança. Esta é uma falácia baseada puramente em observações de curto prazo. Por mais que possa ser verdade que as pessoas não querem mudança, também é verdade que o que queremos e o que recebemos são coisas muito diferentes. O século 20 não nos deu nada além de mudanças constantes e tumultuosas e não parou para nos perguntar se as queríamos ou não. Nós assistimos às mudanças ao mesmo tempo em que fomos transformados pela torrente de acontecimentos. As preferências humanas ocultas e as demandas da audiência sobre as quais construímos a área dos quadrinhos foram alteradas no fluxo das coisas, entre os leitores, se não nas próprias histórias. A maneira que as pessoas pensam e veem as coisas evoluiu. A enorme estrutura de valores sobre as quais a área dos quadrinhos foi feita parece deserta hoje, parece redundante.

Criadores de HQs que se movem por esta área desolada entre os séculos estão, aparentemente, sujeitos a impulsos gêmeos e conflitantes. De um lado está aquela descuidada resolução de Ano Novo de mergulhar de cabeça no futuro, como certamente deveríamos fazer, enquanto, do outro, temos o pesado conhecimento sobre as ruínas cintilantes que deixamos para trás, às nossas costas. Com tantas grandes obras no longo quintal da história dos quadrinhos, somos obrigados a nos perguntar se talvez ainda não existam tesouros enterrados, itens apropriados para resgate. Muitos de nós parecem ter a sensação apenas nebulosamente definida de que há algum elemento nos quadrinhos do passado que proverá a chave com a qual poderemos destrancar o futuro do meio. Como se, para podermos seguir adiante, precisássemos também, de alguma forma, nos mover para trás simultaneamente, por mais paradoxal que isso possa parecer (MOORE, 2019, p. 7).

No excerto acima, datado de vinte anos atrás, Moore já fazia constatações, na mesma linha de argumento do documentário, sobre um século XX voltado para enfrentamentos, tumultos, buscas por mudanças, ainda que, paradoxalmente, as pessoas não as quisessem – pois, segundo ele, só queriam uma ilusão de mudança. Todavia, no campo prático de sua carreira nos quadrinhos, o autor concluía – já que, à época, estava olhando para os últimos dias de um milênio – que seus leitores não eram mais os mesmos: o nível de exigência da audiência havia evoluído de acordo com a torrente de experiências daqueles últimos anos e, da mesma forma, ainda que generalizasse o tema dos desafios do quadrinista na virada do século, seguramente, estava colocando em análise sua própria escrita naquele momento, visto que era dezembro de 1999 e o primeiro número de *A Liga Extraordinária* já havia saído para as bancas, àquela altura, em março último.

Referimo-nos ao trecho em que ele se questiona se ainda existiam “tesouros enterrados, itens apropriados para resgate”, sabendo que, de antemão, já conhecia a resposta: certamente, seriam os personagens advindos de uma tradição literária já canônica e que haviam sido escalados para sua Liga. Na verdade, suas divagações hoje soam como anedotas proféticas sobre sua futura aposentadoria nas histórias em quadrinhos, quando se referia a elementos de narrativas do passado como chaves para destravar o futuro dessa indústria – a aposta sobre o já testado e devidamente aprovado poderia ser uma garantia; e que, para seguir adiante, ele também necessitava se mover simultaneamente para trás, por mais paradoxal que pudesse parecer.

Esse paradoxo é desmanchado quando se tem a perspectiva de vinte anos no futuro, e agora se sabe que a expressão “para seguir adiante” dizia respeito ao quarto e último volume de *A Liga Extraordinária, A Tempestade* (MOORE; O’NEILL, 2020), o derradeiro trabalho de Moore como roteirista de HQs. E, diga-se, não pretendemos que isso seja interpretado como o último lançamento ou o quadrinho mais recente de Alan Moore. Pelo contrário: *A Tempestade* é mesmo o fecho de uma carreira como escritor de quadrinhos, e o início de outra, como romancista. Sobre esse encerramento, anunciado desde meados de 2016: “[...] ele declarou que seu baú estava mingando: só lhe restavam 250 páginas de quadrinhos não publicados. A insatisfação com a interferência das grandes editoras no seu trabalho tornou inexorável o rompimento definitivo” (SASSAKI, 2017).

Figura 17: Mina Murray acorda de um estado letárgico, após 40 anos, na Londres de 2009.



Fonte: *A Liga Extraordinária: Século* (MOORE; O’NEILL, 2015, p. 204).

Ao adotar uma postura que flerta com um niilismo artístico, ora patrocinando um pensamento de mudança, de vanguarda, ora se fechando nas suas próprias projeções pessimistas sobre a cultura do século XXI, Moore assemelha sua dialética ao que afirmou Wood (2011), segundo o qual o artista está sempre tentando vencer uma convenção para estabelecer outra ainda mais agonizante, o que parece ser o seu caso não apenas fora dos ringues da ficção, como também dentro, a exemplo do que ocorre no tomo três de *A Liga Extraordinária: Século*, ambientado no ano de 2009:

Figura 18: O desmoronamento da cultura no século XXI; parte 1.



Fonte: *A Liga Extraordinária: Século* (MOORE; O'NEILL, 2015, p. 224).

Nas passagens acima, Mina Murray sofre um choque de realidade. Ela é uma cidadã britânica, nascida e criada no século XIX, que viveu o apogeu da era vitoriana e eduardiana; conquistou a imortalidade em 1906 e esteve na dianteira das revoluções culturais atravessadas pela sociedade até 1969, ano em que foi acidentalmente internada em um manicômio, após uma overdose de LSD, onde permaneceu em um estado de sonolência e torpor medicamentoso até 2009. Ao ser resgatada por Orlando, Mina volta à razão e fica perplexa com o estado de coisas do século XXI. Para ela, é como se o mundo tivesse regredido e eles estivessem de volta à era vitoriana: indo mais longe, ao se dar conta de que as vizinhanças esvaziadas, frutos da recessão econômica que o país atravessava, não refletiam apenas a miséria das pessoas do presente, mas uma pobreza de propósito, de cultura, como Moore já professava em suas falas ácidas fora de *A Liga Extraordinária*.

Figura 19: O “Harry Potter” de Alan Moore é o Anticristo.



Fonte: *A Liga Extraordinária: Século* (MOORE; O'NEILL, 2015, p. 210).

Em outro momento desse mesmo capítulo, em 2009, há no enredo um movimento paródico, de inversão irônica, quando Mina e Orlando precisam se deslocar até um colégio invisível onde se ensinava magia aos alunos, e um de seus formandos – encarado na história como o Anticristo, ou Criança Lunar – chacinou

todos os colegas, professores e a administração da instituição. Ao fim do massacre⁴⁶, ele pegou o trem secreto que levava os discentes até aquele lugar fora de Londres, matou também seus passageiros e voltou para casa.

Note que há uma semelhança proposital entre esses elementos levantados em *A Liga Extraordinária: Século* e aqueles presentes na série literária Harry Potter, da escritora britânica J.K. Rowling; que, além de um *bestseller*, é também uma franquia cinematográfica de arrecadação bilionária. Nos romances dessa escritora, Potter é um bruxinho que frequenta Hogwarts, uma escola de magia e bruxaria, inacessível para os “trouxas” – nome dado às pessoas comuns, alheias a esse mundo. Para chegar lá, os alunos entram num anexo oculto de uma estação ferroviária convencional e vão de locomotiva mágica até o seu destino. E eis que, sequenciando a recorrente frustração de Moore com a falta de originalidade da cultura do século XXI, Mina e Orlando quando se deparam com as ruínas e a pilha de corpos carbonizados naquela Hogwarts postiça, acabam comentando sobre a artificialidade do lugar, como se fosse um construto barato de “imagens reconfortantes dos anos 1940”.

Figura 20: O desmoronamento da cultura no século XXI; parte 2.



Fonte: *A Liga Extraordinária: Século* (MOORE; O'NEILL, 2015, p. 213).

O desatino de Moore com o personagem de Rowling transparece até mesmo quando ele está falando sobre algo que sequer tangencia esse universo, que seria a promoção de *Jerusalém*, seu novo romance – ainda inédito no Brasil. Na ocasião, em entrevista veiculada no site do jornal El País, no dia 11 de janeiro de 2020, ele disse o seguinte:

⁴⁶ Esse massacre ressoa com a atual onda de ataques de alunos armados às suas escolas, sendo o mais notório, o que ocorrera vinte anos atrás nos Estados Unidos, em Columbine.

Queria me concentrar em Northampton, no tempo e na morte, expor os cantos mais estranhos da existência da minha família, falar do desenvolvimento da língua inglesa, dos pobres e da história não escrita da classe trabalhadora, cuja voz mal está presente na literatura. E desejava criar uma narrativa para jovens longe do boom pós-Harry Potter de livros lucrativos supostamente para crianças (MOORE, 2020).

Contudo, o comentário ácido no excerto jornalístico acima, resvalando frações da formação anarquista e anticomercial de Moore, nem se aproxima da profanação ficcional dirigida à varinha mágica, a principal ferramenta mística de Potter. Em *A Liga Extraordinária: Século*, o escárnio do quadrinista pelo “bruxinho” providencia uma versão peniana desse artefato, afinal, sempre fálico:

Figura 21: A varinha mágica do Anticristo.



Fonte: *A Liga Extraordinária: Século* (MOORE; O'NEILL, 2015, p. 232).

Seja na zombaria a um dos ícones nesses primeiros anos do século XXI, seja na crítica à cultura contemporânea, existe nesse ponto, uma sobreposição de vozes, isto é, a voz de Mina, um sujeito ficcional, não é a voz de Alan Moore, o autor, apesar de haver, entre essas vozes, algumas semelhanças. Um nível de enunciação – Mina constatando o desmoronamento da cultura nas páginas da HQ – está contido no outro – Moore declarando o mesmo em entrevistas. A voz de Mina está contida na voz de Moore, mas não corresponde a ela e essa confusão poderia nos levar a incorrer em *biografismo*, um modo de abordagem dos textos literários que prevalecia até o final do século XIX e defendia o argumento de que a arte imitava a

vida, de que qualquer texto reproduzia a biografia de seu criador. Esse preceito aparece, por exemplo, quando o leitor questiona “o que o escritor quis dizer?” ou “qual era a intenção dele?”, agires que revelam que se costuma atribuir, a uma instância autoral, o crédito pela recepção do texto.

Nesse viés biográfico, segundo Santos (2001), a presença do autor tutelaria e condicionaria todas as movimentações da obra, algo que passaria a sofrer reprimendas de correntes *formalistas* já nos primórdios do século XX. Chega-se, portanto, a uma convicção do que o que importava não era a intenção do autor, mas como ela ganhava forma no espaço textual: “Não importa o que o autor *quis dizer*, mas o que efetivamente seu texto *diz*. Passa-se a acreditar na autonomia do texto. Analisá-lo corresponde a investigar aquilo que ele traz em si mesmo, suas características imanentes” (SANTOS, 2001, p. 11). O mesmo Santos (2001) afirma, a seguir, que a partir da década de 1950, essa ideia formalista ganharia contornos radicais com a decretação da *morte* do autor. Estava agora em curso uma aplicação que, de acordo com Foucault (2006), regeria a escrita segundo a prática de duas temáticas, quais sejam: o tema da expressão e o da morte. No primeiro caso, a obra seria autônoma, pouco importando quem a redigiu e, no segundo, a escrita providenciaria a imortalidade das personagens como o exorcismo da materialidade da morte. De outro modo, a morte também implicaria no arrefecimento das singularidades do sujeito que a escreve, faria o papel do morto no jogo da escrita.

Todavia, ainda que tais dinâmicas cobrissem com algum louvor os rastros do autor, Foucault vislumbrava suposições que preservariam a existência dele. Uma seria a noção de *obra*, visto que a própria utilização do termo designaria a individualidade do ente escritor; e a outra seria, então, a própria noção de escrita, que denotaria o empirismo do autor e sua necessidade de interpretação. Nesse diapasão, o nome do autor exerceria uma função específica, relacionada ao discurso, ou seja, uma função classificatória. O autor seria definido e sinalizado por sua própria produção que, por sua vez, faria conexões tanto com o indivíduo singular quanto com uma pluralidade de “eus”, que poderiam ser os do prefácio, os que argumentam dentro da narrativa do livro e, até mesmo, os que interagem com o leitor. Então, a *função do autor* vai ao encontro do modo de existência, de circulação e de funcionamento de determinados discursos no ventre de uma sociedade. Dentro

desse contexto, tem-se o ensejo de desviar o autor – enquanto sujeito – de suas fundações para que os leitores passem a enxergá-lo como uma função do discurso.

Então, essa recusa do biografismo, segundo Santos (2001, p. 11), tem como suporte “a ideia de que o autor não é o proprietário da significação da obra”. Na verdade, o autor é um leitor como qualquer outro e o texto pode muito bem lhe conduzir a sentidos “não previstos ou até mesmo não desejados pelo autor” (SANTOS, 2001, p. 12). Caberia, à crítica, a prospecção minuciosa sobre cada aspecto, cada entranha da estrutura do texto, para revelar seus segredos. Santos (2001) chama esse ponto de vista de *imanentismo*, uma transferência do foco de interesse do exterior da obra para o seu âmago, uma travessia da análise de informações extrínsecas para a de intrínsecas. Em suma, o texto passa a ser a única fonte válida de pesquisa, ainda que a referida concepção compartilhe um pressuposto similar ao *biografismo*: “Continua a existir a crença de que haveria uma verdade a ser descoberta. O autor não é mais o detentor da chave do texto, mas a chave existe” (SANTOS, 2001, p. 12).

Sobre esse papel do crítico, cenários onde limites são traçados também por outros entes de poder institucional – quais sejam: editores e/ou acadêmicos –, o próprio autor acaba moderando o que Foucault (2009, p. 287) define como uma “proliferação cancerígena, perigosa das significações em um mundo onde se é parcimonioso não apenas em relação aos seus recursos e riquezas, mas também aos seus próprios discursos e suas significações”. Para ele, seria puro romantismo vislumbrar uma cultura em que a ficção fosse veiculada com total liberdade, à mercê de qualquer um, desenvolvendo-se sem a chancela de figuras legitimadoras. Não obstante, chega a admitir que, em algum momento, a função autoral possa mudar de aspecto, contudo seria pouco provável sua completa supressão. Poderia “funcionar de novo de acordo com um outro modo, mas sempre segundo um sistema obrigatório que não será mais o do autor, mas que fica ainda por determinar e talvez por experimentar” (FOUCAULT, 2009, p. 288).

Não haveria, portanto, um vácuo de poder [autoral] e sim uma transição para uma forma menos repressiva, tirânica; ainda assim, tal instância exerceria influência sobre o leitor. Esse controle abstrato do autor, dono da obra, exige a conivência do leitor que, independente do querer autoral, é livre para eleger sentidos, interpretar a escrita como bem lhe aprouver. Tal poder, contudo, parece ser subestimado no

caminho entre o *biografismo* e o *immanentismo* (Cf. SANTOS, 2001, p. 13), já que o leitor passa a ser encarado como “um mero decodificador de textos, alguém que se deixa conduzir passivamente pela obra ou que deve ter como meta acompanhar a intenção do autor”. Mas o mesmo autor lembra que essas aplicações estruturalistas, muito discutidas entre as décadas de 1960 e 1970, chegaram a um ponto de estagnação e, com ele, houve uma reviravolta: “A leitura pôde ser vista como um elemento de construção de significados, e não uma operação puramente decodificadora” (SANTOS, 2001, p. 13).

Essa premissa, inclusive, converge com o pensamento de Moore sobre a atuação do leitor, mas com suas próprias contribuições:

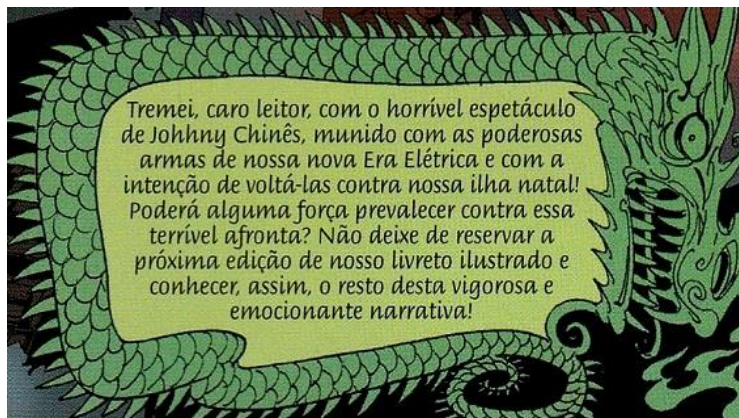
A boa escrita é a que leva o leitor a um engajamento ativo. Uma arte realmente eficaz exige que o público faça pelo menos metade do trabalho [...]. O indivíduo comum é capaz de enfrentar uma narrativa complexa, mas muitas vezes não é isso que se oferece a ele. Na cultura popular, primeiro se decide que o público é composto principalmente de simplórios que não apreciariam nada inteligente. Em seguida, são produzidas obras nesse estilo, assumindo que é o que a massa quer. Esse processo, prolongado durante décadas, gera um público que dificilmente pode reconhecer um material inteligente, se é que o vê (MOORE, 2020).

Moore se insurge contra uma escrita massificada, na qual um produtor cultural assume que o público leitor é feito, na maioria dos casos, de indivíduos “simplórios”, de pessoas que não conseguiriam nem mesmo desfrutar de algo “mais inteligente”, “fora da curva”. Ele prefere imaginar que qualquer um pode lidar com uma narrativa complexa, basta apenas um bom texto; é essa qualidade que conduzirá o leitor ao que chama de “um engajamento ativo”. E essa boa escrita não vem sem um alto preço, que, uma vez pago, garantiria ao autor uma recompensa inefável: “Escrever pode ser exigente, mas os momentos de progresso compensam com sobra. Quando criamos, sinto que estamos a apenas um milímetro do divino” (MOORE, 2020).

Ao idealizar um leitor, fora dos seus enredos ficcionais, Moore está erigindo um narratário, isto é, um leitor construído, pressuposto, pressentido, desejado. E a exemplo da figura abaixo, isso, de fato, chega a acontecer quando o texto de *A Liga*

Extraordinária (MOORE; O'NEILL, 2003) passa a interagir com esse narratário, ao fim de cada capítulo, fazendo provocações sobre o que estaria por vir.⁴⁷

Figura 21: Relação narrador-narratário



Fonte: *A Liga Extraordinária: 1889* (MOORE; O'NEILL, 2003, p. 78).

Com efeito, ao abandonar o primado imanentista é possível não apenas ressignificar o papel do leitor como também discutir esse diálogo franco do autor – como as declarações de Moore fora de sua ficção, enquanto elementos paratextuais – como elemento para a análise literária: “Não se trata, obviamente, de retomar o velho biografismo, mas de conceber o autor a partir de outras perspectivas. Uma delas é a que toma o autor como um fato literário, um efeito do texto” (SANTOS, 2001, p. 15). Algo como se imaginássemos Alan Moore não como cidadão, pessoa física, mas como um modo de escrita; ele não estaria por trás de obras como *A Liga Extraordinária*, mas dentro delas, expresso através delas. Outro panorama é ter em mente que a própria pessoa de Alan Moore, o autor, também constitui um determinado texto ou se coloca dentro dele – como como é o caso do personagem Gene Labostrie em *A Saga do Monstro do Pântano, Livro 6* (MOORE; BISSETTE, 2015) – esses são, literalmente, os derradeiros momentos de Moore na revista mensal do Monstro do Pântano – *Swamp Thing*, no original –, na qual escreveu um total de quarenta e quatro edições ininterruptas, publicadas de 1984 a 1987.

⁴⁷ Em sua obra, Will Eisner (2014) gostava de nutrir uma intimidade com o leitor e levava isso a cabo nos seus quadrinhos, inspirando-se na teatralidade enraizada em suas veias, afinal, seu pai era cenógrafo e pintava painéis de cenários para teatros novaiorquinos. Ele dizia estar em busca de uma conexão entre seu texto e o leitor; e, segundo o próprio, a única outra forma de entretenimento que oferecia uma conexão real e vívida entre o espectador e o ator era o teatro. Para Eisner, o leitor é um espectador e os quadrinhos são uma forma de participação: “Quero que meu leitor sinta que ele está assistindo a uma coisa real. Começo tudo o que faço com as palavras ‘acredite em mim’. ‘Acredite em mim’, digo, ‘deixe-me contar para você esta história’” (EISNER; MILLER, 2014, p. 94).

Figura 22: Moore vira Gene Labostrie e passa um recado para os seus empregadores.



Fonte: *A Saga do Monstro do Pântano, Livro 6* (MOORE; BISSETTE, 2015, p. 205-206).

Esta revista também marcou sua entrada no mercado de HQs norte-americano, e, já nesse debute, ele levaria os tradicionais *comics* a um novo e mais sombrio território, partindo de uma personagem de terceiro escalão da DC Comics, que ia mal de vendas e era, basicamente, uma espécie de Hamlet coberto de musgo. Então, sem nada a perder, ele optou por ousar e trabalhar com novos temas, dando profundidade à caracterização e experimentando novas possibilidades em termos de técnicas narrativas, o que acabou não apenas salvando a revista do cancelamento

(antes já dado como certo), como também chamando a atenção de toda a indústria dos quadrinhos.

Contudo, na reta final daquela sua estada à frente do título, Moore confessou que exaurira todas as suas ideias para a série e, no auge de sua popularidade, ele resolveu deixá-la. Note que essa constatação, poderia ter sido abortada caso Moore se importasse meramente com os aspectos financeiros. E é o que o barqueiro Gene Labostrie, com as feições e o porte de seu escritor, acaba transmitindo, ao se negar a transportar um passageiro que lhe fizera uma boa oferta financeira para que o levasse até o paradeiro do Monstro do Pântano – como ilustrado mais acima na figura 22. No final das contas, o que víamos ali era Alan Moore/Gene Labostrie rejeitando a proposta que a DC Comics/passageiro acabava de ter feito para mantê-lo como escritor: “Assim ele acelera e, ao ouvir as promessas monetárias do homenzinho cada vez mais baixas e esganiçadas à medida que deixa a margem para trás, ri por cima da barba e sobe e desce o remo” (MOORE; BISSETTE, 2015, p. 206). Anos mais tarde, essa notória carência de ganância de Moore só se intensificaria:

Desenvolvi uma teoria de que há uma relação inversa entre dinheiro e imaginação. Que, se você tem muita imaginação, não precisa realmente de muito dinheiro, e se você tem muito dinheiro então não vai se preocupar em ter muita imaginação. Você precisa ser capaz de pagar suas contas, caso contrário não vai dormir à noite. Mas, exceto por isso, o mundo dentro da minha cabeça sempre foi um lugar muito mais rico do que o mundo do lado de fora. Suponho que grande parte da minha arte e da minha escrita se destine a unir as duas coisas (MOORE, 2012).

O personagem Gene Labostrie pode ser interpretado como mais uma máscara, um jogo de *personas*, que encena a crítica de Moore, enquanto sujeito ficcional, ao seu então empregador: “A criação das *personas* constitui o drama – ou a comédia – de uma dispersão, de um perder-se em fragmentos que não remetem à ideia de plenitude” (SANTOS, 2001, p. 26). Outrossim, Labostrie é um vislumbre imagético de que Moore não veicula tão somente os textos que escreve, mas sua imagem residual – de anarquista, espírito transgressor, cabelo e barba revoltos – também constitui um texto à parte, no qual representa o papel de escritor, ele mesmo um sujeito ficcional:

Entrevistas em programas de televisão, reportagens de jornal, declarações em eventos, resenhas, biografias, fotos em revistas – tudo isso compõe o *texto do autor*. Um texto que é veiculado paralelamente à

própria obra. Pode ser instigante, para o leitor e o crítico atuais, comparar estes dois textos: o produzido *pelo* escritor, e aquele que se produz *do* escritor. De fato, são dois textos intimamente associados. O autor que encontramos dentro do livro afeta a imagem do autor que acompanhamos fora do livro. Do mesmo modo, a imagem que formamos de um autor influencia a maneira como interagimos com as características de seu perfil propriamente literário, sobretudo na época atual, em que são intensas as estratégias de *marketing*, em que o nome do autor tende a se transformar em *griffe* (SANTOS, 2001, p. 16).

Enfatizamos no excerto acima a menção a um texto veiculado paralelamente à obra do autor, trazendo à tona a admissão de Moore de que ele estaria prestes a escrever sobre si próprio. Algo que o encaminharia para uma autoria performática, nas malhas da autoficção, ou seja, ele estaria construindo a “si” e ao “próprio” texto ao mesmo tempo. Essa verdadeira invenção de si, camuflada pela imagem contracorrente de Moore, aproxima sua autoficção da psicanálise, pois o sentido de uma vida não se descobre e depois se narra, mas se constrói na própria narração (KLINGER, 2012).

Logo, Moore estaria criando uma ficção de si, e essa ficção não é verdadeira ou tampouco falsa, é apenas a ficção que ele criou para si próprio, trabalhando sobre si mesmo. Assim, Alan Moore passa a ser uma personagem que se exhibe *ao vivo* no mesmo instante da construção do discurso, indagando-se sobre a subjetividade e posicionando-se de forma crítica e ácida perante os seus modos de representação e, também, que se reatualiza no momento da leitura, quando o leitor está diante da página impressa enquanto quadro performativo. Por sinal, quando questionado por Lance (2006, p. 6-7) sobre quanto da vida pessoal, ele conseguia englobar em seus trabalhos, Moore respondeu:

Pego emprestadas as vidas de meus amigos com grande voracidade, e por isso às vezes me acho meio desonesto. Pois lá vêm seus amigos, que contam detalhes da vida e tem uma seção do seu cérebro que é um vampiro frio que começa a anotar tudo para usar depois. Sou escritor, não tenho como evitar. Estou cada vez mais perto de escrever sobre mim mesmo.

Pode-se dizer que essa anunciada escrita de si surgiu em *A Voz do Fogo* (1996), romance em que ele fez uso de manobra metaficcional e descreveu seu estado de espírito quando redigia o último capítulo daquela história. Mais que isso, sai o autor e entra em cena uma espécie de performance da pessoa física, que descreve o campo de visão, referências utilizadas e até reflete sobre estética da

recepção, ao conjecturar o grau de envolvimento dos leitores com a história que estava em vias de concluir:

Afasto-me da tela, do texto e do cursor, de sua pulsação de transe hipnótico. Tomo consciência do ardor nos olhos, da mesa transbordante. O cinzeiro oco com formato de uma rã bocejando, uma grande cascata de pontas de cigarros e restos azedos derramando de sua garganta de porcelana. O dedo indicador da mão direita suspenso acima das teclas. O autor digita as palavras “o autor digita as palavras”.

Levanto-me e sinto a energia que enche a sala, uma corrente conduzida por um sifão através do tempo, vinda de todas as leituras futuras, todas as outras pessoas e os diversos graus de envolvimento, de consciência meio encoberta dentro do texto e meio destacada do momento, do *continuum*, e portanto acessível. Recolho uma grande porção dela, seu ardor, sua crepitação. Tudo parece estar direito e forte. Tudo acontece de forma correta.

Os livros consultados sobre a cidade estão por todos os lados, amontoados como torres, formando uma reprodução em pequena escala da própria cidade. Estão aqui *Bruxaria em Northamptonshire – Seis tratados curiosos datados de 1612* e os poemas selecionados de John Clare. Os Coritani, os cruzados, os compêndios de assassinatos e a vida dos santos formando um relevo tridimensional da história, abismos de palavras da profundidade de quarenta séculos, que devem ser percorridos para alcançar a porta e a escada do outro lado, nua e assustadora. Desço por ela como uma avalanche entorpecida de remédios na direção da sala de estar, da televisão e do sofá.

[...]

Este último capítulo é essencial. Planejado como narrativa contemporânea feita na primeira pessoa, parece deixar apenas a alternativa de uma aparição pessoal, o que exige uma abordagem estritamente documental: não seria possível simplesmente inventar as coisas. Isto é uma ficção, não uma mentira (MOORE, 2002, p. 304 e 307).

Moore trabalha a realidade que vivencia como “pura” representação, e até hoje ele usa sua Northampton, como fez em *A Voz do Fogo*, para reorganizar seu espaço: “Este é um bom lugar para mim, me mantém focado. A vida não é fácil; não é enormemente difícil. Há uma gravidade em Northampton que me agrada” (MOORE, 2012). Essa conexão dele com a cidade é tão forte que o romance *Jerusalém* levou dez anos para ficar pronto.⁴⁸ O que se extrai dessa territorialidade, no nível pessoal e artístico, bem como dos discursos sobre cultura e indústria do entretenimento, é que nenhuma das esferas autor, texto e leitor é autônoma. Quando

⁴⁸ Tal qual o livro anterior, também trata de sua terra natal, sendo uma viagem pelos séculos, formatos e linguagens, misturando Dickens, John dos Passos, Beckett e até um capítulo cuja complexidade da escrita simula, propositalmente, o estilo Joyce: “[Jerusalém] Representa uma tentativa de avançar em direção a uma nova narrativa que não esteja ligada a nenhuma norma, mas que seja ao mesmo tempo altamente acessível” (MOORE, 2020).

fala sobre si, quando pensa sobre si, quando escreve sobre si, esse sujeito [ficcional] está se multiplicando, está colocando em xeque sua unidade.

Moore cria um narrador que, por seu turno, cria um personagem, a qual se imagina executando seus anseios, voltados à capacidade humana de agregar dimensões imaginárias à realidade; e essa noção de um repositório onde toda a energia informacional e/ou literária que, segundo Borges (2007), poderia ser canalizada ou acondicionada em um espaço infinito como a Biblioteca de Babel. Por outro lado, o leitor recolhe o conteúdo que lhe interessa das obras que lê e cada uma dessas leituras é, de certo modo, uma tradução, uma versão nos próprios termos do que foi lido, tal como toda tradução é um tipo de “traição” ao “original”. Logo, ingressar numa obra é aventurar-se num caminho que não é seu; ler ou escrever é sair de si, e nenhuma dessas ações são passivas, pelo contrário, elas requerem um nível de engajamento, uma total entrega nos braços do texto, na cadência da história ou um salto às escuras em um abismo de entropia:

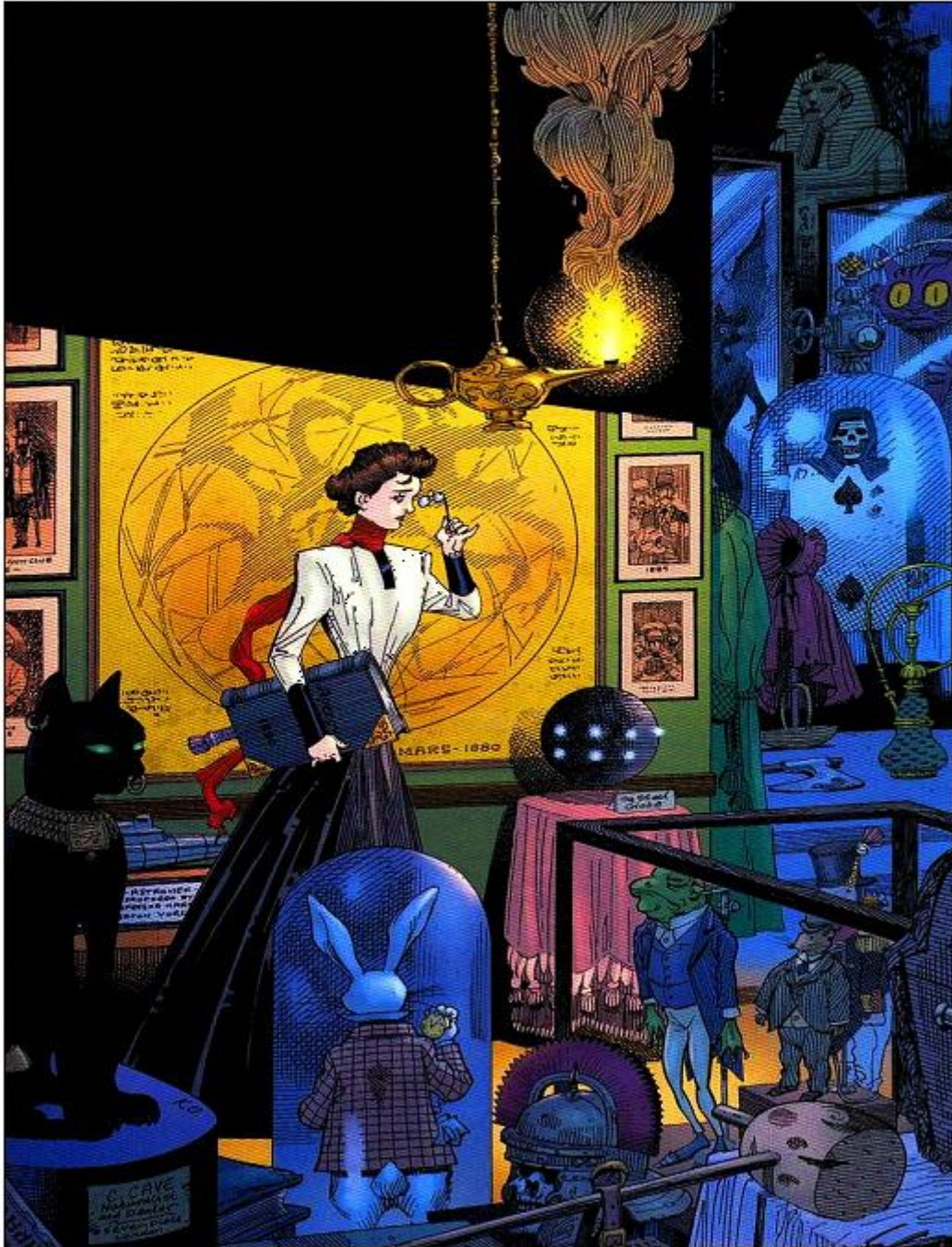
O universo desfaz-se numa nuvem de calor, precipita-se irremediavelmente num abismo de entropia, mas no interior desse processo irreversível podem aparecer zonas de ordem, porções do existente que tendem para uma forma, pontos privilegiados nos quais podemos perceber um desenho, uma perspectiva. A obra literária é uma dessas mínimas porções nas quais o existente se cristaliza numa forma, adquire um sentido, que não é nem fixo, nem definido, nem enrijecido numa imobilidade mineral, mas tão vivo quanto um organismo (CALVINO, 1990, p. 84).

A morte real do autor pode ser distinta da abstração literária, de ser apenas tragado pelo nada, de desaparecer sem deixar vestígios – de, como propunha a teoria da *morte do autor*, não considerar o autor na obra. Quando o autor encontra seu destino, toda a imagem residual que lhe resta é convertida em palavras, palavras fora de lugar, desmembradas ou misturadas com a do outro. Cabe à crítica imiscuir sobre as apropriações culturais e zelar pela inventividade ou carga valorativa inerente às formas literárias da tradição ou de vanguarda.

Mas, em verdade, é o instituto do *copyright* que estabilizará esses processos no transcurso do tempo e pontuará um detalhe que caracteriza a propriedade: a exclusividade, que se manifesta não no sentido de embargar a recriação de obras e sim de evitar conflitos referentes a direitos, responsabilidades e relações; mais que isso, as obras intelectuais criadas única e exclusivamente por pessoas físicas,

obviamente, a elas pertencem (originariamente). Entretanto, com a explosão tecnológica deste século, cada vez mais a produção e veiculação de obras intelectuais é impactada pelo compartilhamento digital, e, com isso, foi aumentando a complexidade para se compreender a finalidade e proteção jurídica dos direitos autorais, notadamente na contemporaneidade, em que a adaptação seria um veio poderoso, não só criativamente, mas, também, em termos de mercado de arte. Sobre isso, discutiremos adiante.

Capítulo 2



3 A LIGA EXTRAORDINÁRIA, UMA ADAPTAÇÃO

3.1 A economia impossível de Alan Moore

Como expresso no capítulo anterior, Moore iniciou sua carreira como roteirista de HQs na segunda metade da década de 1970 e, desde então, vem sendo creditado por argumentos, cuja sofisticação e vanguarda narrativa, vêm se destacando nessa indústria. Posto isso, causa surpresa imaginar que só após trinta anos de produção ininterrupta, seus trabalhos receberam atenção dos produtores de cinema – a contragosto pessoal dele, claro. *Do Inferno*⁴⁹, a primeira adaptação para cinema de uma obra sua foi lançado em 2001, com a direção dos irmãos Albert e Allen Hughes e roteiro de Terry Hayes e Rafael Yglesias. Antes de ser realizado, porém, foi proposta ao próprio Moore a redação de um *script* para guiar essa adaptação fílmica; a sua rejeição, como era de convir, não faltou em ironia: “Se alguém vai mutilar meus bebês, prefiro que não seja eu” (MOORE, 2012, p. 290).

Dali em diante, essas reações cáusticas às transposições de seus textos em celuloide para o celuloide não apenas se prolongariam como também seriam frequentes a partir das películas subsequentes àquela adaptação de 2001, como *A Liga Extraordinária* (2003), *Constantine*⁵⁰ (2005), *V de Vingança* (2006) e *Watchmen* (2009). Como antecipamos um pouco atrás, sua ojeriza era – e ainda é – tamanha, que ele se recusava a aceitar dinheiro pelos direitos dos filmes e exigia que seu nome fosse removido dos créditos, especialmente porque alegava nunca ter assistido

⁴⁹ Embora um bom filme sobre o mito de *Jack, O Estripador*, essa adaptação é uma sombra pálida da *graphic novel* original *Do Inferno* (MOORE; CAMPBELL, 2014). Isto é, para que essas seiscentas páginas se enquadrassem em um tempo de tela de duas horas, a direção e produção executiva abriu mão da extensa parábola sobre o mau uso do poder e investiu numa história direta, elucidando o mistério sobre a identidade do célebre assassino.

⁵⁰ John Constantine é um personagem criado por Alan Moore como coadjuvante para a edição 37 de *The Saga of Swamp Thing*, de 1985 - ou *A Saga do Monstro do Pântano, Vol. 3* (MOORE; BISSETTE, 2014). Trata-se de um ocultista britânico, fumante crônico, dono de humor ácido, sempre trajado de capote bege, que tem aparições recorrentes nessa série e seu visual fora inspirado no músico Sting. Em 1988, o sucesso de Constantine extravasou as páginas do Monstro do Pântano e o transformou em estrela principal de *Hellblazer*, uma série mensal focada no mago, mas sem o envolvimento de Moore, cabendo a Jamie Delano seus roteiros.

qualquer um deles. Para chegar a esse ponto, Moore subestimou as entrelinhas dos contratos que usualmente assinava e, à época, uma prática corriqueira na indústria cinematográfica era a da *preferência*, uma cláusula que concedia aos produtores um período de tempo exclusivo durante o qual eles podiam perseguir as possibilidades de fazer um filme:

Na minha experiência, o que aconteceu foi que você recebia duas ou três parcelas bem generosas de dinheiro e, então, o filme nunca era feito, o que funcionava perfeitamente bem para mim. Nós recebemos aquelas somas grandes de dinheiro e, o melhor de tudo, eu não tinha a angústia estética de ter que assistir ao meu trabalho mutilado ou mudado para caber nos diferentes formatos de um filme (MOORE, 2012, p. 290).

Pelo visto, esse plano do excerto acima seguia bem até o advento de *Do Inferno*, que se tornou um sucesso moderado, ao custar 35 milhões de dólares ao estúdio e ter arrecadado mundialmente 75 milhões de dólares. Moore, por outro lado, se disse contrariado por estar associado a um filme que era sobre algo completamente diferente de seu trabalho original. O que o não impediria de se equivocar mais uma vez e assinar outro contrato de *preferência*; dessa vez, pelas supostas filmagens de *A Liga Extraordinária*.

Figura 23: Elenco do filme *A Liga Extraordinária*.



Fonte: Foto divulgada⁵¹ na campanha publicitária do filme⁵².

⁵¹ Disponível em: <<https://bityli.com/3YUpS>>. Acesso em: 11 mar. 2020. Da esquerda para direita: Dr. Jekyll, Dorian Gray, Capitão Nemo, Allan Quatermain, Mina Murray, Homem Invisível e Tom Sawyer.

⁵² *A Liga Extraordinária*. Direção de Stephen Norrington. Produção de 20th Century Fox Film; Angry Fims; JD Productions. 2003. Blu-ray.

Ao cometer o mesmo erro, Moore alegava ainda confiar no mesmo palpite que o norteara na adaptação anterior, de que alguém jamais filmaria algo daquela envergadura e eis que, dessa vez, seu equívoco lhe custaria ainda mais caro. Afinal, o filme de Stephen Norrington, que estrearia em 2003, além de despautérios como o fato de Mina Murray ser uma vampira, enfiaria illogicamente outros personagens literários como Dorian Gray, de Oscar Wilde, e Tom Sawyer, de Mark Twain, sendo que os mesmos sequer estavam presentes no enredo original. Contudo, a qualidade do roteiro em si era a menor das preocupações de Moore.

O produtor de Hollywood Martin Poll e o roteirista Larry Cohen abriram um processo contra o filme, no qual eles afirmavam que a Twentieth Century Fox tinha plagiado ideias de um roteiro chamado *A Cast of Characters* que Cohen havia submetido à empresa e que também trazia um grupo de figuras da literatura vitoriana.

Esses personagens incluíam Dorian Gray e Tom Sawyer, nenhum dos quais apareciam na versão em quadrinhos de *A Liga*, assim como nenhum dos personagens da HQ mostrados no roteiro (MILLIDGE, 2012, p. 291).

O problema, contudo, não residia na reunião de personagens vitorianos sob mesmo enredo, já que, como veremos um pouco a frente nesse capítulo, anos mais tarde, um enredo bastante similar foi serializado para a televisão sob o título *Penny Dreadful*, inclusive aproveitando o mesmo Dorian Gray naquele elenco. Na verdade, esse imbróglio, nunca foi devidamente elucidado, pois o caso fora resolvido em acordo extrajudicial, fora da corte; o que para Moore soava como uma admissão de culpa por parte da Twentieth Century Fox, que, provavelmente, teria sim reproduzido na íntegra algumas engrenagens vistas no roteiro não aproveitado de Larry Cohen. Por outro lado, até chegar à resolução em tela, Moore que não tinha nada a ver com os entreveros entre os produtores do filme *A Liga Extraordinária* e o natimorto *A Cast of Characters*, ficou chocado com o prejuízo potencial que isso poderia causar à sua reputação. Então, ele tomou a dianteira e viajou até Londres para dar um depoimento de dez horas via videoconferência. Após o ocorrido, ele fez o seguinte registro:

A fim de apresentar este processo, o requerente teve que compor uma estranha sequência de eventos que mostrou como seu roteiro havia sido roubado por alguém da Twentieth Century Fox, que teria me telefonado – pelo fato de ser tão notoriamente complacente com a indústria cinematográfica – e pedido que escrevesse uma revista, *A Liga*

Extraordinária, que pudesse ser usada como cortina de fumaça para esconder seu furto.

[...]

Eu não tenho o melhor conceito sobre roteiristas de Hollywood e sugerir que tiro as minhas ideias de filmes estadunidenses é uma afronta intolerável (MOORE, 2012, p. 292).

Foi após esse constrangimento que Moore anunciou publicamente não querer mais que nenhum de seus trabalhos fosse adaptado ao cinema. Ao menos os que ele realmente tivesse controle total do *copyright*, o que não era o caso das obras controladas pela DC Comics – do grupo Time Warner –, que podiam ser vendidas a produtores de Hollywood devido aos termos dos contratos originais assinados com a editora, no início da década de 1980. Foi o que ocorreu, portanto, com os filmes *Constantine*, *V de Vingança* e *Watchmen*.

Ainda assim, mesmo que o cinema fosse uma porta que Moore julgava fechada para sempre, ela continuava entreaberta justo por essa conexão extemporânea oriunda de contratos passados. E *V de Vingança*, dirigido por James McTeigue, produzido por Joel Silver e as irmãs Wachowski, e lançado em 2006, como se não fosse mais possível algo do tipo, foi responsável por outra radicalização da parte de Moore. Anos antes, porém, os direitos cinematográficos dessa obra foram adquiridos por Silver, e vários roteiros ficaram pelo caminho até que um finalmente fosse aprovado. A primeira versão desse texto alterava radicalmente a estrutura da história original, trocando Londres pelos Estados Unidos, Guy Fawkes por Paul Revere e um governo comunista no lugar de um fascista. Moore revelou que teve acesso a esse primeiro script e, posteriormente, a um segundo rascunho, que conseguia piorar o que ele já julgava “uma ideia estúpida”:

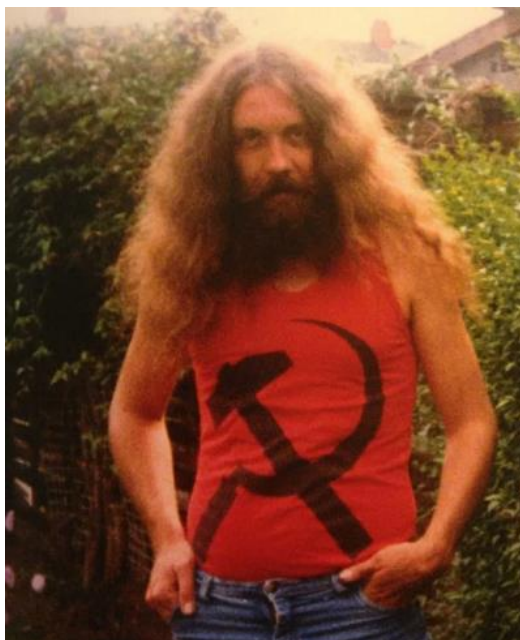
Acho que, no fim, eles perceberam que aquela era uma ideia estúpida. Então, recebi o segundo rascunho do roteiro no qual, para justificar o orçamento dos efeitos especiais, eles decidiram que ver a Bretanha invadida por fascistas não era excitante o bastante. Em vez de serem policiais fascistas patrulhando as ruas na calada da noite em uma Londres futurista escravizada, eram policiais mutantes metade bode (MOORE, 2012, p. 293).

O roteiro aprovado não foi esse do relato de Moore e, ainda que com alterações (mencionadas no capítulo anterior) em relação à mensagem política da HQ, o filme *V de Vingança* se mostrou uma adaptação de sucesso de público e crítica em 2006, sendo orçado em 54 milhões e arrecadando 132 milhões de dólares.

Contudo, até que fosse realmente lançado, Moore revelou que os executivos não queriam acatar ao seu desejo de não querer “que o [seu] posicionamento ético, [seu] nome e reputação fossem comprometidos em troca de alguns milhares e o dúbio prestígio de ter [seu] nome associado a um filme que provavelmente seria quase impossível de assistir” (MOORE, 2012, p. 294). Após meses ininterruptos de disputas e impasses, o estúdio finalmente decidiu excluir o nome de Moore do filme, o que o fez renovar seus votos de cisão com a indústria de quadrinhos *mainstream*.

Existe mais por trás dessa breve história de origem sobre o rompimento de Alan Moore com um nicho expressivo da indústria cultural, principalmente porque revela algumas facetas incongruentes da produção do autor e o seu modo de encarar as apropriações que seu trabalho sofre atualmente e poderá sofrer mais a frente pelas mãos de outros produtores, outros fruidores. Por outro lado, quando Moore dá um passo atrás em relação às possibilidades de auferir poder econômico e até maior divulgação do seu trabalho em outras mídias, ele está sendo apenas fiel consigo mesmo, com seus ritos genéticos, com um modo de vida capaz de tornar possível suas obras (MAINGUENEAU, 2001).

Figura 24: Alan Moore no jardim da casa de sua mãe, por volta de 1987.



Fonte: MILLIDGE, 2012, p. 107.

Então, para escrever tanto *V de Vingança* quanto *A Liga Extraordinária* ou quaisquer de seus trabalhos, Moore teve de descobrir os ritos genéticos necessários,

tecer em sua vida a teia de hábitos na medida da narrativa que dela devia surgir: “Como a Arte é a vida verdadeira, deve-se deixar a criação ditar seus horários, trancar-se num quarto meticulosamente escuro e à prova de som, afastado do mundo exterior, fora da divisão do dia e da noite” (MAINGUENEAU, 2001, p. 49). Logo, parece incoerente conceber um Moore atento à contracultura, anarquista, orgulhoso de sua regata com estampa de foice e martelo – simbolizando a classe trabalhadora e o comunismo –, e ao mesmo tempo confortável na condição de peão do mesmo *establishment* que tanto tem aversão.

Maingueneau chama essa condição errática do escritor com o dinheiro de “economia impossível” (2001, p. 38), pela qual ele não pode ter uma relação unívoca com um salário, com seus rendimentos, e estaria condenado a elaborar um pacto sempre insatisfatório. Para este autor, o escritor relaciona-se com o dinheiro de duas formas: de um lado, existe o dinheiro que possibilita viver enquanto o autor se dedica à escrita – que poderia provir da assinatura dos contratos cinematográficos de coparticipação, caso não Moore não declinasse dos mesmos; e do outro lado, existe igualmente o dinheiro que se obtém, eventualmente, da atividade com a escrita – isto é, pelas vendas de suas HQs e livros. Certo é que, diferentemente, das profissões corriqueiras, as que oferecem uma renda previsível a uma posição determinada do aparelho social, os valores financeiros arrecadados da criação estão sujeitos ao acaso:

O escritor que pretende fazer uma obra singular está condenado a inventar à medida que percorre a estrada pela qual caminha, a desconfiar de qualquer carreira previamente traçada. Não pode visar a riqueza, pois, visando-a, arrisca-se a se tornar um escritor medíocre. Pior: o sucesso é um sinal ambíguo, que muitas vezes revela uma conformidade inquietante a uma moda transitória e não garante qualquer glória sólida (MAINGUENEAU, 2001, p. 40).

Normalmente, quaisquer que sejam a regularidade de sua escrita, a quantidade de empenho e de tempo investido, o escritor não está apto a prevê o lucro que terá. Na realidade, os ganhos obtidos com sua arte dependem mais da decisão inexplicável de um acaso que da gestão financeira. Mas, e se um autor tivesse o livre arbítrio que outros não têm, a escolha de programar seus rendimentos e, por uma escusa de consciência, não o fizesse? Esse parece ser o dilema de Alan Moore, que “pretende [tirar sua legitimidade] não de seu patrimônio, mas de seu

pseudônimo, do que escreve e não de sua posição na rede patrimonial” (MAINGUENEAU, 2001, p. 41). E para reforçar essa inabalável devoção aos seus princípios, eis aqui outra recusa milionária de Moore, revelada em 2012 por ele mesmo em entrevista ao site Leftlion⁵³:

Eles me perguntaram se poderiam me dar uma montanha de dinheiro para eu abençoar esses prelúdios em quadrinhos a *Watchmen* - que eles fariam de qualquer maneira - e isso representava uns 2 milhões de dólares. Com o tanto de filmes que pode sair daí, isso provavelmente aumentaria para mais alguns milhões. Mas você não pode comprar esse tipo de poder. Você tem que saber que certas coisas não têm preço. Não há dinheiro o suficiente para fazer eu comprometer meus princípios e, afinal, isso não faria a menor diferença mesmo. Minha sugestão é que as pessoas não façam coisas assim, do contrário você será manipulado por dinheiro - e você não quer ser controlado pelo dinheiro. Ter dinheiro é bom, permite que você aproveite a vida e seja útil a outras pessoas. Mas como algo que um mero meio para um fim, não, é inútil,

Desse excerto, infere-se que o autor – motivado, provavelmente, pelo histórico de ressentimentos com o grupo Time Warner – não vê com bons olhos que uma obra sua, como *Watchmen*, receba contribuições de outros autores, mesmo que, para tanto, ele fosse pago para dar aval a essa iniciativa *Antes de Watchmen*⁵⁴. Retirando o contexto de mágoas, dividendos financeiros e, claro, a despeito da qualidade dos enredos de *A Liga Extraordinária*, só podemos especular o que Bram Stoker e outros criadores vitorianos pensariam das contribuições de Moore aos seus personagens. Será que, tal como o quadrinista, agiriam à altura? De forma protecionista, ultrajados e irascíveis com a impertinência de outros por partilharem sua visão sobre aquelas histórias? Nunca saberemos, mas se à guisa de imperativos morais, Moore renuncia frutificar o patrimônio para dedicar-se às palavras, essa é certamente uma dedução desse trabalho, amparada pela teoria referenciada de Maingueneau. Contudo, outra inferência sobre essa faceta anti-mercantilista de Moore surge do fato de que, para muitos criadores contemporâneos, ter suas HQs adaptadas em filmes parece ser o Cálice Sagrado, mais do que o trabalho em si, e isso também parece enfurecê-lo:

⁵³ Fonte: MOORE, Alan. You can't buy that kind of empowerment. [Entrevista concedida a] Jared Wilson. Leftlion, 7 ago. 2012. Disponível em: <<https://bityli.com/C0bKx>>. Acesso em: 20 mar. 2020.

⁵⁴ A DC Comics ignorou Moore e publicou *Before Watchmen* nos Estados Unidos entre 2012 e 2013. Ao todo foram oito minisséries prelúdios focadas em personagens-chave da história original. No Brasil, a iniciativa foi chamada de *Antes de Watchmen* e saiu em oito encadernados em brochura, entre maio e dezembro de 2013.

O motivo pelo qual trabalhei todos esses anos com quadrinhos foi para evoluir a mídia, e todos os criadores com quem conversei ao longo dos anos me disseram que era isso que queriam também. Contudo, aconteceu que diante da primeira possibilidade de o trabalho deles ser transformado em filme as atitudes deles mudaram. Parece que ter um filme baseado em seus trabalhos é o que os valida; que antes disso, era *apenas um quadrinho*, mas agora é um filme (MOORE, 2012, p. 293).

Portanto, virar as costas para as investidas de Hollywood ou a exploração comercial de trabalhos passados são decisões de Moore que vão no sentido de sempre ater-se à evolução da mídia HQ, de abrir, mediante sua obra, a possibilidade de uma comunidade de contornos impossíveis, no qual, como criador, sua existência se dá “em função da parte de si mesma constituída pela obra já terminada, em curso de remate ou a ser construída” (MAINGUENEAU, 2001, p. 46). Existe aí um envolvimento recíproco e paradoxal que só o impele a se satisfazer com o trabalho no movimento da criação; do contrário, o que não contribui com o crescimento do suporte de difusão do seu texto e/ou nada cria de novo, pouco interessa a esse autor:

Quando eu disse em entrevistas que parecia que a indústria dos quadrinhos americana não teve uma ideia própria nos últimos 20 ou 30 anos, eu só estava sendo maldoso. Não esperava que as empresas mais ou menos envolvidas dissessem, ‘Sim, ele está certo. Vamos ver se conseguimos encontrar outra de suas histórias de 30 anos atrás para transformar em uma saga espetacular.’ É trágico. Os quadrinhos que eu lia quando criança e que me inspiraram, eram cheios de ideias. Eles não precisavam de um inglês arrogante para ir até lá e dizer a eles como tinham de fazer seu trabalho. Eles estavam cheios de suas próprias ideias. Mas hoje em dia, eu cada vez mais tenho a sensação de ter a indústria de quadrinhos revirando a minha lata de lixo, como guaxinins na calada da noite (MOORE, 2012, p. 123).

Como fica perceptível nas últimas páginas, essas reservas de Moore são incessantemente reafirmadas e equivalem a uma ética, e por que não, a uma dinâmica de escrita. Através de suas obras, enquanto autor, Moore restabelece indefinidamente a distância que as torna possíveis e que elas tornam possíveis: “os indivíduos recolhem-se para criar, mas criando, adquirem os meios para validar e preservar esse recolhimento” (MAINGUENEAU, 2001, p. 56).

Ao preço que ele paga por isso cabem duas interpretações: a primeira é que, ao adotar princípios teimosos, ingênuos, Moore tomou decisões comerciais imprudentes e, na esteira dessas escolhas, tornou-se amargurado ao ponto da

paranoia; e a segunda é que a indústria necessita mais dele do que ele precisa dela e devia tê-lo ouvido quando teve chance. Pouco importa a interpretação que adotar, Alan Moore criou para si um posicionamento singular no qual tem aclamação crítica e sucesso comercial ao combinar narrativas experimentais em HQs como *A Liga Extraordinária*, não apenas com os discursos ousados e as críticas ácidas, mas também com uma cosmologia pessoal e complexa; que, no próximo item, será abordada dentro de um viés de parceria, de obra colaborativa.

3.2 *A Liga Extraordinária* enquanto obra colaborativa

Há um fator complicador na determinação de um liame distintivo em uma obra tão híbrida como *A Liga Extraordinária*, no que se refere às suas fontes (literatura, cinema, música, teatro, etc.) e que se vale tanto de criações em domínio público (e até mesmo de outras, ainda protegidas e que são reelaboradas⁵⁵), quanto de forja própria, contendo criatividade e originalidade, capaz de distingui-la de qualquer outra do mesmo gênero, da qual não poderá ser tomada enquanto reprodução imitativa, nem plágio.

Nesta HQ, a própria noção de *mash-up* literário abarca traços de originalidade, contudo não há o que se falar em proteção autoral das ideias do mesmo modo que não são amparadas pretensões sobre fórmulas matemáticas, nomes ou títulos isolados. Há que se esclarecer que a tradução isolada do verbo *mash* da língua inglesa para a portuguesa é “triturar”, “esmagar”. Às vezes, dependendo do contexto, *mash* pode aparecer como uma simplificação de *mashed potatoes*, ou seja, purê de batatas; outras vezes, aparece como *mash-up*, gíria usada para indicar mesclagem musical. Isto é, uma combinação de músicas pré-existentes através de sobreposições harmônicas de melodias, vocais e instrumentações conhecidas, mas, ainda assim, heterogêneas em suas formas. Nesse trabalho, a expressão *mash-up* literário será utilizada segundo ditames similares, só que para exprimir a ideia de que no construto final da hexalogia d'*A Liga Extraordinária* há

⁵⁵ A exemplo dos personagens Superman e Harry Potter que não estão em domínio público, mas são respectivamente reelaborados como Hugo Coghlan em *Nemo: Rio de Espíritos* (MOORE; O'NEILL, 2019) e A Criança Lunar, em *Século* (MOORE; O'NEILL, 2015).

uma miscelânea de personagens e obras do cânone vitoriano e eduardiano, mas, também, da cultura literária e artística anterior e posterior, incluindo a contemporaneidade. A depender do manejo do autor, a mesma ideia pode ser trabalhada segundo o norte proposto por Moore, como uma distinta peça de tapeçaria cujos filamentos oriundos de entrelaçamentos de narrativas fantásticas em domínio público, tem cacife para chegar a resultados similares.

No episódio piloto da série televisiva *Penny Dreadful* (2014), a mecânica de tessitura de um enredo novo, pela articulação de outros enredos já preexistentes, tal qual vemos em *A Liga Extraordinária*, é executada em meio a engrenagens que tangenciam o trabalho de Moore e O'Neill; haja vista que, como na HQ, a série serve-se de um movimento de relação entre obras para dar novos usos a personagens de diversas autorias. Além disso, o enredo desse seriado televisivo norte-americano, paulatinamente, vai chegando a questões muito tangentes à proposta da dupla britânica, justamente ao se tecer uma narrativa em que esses “atores” fictícios passam a se relacionar.

Assim, os aproveitamentos dos personagens em domínio público e retrabalhados em *A Liga Extraordinária* ganham, em *Penny Dreadful*, a conotação de arquétipos; sendo o Sir Malcolm Murray da televisão, o pai de Wilhelmina "Mina" Murray-Harker, só que, coincidentemente ou não, ele faz um papel de aventureiro explorador, tal como Allan Quatermain; já a protagonista Vanessa Ives é a melhor amiga de Mina, desaparecida desde o incidente retratado no romance *Drácula*, de Bram Stoker. O Conde Drácula, inclusive, nutre à distância um interesse romântico por Vanessa, que não é exatamente uma presa fácil, pois conta com dons mediúnicos e algum treinamento em bruxaria. Não obstante, assim como a Mina de Moore, Vanessa tem um temperamento intempestivo e voluntarioso junto aos demais personagens masculinos. E as semelhanças não param por aí: ao longo de três temporadas e vinte e sete capítulos, a dinâmica entre esses dois personagens passa a estreitar laços com outros indivíduos originariamente separados na literatura, só que unidos através de fatores como a criatividade do autor, diante de especulação de mercado e predileções do público, bem como das contingências do domínio público; a exemplo de *Dorian Gray*, de Oscar Wilde, ou os personagens Victor Frankenstein e o Prometeu moderno, de Mary Shelley.

Nesta direção, a intermedialidade inerente às obras – romances, quadrinho e seriado – chama atenção para o fato de que toda a complexidade abarcada em seus respectivos suportes é, num determinado sentido e sob certa perspectiva, apenas aparente:

[...] para os consumidores das mensagens, tudo é simples, pois seu destino – mais que isso, obrigação – é a de falar absolutamente claro. Entre si e para *fora*, como fazem muito e o tempo todo, os personagens que estão *dentro* da tela [...]. Tudo é transparente em um plano, complexo em outro. Todos esses personagens conversam para *fora* com a plateia, falam lá *dentro* entre si e a plateia (nosso virtuais informantes) fala com eles de *fora* para *dentro* sem o menor indício de dificuldades na comunicação. Não há dúvida de que tanto emissores (que falam a partir do plano interno, de *dentro* da indústria cultural) quanto receptores de mensagens (nós consumidores, que ouvimos esta fala) estão legitimamente capacitados para transformar todos os planos em que ela se encontra codificada em uma única narrativa O plano do seu próprio discurso (ROCHA, 1995, p. 99).

No excerto retromencionado, tem-se em vista que são relevantes os intentos do autor-criador e os atuais fruidores, mas repousa no leitor e na audiência dessas obras intelectuais em domínio público (ou em seus derivados) a chave que garante o controle e certifica a concretude do que será interpretado. Para Rocha, o ponto crucial nessa questão é honrar a decodificação pelos autores das mensagens veiculadas, transformando sistematicamente a variação das versões adaptadas na constância dos discursos – “esta capacidade para traduzir, [é] que dá acesso ao significado” (ROCHA, 1995, p. 100).

Nesta concepção, o acesso ao mundo lá de *dentro* é garantido pelo laço de compreensão recíproca que este empreendimento mantém entre seus criadores e consumidores. Entretanto, isso não quer dizer que há um diálogo no bojo das obras e suas derivações: essa associação fica por conta do público-alvo de cada suporte; se é que existem segmentações ou se o destinatário, leitor ou espectador, abraça (ou não) a versão apócrifa, recriada, concebendo-a em suas múltiplas relações como o cânone vitoriano, por exemplo. No princípio, toda adaptação é declarada e revela-se como tal.

Dentro dessa linha de argumento, não é dificultoso imaginar um espectador de cinema ou de programas de televisão - a exemplo daqueles que assistem série televisiva *Penny Dreadful* -, que nunca teve contato prévio com as obras ali postas em diálogo e que, provavelmente, jamais terá qualquer contato direto com elas,

mesmo após a apreciação desse filme ou seriado, passando a internalizar em sua consciência aquelas narrativas derivativas, formalizadas nas novas obras, como genuínas – pois, afinal, elas o são. Na outra via, a consciência do autor optante da inserção de novos discursos em personagens canônicos, deve se guiar pelo original: “é a primeira forma de estabelecer parâmetros para compreender as relações entre o texto fonte e o contexto” (GUERINI; BARBOSA, 2013, p. 10). Na transposição de um lugar (a obra literária em domínio público) para o outro (a derivação, a adaptação, a transposição midática), torna-se imperativo atingir, no texto-alvo, aquilo que se realizou imagética e narrativamente nas obras de partida.

Nesse sentido, ainda que produzida como obra independente, o conjunto narrativo d'*A Liga Extraordinária* pode constituir-se como o único contato possível de um indivíduo com a literatura vitoriana e eduardiana, por exemplo. Pode não apenas recuperar o texto de H. Rider Haggard em *As Minas do Rei Salomão* (2019), do qual saiu Allan Quatermain em 1885; a Mina Murray, de Bram Stoker, no romance *Drácula*, em 1897; *O Homem Invisível*, de H.G. Wells em 1897; o pirata científico Capitão Nemo, criado por Júlio Verne em *20 Mil Léguas Submarinas*, de 1869; ou o Dr. Henry Jekyll e sua contraparte, o Sr. Edward Hyde, de Robert Louis Stevenson, em *O Médico e o Monstro*, de 1886 – e, aqui, nos referimos apenas às personagens protagonistas dos volumes 1 e 2; como também, em certos aspectos, até tirar proveito sobre as traduções interlinguais do inglês britânico para o português, tornando-se uma adaptação única – na verdade, uma *nova obra* adaptada a partir de uma malha complexa de obras adaptantes. Às histórias em quadrinhos é possível preencher lacunas, imagens perdidas somente na língua inglesa e no desenho, e, via este recurso, ampliar a leitura do texto.

A noção de obra em colaboração (ou obra em coautoria) diz respeito, assim, à propriedade intelectual ou artística criada por mais de um autor, mediante mútua cooperação, de que resulta uma comunhão indivisível no seu resultado estético e formal. Em obras assim, há uma única criação, embora exista uma multiplicidade de autorias. Esses coautores gozam, em igualdade de condições, dos mesmos direitos autorais sobre a obra que, por conta disso, é comum, estabelecendo-se como verdadeiro condomínio autoral. No tocante ao objeto de estudo, pode-se enquadrá-la como obra em colaboração, afinal, trata-se de produção cujo nascedouro está

implicitamente conectado às contribuições individuais de Alan Moore, como roteirista, e Kevin O'Neill, como cartunista e artista conceitual.

Não se trata apenas de desenho gráfico com letras incrustadas em balões, mas, principalmente, de imagens pensadas e corporificadas em linguagem capaz de instilar “um desvio do que seria o esperado, produzindo um estranhamento que chama a atenção” (GUERINI; BARBOSA, 2013, p. 20). O que *A Liga Extraordinária* propõe é uma tripla mediação, que parte da leitura das obras canônicas, passa pelo movimento recreativo do texto de Moore e chega à materialização imagética-semiótica de O'Neill. Recombina-se a leitura e reescrita da obra literária (enquanto obra-fonte) com uma nova trama que se expõe ao público pela forma quadrinizada (obra-produto) e, sob um panorama movente, que origina um trabalho de barganha, negociação, permuta, perda e troca da HQ com a literatura e da literatura com a HQ.

Também não se trata de recontar a história de Mina, Quatermain, Nemo, Griffin, Jekyll e Hyde, numa trama ingênua e repetida ou por um exercício gramatical de relações sintáticas, lexicais. Na realidade, os cuidados que Moore e O'Neill administram à reescrita e reconfiguração estética desses clássicos como HQs perpassam o fomento de um texto novo a partir dos objetivos, conteúdo e a assinatura estilística da obra original. Essa estirpe de adaptadores, da qual os realizadores de *A Liga Extraordinária* fazem parte, são desafiados intelectual e ideologicamente a resumirem e reescreverem enredos, decidindo como ou que partes do texto integral receberá cortes ou adições. A edição, por sua vez, não pode deixar pontas soltas, como passagens ou diálogos inúteis, carentes de significação. A narrativa resumida é uma “nova narrativa”, que deve contar uma história autossuficiente e, ainda assim, corresponder ao argumento de outrora, afirmando-se paradoxalmente como outro ao saciar o horizonte de expectativas dos leitores.

Tomando como parâmetro as descrições do texto, o leitor tem a faculdade de produzir imagens mentais do que está lendo e, como bem lhe aprouver, alinhar os diálogos confeccionados pelo autor. O cinema e os quadrinhos utilizam-se da imagem, contudo de formas diametralmente opostas. No primeiro caso, o cinema pauta-se primordialmente pelo movimento da câmera; já a história em quadrinhos configura-se como uma justaposição de palavra e imagem que instila cognitivamente seu leitor a interpretá-la enquanto superposição mútua de regências artísticas e literárias, isto é, um amálgama de ilustração e prosa – e a

ilustração, mesmo que estática, aponta para uma perspectiva de movimento em face da ação narrativa em foco. A leitura de uma revista em quadrinhos torna-se um ato de percepção estética e esforço intelectual, enfim, exige a decodificação de uma linguagem que desemboca em interpretações cujas percepções são mais amplas que as comumente sugeridas (EISNER, 1999).

Para D'Assunção e Moya (2002), tanto as HQs quanto o cinema, e mais tarde as adaptações para a teledramaturgia exibidas na televisão, ajudaram a popularizar a literatura com versões de obras clássicas para as novas mídias, contribuindo para levar textos, até então, restritos ao círculo dos que leem livros, à população em geral. Se fossem confinadas ao seu formato original, algumas dessas obras seriam menos conhecidas e, quem sabe, até mesmo inacessíveis a públicos neófitos, haja vista que essas mídias, muito por conta de suas novas possibilidades e potencialidades estéticas, funcionam como chamarizes para os textos originais. Com o surgimento das tiras diárias de quadrinhos na imprensa diária, nos primórdios do século XX, essa forma popular de leitura encontrou um público amplo e, em particular, passou a fazer parte da dieta literária inicial da maioria dos jovens.

Não é de convir que seja porque o *copyright* da obra clássica esteja acessível ao público em bancos de dados ou mesmo aberta à possibilidade de manipulação da tessitura em domínio público, a tradução da literatura em imagens signifique facilitar a apreensão do estético para um leitor não familiarizado com os enredos. Pelo contrário, significa empregar aparatos familiares, mas complexos, obtidos no “embaralhado discurso da *palavramundo*⁵⁶, para compreender [...] enredos extravagantes e personagens densas e inconstantes, num processo que se dá muito precocemente” (GUERINI; BARBOSA, 2013, p. 11). Aliás, o próprio diálogo entre escritor e artista demanda uma análise mais detida, já que um roteiro de HQ não se constrói de maneira essencialmente abstrata e especulativa.

Na história em quadrinhos, a manipulação da leitura pode ser construída por meio de jogos de enquadramento, em que a imagem imaginada do conteúdo, quando manifestada, é exibida de acordo com o que, no cinema, chama-se movimento de câmera. Como se trata do enquadramento de cenas desenhadas, e não de cenas filmadas, há diferenças quanto ao resultado final, mas o processo semiótico desse movimento pode ser descrito por meio da forma plástica que o orienta (PIETROFORTE, 2007, p. 67).

⁵⁶ Termo criado por Freire (1989) para indicar que a leitura do mundo precede a leitura da palavra, sendo a posterior leitura desta incapaz de prescindir aquela.

Esse efeito de sentido visual pode ser examinado no *script* da HQ *A Liga Extraordinária*, uma vez que a obra em quadros já seria uma midiaticização desse mesmo texto, anteriormente em prosa. Isto é, o roteiro cru de Moore, sem a mediação artística de O'Neill, passa a ser uma consequência prática de comunicação, um guião, ou até mesmo um referente-fonte.

Antes, porém, de examinar a comunicação dos artistas em comento, vale esclarecer que a criação dos quadrinhos britânicos nos anos 1980 primava por um método mais compartimentalizado, quase que unidirecional.⁵⁷ Sabendo que sobrava pouca margem de manobra ou controle criativo nesse processo, Moore costumava passar longas horas ao telefone com os artistas escalados para trabalhar com ele, costurando um vínculo, cujo *modus operandi* do editorial, afinal, em perspectiva mais comercial-empresarial que artística, impedia. Era bastante corriqueiro as conversas ultrapassarem a zona de profissionalismo e virar camaradagem em bares ou visitas à residência um do outro e isso, claro, tendo em vista trocas de anotações e esboços. A realidade, porém, era que, uma vez que a HQ estivesse em produção, sustentar um cronograma semanal de discussões exigia muito tempo, particularmente do artista. Logo, a regra geral era que um roteirista de quadrinhos britânicos teria de contatar seu desenhista por meio do próprio *script*; e Alan Moore levou essa ideia às últimas consequências: seus roteiros “costumam ser muito mais discursivos, explicando o efeito que ele quer alcançar, considerando cada aspecto em termos do planejamento macro, listando suas influências e fazendo piadinhas” (PARKIN, 2016, p. 125).

Tome-se, por exemplo, um recorte do próprio roteiro de Moore, especificamente a descrição de seis dos sete quadros na primeira página de *A Liga Extraordinária*. O relato em prosa tem foco dividido. Moore conta pormenorizadamente, em fonte caixa alta, como é o espaço que o desenhista precisa

⁵⁷ A função do roteirista acabava tão logo entregasse o roteiro, pois o editor já havia selecionado o desenhista que ia ilustrar o trabalho. Tal qual os roteiristas, os artistas eram *freelancers* que trabalhavam em suas próprias casas. Esperava-se que eles seguissem à risca o roteiro, apesar de terem liberdade para modificações que deixassem as páginas mais impactantes. O derradeiro estágio, o letreiramento – o acréscimo de falas aos balões – era feito na editora, sendo que os editores costumavam cortar ou acrescentavam recordatórios à arte caso julgassem que a narrativa carecia de melhorias. Nesse período, o dueto quadrinista nem sempre tinha acesso às páginas finalizadas e nem ao que havia sido alterado até o lançamento (Cf. PARKIN, 2016).

decupar – a extremidade de uma passarela de um canal em construção – e lista com precisão cirúrgica os traços físicos, vestimentas e os objetos dessa cena:

Figura 25: O artista faz opções na transposição do *script* para a página em branco.



Fonte: *A Liga Extraordinária: 1889* (MOORE; O'NEILL, 2003, p. 21).

Dentre as escolhas que cabem ao artista, ele opta por iniciar a sequência numa panorâmica, mostrando a silhueta inteira de “um cavalheiro portentosamente grande e distintamente vitoriano” (MOORE; O'NEILL, 2010, p. 198), e não pela

metade, como sugeria o roteiro – ver Anexo 03. O'Neill tem, como uma das características de sua arte, trabalhar cada quadro como se fosse o recorte sobre um deslocamento de câmera contínuo, que a edição se incumbem de distribuir ao longo dessa página. De imediato, a caracterização do personagem *Campion Bond* salta aos olhos, justo por Moore confidenciar a O'Neill algo que o leitor apenas especula: possivelmente, ele seria o avô do espião 007, *James Bond*, criação de *Ian Fleming*. Outra decisão de O'Neill foi a de valorizar na cena a apresentação de *Campion* e o seu encontro com *Mina*, deixando toda a riqueza de detalhes da arquitetura e engenharia da locação para as páginas seguintes.

Nesse quesito, o que o desenhista prioriza é a tomada em que o cavalheiro saca de dentro do casaco preto uma cigareira de prata, passando a instrumentalizar preparativos para fumar um daqueles cigarros turcos: fixa-o numa piteira, acende um fósforo, dá uma tragada e joga o pequeno palito em brasas ao mar – como visto na figura 25. Através de enquadramentos em *close* (plano aproximado), em plano americano (da cintura para cima), em plano geral (visão panorâmica), em planos *plongé* (cena visualizada de cima) e *contre-plongé* (visualizada de baixo), *Campion* e *Mina* são apresentados como em um filme, que ressalta antes essa movimentação do ponto de vista que a simples expressão do conteúdo via imagens (PIETROFORTE, 2007).

A condução do ponto de vista influencia, assim, todos os interlocutores da narrativa; seja o próprio Moore, que maquinou as imagens em sua mente e agora as tem materializadas em artes gráficas; seja O'Neill que tem a difícil tarefa de traduzir as representações abstratas do roteiro ao leitor, aquele que atribui sentidos à movimentação sobre o modo de ver ou de compreender a ação em curso, em perspectiva verbal e visual, pela dinâmica dos quadros dispostos em sequência. Por seu turno, o efeito de sentido da arte sequencial aqui não é somente ornamental, ele guarda estreitas ligações com os comandos do roteiro, como ilustra o texto alusivo ao terceiro quadro – e materializado na figura 25 da página anterior:

No primeiro plano, à direita, *Campion Bond* guardou a cigareira, por isso ela não é mais vista aqui. Ele está fixando cuidadosa e meticulosamente o cigarro turco em uma elegante piteira de ébano. Imagino que ele use pelo menos dois anéis pesados, com joias, em seus dedos gordos. Olhando para além dele, à esquerda e ao centro no fundo, podemos perceber que a carruagem parou a alguns respeitáveis metros do fim do cais, onde o solitário dândi acima do peso aprecia o canal da mancha por sobre a

amurada. Descendo da carruagem, vemos a figura impecavelmente vestida da Senhorita Wilhelmina Murray, em sua longa saia, botas com laços e chapéu discretos. Quando ela desmonta da carruagem, lança um olhar na direção de Champion Bond, que está de costas para ela e olhando para nós no canto superior direito, em primeiro plano. O cocheiro não fala com Wilhelmina quando ela desce do veículo, apenas fica sentado quieto e subserviente sobre as rédeas da carruagem. Ele conhece seu lugar (MOORE; O'NEILL, 2010, p. 199).

O quadro em questão já pronto e acabado da história em quadrinhos carrega consigo uma relação entre a arte e as categorias semânticas que dão forma ao conteúdo do texto. No entanto, detalhes que passam despercebidos pelo leitor na visualização da página de O'Neill, ganham outra conotação quando se toma conhecimento das intenções de Moore, a exemplo das tratativas com o cocheiro que dirigia a carruagem de Mina.

Como tal marcha é própria do plano de expressão, a conexão simbiótica que os autores mantêm no seu trabalho conjunto, ou melhor, na obra em colaboração analisada, revela uma relação pautada por meios-termos, semi-simbólica, onde o coautor desenhista pode, ironicamente, esconder a complexidade das relações elencadas nas escritas do roteiristas. O que, vale salientar, não é o caso em *A Liga Extraordinária*; a dupla criativa age com sinergia e balanço, entregando uma obra intelectual e artística cuja concepção só se daria a quatro mãos e por essas quatro mãos. Trata-se, portanto, de um trabalho de adaptação em uma espécie de circuito fechado, entre roteirista e desenhista. A seguir, daremos ênfase a esse processo em um circuito aberto.

3.3 Adaptação, paródia, sequência ou *fan fiction*?

Focalizando agora o tema adaptação na HQ *A Liga Extraordinária*, pode-se dizer que na base de todas as decisões e processos narrativos, seja no seio da função-autor de Foucault ou na paratopia de Maingueneau, Alan Moore não está apenas “contando histórias”, ele está recontando, reconfigurando narrativas. E como Hutcheon (2011) professa, geralmente, recontar é adaptar, é ajustar os enredos para que ganhem a simpatia de um novo público. E se ele, o autor, está desde o princípio adaptando, o texto traduzido que chega ao leitor brasileiro, por exemplo, já foi transcodificado de um sistema de comunicação para o outro.

Isto é, na tradução do inglês para o português, fatalmente, existirão alterações não apenas no sentido literal, mas também em certas associações, nuances e até no sentido cultural do material original. Sentido esse que, segundo Ricoeur (2011), não deve ser pressuposto, pois não preexiste à tradução como uma entidade autônoma e transponível, que seria usualmente dissociável da letra, da sonoridade, mas precisa ser construído. O meio pelo qual, segundo esse autor, o sentido se reconstrói na tradução e na re-tradução é comparativo. Contudo, não se trata da comparação de termos e expressões pré-existentes, e sim da construção do comparável, que, passando pela interpretação, leva em consideração o sabor sonoro das palavras como portador de indicações semânticas.

O tradutor tenta se colocar na cabeça do autor que está traduzindo, seja para compreender a maneira como Moore, por exemplo, reapresentou as coisas que o inquietaram, o modo como ele disse, como ele encenou, como ele representou um significado. Em outros termos, o tradutor⁵⁸ em *A Liga Extraordinária* pode sair em busca de saber como a grande obra fonte tomou a forma que adquiriu nas mãos desse roteirista e, por seu turno, tentar reproduzir o seu modo de querer dizer (BENJAMIN, 2008). Na outra via, ocorre que as traduções também variam em suas metas. Existe aquelas que se satisfazem em transmitir o conteúdo da obra sem suas soberbas estéticas, transmitindo a ilusão de que o texto é mais simples e linear. Essa especificidade de tradução domestica o autor, principalmente no aspecto estilístico. E existe aquelas traduções que intentam de algum modo preservar essa mesma soberba estética inscrita no texto, e para isso elas – tal qual um minerador garimpando ouro – atrevem-se a “buscar a lei que reside na forma original” (GUERINI; BARBOSA, 2013, p. 25), ainda que para isso esbarrem no problema da traduzibilidade da prosa, das poesias, das cantigas, das gírias, dos discursos cifrados e até do que deve ficar intacto, intraduzível.

Sobre isso, Assis (2017) levanta que escritores não escrevem levando em consideração seus tradutores; e nem deveriam. Já é um trabalho hercúleo para um bom autor concatenar uma palavra após a outra e chegar a uma mistura ideal de milagres musicais naquele idioma nativo. Na realidade, segundo esse jornalista, um

⁵⁸ Nas edições utilizadas nesse trabalho, os tradutores creditados na hexalogia *A Liga Extraordinária* são: para a edição 1889 [Vols. 1 e 2], Luigi Del Manto e Marquito Maia; *Dossê Negro* [Vol. 3], *Século* [Vol. 4] e *Nemo* [Vol. 5] ficaram a cargo de Marquito Maia; e *A Tempestade* [Vol. 6] com João Paulo Martins.

anglófono lê poucas traduções e, bem menos ainda, pensa sobre tradução, mesmo que ele seja criador e esteja creditado em livros, filmes ou quadrinhos traduzidos e lidos por públicos de idiomas dos quais não conhece uma palavra sequer. E eis que instado por um leitor a dar seu ponto de vista sobre as dificuldades que se depara quem traduz um livro como *Jerusalém* – com capítulos versificados e outros que emulam confusões mentais do romancista James Joyce –, ele disse o seguinte⁵⁹:

Quando escrevi o original, minha base foi a confiança que deposito em mim e nos meus processos, tal como deve fazer todo autor. Quando um tradutor reinventa este material em outra língua, torna-se, na prática, autor de uma nova obra e deveria igualmente depositar confiança em si e nos seus processos. Ao agir assim, está servindo à obra dentro de suas capacidades – o que resume tudo que me interessava no original – e também está tirando o novo texto de seu coração, a maneira pela qual se queria transmiti-lo no original.

Acrescento que talvez seja relevante à pessoa que for traduzir uma obra minha que ela divirta-se tanto quanto eu me diverti na composição original. Reconheço que traduzir meus trabalhos seja, por vezes, muito, muito complicado, mas espero que o processo tenha um mínimo de gratificação ou recompensa, e que nunca seja um dever desalentador. Fora isso, continue fazendo o que faz e saiba que você e seu empenho são profundamente estimados.

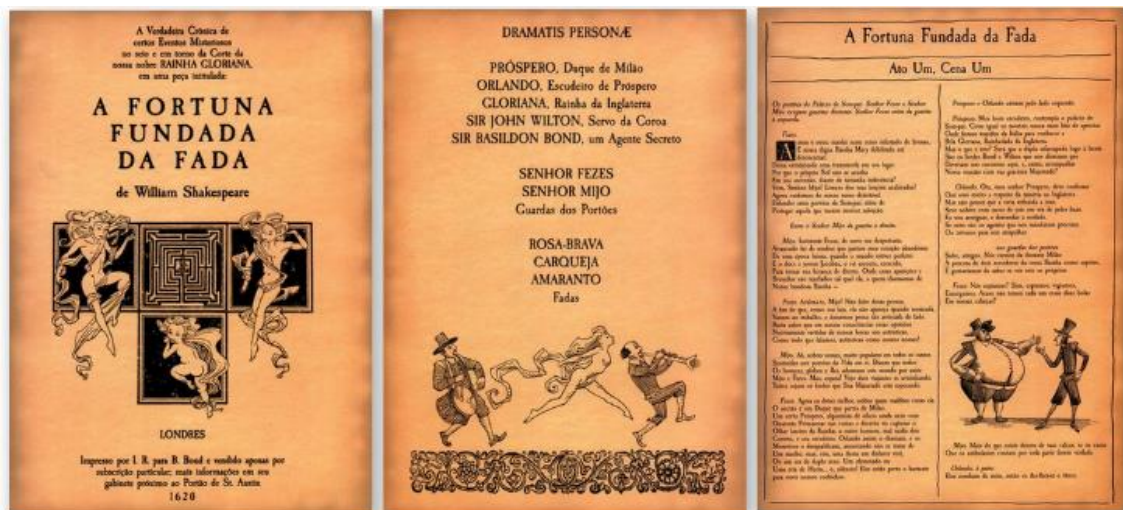
Trata-se de uma manifestação positiva de Moore dirigida aos tradutores, tanto uma mensagem de agradecimento quanto de apoio a esse trabalho, que ele reconhece e mostra ter ciência da dificuldade intrínseca às conversões interlinguais do inglês para o português e outros idiomas. Uma atitude que, por sinal, é diametralmente oposta ao trato dele com quem adapta seu texto fonte dentro e fora da mídia HQ; geralmente, desqualificando iniciativas de tal monta ou a própria legitimidade da autoria que se construiria quando a obra de partida é dele e não de outrem, como os autores vitorianos e eduardianos. Estaria ele, então, questionando-se se adaptador é autor? Seria o próprio Moore um adaptador?

Tudo parece partir de uma depreciação crítica inerente ao fenômeno geral da *adaptação*, estando esta predestinada a ser reputada como menor e subsidiária, jamais tão boa quanto um “original”. Que dizer, as adaptações soam tão comuns, tão simples, tão evidentes, mas será que elas essencialmente o são? Ser um “segundo” significa ser inferior ou secundário? E ser o “primeiro” implica ser originário, autorizado? Hutcheon (2011) lança essas questões e promove argumentos que

⁵⁹ Fonte: ASSIS, Érico. De Alan Moore para os tradutores. Blog da Companhia, 27 nov. 2017. Disponível em: <<https://bityli.com/L4qPq>>. Acesso em: 02 abr. 2020.

podem funcionar como respostas, e um deles é que o sujeito pode ler ou ver o chamado original após acessar previamente a adaptação, colocando em xeque a autoridade de qualquer ideia de prioridade: “As diversas versões existem lateralmente, e não de modo vertical” (HUTCHEON, 2011, p. 14). Para essa autora, os denominadores comuns entre mídias e gêneros podem ser tão manifestos quanto as diferenças mais chamativas. E o que poderia ajudar na resolução desse impasse seriam os distintos modos como as adaptações fazem as pessoas *contar*, *mostrar* ou *interagir* com as histórias.

Figura 26: O layout do folio de “Shakespeare”, de 1620.



Fonte: *A Liga Extraordinária: Dossiê Negro* (MOORE; O'NEILL, 2016, p. 49-51).

O espectro *contar* diz respeito ao mergulho a que o indivíduo se propõe no mundo ficcional através de uma imaginação forjada na base de palavras selecionadas, que conduzem o texto, e a liberta, provisoriamente, dos estímulos auditivos ou visuais. Quer dizer, na leitura de quaisquer dos volumes de *A Liga Extraordinária*, o leitor não apenas pode interromper a leitura a qualquer instante, como pode segurar uma dessas HQs em suas mãos e checar quanto da história ainda falta para terminar; inclusive, com a opção de reler ou pular trechos. Poderia o leitor se ater apenas ao texto dos balões de fala na narrativa gráfica principal; ou talvez dedicar-se a seguimentos em prosa como o conto “Allan e o Véu Rasgado”⁶⁰ ou o guia turístico ficcional do *Almanaque do Novo Viajante*; ou quem sabe *A Fortuna Fundada*

⁶⁰ Conto estrelado pelo personagem Allan Quatermain, dentro do universo criado por H. Rider Haggard, com elementos de *A Máquina do Tempo* (WELLS, 2018), de 1895. Está presente no final do Volume 1 em *A Liga Extraordinária: 1889* (MOORE; O'NEILL, 2019).

*da Fadada*⁶¹, no qual Moore emula o estilo e assina o texto dramático como se fosse o próprio William Shakespeare.

Outro exemplo do *contar* verificado em *Dossiê Negro*: James, nunca nominalmente chamado por “James Bond”, é neto de Champion Bond, antigo contato e superior hierárquico de Mina Murray na Inteligência Britânica. Moore não é nada generoso em sua interpretação do personagem de Ian Fleming⁶², apresentando-o como um narcisista inveterado que assedia todas as funcionárias do quartel-general do MI-5 em Vauxhall Cross – esta localidade realmente existe e abriga a sede do Serviço de Inteligência Secreta, a agência de inteligência estrangeira do Império Britânico. Fica localizado na parte sudoeste do centro de Londres, às margens do rio Tamisa, bem ao lado da ponte Vauxhall. No início da história, Mina atrai James a uma arapuca armada conjuntamente com Allan Quatermain para terem acesso ao arquivo daquela repartição e furtar documentos que, aparentemente, pareciam apenas registros burocráticos de missões antigas, mas quando reunidos contavam a história secreta de todas as encarnações da Liga Extraordinária, a contar de 1558 quando o grupo original fora reunido sob ordens da Rainha Gloriana⁶³.

Então, Mina se insinua para James e ele, por sua vez, acaba revelando ser um agente secreto e a convida para ir a Vauxhall, tendo em mente uma noitada de sexo sem compromisso por lá mesmo. Chegando onde queria, Mina rejeita o parceiro e ele tenta estuprá-la, em vão, porque ela o golpeia e o nocauteia com uma bolsa cujo interior continha um tijolo escondido. Mais tarde, já em seu quarto de hotel, Mina e Allan folheiam o tal Dossiê Negro e especulam que a atual Administração parece não ter interesse neles há muito tempo, uma vez que foram taxados de “Impessoas”, indivíduos apagados da História tal qual personagens eliminados de uma narrativa.

Na cama, à medida que os dois leem os arquivos, não apenas nesse trecho, mas no decorrer do volume inteiro dessa história em quadrinhos, Moore implementa o procedimento em *mise en abyme*, em que o leitor experimenta a perspectiva do personagem, vendo o que Mina e Allan estão vendo:

⁶¹ Trata-se de um texto dramático datado de 1620, e reproduzido em *Dossiê Negro* (MOORE; O'NEILL, 2016), em que Shakespeare teria adaptado o relato de uma reunião da primeira formação da Liga Extraordinária com a Rainha Gloriana.

⁶² Cujas primeiras aparições se deu no livro de 1953, *Cassino Royale* (FLEMING, 2012).

⁶³ Também chamada de Rainha Elisabeth I, A Rainha Virgem ou Boa Rainha Bess. Seu reinado durou de 1558 a 1603, ano de sua morte, e ficou conhecido como o Período Elisabetano ou A Era Dourada.

do texto, e caçoando de quem ficou entediado ou fadigado no processo, em que há oscilações entre narrar, mostrar e, quiçá, interagir:

Figura 29: A HQ retoma seu curso, deixando o *mise en abyme*.



Fonte: *A Liga Extraordinária: Dossiê Negro* (MOORE; O'NEILL, 2016, p. 74).

O *mostrar*, segundo Hutcheon (2011, p. 47-48), “nos faz imergir através da percepção auditiva e visual” tal qual “em filmes e adaptações teatrais, [onde] somos capturados por uma história inexorável, que sempre segue adiante”. Nesse contexto, a música ofereceria equivalentes auditivos às representações visuais e gestuais para as emoções dos personagens e, dessa forma, provocariam reações afetivas no sujeito; “o som, de modo geral, pode acentuar, reforçar, ou até mesmo contradizer os aspectos visuais e verbais” (HUTCHEON, 2011, p. 48).

Nesse caso específico, o volume *A Liga Extraordinária: Dossiê Negro* foi inicialmente programado para incluir o *single Immortal Love*, um disco de vinil de 7 polegadas e 45 rpm⁶⁴, com as canções *Immortal Love* [no lado A] e *Home With You* [no lado B], de *Eddie Enrico and His Hawaiian Hotshots*, banda pop fictícia da década de 1950, que na verdade era apenas o dueto Alan Moore e Tim Perkins – o mesmo de *The Birth Caul*, no capítulo 1. Porém, à época do lançamento em 2007, a DC Comics abandonou os planos para incluir o *single* na publicação inicial e anunciou que o disco estaria disponível como parte de uma edição de luxo, prevista para sair no ano

⁶⁴ Na escala de tamanho dos discos de vinil, os de 45 rpm são os menores, precedidos dos LPs de 30 e 25cm. O 45 rpm foi lançado em 1949 e, inicialmente, servia como suporte de divulgação de novas músicas, um aperitivo para o lançamento do álbum completo. Com o tempo passou a ser utilizado também como artigos de colecionadores, por conterem registros de canções raras, gravadas ao vivo e *remixes*. Perdeu espaço, assim como os LPs, no final dos anos 1980 com o surgimento da mídia CD.

seguinte. Em 2008, essa versão foi lançada, mas novamente sem a gravação, pois, segundo Millidge (2012, p. 218), “uma intervenção de último minuto da equipe jurídica da DC, [...] achou que [a música] soava muito parecido com o tema de *Fireball XL5*”.

Figura 29: Disco de *Eddie Enrico and His Hawaiian Hotshots*.



Fonte: Bleeding Cool⁶⁵

Embora o disco estivesse indisponível no formato físico, pelo fato alegado mais acima, mesmo se tivesse sido lançado nas condições impostas por Moore, ainda assim, seria algo inviável para a maioria dos leitores, haja vista que muitos não teriam sequer como executar o *single*. Isso porque tanto em 2007 quanto agora, em 2020, a vitrola é um equipamento caro e raro, utilizado por um público restrito, de colecionadores. Só que em 2012, quando *A Liga Extraordinária* passou a fazer parte do catálogo de publicações da editora inglesa Knockabout Comics e não mais da estadunidense DC Comics, foi anunciado⁶⁶ que *Dossiê Negro* seria vendido conforme os planos originais, com uma edição em brochura mais simples e outra em capa dura, contendo o disco de *Eddie Enrico and His Hawaiian Hotshots*.

O único senão é que essa versão com o aguardado 45 rpm só foi disponibilizada para os londrinos, na *Gosh! Comics*, a loja exclusiva da Knockabout. Então, ainda que lançado, o disco continua inacessível para os mercados editoriais fora de Londres; o que não impediu de que as duas baladas de amor fossem

⁶⁵ Fonte: Disponível em: <<https://bitly.com/Fv8Rb>>. Acesso em 03 abr. 2020

⁶⁶ Fonte: JOHNSTON, Rich. League Of Extraordinary Gentlemen Vinyl Record To Finally Go On Sale... Only At Gosh Comics. Bleeding Cool, 7 mai. 2012. Disponível em: <<https://bitly.com/3eM3i>>. Acesso em: 03 abr. 2020.

adicionadas ao YouTube⁶⁷ e, a partir de então, se tornassem acessíveis para ouvintes e leitores curiosos – para dar o tom do romance entre Mina Murray e Allan Quatermain na história. Por último, há que se dizer que estes trânsitos entre os modos de apresentação e engajamento, a partir da proposta de Moore e Perkins de uma banda cinquentista, dentro da ambientação de 1958 de *Dossiê Negro*, pode fazer o que o *contar*, apenas, não pode:

Nós não podemos, todavia, entrar na mente dos personagens enquanto estes a ouvem; eles devem incorporar visível e fisicamente suas reações para que a [narrativa gráfica] as registre, ou então, devem falar sobre suas emoções (HUTCHEON, 2011, p. 51).

É em engajamentos como o das duas canções do disco que Moore revela interconectividades tão remotas com o mundo real quanto suas engenhosas noções ficcionais. O que nos leva a crer que o *interagir*, enquanto modo participativo, “faz imergir física e cinestésicamente” (HUTCHEON, 2011, p. 48) assim como em jogos de *videogame* em primeira pessoa, no qual o indivíduo se torna “um personagem ativo num mundo narrativo, vivendo visceralmente a ação” (HUTCHEON, 2011, p. 53). E Moore replicou esse efeito no universo da Liga.

Para visualizar o modo *interagir* dentro de *A Liga Extraordinária*, traremos agora⁶⁸ tanto *Dossiê Negro* quanto *A Tempestade*, o volume final da série. Nos dois volumes, o leitor é convidado a ingressar no *Mundo Brilhante*, um espaço quadridimensional onde as fábulas vivem eternamente, a fantasia escapou das páginas impressas e, basicamente, é povoado por três facções: as fadas lideradas pela Rainha Gloriana, os horrores espaciais⁶⁹ e os domínios de Próspero, o “Duque de Milão” – ou, presumivelmente, Leonardo Da Vinci. Ao acessar essa dimensão

⁶⁷ MOORE, Alan; PERKINS, Tim. Immortal Love by Eddie Enrico and his Hawaiian Hot. Youtube, 25 mar. 2020. Disponível em <<https://bityli.com/eO35z>>. Acesso em: 03 abr. 2020

⁶⁸ Já vimos anteriormente uma aplicação sutil do modo *interagir* de Moore em *A Liga Extraordinária*, mais precisamente na ocasião do jogo de tabuleiro comentado no Capítulo 1.

⁶⁹ Ou os horrores espaciais *lovecraftianos*, baseados em temas da obra de Howard Phillips Lovecraft, onde o Horror derivava do encontro dos humanos com um conhecimento que ia além da capacidade deles de suportá-lo. Uma ameaça abstrata, originada do espaço desordenado, do caos universal e não das profundezas da mente mundana. Daí quando os personagens estabeleciam contato, acabavam perdendo sua sanidade e alguns até se suicidavam, como ocorre em *As Montanhas da Loucura* (LOVECRAFT, 2011). Em *A Liga Extraordinária*, esse cenário é revisitado por Moore em duas ocasiões: a primeira durante a expedição do Capitão Nemo à *Megapatagonia*, no *Almanaque do Novo Viajante* contido no volume *1889* (MOORE; O’NEILL, 2019); e, anos depois, em *Nemo: Coração de Gelo* (MOORE; O’NEILL, 2015), na viagem de Janni Dakkar, filha de Nemo, à mesma região, querendo se provar e ver o que o pai supostamente viu e quase o fez perder o juízo.

secreta, Mina, Allan, Orlando ou qualquer personagem precisa utilizar um par de óculos especial com o emblema do “Olho Perplexo” entre as lentes. Ao que parece, o *Mundo Brilhante* soa como uma derivação da *Imatéria* de outrora, isto é, uma estrutura mutante, paratópica, trabalhada por Moore em *Promethea*. A diferença, contudo, é que em *A Liga Extraordinária*, essa rede reluzente de vida interconectada e consciência compartilhada, ganha uma aplicação prática interativa: os livros vêm com óculos 3D encartados para que o leitor consiga enxergar exatamente o que o elenco está enxergando.

Ainda que precariamente, já que não é possível reproduzir o efeito nesse trabalho, a figura 30 – logo abaixo – dá uma mostra do que o leitor encara quando põe os aludidos óculos. Sem eles, é possível ler os balões de diálogo, mas as imagens de Kevin O’Neill ficam desfocadas, difíceis de compreender e distinguir o que está sendo mostrado nas páginas. Na prática, o recurso em si, é bastante simples e chama-se *anáglifo*, tendo sua origem nos anos 1950. Trata-se de uma imagem desenhada uma vez em vermelho e outra em ciano (azul esverdeado), um pouco deslocadas (LANDIN, 2011). Daí quando vistas através desses óculos com as lentes dessas cores, cada olho pode detectar apenas a imagem da cor oposta. Uma vez que os dois olhos estão se adequando ao que aparenta ser a mesma imagem de perspectivas ligeiramente diferentes, o leitor interpreta como um objeto real em três dimensões:

Figura 30: Óculos 3D encartado no livro e personagens afixando-o para ver o *Mundo Brilhante*.



Fonte: Montagem do autor⁷⁰.

⁷⁰ Editado a partir de *A Liga Extraordinária: Dossiê Negro* (MOORE; O’NEILL, 2016, p. 189-191).

Figura 31: O *interagir* no ato de romper o lacre de um seguimento selado.



Fonte: Arquivo pessoal⁷¹.

Ao usar os óculos, as linhas de diferenciação entre o *contar*, *mostrar* e o *interagir* ficam momentaneamente embaçadas até que, de fato, o sujeito se veja mediado pela experiência imagética proporcionada pelo método anaglífico, tal como ele também ficaria se estivesse na pele de um atirador de *videogame* em primeira pessoa. Nesse sentido, mas em menor escala que a visão do Mundo Brilhante, em dado momento de *Dossiê Negro*, o leitor precisa repetir a mesma operação de Mina Murray se quiser seguir lendo os arquivos: isto é, romper o lacre que sela o caderno de páginas de *As Novas Aventuras de Fanny Hill*⁷². E tal como veio encartado aquele “visor especial”, o livro traz também um punhal egípcio para abrir cartas [em papel cartão], com a seguinte instrução: “Use para violar o lacre das páginas 57 a 72 do DOSSIÊ NEGRO”. E assim o fizemos na figura 31 da página anterior.

Nesse caso, a história “mostrada” em *A Liga Extraordinária* nunca é a mesma que a história “contada”, e nenhuma delas é a mesma que a história da qual o leitor participa [via óculos 3D] ou com a qual interage [rompendo um lacre que a

⁷¹ Fotos tiradas de *A Liga Extraordinária: Dossiê Negro* (MOORE; O’NEILL, 2016, p. 57-58).

⁷² Assim como fez no seguimento da *Fortuna Fundada da Fada*, ilustrado na figura 26, no qual fingiu ser Shakespeare, dessa vez, em *As Novas Aventuras de Fanny Hill*, Moore emula a escrita do romancista John Cleland. Na verdade, o autor de *Dossiê Negro* propõe uma continuação do romance erótico de 1748, *Fanny Hill ou Memórias de uma Mulher de Prazer* (CLELAND, 1997); o que dá um tom de censura ao lacre rompido na figura 31, pois, quando violado, além do texto picante, há uma sequência ininterrupta de imagens sensuais desenhadas por O’Neill.

personagem também rompeu], ou seja, uma narrativa vívida ou cinestesticamente experimentada. Cada modo de engajamento capta e adapta coisas distintas, de distintas maneiras, e Moore está sempre transitando entre eles, mostrando um mesmo evento sob várias perspectivas. Uma realidade adaptada configurada e exibida dentro de adaptações do próprio texto.

Doravante, levar em consideração esses três modos de engajamento com as histórias de *A Liga Extraordinária* pode ajudar a determinar certas precisões e distinções que o foco isolado na mídia HQ não pode. E pode, inclusive, estabelecer “conexões entre as mídias que a concentração da especificidade midiática pode apagar, afastando-nos assim das definições formais de adaptação, em particular, para considerar o processo” (HUTCHEON, 2011, p. 53). Logo, os modos *contar*, *mostrar* e *interagir* nunca ocorrem no vácuo, visto que as pessoas engajam no tempo e no espaço, em meio a uma sociedade pré-determinada e de uma cultura mais abrangente. E, assim, as conjunturas de criação e recepção tendem a ser tanto materiais, públicos e econômicos quanto culturais, pessoais e estéticos. Isso explicaria as razões pelas quais alterações no contexto – seja no cenário ou no momento histórico – poderiam mudar completamente a maneira como o enredo transposto seria interpretado.

Em *A Liga Extraordinária*, não custa sempre lembrar, Moore está utilizando um vasto elenco de propriedades intelectuais em domínio público, sendo a maioria, num primeiro momento, formada de personagens da literatura vitoriana e eduardiana. Alguns desses construtos, a exemplo de Mina Murray, de Bram Stoker, partem do marco zero de suas criações – 1897, no caso dela – e vivem jornadas jamais imaginadas por seus autores originais, sendo, inclusive, testemunhas oculares de transformações culturais, sociais e políticas. Por exemplo: como discutido no capítulo 1, no ano de 2009, no volume *Século*, a Mina que constata uma degradação ou uma nulidade cultural nos primeiros anos do século XXI, como um reflexo pessimista de Moore acerca da contemporaneidade, é a mesma Mina que se encantou em 1958, no *Dossiê Negro*, ao deparar-se com um “espaçoporto” na cidade de Birmingham, com trânsito de passageiros chegando e embarcando em naves espaciais.

Longe do porto seguro do romance *Drácula*, Moore conduz Mina Murray a um “espaçoporto”, cujo destino registrado ao final dessa história é o distante ano de 2164 – em *A Tempestade* (MOORE; O’NEILL, 2020).

Figura 32: O mundo parece avançar em 1958.



Fonte: *A Liga Extraordinária: Dossiê Negro* (MOORE; O’NEILL, 2016, p. 133-135).

Moore, então, estaria ressignificando, reescrevendo transcriativamente a biografia dessa personagem nos quadrinhos de *A Liga Extraordinária*, traduzindo a informação estética do texto de partida no texto de chegada. Para Campos (2006), isto implica dizer que, nessa manobra transcriativa, em alguns momentos, certos sentidos revestidos nos vocábulos e expressões vocabulares serão substancialmente alterados, às vezes confinados a um segundo plano, e às vezes colocando em discussão a própria ideia de “fidelidade”. O ente tradutor seria, por seu turno, um subversivo ao dogma dessa fidelidade, vindo na transgressão a

chance de usurpar o texto do outro: “sua reescritura almeja dialogar de igual para igual com o modelo, existir ao lado dele como um original” (COSTA, 2019, p. 3).

Mas será que Moore estaria interessado em atuar como um tradutor, um adaptador, dialogando em pé de igualdade com o autor canônico, desejando, no seu íntimo, que sua obra coexista com o original? Quer dizer, as histórias não são imutáveis, pois o próprio ato de traduzir implica adaptação, e se há acomodação durante esse processo, o texto final sai de uma posição cômoda, podendo até mesmo “evoluir”. Tal qual uma adaptação, a tradução requer recriação da informação estética, reinterpretação dos códigos, uma transcrição deles no idioma de chegada (CAMPOS, 2006); ideia também proposta por Benjamin (2011, p. 117), que diz ser ofício do tradutor libertar “a língua do cativo da obra por meio da recriação”.

Então, nesse contexto, seria a Mina Murray da HQ *A Liga Extraordinária* uma evolução (i)natural da criação de Stoker? Um construto libertado do seu cativo secular por alguém que sequer era seu carcereiro? Se a resposta for sim para todas as perguntas, então, sim, Alan Moore é um adaptador, autor de obra nova e agente evolucionário:

A adaptação, tal como a evolução, é um fenômeno transgeracional. [...] As histórias são, de fato, recontadas de diferentes maneiras, através de novos materiais e em diversos espaços culturais; assim como os genes, elas se adaptam aos novos meios *em virtude* da mutação – por meio de suas “crias” ou adaptações. E as mais aptas fazem mais do que sobreviver; elas florescem (HUTCHEON, 2011, p. 59).

A partir dessa mutação, dessa adaptação cultural, a história passa a ter cacife para viajar a lugares jamais imaginados pelo autor original, muito embora a “retórica moralmente carregada da (in)fidelidade, utilizada para comparar as adaptações às ‘fontes’”, esporadicamente, taxe esse produto como derivativo e secundário (HUTCHEON, 2011, p. 58). Porém, enfrentar o risco de ver seu trabalho sendo sumariamente subestimado apenas pelo fato de existir, não é algo de todo filantrópico, pelo contrário, envolve também motivos econômicos que fazem o adaptador, às vezes, optar por adaptar obras conhecidas, de notoriedade, que se mostram populares com o passar dos anos. Alguns, talvez por motivos legais, escolhem obras em domínio público, com o *copyright* aberto.

O quer que tenha motivado o indivíduo a preferir trabalhar em cima de uma narrativa canônica, a adaptação, sob a ótica do adaptador, “é um ato de apropriação

ou recuperação, e isso sempre envolve um processo duplo de interpretação e criação de algo novo” (HUTCHEON, 2011, p. 45). Então, o fracasso de certas adaptações – a exemplo do filme *A Liga Extraordinária*, de Stephen Norrington – deveria ser racionalizado não em termos de fidelidade ao texto fonte, mas de falta de criatividade e técnica para transformar o texto adaptado em algo pertencente ao seu adaptador e que é autônomo. No outro lado, seja qual for a razão intrínseca de Moore para fazê-lo, ele o faz na sua *Liga* com preocupação e responsabilidade diante de autores e livros que admira. Então, ele próprio deve sentir o que está em jogo ao tomar posse da história de outra pessoa, filtrando-a com sua própria sensibilidade, interesses e talento.

Se já familiarizado com o conteúdo adaptado, o destinatário ingressa numa experiência intertextual, lastreada por um horizonte de expectativas que lhe permite comparar a obra nova com o que já conhece, enquanto obra adaptante. Esse receptor afere a diferença de ritmo, de ponto de vista, a compressão ou expansão do tempo, bem como no trânsito livre de texto para outro – em *mash-up* literário –, no acréscimo de cenas para estabelecer a personagem e torná-la mais complexa e intrigante que no romance: “nós experienciamos as adaptações [...] como palimpsestos por meio da lembrança de outras obras que ressoam através da repetição com variação” (HUTCHEON, 2011, p. 30).

Segundo Genette (2006), palimpsesto é um pergaminho cujo texto inicial foi apagado para dar espaço a outro, mas que ainda dá para lê-lo por transparência, o antigo sob o novo. Em sentido figurado, entende-se por palimpsesto toda obra derivada de uma anterior, por transformação ou por imitação. Desse modo, um texto pode ler um outro, e assim por diante, até o fim dos textos: trabalhar com adaptações “significa pensá-las como obras inerentemente “palimpsestuosas” (HUTCHEON, 2011, p. 27).

Assim, a personagem Mina Murray interpretada pela atriz Peta Wilson no filme *A Liga Extraordinária* pode fazer coro não somente com a própria caracterização da personagem na HQ de Moore, mas também com a atuação de Winona Ryder no *Drácula*⁷³, de Francis Ford Coppola. E se nenhuma conexão como essa for estabelecida, pela simples falta de conhecimento do universo primevo, e o

⁷³ *Drácula* de Bram Stoker. Direção de Francis Ford Coppola. Produção de Columbia Pictures. 1992. Blu-ray.

único contato desse leitor ou espectador ter se dado com o produto cultural derivado, é de convir que ele se debruçará com a descoberta de um autor novo, seja se for o do texto fonte seja se for o da adaptação:

Seu nome totalmente desconhecido não me dizia nada e não dizia nada a ninguém à minha volta. Nesse caso, fiquei encantado não por um mito, mas por uma beleza que agia por si mesma, só, nua, sem nenhum apoio externo. Sejamos sinceros: isso acontece raramente (KUNDERA, 2013, p. 109).

Nesse sentido, se a obra adaptada tem aptidão ou não para causar deslumbramento ou interesse da audiência pela fonte primária, isso é irrelevante, pois a adaptação é a sua própria coisa palimpséstica, uma transposição manifesta de um ou mais textos identificáveis, um ato criativo e interpretativo de acomodação, um engajamento intertextual análogo ao texto-fonte. Enfim, se essa construção denota uma conceituação da adaptação, na via inversa, o que finalmente não seria uma adaptação? Ligeiras referências intertextuais a outras obras ou regravações de trechos musicais não seriam adaptações; tampouco as sequências, prelúdios e *fan fictions* não seriam adaptações propriamente ditas. Visto que existe uma diferença entre não aceitar que uma história acabou e desejar recontá-la reiteradas vezes e de formas diferentes (HUTCHEON, 2011). Compreendida como uma adaptação, Moore exprime em *A Liga Extraordinária* tanto um desejo de repetição quanto de mudança.

E o que dizer da paródia? Hutcheon (2011, p. 226) defende que é uma adaptação, ou melhor, “uma subdivisão irônica da adaptação, quer envolva mudança de mídia ou não. Afinal, nem toda adaptação é necessariamente uma recodificação”. Aliás, quando se fala em paródia, o que está em jogo não apenas diz respeito a dois textos que se inter-relacionam de algum modo, implica-se também uma intenção de parodiar outra obra - ou um complexo de convenções - e um exame minucioso desse intento como capacidade de localizar e ler o texto de fundo na sua relação com a paródia. Do mesmo modo, é possível dizer que esse autor utiliza de elementos de paródia ao se voltar para outras formas de arte, contestando implicitamente a singularidade romântica e, em razão disso, reavalia – ou revalida – processos de produção textual.

Hutcheon (1985, p. 17) afirma que a distinção da paródia moderna se encontra no “seu âmbito intencional do irônico e jocoso ao desdenhoso

ridicularizador. A paródia é, pois, uma forma de imitação caracterizada por uma inversão irônica, nem sempre às custas do texto parodiado”. Outrossim, a assinatura da paródia moderna pode ser observada na caracterização de Mina Murray, em *A Liga Extraordinária*. E na ótica de Moore, a personagem é amaldiçoada não apenas pelos eventos que culminaram no entrelaço com o famigerado Conde vampiro romanesco, mas, principalmente, no nível da reprimenda social a partir do seu recém-adquirido status de divorciada. O que, vale dizer, é uma solução própria de Moore, pois, em *Drácula* (STOKER, 2018, p. 417), Jonathan Harker informa ao fim da história, sete anos após o incidente na Transilvânia, que os tiveram um filho (sobre o qual não se fala na HQ) e a “felicidade com que [foram] abençoados desde então fez todo o sofrimento que [compartilharam] valer a pena”.

A questão é que, em *A Liga Extraordinária*, sua liderança nunca chega de fato a ser contestada, tanto é que nos registros do *Dossiê Negro* (2016), as menções à coalizão da qual fez parte em 1898 é formalmente nomeada como o “grupo de Murray”. Existe, portanto, uma *expertise* cognitiva que sustenta suas decisões, mas, curiosamente, ela guarda consigo um temperamento arisco com os demais, numa atitude caprichosa, passivo-agressiva, que talvez seja a forma que arranjou para provar aos outros que é alguém apta ao cargo. Esse comportamento se acirra nas interações dela com Allan Quatermain, sobretudo em *A Liga Extraordinária: Volume 2*, quando têm relações sexuais pela primeira vez dentro de uma atmosfera de inversão irônica, à parte dos textos parodiados – a cena em questão foi reproduzida na figura 33 e poderá ser vista na próxima página.

No *mash-up* literário de Moore, o outrora aventureiro viril de Haggard dá lugar a um idoso alquebrado não apenas pelo transcurso do tempo, mas sobretudo pelo vício (em ópio); e a ex-noiva de Jonathan Harker, gere seus atos com uma independência incomum à época – ou à história original de Stoker – e expressa comportamentos, percepções e sentidos que dialogam com reminiscências do feminino na cultura ocidental do século XX. A paródia, então, passa a residir no desconforto daqueles dois corpos, e Kevin O’Neill potencializa esse efeito um tanto constrangedor com artes cruas, pouco angulosas, sem idealizações. O que denota um conflito entre uma moral sexual vitoriana e uma sexualidade moderna, supostamente mais livre, fazendo eclodir um contrassenso, uma inversão irônica. Afinal, o senso comum levaria a crer que, nesse período, damas como Mina Murray

contraíam matrimônio com a própria virtude intocada, enquanto as aventuras dos homens eram vislumbradas à modalidade de uma sexualidade episódica aceitável (GUIDDENS, 1993).

Figura 33: A primeira relação sexual entre Mina e Allan é uma inversão irônica.



Fonte: *A Liga Extraordinária: 1889* (MOORE; O'NEILL, 2019, p. 264).

Na verdade, esse imaginário subversivo no tocante ao sexo, sobretudo numa abordagem vanguardista do feminino em relação à sua iniciativa, é uma reminiscência – ou um palimpsesto - da obra de Moore. Em *A Saga do Monstro do Pântano*, de 1985, o amor da criatura do título – basicamente uma planta que pensava ser um homem – por Abigail Arcane dava propósito a existência do aludido Monstro, culminando na história *Rito de Primavera*, um capítulo longo e psicodélico de um banquete amoroso. Nele, Abigail revela seus sentimentos ao Monstro, mas diz que sabe muito bem que o lado físico daquela relação não era possível, só que, ainda assim, ela aceitava aquilo desde que todo o resto existisse, desde que ele a quisesse, que se importasse com ela.

Figura 34: Após comer o fruto, Abigail experimenta um deleite sensorial, equivalente a um orgasmo.

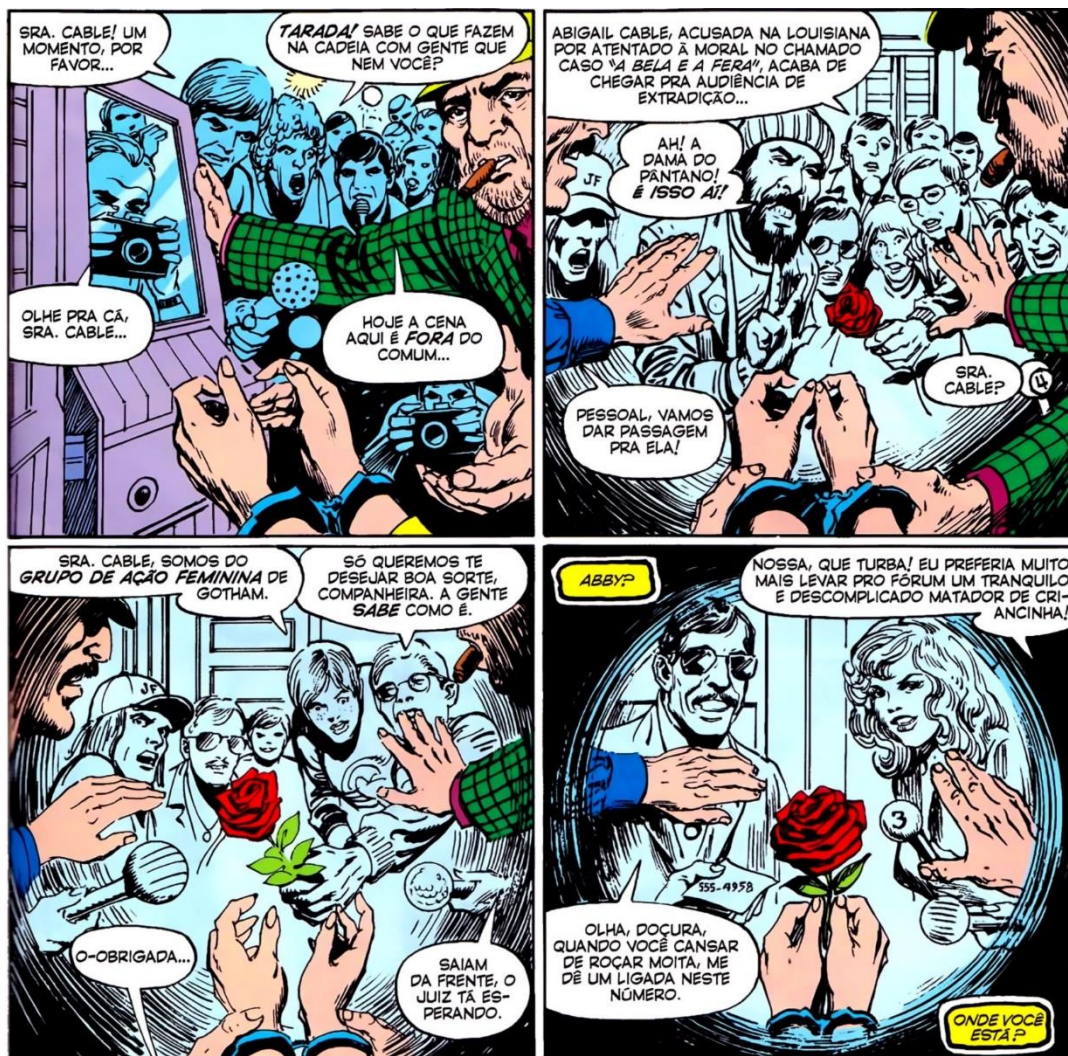


Fonte: Superamigos nº 34⁷⁴.

⁷⁴ MOORE, Alan; BISSETTE, Stephen. Monstro do Pântano: Ritual de Primavera. In: Superamigos nº 34. São Paulo: Editora Abril, 1988.

Ao ouvi-la, o Monstro está decidido a levar adiante aquele romance pouco ortodoxo, e entende que os dois precisam se conectar, se não pelo sexo, por algo que signifique uma comunhão; e eis que ele gera um tubérculo do próprio corpo visguento e o oferece, pedindo que ela o coma. Sem titubear, Abigail o faz e uma vez ingerido, abre-se uma janela psicodélica para a visão que a criatura tem do mundo, resultando em um visual e texto que metaforizam a miríade de sensações envoltas em um orgasmo: “Percebi que se você podia preencher mês após mês uma revista em quadrinhos com lutas, então certamente você poderia preencher ao menos um número com o ato sexual (MOORE, 2012, p. 116). Mais tarde, Abigail paga um alto preço por esse amor proibido:

Figura 35: Abigail chega algemada ao Tribunal, e atrai manifestações públicas, favoráveis e contra.



Fonte: MOORE; BISSETTE, 2015, p. 45.

Abigail passa a ser vista pela sociedade como uma pária degenerada, por se relacionar com uma abominação da natureza como o Monstro do Pântano. Chega ao ponto de ter que responder por isso na Justiça de Gotham City⁷⁵, sendo acusada de crime de atentado ao pudor e conduta moral imprópria; fora o escrutínio público, tendo devassada toda a sua vida privada. Ao fim dessa história, ela é internada em uma clínica psiquiátrica judiciária e o seu Monstro, furioso, vai àquela cidade resgatá-la. Algo que, guardada suas proporções, se equivaleria ao tipo de reações que Mina Murray provocava aonde quer que fosse nos idos vitorianos; seja por sua independência cívica enquanto mulher divorciada, seja pela autonomia do próprio corpo – além de suas relações não menos curiosas com uma existência algo com monstruosa, como o conde vampiro do romance.

Esse tema volta a ser trabalhado em *Lost Girls* (MOORE; GEBBIE, 2007), dessa vez mais nos moldes de *A Liga Extraordinária* ao utilizar personagens em domínio público – no caso, Alice de *Alice no País das Maravilhas*, de 1865 (CARROLL, 2019); Dorothy de *O Mágico de Oz*, de 1900 (BAUM, 2013); e Wendy de *Peter Pan*, de 1911 (BARRIE, 2014). *Lost Girls* é ambientada no início da Primeira Guerra Mundial, em um hotel na Áustria, perto da fronteira com a Alemanha, França e Suíça. As três garotas perdidas do título entretêm e seduzem umas às outras ao dividirem relatos de suas experiências sexuais anteriores. Cada um dos enredos originais de Carroll, Baum e Barrie fornece uma profusão de metáforas para o alvorecer sexual dessas personagens: a festa do Chapeleiro Louco vira uma orgia lésbica; Dorothy faz sexo com fazendeiros, que representam o Homem de Lata, o Espantalho e o Leão Covarde; e Wendy é seduzida pelo menino de rua Peter Pan. Sobre o conteúdo e escrita pornográfica dessa HQ, com quase todo tipo de quebra de tabus retratados, Moore disse o seguinte:

Meus pensamentos com relação à pornografia tendem a revolver em torno do fato de que embora poucos de nós sejam zumbis, detetives, caubóis ou astronautas, há um infinito número de livros que recontam histórias desses estilos de vida. Contudo, todos nós temos algum tipo de sentimento ou opiniões sobre sexo. E, ainda assim, a única forma de arte que de alguma maneira é capaz de discutir ou mostrar sexo, é esta arte suja, desprezível e velada, que não tem absolutamente qualidade alguma. Esse era o objetivo de *Lost Girls* – mostrar que não há motivo para que uma excitante obra literária que fosse puramente sobre sexo não pudesse ser

⁷⁵ Icônica cidade ficcional do Universo da DC Comics onde reside o personagem Batman.

tão bela e significativa e ter personagens tão absorventes quanto qualquer outra obra de ficção (MOORE, 2012, p. 188).

Logo, se essa construção paródica de Moore para Alice, Dorothy e Wendy choca por seu viés sexual, o que dizer da Mina Murray casta da versão primitiva de Stoker? Pois, enquanto na HQ, ela toma a propositura do coito como algo mecânico, sem qualquer pretensão de amor romântico e técnicas de praxe, procurando em Quatermain tão somente o prazer físico; em *Drácula*, contudo, a atitude da personagem é outra, já que está em compasso de espera, aturdida pela ausência do noivo, sem saber que o mesmo tornou-se cativo do conde romeno. Na realidade virginal apresentada por Stoker, Mina converge para o seguinte curso:

A virgindade antes do casamento, por parte das garotas, era apreciada por ambos os sexos. Poucas garotas revelavam o fato de permitirem a um namorado uma relação sexual completa – e muitas só admitiam que tal coisa acontecesse se estivessem formalmente comprometidas com o rapaz em questão. As garotas mais sexualmente ativas eram depreciadas pelas outras, assim como pelos próprios homens que buscavam “se aproveitar” delas. Assim como a reputação das garotas estava apoiada em sua capacidade de resistir, ou conter, os avanços sexuais, a dos rapazes dependia das conquistas sexuais que poderiam realizar (GUIDDENS, 1993, p. 19).

Pode-se dizer que em *Drácula*, ao trocar confidências com Mina, Lucy admite o temor de ficar mal falada por ter recebido três propostas de casamento em apenas um dia: “[...] não comente nada com as meninas, senão podem alimentar ideias extravagantes e se sentir ofendidas e magoadas se não arrumarem pelo menos seis pretendentes assim que entrarem de férias” (STOKER, 2018, p. 89). Ainda assim, ela se delicia com o fato e deixa no ar uma provocação junto à amiga, que estava prestes a se casar com Harker: “Uma mulher deve contar tudo ao seu marido, você não acha? [...] Os homens decerto gostariam que fôssemos justas como eles, especialmente suas esposas. Mas receio que as mulheres nem sempre o sejam” (STOKER, 2018, p. 89).

Na contramão, Mina mantém-se pura nas intenções e idealizações para com o futuro marido, mesmo ele estando a milhares de quilômetros da Inglaterra e, aparentemente, indiferente nas cartas que cada vez mais rareavam: “Ela consiste de apenas uma linha, enviada do Castelo Drácula, e diz apenas que está voltando para casa. Não é o tipo de coisa que Jonathan faria. Não entendi e fiquei mais aflita do que

antes” (STOKER, 2018, p. 105). Jonathan Harker, por sua vez, teve um episódio de luxúria enquanto vivia seu cárcere na distante Romênia, sem, entretanto, revelar o ocorrido à noiva. Trata-se do episódio em que fora seduzido pelas três noivas de Drácula:

As três ostentavam dentes brancos e brilhantes que reluziam feito pérolas em contraste com a escarlata lascívia de seus lábios. Havia algo nelas que me deixava desconfortável, misto de anseio e pavor mortal. Senti no meu âmago um desejo perverso e ardente de que me beijassem com aqueles lábios tão rubros. Não me agrada relatar isso, pois temo que um dia Mina leia e se magoe, mas é a verdade.

[...]

Estava com medo de abrir as pálpebras, mas enxergava perfeitamente. A loira se ajoelhou, debruçou-se ainda mais sobre meu corpo com expressão indubitável de gozo. Havia nela voluptuosidade deliberada que me parecia excitante e repulsiva ao mesmo tempo e, ao arquear o pescoço, lambeu os lábios como um animal, revelando o brilho úmido em sua boca escarlata e a língua que deslizava nos dentes pontiagudos e brancos (STOKER, 2018, p. 68-69).

Embora a verdade estivesse ali registrada nas páginas de seu diário e, por sua vez, acessível à Mina, Jonathan dizia sofrer de uma febre cerebral e não se lembrar de nada do que ocorrera consigo no tempo em que permaneceu no castelo, mas autorizava sua noiva a ler o que até então ele havia escrito, mesmo sabendo que nada de bom advinha dali:

“Você estaria disposta, Wilhemina, a compartilhar de minha ignorância? Aqui está o diário. É seu. Guarde-o e, se quiser, leia-o. Mas nunca me diga o que está escrito aí, a não ser que um dever solene me force a regressar para essas horas tão amargas, em sonhos ou em vigília, louco ou são.” Deixou-se cair, exausto, e guardei o diário sob seu travesseiro, dando-lhe um beijo. Pedi à irmã Agatha que implorasse à madre superiora a autorização para que nosso casamento acontecesse hoje à tarde e aguardo sua resposta (STOKER, 2019, p. 141).

No excerto acima, escrito como carta dirigida à amiga, Lucy Westenra, Mina sepulta qualquer dúvida sobre as desventuras do noivo no castelo de Drácula. Sua confiança nele era tão irrestrita que o seu diário não só ficaria intocado como também aceleraria os trâmites para a tão esperada celebração de casamento entre os dois. Mas será mesmo que os meses que passou sob o cárcere do conde foram tão traumáticos ao ponto de bloquearem as memórias do que vivenciou por lá? Não teria Jonathan dramatizado um pouco acerca dessa amnésia para poupar Mina de algumas verdades inconvenientes e até terrores inexplicáveis? Teria sido um blefe

com toques de psicologia reversa do jovem advogado? Stoker não chega a trabalhar essas questões, apenas leva à frente o argumento de que o, agora, marido de Mina, estava debilitado pela enfermidade.⁷⁶

Por outro lado, mais à frente no livro de Stoker, para organizar e compilar os registros na busca por informações que levariam os personagens a um entendimento do que se tratava aquele cerco imposto pela criatura estrangeira, Mina lê o diário do cônjuge e, ao que parece, acaba senão perdoando tacitamente a indiscrição dele, ao menos deixando aquele assunto em suspenso na esperança de ser posto a limpo em dias mais tranquilos:

Não tive cabeça para escrever ontem à noite, tão perturbada que fiquei com os tenebrosos relatos no diário de Jonathan. Pobrezinho! Seja realidade ou apenas imaginação, como deve ter sofrido! Perguntou-me se algum daqueles acontecimentos foi de fato real. Será que sua escrita é produto da febre cerebral ou a febre foi justamente causada pelas experiências horrendas que viveu no castelo? Acho que nunca vou descobrir, pois não ousou tocar no assunto.

[...]

Vou pegar minha máquina de escrever imediatamente e transcrever o diário. Assim, teremos tudo organizado, se precisarmos mostrar para alguém. E, caso seja necessário, quanto pronta talvez possa falar por ele, coitadinho, para que não se perturbe ou se preocupe novamente com esses assuntos. Se um dia Jonathan conseguir superar seu nervosismo, pode ser que queira me contar tudo e poderei então questioná-lo e apurar direitinho o que aconteceu para consolá-lo (STOKER, 2018, p. 218).

⁷⁶ De todo modo, essa margem de manobra volta a surgir no filme *Drácula* de Bram Stoker (COPPOLA, 1992) na forma de uma provocação de Van Helsing a Jonathan Harker, noutra formulação, uma paródia, uma repetição com distância crítica, marcando a diferença em vez da semelhança. Na ocasião, à altura de 1 hora e 28 minutos de vídeo, o doutor holandês pergunta: “Posso perguntar como seu médico... É uma pergunta delicada. Durante sua infidelidade com aquelas criaturas, mulheres demoníacas, você por algum instante sentiu o gosto do sangue delas?” Os três estão em um restaurante. Jonathan olha por um segundo hesitante para Mina, talvez por vergonha, talvez por receio de ter contraído a maldição vampírica, e responde que não, que não tinha bebido do sangue das três noivas de Drácula e completa: “Eu duvidei de tudo, até de minha sanidade. Eu estava impotente pelo medo”. Em seguida, sem sequer olhar para o seu interlocutor, sem parar de comer sua refeição e, ainda por cima, de boca cheia, Van Helsing manifesta em um sutil tom de escárnio uma concordância duvidosa: “É, eu sei”. A opção do diretor Coppola se aproveita da obra em domínio público para tecer em película uma espécie de ficção participativa, uma *fanfiction* em que acaba não apenas homenageando o original, mas também promovendo subversões, perversões, rompimento de fronteiras. A paródia alcança a *fanfiction* justo nessas distorções, ao “ajustar e minar a fonte material [...] e, neste processo, acrescenta camadas e dimensões de significado que o original nunca teve” (GROSSMAN, 2017, p. 12). Ainda na versão de Coppola, Mina não parece compreender a indireta ácida do doutor para com o marido e apenas fica feliz por ele não ter adquirido a mesma enfermidade que levou Lucy a óbito. Ela apenas dá um beijo tranquilizador no rosto abatido de Jonathan.

Voltando à *Liga Extraordinária*, o que a princípio começa como uma relação casual⁷⁷, livre de compromissos, chama atenção por fugir de uma convenção de beleza estética entre herói e heroína ao uni-los em conjunção carnal com seus corpos deteriorados, tanto pelo tempo quanto pela violência física, mas também através da mudança de paradigma da recatada Mina Murray. Em vista do paradigma romanesco de amor perfeito, a paródia proposta por Moore e O'Neill evoca que o sexo não é conduzido às escondidas na sociedade moderna, pelo contrário, vem sendo discutido, investigado e até mostrado sem maiores pudores. Na verdade, durante o fim do século XIX e o início do XX, a sexualidade desenvolveu-se como um segredo que – assim como o que se escondia por baixo da echarpe de Mina – teve de ser constantemente guardado, e contra o qual era preciso acautelar-se (GUIDDENS, 1993). Portanto, o sexo parodiado entre Mina e Quatermain é também um confessor moderno.

Essa contrate alavancado em *A Liga Extraordinária* tem tudo a ver com o instituto da adaptação, pois ela possibilita ao parodista [Moore] confiar nas competências do seu leitor. Isso porque a paródia moderna funciona como jogo irônico com convenções múltiplas, um método de manipulação da continuidade, podendo funcionar como força conservadora ao reter e escarnecer paralelamente de outras formas estéticas, ainda que seja também capaz de poder transformador, ao compor novas sínteses. Na outra via, a paródia era, com frequência, interpretada como o malicioso e difamado veículo da sátira, papel que continua a desempenhar mesmo hoje, ainda que em abordagens mais sutis. Para Hutcheon (1985, p. 28), a sátira, além de se distanciar do caráter imitativo da paródia, “diferencia-se por ser simultaneamente moral e social no seu alcance e aperfeiçoadora na sua intenção”. Em seguida, a própria autora lista o que pode ser parodiado:

Qualquer forma codificada pode, teoricamente, ser tratada em termos de repetição com distância e nem sequer necessariamente no mesmo médium ou gênero. É conhecida a tendência da literatura para parodiar o discurso não literário (HUTCHEON, 1985, p. 28).

⁷⁷ Não custa lembrar que, cronologicamente, essa história é ambientada em 1898. É relevante esclarecer isso agora, pois, no capítulo 1 desse trabalho, já antecipamos algumas passagens de anos posteriores a esse *Volume 2* em que Mina Murray relativizou ainda mais sua sexualidade.

No trato de Moore e O'Neill em *A Liga Extraordinária*, citações ou empréstimos da produção vitoriana não se destinam a especificar unicamente à similaridade. Isto é, não se trata de uma questão de imitação nostálgica de modelos de outrora: “é uma confrontação estilística, uma recodificação moderna que estabelece a diferença no coração da semelhança” (HUTCHEON, 1985, p. 19). Nessa HQ há, em curso, um tipo de paródia que é um processo integrado de modelação estrutural, de reexecução, revisão, inversão e transcontextualização⁷⁸ de obras anteriores.

A paródia, assim, parece começar a adentrar no nível da narrativa ficcional escrita por fãs – a *fanfiction* –, o que põe por terra limites entre gêneros sexuais e gêneros literários, raças, cânones, corpos, espécies, passado e futuro, consciência e inconsciência, ficção e realidade. O roteiro de Moore leva as personagens para caminhos jamais cogitados no seio de suas obras de partida e essa revolução “fanfiqueira”⁷⁹ nos agires de Mina Murray é prova disso:

Culturalmente falando, este era o papel da vanguarda, mas, de muitas formas, a *fanfiction* chegou para assumi-lo. Se a corrente literária principal demorou para aceitar, bem, este é o destino comum das revoluções estéticas. A *fanfiction* é a louca que mora no sótão da cultura convencional, mas o sótão não vai escondê-la para sempre (GROSSMAN, 2017, p. 13).

Por ser uma homenagem contestadora e discutir a cultura pop, a paródia possui uma função crítica na sociedade. A paródia pode ser uma crítica séria, não necessariamente ao texto parodiado, pode ser uma alegre e genial zombaria de formas codificáveis. O seu âmbito intencional vai da admiração respeitosa ao ridículo mordaz. Em contraste, à primeira vista, a *fanfiction* não parece ter função alguma, a não ser a de dar o aval para que seus fãs se divirtam. Mas será que algumas *fanfictions* não são tão transformativas quanto uma paródia? Será que o caráter extraoficial da *fanfiction* não é um importante trampolim de evolução criativa para os escritores, já que, sem o fardo da autoria, podem experimentar e extravasar dentro de mundos de outrem?

⁷⁸ A transcontextualização e inversão como paródia dizem respeito a uma forma de reciclagem artística com intencionalidade textual complexa. A transcontextualização irônica é o que distingue a paródia do pastiche ou da imitação (HUTCHEON, 1985).

⁷⁹ Neologismo que circula nos meios desses fãs, às vezes em tom pejorativo, para separar o cânone e o que seria mera construção informal de leitores ou espectadores mais proativos.

Segundo Jamison (2017), a *fanfiction* como funciona hoje não tem propriamente a ver apenas com histórias escritas sobre outras histórias. *Fanfictions* seriam “histórias sendo escritas sobre a mesma história, tudo ao mesmo tempo. É o compartilhamento destas histórias com um aumento da facilidade, da velocidade e a diminuição dos custos” (JAMISON, 2017, p.112). Primeiro de tudo, cabe apresentar dois cenários que explicam o fã. Em um, etimologicamente, fã é uma abreviação do termo “fanático”, derivado da palavra latina “fanaticus”, que vem de “fanum”, que significa “templo”. Fanático, portanto, é aquele que está ligado a um templo, talvez o seguidor de um credo, ídolos, heróis e deuses. No segundo cenário, o fã é situado como um espectador fiel de entretenimento comercial específico, não raro com um certo tipo de exagero (DOMINGOS, 2015).

Na cultura *fanfic* existem diversificadas formas de participação coletiva⁸⁰, a exemplo do *fansubbing*, de fãs que produzem legendas de obras audiovisuais estrangeiras; *fanart*, artes confeccionadas por fãs; *E-Zines*, periódicos digitais editados por fãs; e na fase pré-internet, os *fanzines*, neologismo formado da contração dos termos em inglês *fanatic* e *magazine*, isto é, uma revista do fã. Segundo Domingos (2015, p. 14), “o que difere a *fanfiction* do *fanzine* é que aquela não está relacionada a uma determinada moldura, como está da revista”. Por sinal, o início da produção artística de Moore teve início, antes de tudo⁸¹, como fã em *fanzines* bastante ecléticos que incluíam ensaios, contos, poesias, ilustrações e cartuns sobre tudo que lhe dissesse respeito. Esses *fanzines* eram, na maioria das vezes, feitos em mimeógrafos, pequenas máquinas elétricas que faziam impressos rústicos em papel estêncil:

Ele passou “uma cacetada de tempo recolhendo material” para um ensaio sobre o personagem *pulp* O Sombra para a *Seminar* (1970). Fez algumas colaborações para a *Weird Window*; uma resenha, várias ilustrações de monstros e o poema “To the Humfo” [“Ao Humfo”] saíram no n. 1; a n. 2 (março de 1971) trazia a ilustração de um Profundo de Lovecraft por Moore e um conto em prosa, “Shrine of the Lizard” [“Santuário do Lagarto”] [...]. Uma carta de Moore com onze palavras saiu na *Orpheus* n. 1 (março de 1971) e ele colaborou com o *fanzine* terror *Shadow* (LARKIN, 2016, p. 36).

⁸⁰ Um grupo de fãs constitui um *fandom*.

⁸¹ Segundo informa Parkin (2016), o primeiro trabalho publicado de Moore, fora das revistas escolares, foi em 1970 com um trabalho de ilustração para uma loja local que vendia quadrinhos e livros de ficção científica. A arte saiu na edição de setembro daquele ano na revista *Cyclops*. Ele não recebeu nenhuma remuneração pelo desenho.

Mesmo no contexto atual, o fã ainda deseja avidamente ingressar na narrativa fictícia. A paixão dele pela história é tamanha que não basta ser apenas um espectador comum. Alguns cobiçam uma participação maior, querendo colaborar e virar coautores; o que, de certo modo, pode ser sentido no excerto acima, quando um jovem Moore estava prospectando a escrita e a cena artística através daqueles *fanazines*. Então, se as *fanfictions* se configuram quando um fã cria uma narrativa ficcional sobre aquilo que ele admira, “as *fanfics* são uma espécie de narrativa transmídia paralela” (MITTERMAYER, 2018, p. 157).

Se isso for mesmo verdade, o que difere a narrativa transmídia paralela de *A Liga Extraordinária* de uma *fanfiction* convencional? Para chegar a essa resposta, faz-se necessário antes compreender o que seria uma narrativa transmídia. Segundo Jenkins (2009), narrativa transmídia é uma história que se desdobra entre variadas plataformas de mídia, com cada novo texto cooperando para o todo de forma distinta e valiosa: “Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor” (JENKINS, 2009, p. 138). Já Scolari (2013) a define como uma maneira particular de narrativa que se expande em diferentes sistemas de significação (audiovisual, icônico, interativo, verbal etc.) e meios (HQs, literatura, cinema, televisão, videogames, teatro etc.). Uma vez estabelecida essa noção, de imediato, já fica perceptível uma distinção – ainda que reductiva – entre a adaptação e essa narrativa transmídia: enquanto a primeira lida com uma transposição do texto fonte de uma mídia para outra, a segunda é uma expansão desse texto de uma mídia à outra.

Mas haveria limites dentro dessa expansão? Um número mínimo de meios físicos diferentes para caracterizar uma narrativa transmídia? Sobre isso, Mittermayer (2018, p. 155) identifica duas linhas de raciocínio:

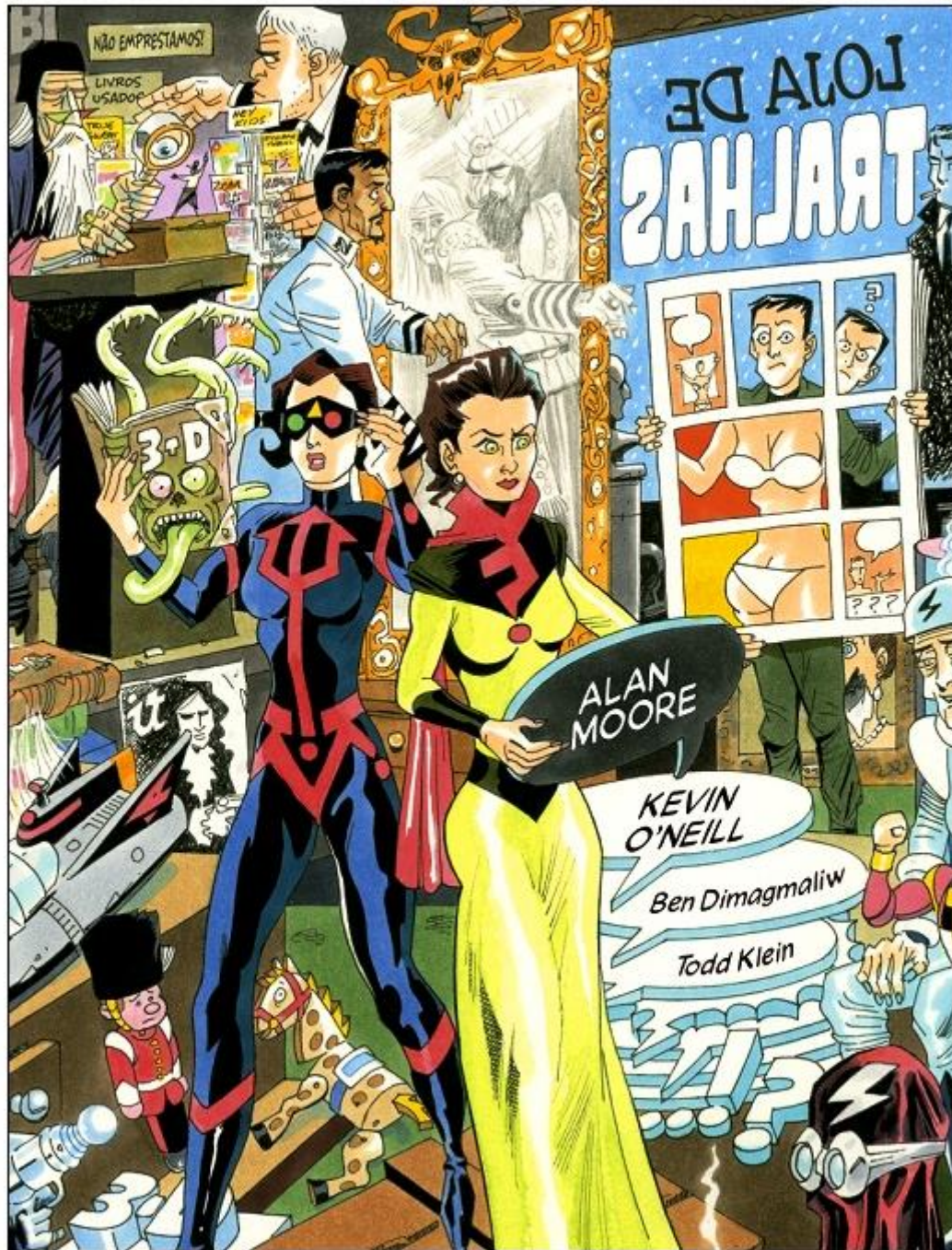
A primeira é a clássica e a segunda é nomeada de alternativa. A primeira linha é mais fixa e rígida porque assegura que, para uma narrativa transmídia se constituir como tal, ela precisa necessariamente estar presente em no mínimo três ou dois meios físicos diferentes. É a linha clássica que propõe que cada meio expressa a narrativa fictícia de forma única, de maneira que cada meio contribui com o todo da obra. Por outro lado, a linha alternativa sugere o alargamento e a extensão do conceito de narrativa transmídia para além da linha clássica. A segunda linha é mais flexível no que tange à quantidade de meios utilizados. Aqui, a narrativa transmídia pode existir em um único meio digital. Isto porque os computadores possibilitam a convergência tecnológica de diferentes mídias – livro, quadrinho, fotografia, cinema, games e a própria web – para

dentro de si. Essa segunda linha de raciocínio sugere que o valor da narrativa transmídia está na possibilidade de transbordar a narrativa ficcional, o universo e os personagens por diferentes sistemas de linguagens e de significação.

Se a *Liga Extraordinária* convergir para a linha clássica do excerto, no qual se estabelece um piso de dois meios físicos diferentes para classificar uma narrativa como transmídia, essa obra poderá sim ser compreendida como tal, haja vista que o texto de Moore salta da HQ para jogo de tabuleiro, dele para anúncios vitorianos, daqueles para contos em prosa, da literatura para a música, do áudio para seguimentos em três dimensões com óculos anaglíficos. Todos de alguma forma interconectados, colocando em marcha os enredos de Mina Murray [e os demais personagens canônicos] com coesão narrativa e uma interação entre o que é narrado por cada meio, por cada mídia. Existe, inclusive, o vigor apaixonado de uma *fanfiction* nessa narrativa transmídia, contudo o trabalho de Moore jamais poderia ser confundido com uma produção amadora, de fã, nos termos aqui pontuados.

A hexalogia da *Liga* é um trabalho extenso, fruto de profunda colaboração não apenas com o artista Kevin O'Neill, mas com colorista, letrista, editor e toda uma massa produtiva profissional. Por outro lado, a *fanfiction* ou qualquer outra produção de fã, mesmo que nunca se torne um produto oficial, ainda será uma leitura que desenvolve e expande uma narrativa ficcional. Esse trabalho de devoção ao texto-fonte é algo que pode ser transformador na vida do autor, porque, outrora, ele mesmo pode ter se visto na posição de apontar para novas direções, preencher as lacunas que foram descobertas na história. Ao fim, o *fandom* tem o potencial de influenciar toda a cadeia produtiva da indústria cultural, podendo, inclusive, influenciar e transformar a história através de sua voz.

Capítulo 3



4 MINA MURRAY EM VERTIGEM ESPACIOTEMPORAL

4.1 Do insólito ficcional, dos enredos fantásticos e de povos e terras distantes

Na medida em que os fatos da vida cotidiana tomam seu curso e, às vezes, influenciam os grupos humanos, a manifestação destes tende a abranger uma sequência randômica de atos, dentre eles a expressão artística, de onde pode irromper o estilo individual. Para Bakhtin (2003), o estilo é indissociável de certas unidades temáticas, composicionais e, principalmente, da relação do falante com outros participantes da comunicação discursiva – isto é, ouvintes, leitores, parceiros, o discurso do outro. Assim, para existir um gênero, reconhecível como tal, é necessário que exista também um número considerável de praticantes para que seus traços essenciais sejam percebidos como recorrentes e duradouros, podendo ser aprendidos, assimilados e reproduzidos.

Nenhum gênero novo surge do nada, como se tivesse sofrido uma combustão espontânea. Não: um gênero se origina de um predecessor, praticado anteriormente, o qual, por conveniências expressivas de autores dotados de visões de mundo semelhantes, “diante de contextos sócio-históricos comparáveis, é adaptado, às vezes muito profundamente, para reaproximar suas mentes de um mundo que, por diversas razões, tornou-se estranho demais para eles” (PIERINI, 2017, p. 14). E, se não surge do nada, também não morre, ou melhor, não desaparece completamente, podendo ser revivido séculos após a publicação do seu último texto conhecido ou, então, no decorrer do tempo, sofrer modificações diante da escrita dos seus herdeiros – como Alan Moore o faz com os textos que o precedem em *A Liga Extraordinária*.

Importa, no âmbito das formas, esclarecer que Bakhtin encara essa transição de gênero como uma modelagem da narrativa, uma permuta do contexto de valores reais do autor por outro que já não é o contexto verbal linguístico e sim literário, artístico-verbal, o contexto de uma linguagem já elaborada, aspirando algum desígnio artístico, tal qual o gênero primário: “somos, claro, obrigados a admitir em

algum lugar, num passado absoluto, o primeiro ato criador que não se realizou num contexto literário, porquanto este ainda não existia” (BAKHTIN, 2003, p. 210). Na prática, correspondem a gêneros primários os tipos de diálogo oral: a linguagem usada em reuniões sociais, nos círculos, a linguagem familiar, do dia-a-dia, a linguagem sociopolítica, filosófica, etc. Nesse sentido, o ato criador do autor concretiza-se ante a conjuntura de valores literários, sem exceder o limite da configuração que abrange essa concretização: “é aí que [o gênero] nasce, é aí também que encontra seu acabamento, é também aí que morre” (Ibidem, p. 210). O autor, portanto, chegou à língua literária e às respectivas formas literárias e são nelas que residirão sua inspiração, a agitação criativa que o impele a engatilhar novas combinações no mundo da literatura.

Na outra via, os gêneros secundários do discurso – tais como o romance, o teatro, o texto científico e/ou ideológico etc. – surgem nas condições de uma comunicação cultural ligeiramente mais complexa e evoluída, sobretudo escrita. Enquanto se formam, os gêneros secundários atraem para si os primários de todas as espécies e os transmutam dentro uma comunicação verbal espontânea. Segundo Bakhtin, quando se tornam componentes dos secundários, os gêneros primários transformam-se no interior destes e alcançam uma característica específica:

Perdem sua relação imediata com a realidade existente e com a realidade dos enunciados alheios – por exemplo, inseridas no romance, a réplica do diálogo cotidiano ou a carta, conservando sua forma e seu significado cotidiano apenas no plano do conteúdo do romance, só se integram à realidade existente através do romance considerado como um todo, ou seja, do romance concebido como fenômeno da vida literário-artística e não da vida cotidiana. O romance em seu todo é um enunciado, da mesma forma que a réplica do diálogo cotidiano ou a carta pessoal (são fenômenos da mesma natureza); o que diferencia o romance é ser um enunciado secundário (BAKHTIN, 2003, p. 282).

Logo, Bakhtin se refere às formas – referindo, por exemplo, o modo pelo qual, trans-historicamente, a epopeia vai sendo deixada de lado pelo romance⁸², enquanto forma histórica da Narrativa. O que estamos propondo aqui, diante dos enredos de *A Liga Extraordinária*, é que os temas circulam historicamente e que, de uma maneira ou de outra, entram em diálogo, mas mantendo uma coerência com a tradição de onde partem; enquanto a forma [e os modos de engajamento] se alteram

⁸² Lembrando que Bakhtin trabalha o romance como gênero.

substancialmente, mesmo que a “narrativa” ainda seja hegemônica, mas passando do verbal para uma espécie de intermídia. Doravante, “insólito”, “fantástico”, “maravilhoso”, “realismo mágico”, entre outras nomenclaturas, são gêneros frequentemente investigados pelo mesmo filão de pesquisadores como portadores de interesses e origens em comum. Dentro de um viés sociocrítico, Fabre (1992) verifica que cada um desses gêneros se firma em períodos distintos e em contextos específicos, com variações de um para o outro; sendo, aliás, exercitados por escritores de ideologias opostas que, mesmo assim, coincidem entre si.

Para Pierini (2017, p. 15), esses gêneros são ficções não-miméticas,⁸³ isso quer dizer que “seus autores recorrem a fatos ou seres não comprováveis na realidade referencial como forma de explicar ou de questionar algum de seus aspectos senão a própria realidade em sua totalidade”. O recurso não-mimético, portanto, surge dentro de cenários sócio-históricos diferentes e imprime uma “faceta específica de um determinado conflito entre a visão de mundo do autor e a maneira como certos eventos se manifestam em oposição a ela” (PIERINI, 2017, p. 15). Nessa hipótese não-mimética, o autor chama a atenção do seu público leitor para um determinado fato que julga relevante, recorrendo a elementos da imitação (animais falantes, monstros, entre outros) como forma de tornar seu discurso mais efetivo, justamente, por ressoarem ideias e conceitos de maneira mais assimiláveis para os leitores que, por questões diversas, nunca se conectaram com os mesmos dilemas que o escritor.

A propósito, o termo *sólito* está atualmente em desuso e refere-se ao que é comum, típico, habitual, aquilo que se faz quase que instintivamente; por outro lado, o prefixo *in* insinua nessa palavra a recusa dele mesmo, qual seja, o incomum, o atípico ou inabitual. O que se mostra como cotidiano não é marcante, já o que rompe com a rotina, o extracotidiano, a surpresa que leva a empreender questionamentos sobre o mundo, é o que equivale à afirmação do insólito. Em *A Liga Extraordinária*, embora o insólito ocorra na esteira das perplexidades de se existir algo ou alguns

⁸³ Uma vez que o termo *mimesis* pode indicar a imitação do som e movimentação de animais, de covers de números musicais, a reprodução retórica de personagens e simbolismos de um ícone; por sua vez, na literatura grega clássica, Platão, em sua *República*, imagina que essa imitação seria, acima de tudo, produção imagética fruto de inspiração e entusiasmo artístico frente à natureza das coisas, aparentemente reais – algo experimentado na comédia e na tragédia; já seu discípulo, Aristóteles, em *Poética*, cogita que o poeta é um imitador do real por excelência, não restando ao artista outra coisa senão descrever o mundo das coisas possíveis de acontecer, e não exatamente como representações diretas do real – o que se conhece como *verossimilhança* (CEIA, 2010).

indivíduos *extraordinários*, ou seja, para além da ordem do dia, desafiando a lógica mundana, ele se manifesta de forma *realista* e em superfície *verossímil*, sem sofrer abalos na coerência ou suspensão de descrença.⁸⁴ Nesse sentido, o corriqueiro do realismo recorre ao exotismo da fantasia e leva consigo o sonho e o sobrenatural, ao que deve mesclar-se às demandas de Mina Murray e grande elenco. Isso significa que, "em função [dessa] superação dialética do realismo, alguma coisa deste deveria subsistir na moderada fantasia que o leitor [lerá], composta num estilo marcado pela hibridização de [registro]" (REIS, 2012, p. 64). Faz sentido, então, confrontar o insólito com essa ficção de perfil realista, levando em conta sua lógica e, de certa forma, a necessidade de se operar contra essa lógica.

A propósito, o realismo, entre os séculos XVIII e XIX, na Inglaterra e França, era encarado como uma técnica de representação do cotidiano burguês. Sendo assim, a realidade daquela classe era capturada com a necessária precisão e nitidez, restando mesmo tratamento à representação das classes pobres e trabalhadoras – depois mais associadas à estética do naturalismo –, opondo-se às lendas e feitos heroicos, mais relacionados à aristocracia, que eram o centro das narrativas nos períodos anteriores. Segundo Pellegrini (2007), esse sentido inicial do realismo foi gradativamente se expandindo e modificando – especialmente quando instalado em outras culturas – até que, hoje, chegou-se a uma compreensão de que ele é uma maneira particular de captar a relação entre os indivíduos e a sociedade, ultrapassando o simples processo de registro. Para verificar essa noção contemporânea de realismo, é necessário que o artista lance um olhar prospectivo às novas formas de percepção e representação artísticas; e até antever o futuro, o desenvolvimento tecnológico ligado ao consumo e à produção de arte, cultura e literatura.

Moore, por exemplo, é um escritor atento ao seu tempo, ao que está acontecendo, e, segundo o próprio – no documentário *Dans la tête d'Alan Moore* (2017) –, sua representação da realidade é fruto dos laços que tem com

⁸⁴ A expressão suspensão de descrença foi criada no século XIX pelo poeta inglês Samuel Taylor Coleridge. Sua primeira menção surge no prefácio à segunda edição das Baladas Líricas, de 1802. Ela tem em vista a natureza romântica de ações e personagens, dentro de uma aparência de verdade suficientemente plausível para abastecer a imaginação de momentânea suspensão voluntária de descrença perante a fé poética. Não é sobre deixar-se levar pela ilusão, mas sim um acordo de cooperação entre o leitor e a narrativa, implicando numa renúncia da faculdade crítica do primeiro, ante uma experiência de imersão em universo ficcional (COLERIDGE, 2016).

Northampton, sua cidade natal. Ele próprio afirma que sempre sentiu uma ligação com o ambiente onde cresceu e acredita que isso vale para todas as pessoas; que as personalidades, que as vidas são incrivelmente influenciadas, talvez, não pela posição das estrelas, não pela data de aniversário, mas pela condição da vizinhança onde os indivíduos crescem e a situação pela qual seus pais passaram e pela qual suas famílias vêm passando há gerações:

Essas coisas, eu consigo ver como elas podem certamente afetar a pessoa que um dia você virá a ser. [...] Eu me mudei do Boroughs [bairro de Northampton], mas eu nunca senti uma real necessidade de me mudar de Northampton. Porque, tudo o que eu preciso e tudo o que eu quero em termos de energia e inspiração, eu sempre senti que provavelmente encontraria aqui. Se você viajar por vários lugares no mundo, acho que você entenderá o mundo num sentido horizontal. Você se tornará cômico do presente, e se tornará cômico de como ele se manifesta em diferentes lugares mundo afora. Se você ficar em um só lugar, você consegue uma concepção muito mais quadridimensional do lugar onde está vivendo. Você enxerga toda essa gente, não a uma única parcela de tempo, mas você os vê com um senso de profundidade em suas narrativas. Acredito que há boas razões para afirmar que Northampton é o centro desse país, pelo menos. Deus também acredita que Northampton é o centro desse país. E uma vez eu ouvi que o plano de invasão de Adolf Hitler à Inglaterra, aparentemente, se concluiria com a captura de Northampton. Então, Hitler, Deus e eu somos justamente unânimes quanto a importância da centralidade de Northampton. Então, se alguém quiser argumentar é bom que saibam com quem estão se metendo (DANS..., 2017, cap. 3).

É difícil afirmar se Moore realmente leva a sério toda essa história de que Northampton seria o centro da Inglaterra, mas parece inegável que a terra natal o sensibiliza ao ponto de tê-lo feito se debruçar profundamente na recriação desse espaço em dois extensos romances, os já mencionados *A Voz do Fogo* e *Jerusalém*. Isso implica dizer que a imaginação predominantemente cidadina, que alimenta sua ficção, recria o que está dentro e fora de Northampton, repercutindo nas mediações entre a organização social urbana e a forma artística, o que parece resultar, não só, mas também em representações documentais, figurativas ou realistas.

Vejam-se, por exemplo, as histórias escritas sobre mulheres – tais quais Mina, Abigail e as *Garotas Perdidas* – que se insurgem contra o normativismo de seus tempos, testemunhando o cotidiano violento e excludente de um pacto social do qual gostariam de não ser signatárias. São, portanto, narrativas sobre os percursos e contrastes urbanos sustentados numa espécie de imbricamento entre o etnográfico e o ficcional, parecendo ultrapassar, em intensa violência, os limites da

representação autoficcional. Isso tudo vai ao encontro da questão do realismo, repousando, em última instância, no fato de que ele faz da realidade física e social a base do pensamento, da cultura e da literatura.

Prova desse realismo envolto em uma atmosfera do insólito é que a “normalidade” da vida de Mina Murray já havia ido pelos ares após os eventos apresentados em *Drácula* e que, na história de Moore e O’Neill, ela sequer rebate mais os eventos insólitos como tentativa de resgate do mundano, de uma realidade de outrora: pelo contrário, o que ela faz é abraçar, ainda que receosamente, sua nova condição de pária, haja vista tudo o que testemunhara (como já discutido nos capítulos anteriores), inclusive uma nova condição de imortal; algo que a faz relativizar sua existência, sua sexualidade e até suas alianças. Só que, por outro lado, estar entre iguais funciona como uma autossentença de que o insólito agora faz parte de sua vida, como mostra a passagem em que *Campion Bond*⁸⁵, em tom sarcástico, lhe provoca sobre seu passado.

Figura 36: O primeiro contato de Mina com o Insólito foi no texto fonte, de Stoker.



Fonte: *A Liga Extraordinária: 1889* (MOORE; O’NEILL, 2019, p. 23).

Aparentemente, embora o quadrinho não mostre seu semblante, dando lugar à paisagem do cais em que estão, e apenas um balão de fala, ela não parece refutar o que ele diz, soando como se estivesse ratificando o dito. Note que, na cena acima, os

⁸⁵ *Campion Bond*, como também já dito anteriormente, é o superior hierárquico de Mina Murray na Inteligência Britânica.

termos *estrangeiro* e *comentam* usados por *Campion* estão grafados em negrito. Os destaques gráficos, a princípio, podem parecer supérfluos, sem impactar em nada o diálogo, só que eles servem às idiossincrasias do britânico em fins de século XIX. Como um tipo avesso a tudo que não corresponda ao bom decoro de um inglês nato, sugerindo a presença de um pano de fundo mais complexo.

A literatura vitoriana, mormente quando influenciada pelo gótico, atribuía uma índole quase desmedida, monstruosa aos estrangeiros, reverenciando uma superioridade britânica idealizada: “Colônias distantes, terras inexploradas e regiões ainda inacessíveis pareciam endemicamente impuras, entregues ao excesso quase libertino de costumes primitivos e pagãos” (HELOISA, 2018, p. 4). Nesta direção, é possível afirmar que o romance de *Stoker* ia ao encontro desse temor britânico pelo forasteiro, visto que a agenda do conde romeno não era apenas a de se mudar para Londres: ele queria se tornar um “autêntico inglês” através de um bom domínio do idioma, da gramática, do conhecimento da geografia e até dos costumes nativos. Essa busca por pertencimento, inclusive, é o cerne dessa fala de *Drácula* a *Jonathan Harker*:

“Sei bem que, morando em Londres e interagindo com seus habitantes, todos logo me reconheceriam como estrangeiro. E isso não me agrada. Aqui sou um nobre, um boiardo; as pessoas do povo me conhecem, sou o senhor. Mas um estrangeiro em terra estrangeira não é ninguém; não há quem o conheça e, conseqüentemente, quem se importe com ele. Não desejo chamar esse tipo de atenção para que ninguém se sobressalte ao me ver ou interrompa o que diz ao me ouvir, e pense ‘Rá! Um estrangeiro!’. Há muitos anos ocupo uma posição de autoridade e gostaria de permanecer como senhor – ou, no mínimo, não me rebaixar perante ninguém” (STOKER, 2018, p. 51-52).

Quando busca chamar a atenção de seu leitor para o temor reverencial que a Inglaterra vitoriana tinha de sofrer uma colonização reversa, *Moore* utiliza a missão e os tipos exóticos que compõem sua *Liga Extraordinária* para contrapor temas sensíveis ainda hoje no Reino Unido – como o dilema dos migrantes e/ou o trato com a imersão de culturas alheias às suas. Por isso, o estrangeiro pode ser interpretado como um elemento do insólito, justamente por figurar o *outro*, algo bastardo, grotesco, um genuíno enxerto, que denuncia as formas de ser desse nativo [o inglês]. Ao se deparar com esse agente externo, o ente vitoriano não trava diálogos afáveis, sobretudo porque sequer demonstra a predisposição para travá-

los, e se o faz é para dar a última palavra que caberia irrevogavelmente a uma divindade.

Esse diálogo não seria, portanto, uma condição ou concessão, seria uma contingência, uma necessidade, a ocupação do eu, na constituição desse insólito. E essa constituição se dá pelo desejo de *nadificar* o estrangeiro, de encerrar o discurso combativo pela via da ruptura de duas consciências. Drácula, embora ele mesmo imortal, tal como, posteriormente, a própria Mina Murray de Alan Moore em *A Liga Extraordinária*, sabe que nada é definitivo e não existe uma última palavra, mas tão só, quem sabe, uma penúltima:

É preciso realmente uma grande maturidade para compreender que a opinião que nós defendemos não passa de nossa hipótese preferida, necessariamente imperfeita, provavelmente transitória, que apenas os muitos obtusos podem transformar numa certeza ou numa verdade (KUNDERA, 2013, p. 115).

Então, a inadequação do britânico vitoriano para com o *outro* o leva a desenvolver uma conexão peculiar com seus monstros, experimentando, concomitantemente, um fascínio e um senso de ameaça: “O Império Britânico sempre encontrou dificuldades em distinguir seus heróis de seus monstros” (MOORE; O’NEILL, 2003, p. 7). Trata-se de uma citação de Campion Bond em sua autobiografia fictícia, que funciona como uma analogia ao que ocorre em *A Liga Extraordinária*, onde heróis e monstros – estrangeiros ou não – se confundem com malfeitores ou salvadores, indistintamente; como é o caso da vilania inata de Griffin e o anti-heroísmo de Edward Hyde, cujas concepção originais se deram, respectivamente, em *O Homem Invisível* (WELLS, 2017) e *O Médico e o Monstro* (STEVENSON, 2019).

Algo que parece encaixar a contento com a proposta de Said, em *Orientalismo* (1990), um modo de discurso que vai na esteira de representações sobre um entendimento de lugar ocupado pelo Oriente no imaginário ocidental, que teria ajudado a definir, principalmente, a Europa como sua imagem, ideia, personalidade e experiência de contraste. Entretanto, o Oriente seria parte vital da civilização e da cultura europeia, então não se trata apenas de um papel meramente imaginativo, mas sim cultural e ideológico com o amparo de instituições, vocabulário, erudição, imagística, doutrina e até burocracias e costumes coloniais. Na realidade, esse autor

acredita que "a cultura europeia ganhou em força e identidade comparando-se com o Oriente como uma espécie de identidade substituta e até mesmo subterrânea, clandestina" (SAID, 1990, p. 15). Então, as duas entidades geográficas, Ocidente e Oriente, apoiam-se e, de certa maneira, refletem uma à outra no sentido de relação de poder, de dominação, de graus variados de uma complexa hegemonia, nunca como uma simples necessidade da imaginação.

Nessa corrente, seria insensato supor que a estrutura do orientalismo não passaria de uma estrutura de mitos ou mentiras que, se fossem esclarecidas, cairiam como um castelo de cartas. Pelo contrário, Said (1990, p. 18) crê que merece compreensão e respeito "a força nua e sólida do discurso orientalista, os seus laços muito íntimos com as instituições socioeconômicas e políticas capacitantes, e a sua temível durabilidade". Então, o orientalismo não é uma fantasia dispersa da Europa sobre o Oriente, e sim um corpo construído de teoria e prática sobre o qual repousou, por várias gerações, um expressivo investimento material.

Esse investimento continuado fez dessa corrente, enquanto sistema de conhecimento, uma tela aceitável para estabelecer filtros sobre a consciência ocidental, assim como esse mesmo aporte tornou efetivamente produtivas as manifestações difundidas na cultura geral. Não por acaso, o conde de Stoker é um romeno [estrangeiro] que se atreve a invadir, subjugar e se apossar de indivíduos ingleses em um Reino que, até hoje, não encara com bons olhos planos assim.⁸⁶ Tal como na obra de Stoker, Moore e O'Neill exploram em *A Liga Extraordinária* essa tentativa de embargar o estrangeiro enquanto insólito, o *outro* como elemento de estranhamento, sempre subjugado pela ideologia imperialista e dominadora. Todavia, o principal foco de resistência estrangeira nesse elenco vem do Capitão Nemo, um personagem que teria todos os motivos⁸⁷ para não servir à Coroa inglesa,

⁸⁶ Vide o *Brexit*, uma abreviação de "*British exit*", ou "saída britânica" em português. Esse termo vem sendo usado para se referir sobre a decisão do Reino Unido de deixar a União Europeia, um grupo composto de vinte e oito países europeus que fazem livre comércio entre si e facilitam o trânsito de seus cidadãos para trabalhar e/ou morar em qualquer parte dessa jurisdição. O Reino Unido se tornou parte da União Europeia em 1973 e em 2016, eleitores escolheram, através de plebiscito, a maioria - 52% contra 48% - decidiu que o país deixaria o bloco. Essa saída teria que se dar em dois anos, isto é, até março de 2019, contudo a separação ainda não ocorreu, sendo motivo de preocupação tanto para a economia quanto para imigrantes e estrangeiros com visto de trabalho ou de estudante.

⁸⁷ A Índia britânica era a designação extraoficial dada ao domínio colonial do Império Britânico sobre à Índia. Entre 1600 e 1874, sob a fachada da Companhia Britânica das Índias Orientais, os ingleses governaram indiretamente através de fantoches nativos sob constante ameaça de força por seus exércitos privados (SAMPAIO, 2016). Após a rebelião indiana em 1857, a Coroa tomou o controle

mas o faz sob a seguinte premissa: “Se trabalho com os britânicos, é porque nem me sinto mais indiano. Minha nação agora é o mar” (MOORE; O’NEILL, 2019, p. 33). Essa fala é dita para Mina Murray, que concorda com o indiano e diz-lhe que tanto ele quanto ela são estranhos, exilados, em suas próprias pátrias. Quer dizer, o que não pode ser facilmente entendido ou dominado é visto como inimigo real no plano político-social, e, nas artes ou no imaginário, pode ser traduzido como demoníaco, fantástico.

É precisamente essa a missão do grupo liderado por Mina, qual seja: a de tentar refazer a normalidade, de manter o *status britânico* de nação mais civilizada do mundo, protegendo um “império ameaçado por sonhos de expansão e pesadelos recorrentes de colonização reversa” (HELOISA, 2018, p. 4). Porém, essa dita ameaça estrangeira, manifestada pelo risco de o Doutor Fu Manchu tomar para si a Cavorita – um artefato que anula a gravidade e permite, portanto, que os inimigos do Império criem máquinas voadoras para saltar os céus e ferir a soberania inglesa – faz parte de um jogo duplo do seu rival no crime organizado londrino e chefe da Inteligência, o Professor James Moriarty, aqui-inimigo de Sherlock Holmes.⁸⁸

Ambos são caracterizados como gênios do crime, cientistas, estrategistas, com planos de dominação. Contudo, em *A Liga Extraordinária*, pode-se dizer que Moriarty, um britânico, é quem desempenha o papel de mal maior, utilizando exatamente as inclinações xenófobas dos ingleses para implicar Fu-Manchu, um chinês, como o vilão a ser combatido. Na verdade, nos momentos iniciais da narrativa gráfica, em editorial fictício assinado por um suposto “S. Smiles”, o tom irônico não faz questão de disfarçar as ressalvas (satíricas) do inglês frente aos forasteiros: “[...] os chineses são brilhantes, mas malignos” e, poucas linhas depois, “[...] que o espírito de Natal esteja presente a todos aqueles que não são curvados pelo raquitismo, encarcerados ou muçulmanos” (MOORE, 2019, p.15).

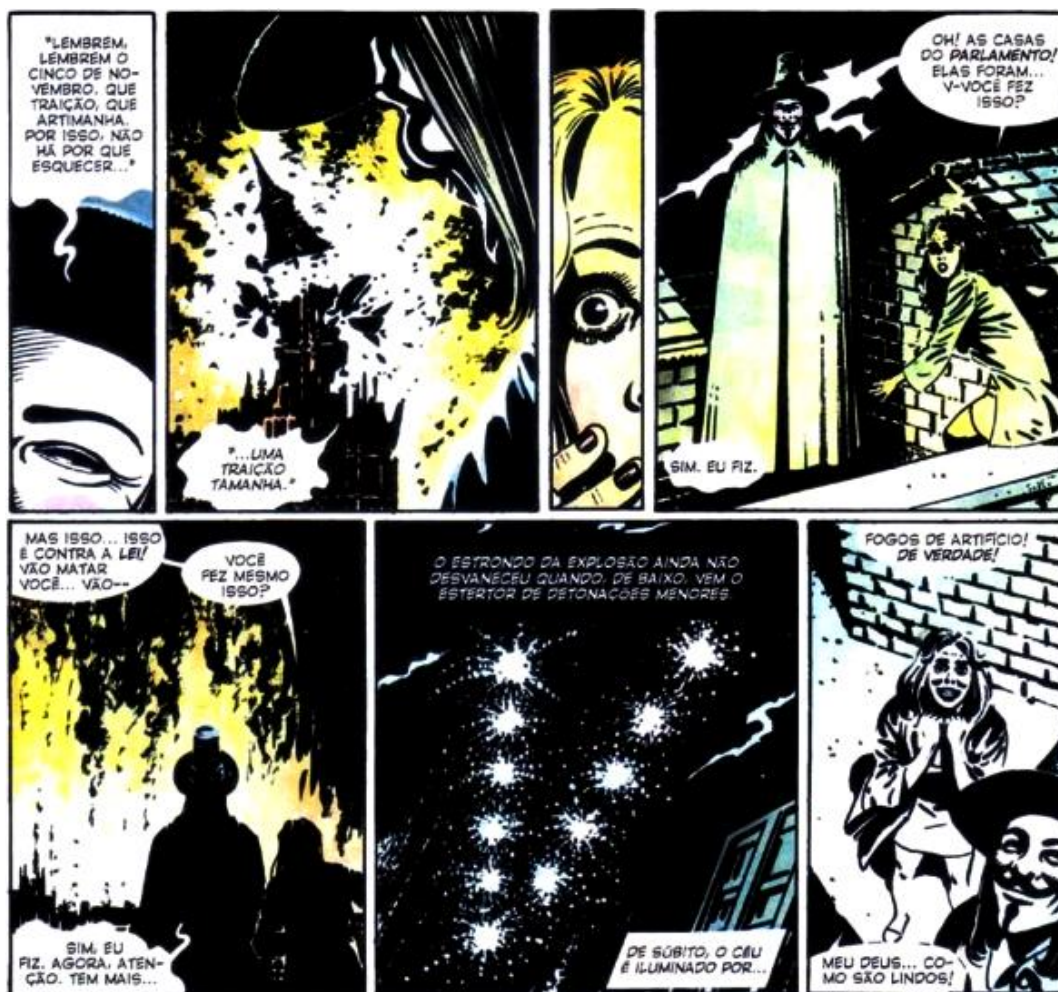
Anos antes, em 1981, com *V de Vingança* (MOORE; LLOYD, 2012), o autor usava de uma acidez corrosiva para representar um mundo ficcional em que uma guerra nuclear esfacelou a África e a Europa continental, deixando a Inglaterra ainda

direto sob a forma de um Raj Britânico. Esse domínio só chegaria realmente ao fim com a independência da Índia em 1947, após intensa contribuição do ativista indiano Mahatma Gandhi (OLIVEIRA, 2010).

⁸⁸ O primeiro foi criado em 1913 por Sax Rohmer no romance *O Mistério do Dr. Fu-Manchu* (1985); já o segundo em 1893, por Arthur Conan Doyle no conto *O Problema Final* (2015).

mais ensimesmada, administrada por um governo autoritário e fascista. Naquela realidade, todos os subversivos em potencial, abrangendo radicais, negros, asiáticos, judeus ou homossexuais foram brutalizados, segregados. Os que escaparam, viviam silenciados pelo anonimato, marcados por cicatrizes físicas, emocionais e pelo medo do que o Estado faria com eles, caso fossem descobertos.

Figura 37: “V” concede uma nova existência à figura histórica do terrorista Guy Fawkes.



Fonte: *V de Vingança* (MOORE; LLOYD, 2012, p. 16).

Segundo Todorov, o fantástico requer a interveniência de um acontecimento estranho, “a hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais, face a um acontecimento aparentemente sobrenatural” (TODOROV, 2017, p. 30). Ao contrário do fantástico, a natureza da transgressão que o insólito incita não desemboca numa comoção individual, na verdade, vai ao encontro de uma concepção de código cultural por se tratar “de uma percepção geral, seja ela de um pequeno grupo, uma cultura ou um país” (PIERINI, 2017, p. 16). No caso, do

terrorista anarquista conhecido apenas como “V”, o processo de criação do insólito consiste no atributo de conceder ao personagem um novo estado, uma nova existência e um poder de transmitir uma mensagem.

Isso casa com o fato de que ele oculta sua identidade através de uma máscara de Guy Fawkes, assumindo uma campanha solitária contra as autoridades britânicas. O disfarce não é aleatório, tem tudo a ver com o feito histórico de Fawkes, um católico extremista e herói militar que serviu em Flanders e conspirou com outros católicos descontentes para dinamitar o Parlamento e assassinar o Rei Jaime I. O dia do atentado teria sido no dia 5 de novembro de 1605; e inspira o “V”, de Moore, representando o numeral “5” em algarismo romano. Denunciados por carta anônima, os terroristas viram seu plano frustrado. Fawkes foi torturado e executado diante do Parlamento inglês em 31 de janeiro de 1606. Então, o primeiro ato do personagem “V”, de *V de Vingança*, também não é aleatório, pois ele aparece explodindo as Casas do Parlamento, replicando – agora com êxito – a tentativa fracassada de Fawkes.

Figura 38: O Professor Moriarty é um inimigo interno que se passa por externo.



Fonte: *A Liga Extraordinária: 1889* (MOORE; O'NEILL, 2019, p. 141).

De outro lado, em *A Liga Extraordinária*, os motivos de James Moriarty para explodir a zona leste londrina têm o patrocínio estatal e a conivência indireta da Coroa, afinal, é de conhecimento daquela Administração que o seu chefe da inteligência militar também é um lorde do crime. Inclusive, o espião líder dessa agência, assim como “V”, também é conhecido por apenas um pseudônimo

consonantal, no caso “M”, de Moriarty; o que, cabe um parêntese, é também outra apropriação de Moore ao universo criado de Ian Fleming, em 007, já que “M” costuma ser também o codinome dado ao chefe do Serviço Secreto de Inteligência britânico, o MI6. Nos dois casos, tanto no mundo do James Bond de Fleming quanto na Mina Murray de Moore, mudam-se os ocupantes do cargo, mantêm-se a alcunha “M”. À altura do ano de 1898, Moriarty ocupa o posto de “M”.

Em 1958, no *Dossiê Negro*, o Sir Harold Wharton já há dez anos que ocupa o posto e o texto de Moore dá indícios de que, na verdade, ele seria *O Grande Irmão* do romance *1984* (ORWELL, 2019), publicado em 1948. No caso, uma entidade por trás de uma Inglaterra em guerra perpétua, vigilância governamental ferrenha e adulteração da História oficial; cenário este que se repete na primeira metade do século XX nessa Inglaterra de *A Liga Extraordinária*. E, como curiosidade, vale dizer que, no lugar de 1984, 1948 teria sido o primeiro nome escolhido por Orwell para batizar esse livro; o que acaba soando como um anagrama numérico ao se inverter os números “48” e “84”. Na HQ, os excessos cometidos por Wharton antes de se sagrar “M” e ainda como General em 1945, contribuem para a instauração de um regime totalitário, e vem a ser um dos motivos que levaram Mina Murray e Allan Quatermain a romperem todos os seus laços com a Inteligência Britânica, tornando-se, aos olhos do Governo, “Impessoas”⁸⁹.

Mais à frente, em *Século*, no ano de 2009, a personagem Emma Night é a atual “M” e, da mesma forma que seus predecessores, também se trata de um velho construto ressignificado por Moore: “Emma Knight” era o nome de batismo de Emma Peel, uma espiã do seriado britânico *The Avengers* – ou *Os Vingadores* –, produzido e transmitido pela ABC Television entre 1961 e 1969. Peel foi interpretada pela atriz Diane Rigg e, graças aos figurinos de John Bates⁹⁰, se tornou um ícone da moda no Reino Unido durante os anos sessenta; um período em que, segundo Pires (2005), o estilo visual não se resumia apenas ao uso de uma roupa específica: era importante que esta combinasse com os acessórios, o penteado e a

⁸⁹ Como dito no capítulo 2, “Impessoas”, em *A Liga Extraordinária*, são indivíduos apagados da História tal qual personagens eliminados de uma narrativa.

⁹⁰ John Bates foi um estilista inglês que, durante a década de 1960, ganhou projeção na cena fashion londrina com vestidos arrojados, utilizando transparências, bainhas curtas e uso de plástico. Inspirando-se no trabalho do conterrâneo e designer de moda John Sutcliffe, Bates introduziu o fetichismo associado ao couro, borracha e PVC em macacões e capas para caracterizar Diane Rigg como Emma Peel em *Os Vingadores*.

maquiagem. Segundo essa autora, é nesse momento, devido à percepção não conservadora que a revolução sexual lançava sobre práticas nominadas perversas, fetichistas, retirando-as da clandestinidade e embutindo-as de caráter sensual, que passam a ser absorvidos na moda.

Figura 39: De Emma “Peel” Knight à Emma Night, de Moore e O’Neill.



Fonte: Montagem do autor⁹¹.

Assim, o couro ganha notoriedade e começa a ser visto tanto na confecção de acessórios quanto de roupas, refletindo na massificação de estrelas do rock, heróis e heroínas da indústria cultural, trajando-se de calças, jaquetas, botas e outras peças feitas a partir desse material. Logo, o seriado *Os Vingadores* teve sua cota de influência na popularização da moda fetichista, já que Emma Peel era uma mulher perigosa, artista marcial capaz e de beleza chamativa, vestida com um macacão em couro, inspirado em roupas de alta costura de John Sutcliffe. Após o término da série, a personagem caiu no ostracismo e só voltaria às telas⁹² no final dos anos 1990, dessa vez interpretada por Uma Thurman, em indumentárias com corte e costura

⁹¹ Na extremidade esquerda, Diane Rigg caracterizada como Emma Peel na série clássica: Disponível em: <<https://bityli.com/wQcMD>>. Acesso em: 10 jun. 2020. Ao centro, Uma Thurman no filme de 1998: Disponível em: <<https://bityli.com/PrJTQ>>. Acesso em: 10 jun. 2020. E na extremidade direita, a personagem Emma Night em *A Tempestade*: MOORE; O'NEILL, 2020, p. 69.

⁹² *Os Vingadores*. Direção de Jeremiah S. Chechik. Produção de Jerry Weintraub; Warner Bros. Pictures, 1998. DVD.

alusivos às imortalizadas por Diane Rigg. Moore e O'Neill, por sua vez, reutilizam também a assinatura visual de John Bates em sua Emma Night – suprimindo o “K” de Knight – no volume *A Tempestade*.

Na versão de Moore, Emma vira uma importante aliada de última hora de Mina Murray, entre o clímax de *Século* e no decorrer de *A Tempestade*. Ela abandona a Inteligência Britânica e afilia-se à causa do Mundo Brilhante, qual seja: preservar aquela dimensão de arte do retrocesso da civilização mundana.⁹³ Só que, para renunciar o posto de “M” e se tornar uma agente renegada, seus motivos são bem mais que filantrópicos e têm pouco ou nada a ver com uma relação de união, de afeição ou de amizade entre mulheres, semelhante à que idealmente haveria entre irmãs, uma sororidade em face da causa de Mina. Na verdade, os motivos de Emma são pessoais, pois, além de descobrir toda a corrupção e rede de intrigas tecida pelos antecessores, lhe é revelado que, no passado, seu pai e padrinho foram assassinados por James e que a Agência tinha conhecimento disso. Outro incentivo, ou melhor, exigência para ajudar Mina, foi o acesso à localização da fonte da juventude que só ela, Allan Quatermain e Orlando conheciam. E quando a tem, dada pelo último a contragosto da primeira, Emma banha-se no lago da imortalidade e tem a juventude restituída. Após isso, passa a viver em fuga conjuntamente com Mina e Orlando, sendo caçada por James, agora o novo “M” e mantenedor da velha agenda escusa de Moriarty e Wharton.

Voltando à 1898, quando seu “M” – Moriarty – decide obliterar um distrito inteiro com migrantes chineses e população predominantemente pobre, é o Estado que está às vias de praticar uma espécie de versão vitoriana dos *Pogroms*.⁹⁴ Por outro lado, ainda que dúbios, os motivos desse Moriarty palimpséstico – entre o arqui-inimigo de Sherlock Holmes das obras de Doyle e o articulador-mor da HQ de Moore – acabam tocando em pontos sensíveis no que diz respeito às obras de partida e chegada: Moore estaria divagando com o seu contexto de escritor em *A Liga Extraordinária*? Como se ele próprio também estivesse como um duplo: o autor

⁹³ Mais a frente trabalharemos a reviravolta a respeito da real agenda do Mundo Brilhante: “A civilização, a humanidade será consumida por seus medos e imaginações secretas. Todos os países tombarão antes os horrores sublimes de seu monstruoso folclore, suas fábulas libertas” (MOORE; O'NEILL, 2020, p. 167).

⁹⁴ *Pogrom* é uma palavra russa utilizada para caracterizar violência, espontânea ou premeditada, contra judeus, tendo como pretextos intolerância e mágoas econômicas, sociais, políticas ou religiosas.

que se impregna de outras autorias ou outras autorias que se empregam de seus préstimos contemporâneos para sobreviver ao esquecimento ou ambos?

Figura 40: O Moriarty de *A Liga Extraordinária* é um palimpsesto.



Fonte: *A Liga Extraordinária: 1889* (MOORE; O'NEILL, 2019, p. 125).

Essas questões ressurgem camufladas em *Dossiê Negro* com o insólito rejuvenescimento de Mina Murray e Allan Quatermain, que reaparecem em 1958 ainda mais jovens que em 1898. Naquele volume, como já dito, o enredo se pauta no roubo do manual homônimo com informações confidenciais sobre o grupo. De posse dos registros, o casal tem um diálogo – mostrado na figura 27 – onde Allan se porta quase como se conhecesse a si próprio no sentido metaficcional da expressão. Eles seriam “impessoas”, elementos de uma narrativa maior que estariam sendo apagados e relegados ao esquecimento pela própria Coroa a que serviram por tantos anos. Isso no plano do enredo de Moore, já em perspectiva crítica pode-se dizer que, enquanto construtos da ficção, de obras que caíram em domínio público, esses personagens estão sendo retrabalhados em outras tessituras – para salvá-los, talvez, do esquecimento ou para apresentá-los a um novo público-leitor e a novos contextos de circulação.

O que se filtra daqui é que tanto na eventualidade de um improvável bombardeio aéreo antisemita, no apagar das luzes do Século XIX, quanto de agentes renegados centenários, agora com aparência de vinte e poucos na segunda metade do Século XX, a remissão ao insólito permite que autor acione no leitor um dado

efeito, fazendo-o pressentir o tremor do tempo, encobrendo fundamentos da lógica e conveniências em prol da imaginação e sensibilidade. Nesse sentido:

A mente humana não é o meio ambiente onde uma narrativa é introduzida e se desenvolve e se reproduz; as narrativas de ficção são uma ferramenta da mente humana para modificar a realidade, ainda que ilusoriamente, de acordo com seus interesses sociocognitivos. Contamos as histórias para dar significado à realidade que nos cerca ou para questioná-la e, em alguns contextos sócio-históricos ou socioculturais, o recurso a elementos não miméticos é mais eficiente para atingir esse fim (PIERINI, 2017, p. 21).

As ações não precisam corresponder àquelas lastreadas pela razão no universo consentâneo da realidade física e empírica do leitor, consoante se verifica com o espaço e o tempo, mas, igualmente ao que ocorre com essas outras duas categorias, as ações necessitam de verossimilhança na narrativa interna, isto é, requerem um arranjo possível e reconhecível, mesmo que imaginário e ficcional se apoiem nas regras internas e estabelecidas no pacto com o leitor. Na mesma linha, o enredo insólito mantém-se sob um equilíbrio tênue entre razão frágil e causa-efeito pouco robusta, entre a possível explicação para a narrativa e lógica interna/razão externa do indivíduo.

Para mediar essas tensões, utiliza-se de figuras de autoridade, representadas como personagens ou simulacros de registros ou de documentos autoficcionais, visto que o senso comum contrapõe a ciência à arte, com prevalência de importância para a primeira em detrimento da segunda. Com efeito, outra manobra, que a essa última se adequa, com o escopo de ampliar a verossimilhança interna e conferir autoridade à história, é:

[...] a presença de epígrafes, prefácios, posfácios, notas, orelhas etc., enfim, paratextos ressignificados como ficcionais, ainda que, geralmente, conforme assente no cotidiano, não o devessem ser, pois estão, convencionalmente, associados à não-ficcionalidade, à explicações de ordem lógica e racional, e mesmo científicas (GARCÍA, 2009, p. 5).

Sendo assim, em *Drácula* (STOKER, 2018), por exemplo, o Dr. Van Helsing faz uma reprimenda ao Dr. Seward, aduzindo a partir de sua expertise que nem tudo pode ser justificado pela ciência:

“Você é inteligente, amigo John. Tem bom raciocínio e é perspicaz, mas muito preconceituoso. Não tem mente aberta e atenta para que extrapola convencional. Não acha que existem coisas que não compreende, mas são reais? Não acredita que pessoas podem ver coisas que outras não

conseguem? Existem coisas, antigas e novas, que não são para olhos humanos, porque conhecem, ou acham conhecer, tudo que foi ensinado. O mal da ciência é querer explicar tudo e, se não consegue, diz não ter explicação. No entanto, vemos ao redor diariamente crescimento de novas crenças, que acham modernas, mas não passam de velhas disfarçadas de jovens, como algumas senhoras na ópera. Imagino que não acredita em transferência corporal. Não? Nem materialização? Não? Corpos astrais? Também não, não é? Leitura de pensamentos? Hipnotismo? “Bem”, respondi, “isso Charcot provou perfeitamente” (STOKER, 2018, p. 229).

Na última linha da passagem acima, o Dr. Seward – que é amigo e pupilo de Van Helsing – faz menção ao nome de Jean-Martin Charcot, um neurologista francês do século XIX, que utilizava o hipnotismo em pacientes acometidos de histeria. Trata-se de um manejo da ciência para contribuir com a verossimilhança interna do enredo, e o mesmo pode ser constatado em *A Liga Extraordinária*, mas fazendo uso do personagem Selwyn Cavor como o inventor da já referida Cavorita. A rápida utilização desse cientista serve para racionalizar a aplicação do objeto perdido, mesmo que fundamentada em ciência de borda⁹⁵, sobretudo para anexar outra obra ao *mash up* literário que fundamenta os procedimentos da construção da HQ em tela: Cavor é um dos protagonistas de *Os Primeiros Homens da Lua* (WELLS, 1985), romance publicado em 1901 que propunha a expedição lunar inglesa, ora mencionada por Champion Bond e, em seguida, retrucada por Allan Quatermain, em sinal de incredulidade. O livro de Wells fora publicado em 1901, quase setenta anos antes de Neil Armstrong se consagrar como o primeiro homem a pisar na Lua.

O trecho da figura 41, na página a seguir, é determinante para a construção de universo de *A Liga Extraordinária*, sobretudo porque engatilha uma corrida espacial totalmente diferente⁹⁶ da experimentada na realidade corrente. Naquele mundo, a Inglaterra foi a pioneira e vencedora de uma competição desenvolvimentista que nunca ocorreu, suplantando quaisquer que fossem os intentos dicotômicos dos Estados Unidos e a União Soviética no século XX. Como

⁹⁵ Ciência de borda ou pseudociência - também conhecida pela expressão em inglês *fringe science* - é um tipo de raciocínio criativo que dá sustentação a tudo que não se pode provar através de um método científico convencional, empírico. Quer dizer, muito da ficção especulativa que gira em torno de narrativas sobrenaturais, efeitos do subconsciente, mutação genética, contatos imediatos do terceiro grau, realidades paralelas, precognição, teletransporte, reanimação, descolamento temporal ou armas biológicas acabam usando a ciência de borda para explicar a existência ficcional dessas coisas.

⁹⁶ Mais adiante, voltaremos a outra mudança promovida por Moore no curso da História no século XX, qual seja: como se deu a Segunda Guerra Mundial na representação da realidade em *A Liga Extraordinária*.

visto na figura 32 – do capítulo 2 –, o “espaçoporto” na cidade de Birmingham, em 1958, acaba sendo uma extrapolação do Centro Espacial Lyndon Johnson, que é o lugar [real] de onde voos tripulados, treinamento, pesquisa e controle vêm sendo capitaneados desde 1961 pela NASA, a agência espacial norte-americana, sediada na cidade de Houston, no Texas.

Figura 41: Selwyn Cavor e sua Cavorita antecipa a façanha de Neil Armstrong em décadas.



Fonte: *A Liga Extraordinária: 1889* (MOORE; O'NEILL, 2019, p. 66).

Quando se opta pela admissão de novas leis da natureza, diante das quais o fenômeno pode ser explicado, ingressa-se no *maravilhoso*. Por outro lado, a princípio, nos volumes iniciais de *1889*, o mundo de *A Liga Extraordinária* está mais atrelado ao gênero *fantástico*, pautado numa realidade onde a presença de um artefato antigraavitacional como a Cavorita permite produzir um evento que não pode ser explicado pelas mesmas leis deste mundo real. Assim, aquele que o percebe deve escolher entre duas soluções: 1º) ou que está diante de uma ilusão sensorial, de um produto imaginário e, nesse caso, as leis naturais continuam a ser como são; 2º) ou que o aludido fato aconteceu, mas faz parte de uma realidade subordinada a leis desconhecidas pelo mundo real.

Nessa linha, as propriedades da Cavorita são ilusões e o próprio objeto é imaginário; ou existe, tal qual um minério, com a ressalva de que raramente é encontrado. De acordo com Todorov:

O fantástico ocorre nesta incerteza; ao escolher uma ou outra resposta, deixa-se o fantástico para se entrar num gênero vizinho, o estranho ou o maravilhoso. O fantástico é a hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais, face a um acontecimento aparentemente sobrenatural (TODOROV, 2017, p. 30).

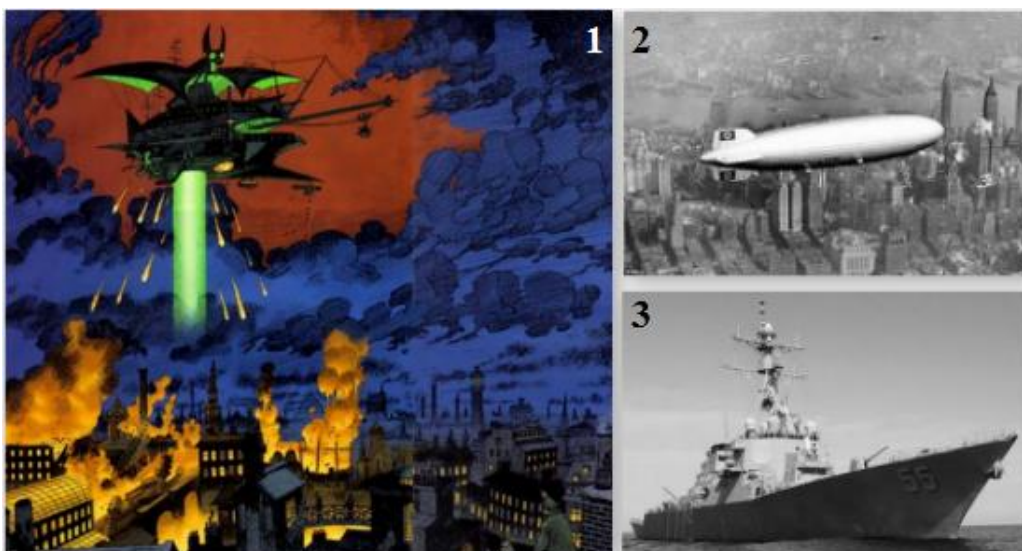
Então, existe um fenômeno peculiar que se pode justificar de duas formas, através de causas naturais ou sobrenaturais. A eventualidade de se hesitar entre as duas é que cria o efeito fantástico. Segundo Todorov (2017), essa sensação reside dentro das frações de segundos que separam a perplexidade, a indecisão da decisão de ponderar se aquele fenômeno depende ou não da realidade, tal qual existe no mundo comum. Quando o personagem – ou o leitor – toma essa decisão e escolhe uma das duas soluções, ele deixa o *fantástico*. Se a opção for no sentido de manter intactas as leis da realidade, permitindo racionalizar o fenômeno descrito, o enredo se liga ao gênero *estranho*. Mas, se ao contrário, admite-se novas de leis, pelas quais o fenômeno pode ser interpretado, o gênero passa a ser o do *maravilhoso*.

Na figura 41, Allan Quatermain retruca quando ouve Cavorita falando sobre uma expedição inglesa à lua, agendada para dali a dois anos, em 1900, numa conjuntura que até então ele sequer imaginava que havia ciência ou tecnologia para tanto. O *fantástico* surge justo na hesitação, na dúvida pairando pelo ar, se aquilo de fato seria possível, pois, esse efeito leva “uma vida cheia de perigos, e pode desvanecer a qualquer instante. Ele antes parece se localizar no limite de dois gêneros, o maravilhoso e o estranho, do que ser um gênero autônomo” (TODOROV, 2017, p. 48). No caso da hesitação de Allan a respeito da viagem à lua, ela termina quando surge a explicação, ainda que irreal, da Cavorita, dando azo ao *maravilhoso*, entretanto essa não é a regra em *A Liga Extraordinária*, porque “se esses acontecimentos por muito tempo levaram a personagem e o leitor a acreditar na intervenção do sobrenatural, é porque tinham um caráter insólito” (TODOROV, 2017, p. 51). Quer dizer, não se pode falar que, pela simples ausência de hesitação, até de espanto, e da presença de traços sobrenaturais, o enredo se encontre na zona do *maravilhoso*.

Na verdade, o *maravilhoso* indica que o mundo está submerso em leis completamente diferentes das existentes no mundo real; por este fato, as ocorrências sobrenaturais não são, em absoluto, inquietantes. Contudo, se o autor consegue passar a impressão ao leitor de que lhe fala de “um mundo em que

manifestações absurdas figuram a título de conduta normal, então ele se encontrará de uma só vez mergulhado no seio do fantástico” (TODOROV, 2017, p. 183). Nesse contexto, esse leitor passa a enxergar uma partícula característica do discurso fantástico, algo que lhe chama a atenção, que o incomoda, que o surpreende, e esse elemento da narrativa é o *insólito*: um dispositivo ficcional que desestabiliza ambientes regrados pelas leis da natureza.

Figura 42: O Vaso de Guerra de Moriarty é um cruzamento entre dirigível e destróier.



Fonte: Montagem do autor⁹⁷.

Na história de Moore, a Cavorita traz consigo o efeito *insólito*, como um objeto que desafia a lógica do mundo real, avança a hesitação do *fantástico* e, logo em seguida, alcança o *maravilhoso* através de uma explicação pautada nas regras de *A Liga Extraordinária*. Pode-se dizer que esse artefato antigravitacional confere aplicações híbridas ao vaso de guerra de Moriarty, com aerodinâmica similar à de um dirigível como o Hindenburg e os fins bélicos de um navio *destróier*. Nesse caso, o maravilhoso dá vazão à modalidade instrumental, como *gadgets*⁹⁸ ou inovações tecnológicas irrealizáveis, fruto do engenho humano no período ambientado – reiteramos, 1898 –, mas possíveis na contemporaneidade dentro de outras formas maquínicas e/ou objetos:

⁹⁷ Quadro 1, Vaso de Guerra: MOORE; O'NEILL, 2019, p. 142; quadro 2, Hindenburg: Disponível em: <<https://bityli.com/8naBN>>. Acesso em: 12 jun. 2020; quadro 3, típico destróier da frota naval dos Estados Unidos: Disponível em: <<https://bityli.com/20Llg>>. Acesso em: 12 jun. 2020.

⁹⁸ *Gadget* é uma palavra norte-americana que significa “artigo engenhoso”, e deriva do termo francês *gachette*, conotação dada a pequenos objetos ou acessórios de um objeto maior (TODOROV, 2017).

Para Todorov, esse maravilhoso instrumental conduz o leitor para bem próximo do que se atribuía na França, no século XIX, como o maravilhoso científico, e que hoje chamamos de ficção científica:

Aqui, o sobrenatural é explicado de uma maneira racional, mas a partir de leis que a ciência contemporânea não reconhece. Na época da narrativa fantástica, são as histórias em que intervém o magnetismo que pertencem ao científico maravilhoso. O magnetismo explica “cientificamente” acontecimentos sobrenaturais, porém, o próprio magnetismo pertence ao sobrenatural (TODOROV, 2017, p. 63).

Todorov ainda afirma que a ficção científica atual, quando não se desvia para a alegoria, cede a mecanismo similar, pois são narrativas cujo ponto de partida irracional ganha contornos lógicos quando os fatos se conectam. Diferente da primeira história do grupo, de viés introdutório, que reapresentava as personagens da literatura vitoriana e eduardiana (como já discutimos em capítulos anteriores) e as unia em prol de uma agenda nacionalista comum com reviravoltas conspiratórias; no segundo seguimento, assume-se abertamente no terreno da ficção científica. O novo enredo ainda guarda um pano de fundo onde o Reino Unido se vê à mercê de chacais externos, só que, dessa vez, seus inimigos – outrora baseado numa nucleação clássica de conflito entre nativos e estrangeiros – agora sequer eram do planeta Terra. Trata-se de uma invasão da Inglaterra pela mesma raça marciana referida por H. G. Wells em seu livro *A Guerra dos Mundos* (2016), de 1898; com participações especiais de Lemuel Gulliver, de *Viagens de Gulliver* (2010), por Jonathan Swift em 1726; e John Carter, de *Uma Princesa de Marte* (2010), por Edgar Rice Burroughs em 1912.

Some-se a esse *mash-up* literário a presença do personagem Alphonse Moreau de *A Ilha do Dr. Moreau* (2018), de 1896, também escrito por H. G. Wells, que, na visão de Moore, foi o idealizador da “gripe” que acabaria sendo a ruína dos alienígenas – tal como em *A Guerra dos Mundos* –, mas com uma verdade secreta por trás: o resfriado, na verdade, era fruto da reação de uma arma biológica que mesclava estreptococo e antraz, o que acabaria aniquilando não apenas os invasores, mas também parte da população da região ao sul de Londres. Logo, como *Campion Bond* alude, a desculpa oficial seria que os marcianos morreram por causa de um resfriado e os humanos, por causa dos marcianos. Seria, portanto, uma

justificativa que perpassa o insólito, mas cujas “leis da realidade permanecem intactas e permitem explicar os fenômenos descritos” (TODOROV, 2017, p. 48).

Esse caleidoscópio de personagens também parece dar a impressão de uma “operação de caça”, pela qual a leitura das obras de partida de Wells [e outros] resulta numa recombinação de fragmentos e forja de algo “não-sabido no espaço organizado por sua capacidade de permitir uma pluralidade indefinida de significações” (CERTEAU, 1998, p. 265), onde o texto resultante – *A Liga Extraordinária* – só tem sentido por causa de seus leitores; bem como se altera com eles e ordena-se ante os códigos de percepção que lhes escapam. Segundo Certeau (1998, p. 267), “[uma] leitura [dessas] fica de certo modo obliterada por uma relação de forças (entre mestres e alunos, ou entre produtores e consumidores), das quais ela se torna o instrumento”.

Nesse sentido, o lugar de Moore não é aqui, em *A Liga Extraordinária*, ou tampouco nas obras canônicas, mas sim em nem um nem outro, simultaneamente dentro e fora, perdendo ali e acolá, seja mesclando seja anexando-se a textos adormecidos que ele próprio resgata e dá abrigo, não sendo nem inteiramente anfitrião nem hóspede:

Longe de serem escritores, fundadores de um lugar próprio, herdeiros dos servos de antigamente mas agora trabalhando no solo da linguagem, cavadores de poços e construtores de casas, os leitores são viajantes; circulam nas terras alheias, nômades caçando por conta própria através dos campos que não escreveram, arrebatando os bens do Egito para usufruí-los. A escritura acumula, estoca, resiste ao tempo pelo estabelecimento de um lugar e multiplica sua produção pelo expansionismo da reprodução. A leitura não tem garantias contra o desgaste do tempo [...], ela não conserva ou conserva mal à sua posse, e cada um dos lugares por onde ela passa é repetição do paraíso perdido (CERTEAU, 1998, p. 269-270).

Seja como for, por trás dessa reencenação da *Guerra dos Mundos*, Moore revela uma mensagem de que o mundo era muito maior e mais complicado do que um Reino orgulhoso, prostrado por um exército alienígena equipado de Tripoides.⁹⁹ Pela via do insólito, o autor busca alertar o seu leitor de que havia uma realidade incômoda de tão extensa e incompreensível de tão estilhaçada, porém, que era

⁹⁹ Como dito anteriormente no capítulo 1, os *Tripoides* são máquinas blindadas que se locomovem por três desconumais pernas metálicas. Tem aplicação tática similar a de um tanque de guerra, só que com maior mobilidade. São pilotados pelo inimigo invasor em *A Guerra dos Mundos* (WELLS, 2016).

preferível à manipulação e à sujeição. O que mostra que a sobreposição da voz do dominador/invasor a do dominado/britânico oculto sob a apatia ou falso senso de segurança do inglês permite compreender o insólito das situações corriqueiras ou dramas contemporâneos.

Figura 43: A Guerra Madista é evocada por Moore como contraponto a conflitos recentes.



Fonte: *A Liga Extraordinária: 1889* (MOORE; O'NEILL, 2019, p. 230).

Essa ilação não parece fora de contexto quando se constata que, em 2002, na época do lançamento original desse segundo volume de *A Liga Extraordinária*, o próprio Moore estatuiu que a invasão marciana fora usada como alegoria para a Guerra do Afeganistão¹⁰⁰: “Havia elementos de coisas que eu via no noticiário que estavam penetrando meu pensamento, o que, por sua vez, penetrava os diálogos de algumas cenas” (MILLIDGE, 2012, p. 216).

A passagem da figura 43 faz uma menção à Revolta dos Mahdi¹⁰¹, talvez como uma crítica de Moore ao envolvimento às cegas do Reino Unido na cruzada norte-americana contra a escalada do terror, engatilhada no 11 de setembro. O

¹⁰⁰ Guerra civil afegã, que opôs os Estados Unidos, com a contribuição militar do Reino Unido, França, Canadá, e outros países ocidentais, ao regime talibã. A invasão do Afeganistão, liderada pelos norte-americanos, se deu em 7 de outubro de 2001, sem a chancela das Nações Unidas. Entre os objetivos da incursão militar estavam a retaliação ao ataque terrorista que derrubou as torres gêmeas do World Trade Center e vitimou cerca de três mil pessoas em Nova Iorque, encontrar Osama bin Laden e outros líderes da Al-Qaeda, destruir por completo a organização e retirar do poder o regime talibã, simpático à agenda de Bin Laden.

¹⁰¹ Entre 1881 e 1899, sudaneses Madistas e egípcios travaram uma guerra colonial, que mais tarde teve o envolvimento de forças britânicas. O Mahdiyya foi um levante que visava derrubar o governo otomano no Sudão, mas assumiu características de jihad - guerra santa - por buscar a propagação do Islamismo. O governo instalado com o movimento mahdista existiu até a invasão britânica, iniciada em 1896. O fator surpresa e a superioridade militar-técnica foram determinantes para a vitória inglesa e a derrocada do Estado mahdista, que deixaria de existir. O Sudão só voltaria a alcançar sua independência nos anos 1960.

contraponto surge no contexto da ameaça marciana, na qual o grupo de Murray tem, inicialmente, a missão de reunir informações para subsidiarem uma estratégia eficaz contra os invasores, e assim o comando militar não cometer os mesmos erros de campanhas anteriores. Na outra via, não são eventos como esses que fazem de uma narrativa insólita e sim sua estrutura. E essa estrutura se firma como “uma oposição entre a lógica do bom senso e sua ausência” (PIERINI, 2017, p. 24), isto é, o hipertexto, a voz dominante, que remete à falta de bom senso do hipotexto, a voz dominada.

O hipertexto reproduz não linearmente a informação textual que surge na figura 43 como um texto paralelo, um metacomentário contemporâneo de Moore sobre o envolvimento inglês na Guerra ao Terror declarada pelos Estados Unidos em 2001, que se estabelece na história como um elo conceitual ao conflito dos Mahdi, no final do século XIX. Já o hipotexto opera como um texto complementar – ou melhor, *A Guerra dos Mundos* de Wells – que Moore invoca como intertexto ou pano de fundo nesse trecho de *A Liga Extraordinária*. Então, o hipertexto, a voz dominante no texto paralelo entre guerras reais, conecta-se à falta de bom senso do hipotexto, a voz dominada da *Guerra dos Mundos* canônica. O objetivo desse arcação é o de sustentar o mistério, desenvolver uma tensão entre o dito e o não dito, provocando dobras que se colapsam com o senso comum – e é nesse colapso que o insólito se apoia e ganha forma. Logo, só é possível encontrar significação nos não ditos do texto, nas pausas dramáticas da linguagem, isto é, nos colapsos estéticos que ela produz, nas entrelinhas, nos silêncios e vazios que atijam a imaginação do leitor em busca de imagens que corporifiquem o não narrado ou ao exaustivamente descrito.

A expressão do ponto de vista autoral de Moore sobre os ora citados conflitos faz do insólito dessa versão da invasão de H. G. Wells, “uma performatividade, um gesto sobre o mundo, redundando, de maneira difusa, numa apropriação do mundo e da existência no mundo” (PIERINI, 2017, p. 25). A seguir, a discussão sobre o insólito em *A Liga Extraordinária* continua, só que focada agora no percurso da personagem Mina Murray nessa hexalogia.

4.2 De volta aos termos: Mina Murray atravessando os tempos

Essa tensão entre o dito e o não dito do insólito em *A Liga Extraordinária* pode ser observada na relação construída entre Mina e Hyde nos dois primeiros volumes, enfeitados no álbum *1889* (MOORE; O'NEILL, 2019). Isso acontece durante o assalto ao Vaso de Guerra de Moriarty, ocasião na qual Mina provoca propositalmente o Dr. Jekyll – contraparte pacífica do personagem de Stevenson – a ficar nervoso e soltar sua fera interior, Edward Hyde. Não há qualquer hesitação, nem mesmo quando o monstro vem à tona. Ela simplesmente segura sua mão e, educadamente, pede que o mesmo a solte. Páginas antes, porém, o brutamente já dava sinais de que estava sendo gradativamente domesticado por Mina, mais precisamente quando ela contém Hyde com uma tirada corajosamente ácida.¹⁰² Esse poder de persuasão é confirmado quando o grupo está diante de uma chacina perpetrada por Hyde e Nemo, e eis que Allan Quatermain chega à conclusão de que o Capitão do Nautilus é ainda pior que o monstro. Mina assevera, dizendo-lhe que concordava, pois, Hyde ainda podia ser persuadido, mas não o velho pirata do submarino Nautilus.

Por outro lado, o próprio Hyde revela, mais adiante, guardar consigo uma simpatia em relação à pessoa de Mina, sendo-lhe difícil colocar em palavras. Essa passagem acontece numa estalagem onde o grupo está hospedado. E eis que, insone, Mina perambula pelos corredores da hospedaria, checando cada um dos agentes; conforme ilustrado na página seguinte. Todos dormindo, menos Hyde. Estabelece-se aqui um diálogo, de certo modo, afável, no qual, num raro momento de vulnerabilidade, o monstro confia à jovem senhora que a mesma o fascinava, levando-lhe a especular que, provavelmente, ela já tenha lidado com algo pior do que aquela monstruosidade que estava à sua frente. Esse mal superior chamava-se Conde Drácula e, embora ela não fale sobre o incidente da Transilvânia, ela assente para a pergunta retórica de Hyde. Os personagens justificam suas condutas ou posicionam-se sobre suas visões de mundo, causando perplexidade em seu interlocutor – e até no leitor – que, em vão, procura abstrair o hipotexto de

¹⁰² Hyde protesta, perguntando como ela tinha a ousadia de dar-lhe ordens, como se estivesse lidando com um cachorro. Mina, por sua vez, responde: “Cães têm mais autocontrole, senhor” (MOORE; O'NEILL, 2019, p. 108).

entrecruzamentos de *Drácula* com *O Médico e o Monstro* aterrado no discurso paralelo da violência contra a mulher no hipertexto.

Figura 44: Uma conversa franca e, relativamente, amistosa entre Hyde e Mina.



Fonte: *A Liga Extraordinária: 1889* (MOORE; O'NEILL, 2019, p. 215-216).

Logo, Hyde chega à conclusão que qualquer violência física ou psicológica que pudesse cometer contra Mina, jamais se equipararia ao que ela experimentara

anteriormente com o vampiro de Bram Stoker, como a própria já havia sugerido a Allan Quatermain:

Figura 45: A violência sofrida por Mina em *Drácula* é sentida em *A Liga Extraordinária*.



Fonte: *A Liga Extraordinária: 1889* (MOORE; O'NEILL, 2019, p. 97).

As cicatrizes emocionais de Mina, portanto, são pregressas aos eventos de *A Liga Extraordinária*, o que nos leva a crer que Moore conta com uma pessoa de senso comum, um leitor capaz de dominar essa narrativa, mesmo que não tenha lido a história original de Stoker, para chegar a um sentido potente da HQ. Doravante, no clímax da história que reencena *A Guerra dos Mundos*, alçado por Moore à categoria de anti-herói, Hyde decide se sacrificar para poupar Mina e os outros, entrando em um confronto direto com os Tripoides às margens do Rio Tâmis. Antes, porém, ele despede-se da amiga com um inesperado gesto truculento de carinho, deixando-a visivelmente sensibilizada. Duzentos e sessenta e seis anos depois, em 2164, no volume final, *A Tempestade*, Mina tem a chance de reviver o seu inesperado amigo com as fitas de DNA dele e é isso que faz, conferindo a Hyde uma nova existência.

O insólito em *A Liga Extraordinária* não apresenta progressivamente o sobrenatural, como os traumas¹⁰³ de uma Mina vampirizada: ele ocorre de forma repentina, desde o início, e é farto no decorrer da narrativa, pois a intenção de Moore não é surpreender o leitor, mas fazê-lo ponderar acerca da “estranheza das coisas

¹⁰³ O que inclui a dimensão da echarpe no pescoço, um adereço onipresente na personagem que serve como elemento caracterizador, um memento. Dentro de poucos instantes, desenvolveremos o que existe por trás dessa peça de tecido.

familiares ou a familiaridade das coisas estranhas, sempre apresentando a situação de maneira fria, o que desencadeia certa falta de sentido” (PIERINI, 2017, p. 26). Neste caso, o elemento não mimético pode ser trocado por aquilo que contraria certas convenções sociais, sendo o hipotexto – de *Drácula* – intuído pelo leitor segundo suas experiências prévias em leituras análogas àquelas apresentadas na HQ e das diminutas brechas que o hipertexto deixa transparecer; a exemplo do discurso onipresente da mulher independente, desbravando, inicialmente, um mundo que não acata bem essa independência. Logo, o mistério sobre o divórcio de Mina Murray e Jonathan Harker é motivo de teorias sobre a índole voluntariosa da personagem, o que rende comentários misóginos – de Nemo e Allan Quatermain – próprios de um período quando à mulher não caberia qualquer protagonismo.

Figura 46: Quatermain e Nemo conversam sobre a “irritante” Mina Murray.



Fonte: *A Liga Extraordinária: 1889* (MOORE; O'NEILL, 2019, p. 132).

A conversa na sequência acima mostra um Allan Quatermain irritado com a atitude de Mina, mas, por trás disso, se esconde um interesse amoroso que mais tarde seria correspondido. Por outro lado, Nemo revela um descontentamento enviesado culturalmente, queixando-se da mesma mais por questões de costumes do que pela índole, como era o caso do colega ali. Mal sabia o pirata criado por Júlio Verne que, anos mais tarde, Janni Dakkar, sua única filha, se tornaria uma extrapolação ainda mais autônoma que a Srta. Murray. Na verdade, como visto no capítulo 1, a contragosto do pai e dela própria, Janni se tornaria o próximo Nemo, a Capitã Nemo. Isso se tornaria realidade vinte e um anos após o diálogo da figura 46,

mais precisamente em 1910, no *Século*, quarto volume de *A Liga Extraordinária*, no qual Moore conecta essa personagem¹⁰⁴ à narrativa de *Ópera dos Três Vinténs*.

Figura 47: No passado, Mina Murray deixou uma forte impressão em Janni Dakkar.



Fonte: *A Liga Extraordinária: Século* (MOORE; O'NEILL, 2015, p. 94).

Contudo, ainda assim, não foi essa a primeira aparição de Janni Dakkar no universo de *A Liga Extraordinária*. Isso se dá em 1894, o ano de seu nascimento conforme registro em prosa, localizado no apêndice *Almanaque do Novo Viajante* do

¹⁰⁴ Janni Dakkar é uma criação original de Alan Moore. Ela não consta nas *Vinte Mil Léguas Submarinas* ou na história subsequente, *A Ilha Misteriosa* (VERNE, 2015), publicada em 1874, em que Nemo ressurge. Fruto do casamento de Janni com o seu imediato Jack Flecha Larga, nasceu Hira Dakkar, que anos depois daria luz a Jack Dakkar.

volume 1898.¹⁰⁵ Quatro anos depois, em 1898, Mina Murray vai à Ilha Lincoln¹⁰⁶, covil de Nemo e seus piratas, convidá-lo para integrar sua Liga recém-formada. Era a desculpa perfeita para um envelhecido e melancólico Capitão que, ao longo desse período, ansiava por recapturar as emoções da sua juventude e, claro, estar à uma distância segura da família que renegava.

Não obstante, nesse dia, Janni viu outra coisa: viu seu pai ceder aos caprichos de uma mulher, ou melhor, ao comando de uma pessoa do sexo oposto, alguém que, provavelmente, tenha lhe desafiado com algum nível de impertinência e ganhara sua atenção e até o seu respeito. Sem sequer imaginar o poder que sua influência teria, Mina Murray acabou permeando o imaginário daquela criança como alguém a se espelhar ou, no mínimo, respeitar. O segundo encontro entre as duas só se daria em 1910, com Janni adolescente, no momento exato que ela decide aceitar o legado do pai como nova Capitã do Nautilus e líder dos piratas da Ilha Lincoln. Seu primeiro ato é pilhar a zona portuária londrina e imprimir um castigo sangrento às pessoas que lhe maltrataram.

No conto em prosa “Lacaios da Lua”, contido em *Século*, em conversa privada com Allan, Mina esbravejou e depois chorou sobre esse incidente:

Você não falou com ela, nem viu seus olhos. Eles eram tão frios, e ela não tinha mais do que quinze anos de idade. O que pode ter acontecido à ela que eliminou sua infância e a substituiu pelo manto do seu pai? As cabeças e o massacre não me perturbaram tanto quanto aquela pobre criança, transformada em um monstro, antes mesmo de se tornar mulher (MOORE; O’NEILL, 2015, p. 267).

¹⁰⁵ Nessa ocasião, Nemo se viu frustrado por sua esposa não ter dado à luz a um filho homem e resolveu partir para uma longa expedição à Antártida, negligenciando tanto os deveres de pai quanto qualquer afeto à pequena “Jenny”: “Zarpei da [Ilha] Lincoln com a maré cheia da manhã e o coração melancólico. Estou prostrado pelo fato da minha jovem esposa recentemente ter dado à luz não a um filho e herdeiro, como estava convencido que os deuses certamente me concederiam, mas uma filha, a qual deu o nome de Jenny, em consideração à sua mãe. Embora ela, com frequência, traga a criança até mim e tente fazer com que eu a ame, eu não sou capaz, tão grande tem sido o meu desgosto. Então, peguei meus homens, meu Nautilus, e deixei a mãe e o bebê, ambos chorando na praia, com destino à Antártida, onde talvez possa encontrar um frio que seja páreo para a tristeza gélida que atualmente carrego dentro do peito” (MOORE; O’NEILL, 2019, p. 486).

¹⁰⁶ A Ilha Misteriosa ou Ilha Lincoln é o covil da Família Dakkar. Na construção de Moore em *A Liga Extraordinária*, o arquipélago funciona como uma utopia criminoso onde a percepção de honestidade e Estado de Direito não coexistem. O único crime proibido e até passível de pena de morte é o da eventualidade de alguém se associar com autoridades externas ou alguma companhia rival, sendo, portanto, considerado uma *persona non grata*, traidora do modo de vida da Ilha Lincoln.

Já com idades aproximadas, passa a coexistir um paralelo assimétrico entre Janni e Mina, através do que cada qual vive experiências parecidas, mas em ordens inversas ou até mesmo aleatórias.¹⁰⁷ Olhando em perspectiva, a morte de Janni se dá nos seus termos, já que em 1969, aos 74 anos de idade, ela declina da oferta de Mina de se banhar na mesma fonte da juventude que a concedeu vida eterna em 1901. Janni alega à amiga que toda a vida eterna que desejava estava ali mesmo, no convés do Nautilus, representada pela filha Hira e o neto Jack: eles eram sua imortalidade e morrer implicava também reencontrar o falecido marido:

Figura 48: Em 1969, Mina reencontra uma idosa Janni, mais sábia e em paz consigo própria.



Fonte: *A Liga Extraordinária: Século* (MOORE; O'NEILL, 2015, p. 115-116).

Perto do fim, Janni legalizou suas operações, deixando a pirataria e as pilhagens de lado em troca de prestação de serviços pagos de busca e resgate por quem quer que pudesse pagar por eles. Embora capaz, Hira não levaria tão longe o legado da mãe; seria Jack Dakkar, o filho dela, neto da indômita Capitã, que faria a ponte entre o bisavô trevoso e a avó quebradora de paradigmas. Ele, inclusive, será crucial para o destino final de Mina Murray em *A Tempestade*, mas isso não implica dizer que o novo Capitão Nemo roubará a cena e se tornará um protagonista, pelo contrário, à medida que se desenvolve a trama coligada de *A Liga Extraordinária*,

¹⁰⁷ Nesse caso, a jornada da filha de Nemo inicia-se com fúria beligerante e, eventualmente, se conclui em 1975, com ela aos 80 anos de idade, já em paz com seus demônios, mesmo após o desfecho trágico de uma missão no Rio Amazonas. Antes disso, seu entorno tinha suspeitas de que ela pudesse estar sofrendo alucinações decorrentes de um tumor cerebral, por frequentemente ser flagrada falando sozinha com supostos espíritos de seu pai (já morto, também, por um câncer), marido e velhos amigos ou inimigos.

fica cada vez mais claro que essa é uma história de protagonismo feminino, e todos as engrenagens – isso inclui o Jack – vão convergir para isso.

Logo, se Janni atingia um marco temático em seu arco, lá estava Mina Murray em outro, assimetricamente equidistante. A começar por aquele reencontro em 1910, materializado na figura 47, quando a então líder da Liga Extraordinária parecia segura de si, no controle de sua vida, mas nas histórias posteriores, entre os anos de 1969 e 2009, percebe-se uma regressão emocional nela, agravada após um longo período internada em clínica psiquiátrica, que ressoa com a Janni impetuosa do princípio, tateando terrenos perigosos e aprendendo à base de tentativa e erro tudo aquilo que o pai jamais lhe ensinou; e até cometendo os mesmos erros que ele.

Figura 49: Sem sequer imaginar isso, Janni comete os mesmos erros que o pai cometeu.



Fonte: *A Liga Extraordinária: Nemo, Coração de Gelo* (MOORE; O'NEILL, 2015, p. 53).

A exemplo do incidente na Antártida, mais precisamente na região [ficcional] conhecida como Megapatagônia. Como dito, no ano do nascimento de Janni, em 1894, Nemo abandonou esposa e filha e capitaneou uma expedição exploratória ao continente e teve a maioria dos subordinados mortos durante a aventura. Sabe-se que ele quase enlouqueceu com o que viu¹⁰⁸ e, embora tenha conseguido chegar ao local, posteriormente, acabou desenvolvendo uma lacuna na memória que o fez crer no fracasso da empreitada. Janni cresceu com o conhecimento dessa mancha na

¹⁰⁸ Os tais horrores espaciais *lovecraftianos* comentados no capítulo 2.

reputação do pai e quis ter sucesso onde ele não teve. Daí fez exatamente o mesmo que Nemo, isto é, perdeu dezenas de homens na incursão, teve êxito em achar o lugar, mas, tal qual o pai, não se lembra disso porque a visão foi tão aterrorizante que lhe rendeu também um colapso nervoso. Sem imaginar o que passou pela cabeça de Nemo após o desalento da frustração, na sua versão revista e atualizada, Janni sentiu o peso do sobrenome e o remorso pelas vidas perdidas.

O fato de envelhecer em tempo real, sem as segundas chances que uma vida eterna permite, fez Janni chegar ao fim da linha mais crítica sobre sua própria existência; Mina, na condição de imortal, vive para reescrever ou retificar diuturnamente seus erros, algumas vezes reagindo às transformações científicas¹⁰⁹ ou socioculturais à sua volta e outras apenas como mera espectadora. Independentemente de suas escolhas, são duas mulheres fortes, que em algum momento sofreram abandono afetivo e foram vítimas de violência por homens. De um lado, em tenra idade, Janni fora negligenciada e subestimada pelo pai e, quando mais velha, espancada e estuprada por múltiplos agressores embriagados; do outro lado, Mina foi dominada, mesmerizada e mutilada por um sociopata hematófago que aquela sociedade resolveu chamar de “estrangeiro” e atribuir sua brutalidade como uma recriminável indiscrição de mulher casada.

Sempre jovial e nunca às voltas com enfermidades, há que se considerar também que uma pessoa assim poderia ter um retardo no tempo de resposta aos efeitos do insólito que advêm à sua volta. Se anteriormente ao banho na fonte da juventude, o único ponto de contato direto com esse elemento era sua experiência com o conde vampiro, sem, contudo, transformá-la em criatura análoga, com exceção disso, a Mina Murray com que se identificava o leitor era um ser perfeitamente normal: “a fim de que a identificação seja fácil e possamos com [ela] nos surpreender diante da estranheza dos acontecimentos” (TODOROV, 2017, p. 182). Contudo, após a aquisição da imortalidade, é a própria personagem principal de *A Liga Extraordinária* que se torna fantástica.

¹⁰⁹ A Mina Murray que se espanta com a tecnologia de um simples aparelho celular em 2009 é a mesma que em 1964 caminhava sobre a superfície lunar sem aparato respiratório algum, dentro de uma bolha atmosférica estável, “onde ela pensava que não havia gravidade suficiente para isso ser viável” (MOORE; O’NEILL, 2015, p. 275). Em outros termos, o insólito é relativizado quando ela custa a acreditar em coisas mundanas, mas reage bem às inacreditáveis.

Há aqui uma breve sensação de que o leitor poder estar lidando com uma mensagem sem conteúdo, sem mensageiro ou sem emissor, contudo, a vida da personagem só passa a fazer sentido na medida em que ela interage com outros construtos – a exemplo de Janni Dakkar – e se integra a espaços artificiais para concretizar seus objetivos. Espaços que foram espaçados, alargados, por Moore, na sua nova história, afinal, como registrado no capítulo 1, nas últimas anotações de Jonathan Harker no romance *Drácula*, haviam se passado sete anos dos eventos narrados por Bram Stoker, tudo aparentava estar muito bem e nada sugeria que o casamento da personagem estava ameaçado.¹¹⁰

Na verdade, a Mina Murray de Moore é uma mulher marcada pelo trauma da violência que sofreu no livro de Stoker; que, por baixo da echarpe onipresente, esconde uma pele severamente lacerada por mordidas sanguinárias; alguém que se fundiu a um evento sobrenatural e que, pelo contato com ele, acessa um conhecimento superior do ser, do mundo. Algo de insólito saiu dali, após a deixa de Jonathan, só que não foi percebido como a irrupção de um novo status quo, e sim como uma perturbação, um revés insinuado por dores silenciosas que, com o texto de Moore, acabam subvertendo os alicerces teoricamente normais do cotidiano.

Diante de tal vivência do insólito, ela passa a ser dotada de uma faculdade incomum, que lhe permite falar e ouvir o inaudível, alcançar o impossível e ver o singular – isto é, estar ao lado de piratas científicos, homens invisíveis ou monstros duais. Sobre essa resignação frente a sua impotência para lidar, seja física ou psicologicamente, com pessoas ou fenômenos de tal monta, existe uma passagem em que ela é espancada com requintes de sadismo por Griffin, o Homem Invisível.

São páginas de violência gráfica extrema, em que o artista Kevin O’Neill não poupa o leitor de detalhes e simula como seria levar uma surra de alguém que não pode ser visto. A sequência em questão deixa claro que não é a natureza translúcida do agressor que afugenta a agredida, mas a psicopatia, a desumanidade do ataque. Em termos de narrativa fantástica, o que estaria em jogo é a realidade do evento – a violência praticada por um homem invisível –, se o que ocorrera decorre de um

¹¹⁰ Como dito anteriormente, o marco zero de *A Liga Extraordinária* é o ano de 1898 e os eventos de *Drácula* acontecem entre maio e novembro de 1897. O epílogo escrito por Harker teria lugar em 1904, mas é ignorado na história de Moore. Em *A Liga Extraordinária*, Moore silencia quanto ao que teria acontecido com o garotinho de Mina, “Quincey”, e sequer dá conta dos aludidos sete anos entre o fecho da história original e o epílogo otimista redigido por um marido feliz.

fenômeno natural de origem desconhecida ou um fenômeno sobrenatural que a mente humana não pode compreender. Na seara do insólito, a equipe criativa composta por Moore e O'Neill informa, por meio de não ditos, que qualquer coisa irreal ou incomum poderá emergir naquele mundo ficcional e atingir Mina Murray em cheio. Uma vez advertido, o leitor não pode mais ser assustado pelo fato de Griffin ser um homem invisível, mas outras emoções substituem o susto, como o asco pelo vilão e a compaixão pela heroína alquebrada.

A construção desse efeito *insólito* ocorre, portanto, pela revogação das normas aplicadas no mundo real, mas ele parece bem menos potente se comparado com o que está em jogo na torturante sequência abaixo:

Figura 50: Inicialmente, o insólito está no fato de um homem invisível estar presente.



Fonte: *A Liga Extraordinária: 1889* (MOORE; O'NEILL, 2019, p. 236).

Figura 51: À medida que avança, o efeito insólito perde força com a violência empregada.

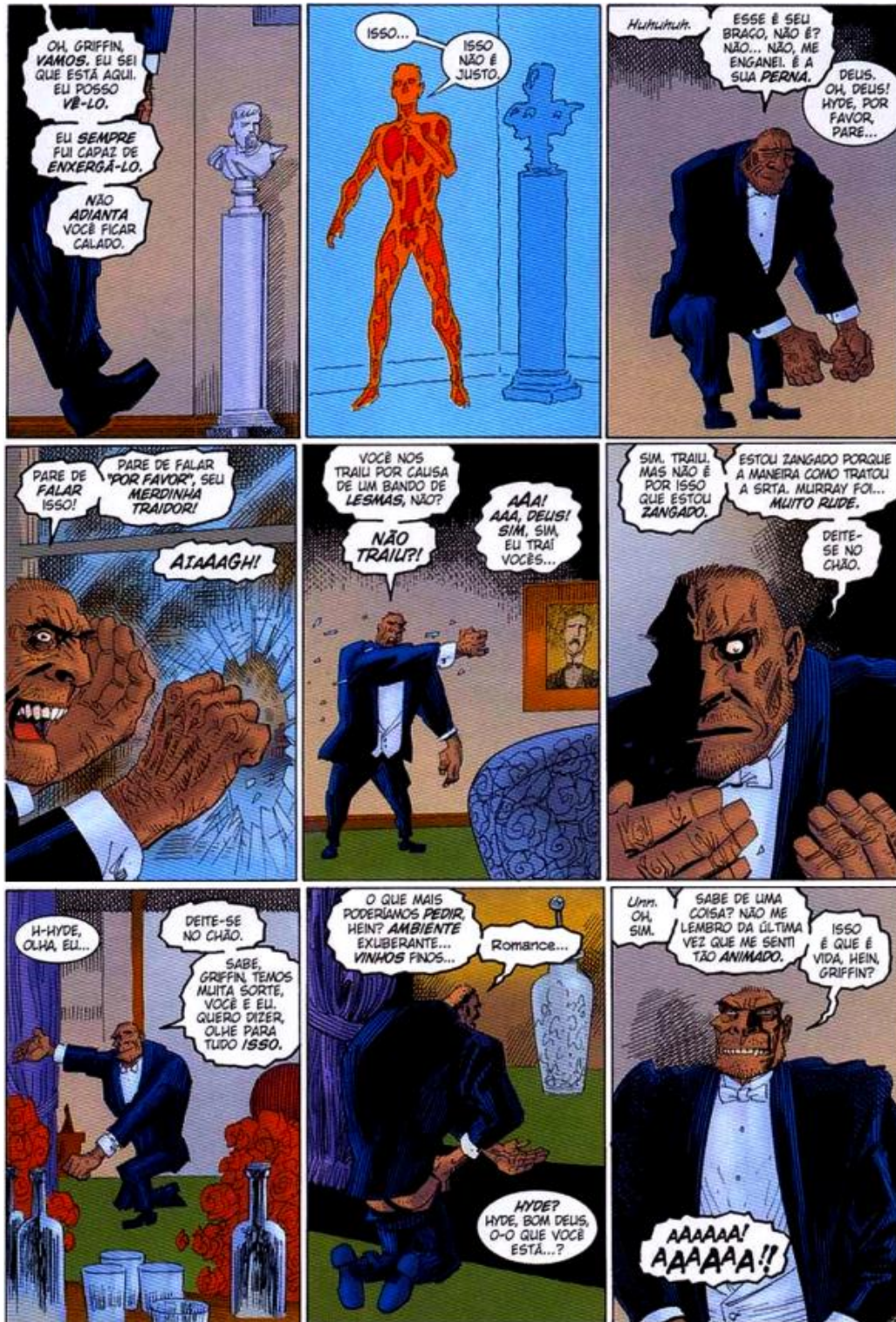


Fonte: *A Liga Extraordinária: 1889* (MOORE; O'NEILL, 2019, 237).

Na verdade, a decifração do insólito que se depreende dessa sequência resulta das competências do leitor de identificar e de interpretar os códigos

extratextuais da narrativa em quadrinhos. O insólito, portanto, é utilizado por Moore para tramar com a retórica, criar impasses, resistir às estruturas dóxicas e seus juízos generalizados tidos como naturais pelo senso comum.

Figura 52: Hyde se vinga de Griffin pelo que ele fez à Mina.



Fonte: *A Liga Extraordinária: 1889* (MOORE; O'NEILL, 2019, p. 282-283).

O Hawley Griffin de Moore habita uma dessas estruturas dóxicas. Logo, não parece coincidência que ele mimetize os mesmos trejeitos do protagonista de Wells, sobretudo o desprezo que nutre pela humanidade. Na verdade, o seu heroísmo em *A Liga Extraordinária* de altruísta não tem nada, uma vez que para colaborar com a causa da Rainha, ele exige o perdão por crimes passados e uma possível cura para a invisibilidade. Dentro do grupo de Mina, Griffin segue uma agenda própria, tão obscura quanto seu rosto, por vezes entendida pelos demais como deserção ou traição. Sua conduta entra em colisão direta com Hyde, que pode enxergar a silhueta térmica de Griffin, anulando qualquer vantagem implícita que o aspecto vítreo teria contra ele ou qualquer outro inimigo. Não por acaso, Wells já sugeria a aptidão animal de detectá-lo:

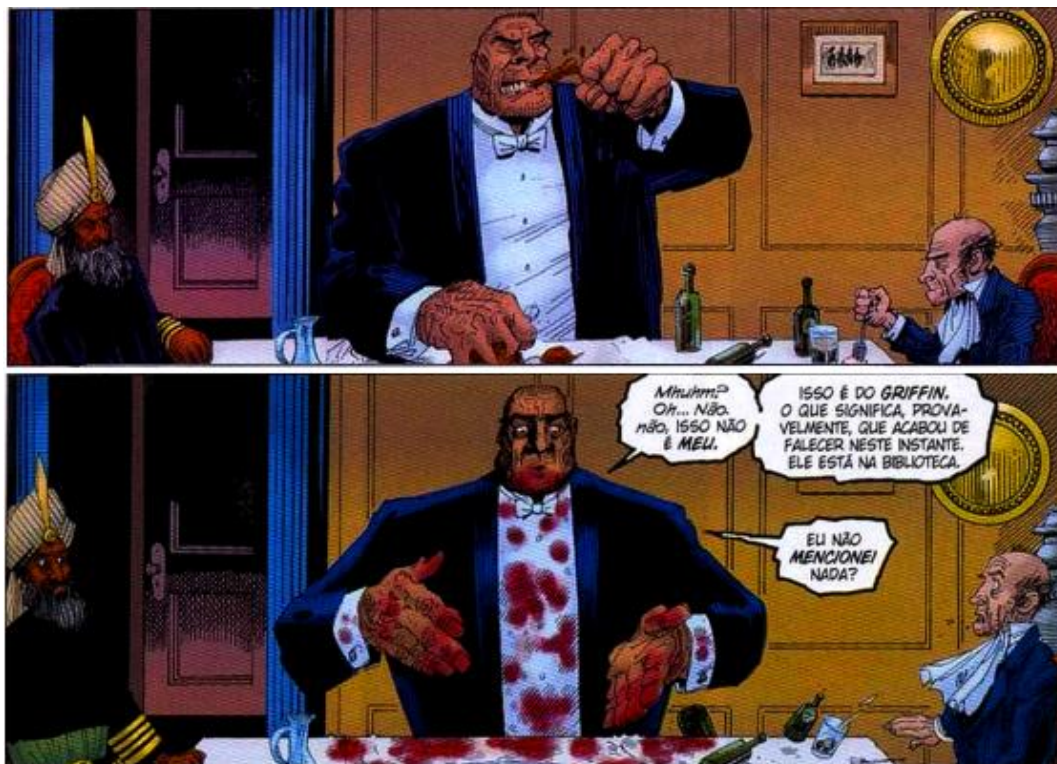
Jamais me ocorrera, mas o nariz está para a mente de um cão assim como o olho está para a mente de um homem que enxerga. Os cães percebem o cheiro de um homem em movimento assim como os homens percebem o que estão vendo. Aquele animal começou a latir e a pular, demonstrando, segundo me pareceu, ter nítida consciência da minha presença (WELLS, 2017, p. 138).

Como dito um pouco atrás, Hyde nutria uma afeição por Mina que ele próprio não conseguia expressar com palavras, mas podia demonstrar o quanto ela era importante, dando um fim no espancador de mulheres. E já que o monstro consegue enxergá-lo e tem consigo uma enorme vantagem física, a violência agora acontece de forma reversa ao que acontecera com sua frágil amiga. De partida, Moore e O'Neill conferem uma resposta catártica ao leitor que se viu consternado com a torpeza do homem invisível, entretanto, isso não dura muito, já que, antes de se portar como um anti-herói em *A Liga Extraordinária*, o Edward Hyde de Robert Louis Stevenson era essencialmente um homicida, que esfaqueava suas vítimas com requintes de crueldade.

Agora, Griffin é que era a presa indefesa e Hyde, o cão selvagem que sabia exatamente onde morder e se havia dúvidas de que era possível replicar o efeito incômodo da sequência em que Mina Murray fora brutalizada por uma entidade etérea, Moore acrescenta na desforra de Hyde outro elemento sórdido à violência: o estupro – conforme sugere o penúltimo quadro da figura 52. Sem qualquer pudor, o monstro baixa sua calça e violenta Hawley Griffin. Após o último quadro da figura 52, a ação é interrompida, sucede-se algum tempo e à noite, enquanto jantava na

companhia do Capitão Nemo e o cocheiro Samson, Hyde fica subitamente coberto de sangue.

Figura 53: Moore replica o efeito criado por Wells quando um homem invisível morre.



Fonte: *A Liga Extraordinária: 1889* (MOORE; O'NEILL, p. 289 e 291).

Isso se explica porque Moore dá a devida atenção aos processos físicos que implicam a morte de um ser invisível, quando o cadáver e seus fluídos corpóreos reverterem à visibilidade. Assim que falece, Griffin volta a ficar visível, bem como toda a torrente de fluidos que abandonou enquanto tinha o corpo dilacerado por Hyde. Ainda que invasivo ao texto canônico, Moore reitera a construção conceitual das páginas de Wells, quando, naquela ocasião do romance de 1897, aquele homem invisível acabou constatando o que acontecia caso ele fosse ferido e, conseqüentemente, perdesse sangue:

É um incômodo asqueroso, todo esse meu sangue aparecendo, não é mesmo? Formou uma mancha e tanto aqui. Quando o meu sangue coagula, torna-se visível, vejo agora. Só transformei os tecidos vivos, e apenas enquanto estiver vivo (WELLS, 2017, p. 111).

Os entrecruzamentos com outras obras não param por aí. A agressão que Mina sofre, assim como já ocorrera com outros palimpsestos¹¹¹ dela em obras anteriores de Moore, também ressoa com a violência sofrida por Sally Júpiter em *Watchmen* (MOORE; GIBBONS, 2009). Nessa HQ de 1986, a referida vítima recebe uma investida amorosa de Edward Blake, que lhe ataca após ser rejeitado. Eddie atende pelo codinome “Comediante” e é conhecido não como um humorista, como a alcunha sugere, mas por exercitar um sarcasmo bizarro. A cena aproxima-se tanto temática quanto visualmente das figuras 50 a 52, com Sally sendo surrada impiedosamente por Eddie que, inclusive, tenta estuprá-la e só não consegue graças à intervenção de outro integrante da equipe.

Figura 54: Sally Júpiter de *Watchmen* é um palimpsesto de Mina Murray em *A Liga Extraordinária*.



Fonte: *Watchmen* (MOORE; GIBBONS, 2009, p. 46).

Anos mais tarde, fica implícito na história que Sally voltaria atrás e teria traído o marido numa relação sexual consensual com o próprio Eddie, o que resultou em uma gravidez indesejada, de onde veio a nascer Laurie. Idosa, numa conversa

¹¹¹ Quando conectamos Mina Murray no capítulo 2 com as personagens Abigail em *A Saga do Monstro do Pântano* ou Alice, Dorothy e Wendy em *Lost Girls*.

com a filha, Sally relativiza à brutalidade de Eddie naquele dia: " As coisas mudam. O que aconteceu, aconteceu. Faz quarenta anos. Agora, é passado. [...] A idade dá uma perspectiva diferente. O que é grande parece menor. No fim, a gente põe a dor de lado e esquece tudo" (MOORE; GIBBONS, 2009, p. 41-42). Essa sequência, publicada trinta e quatro anos atrás, como ficará perceptível a seguir, terá ecos na produção recente¹¹² de *A Liga Extraordinária*.

No capítulo 1 desse trabalho, a partir de um retrato do grupo *Os Sete Siderais* contido na figura 08, foi comentado que Mina Murray assumiu uma identidade super-heroica, chamando-se a si mesma de "Vull". Àquela altura nada se sabia a respeito do elmo que ela usava e a tornava invisível; apenas que os colegas de equipe, sem saber a identidade secreta dela, imaginavam que Vull fosse um homem, dada a voz eletrônica masculinizada que saía do modulador no capacete. Em *A Tempestade*, o volume final de *A Liga Extraordinária*, Moore revela como Mina arranhou esse dispositivo que a transformava numa mulher invisível.

Figura 55: Mina Murray torna-se uma mulher invisível.



Fonte: *A Liga Extraordinária: A Tempestade* (MOORE; O'NEILL, 2020, p. 40).

¹¹² O capítulo intitulado 1969 de *A Liga Extraordinária* foi originalmente publicado em 2009, lembrando que esse trabalho adotou a edição nacional de 2015, lançada pela Editora Devir, que compilou os seguimentos 1910, 1969 e 2009 sob o nome de *A Liga Extraordinária: Século Integral*.

Isso se deu entre 1934 e 1935, quando Henrik Vull, o proprietário original do artefato, foi assassinado por Mina sob ordens da Inteligência Britânica, mas, como alegava, aquele não era o único motivo. Ela nunca teve a chance de se vingar do que Hawley Griffin lhe fizera em 1898, mas tinha à sua frente um novo homem invisível, tão propenso à tirania quanto o primeiro, uma vez que já tinha sentido na carne a miríade de possibilidades nefastas que a condição invisível poderia acentuar em pessoas de caráter duvidoso. Sabendo disso, Mina não queria que Henrik Vull se tornasse outro ser amoral, virando as costas para preceitos éticos e noções básicas de convivência em sociedade, chegando ao ponto de romper com ela; assim como fez o personagem original: “Este é o primeiro dia do primeiro ano de uma nova época: a era do Homem Invisível. Sou Homem Invisível I, o primeiro” (WELLS, 2017, p. 173).

O objetivo por trás do assassinato não era a violência final perante o corpo de Vull, mas sim a retaliação sobre a conduta de outrem. O que, porém, Mina parece não admitir para si mesma, é que matá-lo, ainda que um ato extremo, consiste numa demanda dialógica, numa ruptura de duas consciências: a vítima e o conceito de um homem sem rosto, um homem invisível. Na realidade, tal como o Benjamín Otálora do conto *O Morto*, de Borges (2001), Mina gostaria de estar na pele de Bandeira (o homem invisível), saqueando não apenas a mulher e os pertences do chefe da organização criminosa, mas até a identidade do patrão. É de supor que a mansidão de Mina Murray – digna das graças do leitor – imprimia-lhe certo poder, facultando, portanto, a reivindicação de honras a que o vilão não teria direito.

Quem quer que esteja usando a identidade “homem invisível”, Mina deseja sua morte como defesa de sua honra, um sentimento em que diversas sociedades e grupos sociais, “deixa de ser um ato de violência para se converter em ato normal – quando não moral – de preservação de valores que são julgados acima do respeito à vida humana” (ODÁLIA, 2004, p. 23). Nesse contexto, a percepção de um ato como violência requer do indivíduo um esforço para superar seu aspecto de ato cotidiano, natural, como se fosse incluído na ordem das coisas. O mais evidente dos atos violentos, a agressão física e/ou assassinato, não são tão simples, pois podem exigir tantas sutilezas e mediações que podem vir a se desabonar como violências. No mais, Mina Murray se acha a heroína de sua própria história; uma que revela momentos obscuros para o herói, mas brilhantes para o vilão, ou vice-versa. O que

leva a crer que, no fim, quando rouba o elmo de Vull e assume sua alcunha, Mina Murray também estaria redimindo a mancha no conceito do homem invisível, algo que, de certa forma, lembra o perdão de Sally Júpiter a Eddie Blake em *Watchmen*.

Figura 56: Coringa atira à queima-roupa em Barbara e depois inicia uma sádica sessão de fotos.



Fonte: *Batman: A Piada Mortal* (MOORE; BOLLAND, 2009, p. 20-21).

Não obstante, o padrão que ocorre aqui entre Mina e Sally ultrapassa os limites dessas duas HQs e toca uma controvérsia maior na carreira de Alan Moore. Na realidade, é possível observar com certa frequência a incorporação de violência sexual a suas histórias, seja como ameaças¹¹³, seja nas vias de fato em momentos cruciais. Além dos exemplos citados, dois outros despontam com essas reminiscências (e, sim, há outros em outras obras): em *V de Vingança*, logo no início,

¹¹³ No início do volume *1898*, Mina vai à uma casa de ópio no Cairo tentar localizar e recrutar Allan Quatermain. Nesse meio tempo, usuários da droga tentam violentá-la, e só não têm êxito porque um entorpecido Allan conseguiu sair momentaneamente do seu transe e usar uma arma de fogo para afugentá-los. Do mesmo modo, no capítulo 2 desse trabalho já foi descrita uma situação de *Dossiê Negro*, na qual James [Bond] se ressentiu por receber um não de Mina e a ataca com fins libidinosos. Dessa vez, ela própria se defendeu do ataque e nocauteou o agente secreto.

o terrorista “V” salva a personagem Evey de estupradores e, posteriormente, seu herói aplica-lhe uma inspeção anal como parte do cativo falso onde ele a manteve presa; e em *A Piada Mortal*, Barbara Gordon sofre um tiro à queima-roupa que atravessa sua espinha e a deixa parálitica. Nessa última, o texto de Moore castiga a Batmoça, uma *sidekick*¹¹⁴ do Batman, uma super-heroína de longa trajetória que, no passado, era um modelo de conduta para o público infantil feminino. O agressor em questão é o Coringa, que surge repentinamente na porta do apartamento dela e efetua o disparo; e eis que agonizando de dor, o vilão retira suas roupas e a obriga a posar nua para uma sessão de fotos. Sobre isso, Parkin especula:

Quadrinhos de super-heróis pensados para leitores infantis rotineiramente incluem chacinas, mutilações, assalto à mão armada, espancamentos, apunhalamentos e tiroteios, e retratam gente se afogando, se queimando, sendo eletrocutada ou embebida em ácido. A obra de Moore navega universos ficcionais que implicam em violência. A inclusão que ele faz de violência sexual é claramente, em parte, consistente com a ideia de tratar o gênero ação-aventura de forma “realista”. Ninguém se surpreende quando o Coringa comete um homicídio; mas num mundo de supercriminosos violentos, por que não haveria supervilões que cometem violência sexual (PARKIN, 2016, p. 356)?

Moore estaria propositalmente querendo chocar seu público leitor, quase como um prazer subversivo em alfinetar a visão inofensiva e assexuada de um ícone cultural, até então, imaculado. Há que se reconhecer, contudo, que ele também trata dos aspectos positivos do sexo e da sexualidade tanto quanto retrata a violência sexual. Inclusive, como outrora trabalhado na história “Rito de Primavera” em *A Saga do Monstro do Pântano*, Moore conseguiu discutir o tema do sexo de múltiplos ângulos, incluindo a relação pouco ortodoxa, repleta de metáforas visuais da figura 34; bem como as ecléticas aventuras e desventuras amorosas¹¹⁵ de Mina com Allan e Orlando, o que nos leva a ponderar novamente acerca de sua participação no romance *Drácula*.

Desde a obra de Stoker, esta personagem já apresentava questionamentos sobre a rigidez dos papéis sociais infligidos às mulheres em sua época. O personagem Dr. Van Helsing, inclusive, age de maneira tão paradoxal quanto a

¹¹⁴ Traduzindo para o português, *sidekick* significa “ajudante”. No vocabulário dos super-heróis, o *sidekick* costuma ser um colaborador mirim ou de sexo inverso ao do herói sênior.

¹¹⁵ Igualmente discutidas no capítulo 1 e 2.

Rainha Vitória em relação ao pleito sufragista e às feministas – que, segundo a Monarca, eram ameaças à manutenção das relações familiares conforme apontavam os padrões heteronormativos e patriarcalistas –, pontuando que a inteligência de Mina era típica de um cérebro masculino, pelo que ela merecia todos os elogios, mas a missão destinada à confraria reunida por ele, não tinha espaço para a fragilidade presente no coração de uma mulher:

Ah, a extraordinária madame Mina! Tem cérebro de homem, cérebro de homem prodigioso, aliado a coração de mulher. O bom Deus cria alguém assim com propósito especial, acredita, brindar com essa rica combinação. Amigo John, temos sorte de contar com ajuda dela até agora, mas a partir de hoje, não deve mais envolver nessa história pavorosa. Não podemos permitir tamanho risco. Nós, homens, estamos determinados, ou melhor, comprometidos a destruir o monstro. Mas isso não é tarefa de mulher. Mesmo que nada aconteça, o coração pode não suportar tanto horror e ela sofre depois, tanto na vigília, com nervos, quanto no sonho, com pesadelo. Além do mais, é jovem recém-casada e tem outras coisas para fazer. Diz que ela fez todas transcrições e, por isso, está com a gente mais tarde. Mas, amanhã, diz adeus a esse trabalho e seguimos sozinhos (STOKER, 2018, p. 275).

Como contraponto à argumentação do professor holandês no trecho acima, é preciso dizer que Stoker construiu personagens complexos, pouco se importando com o gênero biológico, todavia, há sim, naquele romance, estereótipos como o recato da mulher prendada vitoriana, mas, por outro lado, no que atine a Mina Murray, esse lugar-comum sofre flutuações significativas. Da Inglaterra, sofre em silêncio com a ausência do noivo isolado e incomunicável na Romênia, mas sua vida vai além da saudade platônica: “Além de trabalhar, estudar, ser datilógrafa, estenógrafa e taquígrafa, ela possui memória prodigiosa, raciocínio arguto e está familiarizada com antropologia criminal” (HELOISA, 2018, p. 21). Sua proatividade sobrepuja a apatia e a inércia que se esperaria de um corpo enfermo, enfraquecido pelo sangue drenado e mesmo vampirizada, “ela encontra um modo de defender sua atuação indispensável, tornando-se sacerdotisa oracular – respeitada e reverenciada como uma deusa ctônica” (HELOISA, 2018, p. 21).

Em ambos os casos, na prosa de Stoker e na HQ de Moore e O’Neill, há uma sensação perene de que Mina Murray tem uma compreensão racionalizada sobre o insólito, que está travando uma luta ele e, por extensão, o leitor que está acompanhando *A Liga Extraordinária*, não vê outra alternativa senão a de arremessar-se na jornada dela, que, aliás, como contemporânea da Rainha Vitória,

vive numa bifurcação entre a valorização do passado e atração pelo futuro: enquanto a Rainha flertava com ideias progressistas para o seu tempo, como pedir seu marido em casamento, exigir anestesia durante o parto e se recusar a desempenhar papel decorativo na corte (Cf. HELOISA, 2018); Mina se amotina quanto aos desvarios dos seus companheiros, cujo machismo velado influencia para que se insurja sobre os comandos do superior hierárquico, Campion Bond, e até saia, em fins de século XIX, na vanguarda de uma revolução sexual, que só ocorreria sessenta anos mais tarde.¹¹⁶

Figura 57a: Mina assume as rédeas da relação sexual com Allan.



Fonte: *A Liga Extraordinária: 1889* (MOORE; O'NEILL, 2019, p. 263).

Tome-se como exemplo os atos preparativos para a primeira relação sexual entre Mina e Allan: naquela ocasião, como já dito, a personagem toma o controle da situação e surpreende o seu parceiro com as ordens que ela lhe dá, assumindo, sem qualquer pudor, ares de dominatrix. Um dos comandos, inclusive, dá a entender que a experiência com o Drácula, em algum nível, foi fetichizada e externada como um pedido malicioso para que o velho homem a mordesse:

¹¹⁶ Em *A Liga Extraordinária*, guardadas suas proporções, a Mina no texto de Moore parece reter reminiscências de atitudes sexuais libertárias presentes na personagem Lucy em *Drácula*. Caso isso seja mesmo verdade, será que não seria necessário ponderar, também, que, afinal, a Mina da HQ já viveu todas as experiências que Stoker narrou? Então, se for o caso, a convivência com Lucy não aticava uma faceta “picante” que estava latente nela desde a obra de partida e, agora, na obra de chegada, fora devidamente extravasada? Para as duas questões, acreditamos que sim, que existe em *A Liga Extraordinária* um desenvolvimento continuado da personagem Mina Murray, iniciado por Stoker e extrapolado por Moore, conduzindo aquele construto a um alargamento de sua visão de mundo, mormente no que diz respeito ao sexo e uma sexualidade fluida.

Figura 57b: A experiência que teve com Drácula é fetichizada por Mina.



Fonte: *A Liga Extraordinária: 1889* (MOORE; O'NEILL, 2019, p. 263-264 e 266).

Em momento nenhum durante o coito, Mina mostra inibição ou constrangimento sobre as reações estupefatas de Allan; isso só ocorre quando as movimentações dos corpos afrouxam sua echarpe e, aí sim, ela se sente incomodada por perceber que as cicatrizes deixadas pelo vampiro estão à mostra. Quando nota que o homem está fitando-as, ela assume uma postura defensiva e diz: “Não são exatamente as duas marcas discretas da lenda, não é?” (MOORE; O'NEILL, p. 268). No dia seguinte, ele explica que sua surpresa não estava atrelada àquelas lacerações próximas a garganta dela, mas com o fato do destino ter marcado as duas mulheres que mais amou na vida; uma vez que, quando jovem, sua falecida esposa foi vítima de um incêndio e isso a deixou com cicatrizes no pescoço, bem parecidas com as de Mina:

Figura 58: O momento em que Mina se entrega a Allan.



Fonte: *A Liga Extraordinária: 1889* (MOORE; O'NEILL, 2019, p. 274).

Após esse esclarecimento, ela se desarma e se entrega em definitivo, iniciando uma relação complexa com Allan, um vínculo que só seria interrompido com a morte dele em 2009. Para chegar tão longe, como visto anteriormente, em 1901, os dois encontrariam uma fonte da juventude que lhes concederia vida eterna e traria de volta à plenitude da forma física. Isso, contudo, não foi o bastante para reparar as marcas na jugular de Mina; conforme ela própria registrou no *Almanaque do Novo Viajante*: “Eu não havia mudado em nada. Essas abomináveis cicatrizes ainda estavam ao redor da minha garganta, e todo o meu corpo continuava o mesmo” (MOORE; O'NEILL, 2019, p. 477).

Ora, se ela ainda era jovem naquele momento, continuaria assim e, a partir dali, para sempre. Só que com Allan, a coisa mudava de figura: “Esse Allan mais novo é um dos mais atraentes e musculosos jovens que jamais tive a ventura de encontrar

antes, e seria justo dizer que uma atração tem sido evidente entre nós, desde o início de nossa relação” (MOORE; O’NEILL, p. 2019, p. 478). Os dois ainda não sabiam, mas a imortalidade cobraria um preço e apenas nove anos depois de experimentá-la, em 1910, ao menos Mina já começava a mensurar o peso que a eternidade teria sobre seus ombros. Era a carga avassaladora de saber que, tal como Orlando, iriam viver para sempre, e mesmo com os dois lhe fazendo companhia, ela sentia como se estivesse sozinha no limiar do infinito. E, se era assim àquela altura, como seria daqui a centenas ou milhares de anos? No conto em prosa *Lacaios da Lua*, Allan mostra-se também inquieto quanto ao tema, mas, diferente da amada, ele não conseguia definir esses temores tão clara ou sucintamente quanto ela. O melhor que consegue fazer é confortá-la com a ingenuidade daqueles primeiros anos eternos:

“Eu tive os mesmos pensamentos, querida, mas lhe prometo, você não está sozinha. Se você estiver no limiar da eternidade, então eu estarei lá ao seu lado. Mina, você é tudo para mim. Eu a amo e lhe prometo que sempre amarei.”

Com os olhos ainda cheios de lágrimas, Mina o agraciou com um sorriso triste.

“Sempre é uma palavra mais forte agora do que há cinco anos, meu belo herói. Você também pode me prometer a Lua” (MOORE; O’NEILL, 2015, p. 267).

Após essa passagem, o próximo seguimento do conto é ambientado em Paris, no ano de 1964. São apenas seis pequenos parágrafos, focando exclusivamente em Allan e Orlando, sem a presença de Mina, dentro de uma limusine, dirigindo-se para um clube sadomasoquista. A cena contrasta imediatamente com as juras de amor eterno de Allan no excerto acima, com o personagem visivelmente enciumado com o ativismo de Mina como “Vull” no grupo Sete Siderais, e queixando-se disso para Orlando – transitoriamente no sexo feminino. O romantismo de outrora, claramente, passa ao largo do que se via entre os enamorados de cinco década atrás, e o que Allan e Orlando estavam prestes a fazer não era algo às escondidas, pelo contrário, era do conhecimento de Mina:

“É uma pena nossa amiga em comum ter decidido não querer viajar conosco, não? É quase como se ela estivesse querendo mostrar que está acima desse tipo de coisa, quando ambos sabemos que não é verdade. Ou, pelo menos, não é quando ela está de bom humor, embora faça muito tempo que isso ocorreu pela última vez. Eu acho que tal evento não acontece desde aquela maravilhosa noitada que você nos proporcionou

no Mundo Brilhante, quando tínhamos acabado de voltar da lamentável empreitada envolvendo o Dossiê Negro... E isso foi, o quê, há seis anos?

A mão dele já estava sob a bainha do vestido dela, explorando o delta ardente protegido pela fina renda da lingerie. Ela não disse nada, mas endireitou-se, tremendo de prazer, enquanto ele continuava com sua conversa falsamente casual. Pelo espelho retrovisor, ela podia ver os olhos dardejantes do silencioso motorista observando tudo enquanto seu amante a acariciava.

“Claro, ela está vivendo suas próprias aventuras com um monte de homens e mulheres trajando uniformes peculiares. Então, não acredito que as nossas pudessem interessá-la. Com muita franqueza, eu acho que a nova sociedade secreta dela... ‘Os Sete [Siderais]’, certo?... não deve nem chegar aos pés da fraternidade que estamos prestes a conhecer. Por falar nisso, estou com muita vontade de ver o seu traseiro, enquanto ele oficialmente ainda me pertence. Tire sua calcinha e entregue-a para mim como um souvenir” (MOORE; O’NEILL, 2015, p. 268).

O que começou como uma tradicional relação a dois, com o ingresso de Orlando e o transcurso do tempo, se transformou em uma complexa dinâmica de *poliamor*, onde Mina Murray ocuparia um lugar de elemento *alfa*, vital para a estabilidade dos outros dois. Isso só fica claro quando o trio se esvai após o ano de 1969, quando sua líder, forçosamente e sem o conhecimento deles, é institucionalizada numa clínica psiquiátrica, permanecendo lá até 2009. A partir desse desaparecimento, Allan, um então toxicômano recuperado, afunda-se novamente em narcóticos; e Orlando, irredimida com o amante afundado em autopiedade e inconformismo ante a ausência de Mina, decide abandoná-lo para engajar no exército e fazer o que sabe de melhor: guerrear. Isso acontece em 1978, em um clube noturno de *punk rock*¹¹⁷.

Nesse ponto do trabalho, e como alertado ainda no início dessa caminhada, não se pode esquecer que Alan Moore é um profissional da indústria cultural bastante comunicativo, tendo sua voz propagada pelos mais diversificados meios de comunicação, da mídia impressa às dezenas, centenas de entrevistas filmadas, registradas em documentários; muitos dos quais de fácil acesso em plataformas de vídeo como o *You Tube*. Suas opiniões podem ser organizadas em linhas do tempo,

¹¹⁷ *Punk rock* é um estilo musical ou movimento cultural iniciado na década de 1970. Seus primeiros registros se deram a partir de 1974, quando frequentadores de casas de shows e músicos da cena *underground* – algo que foge aos padrões comerciais - resolveram apoiar e formar bandas que se insurgiam à estética elaborada do rock progressivo, que vinha fazendo sucesso na época. Na Inglaterra, seus primórdios contaram com um ingrediente político, com bandas se opondo ao governo através de suas canções; o que veio a configurar uma versão própria do movimento, diferente de outras ocorrências paralelas. Os maiores representantes do *punk rock* inglês foram as bandas *Sex Pistols* e *The Clash* (BIANCHIN, 2012). No aludido trecho de *A Liga Extraordinária*, na frente do clube noturno que Allan e Orlando estão, existe um cartaz com o nome "Sid", referência a "Sid Vicious", o nome artístico de John Simon Ritchie, o baixista e vocalista dos *Sex Pistols*.

de modo que é possível acompanhar a evolução dos discursos culturais, sociais, políticos, éticos, econômicos e até sobre a bagagem literária utilizada como referência para alguns trabalhos. Do mesmo modo, ele não costuma poupar de críticas o curso tomado por outros profissionais das HQs, a mecânica capitalista das editoras ou os executivos que gerem à atividade criativa; tampouco lhe falta modéstia para enaltecer o que julga diferenciado na própria obra.

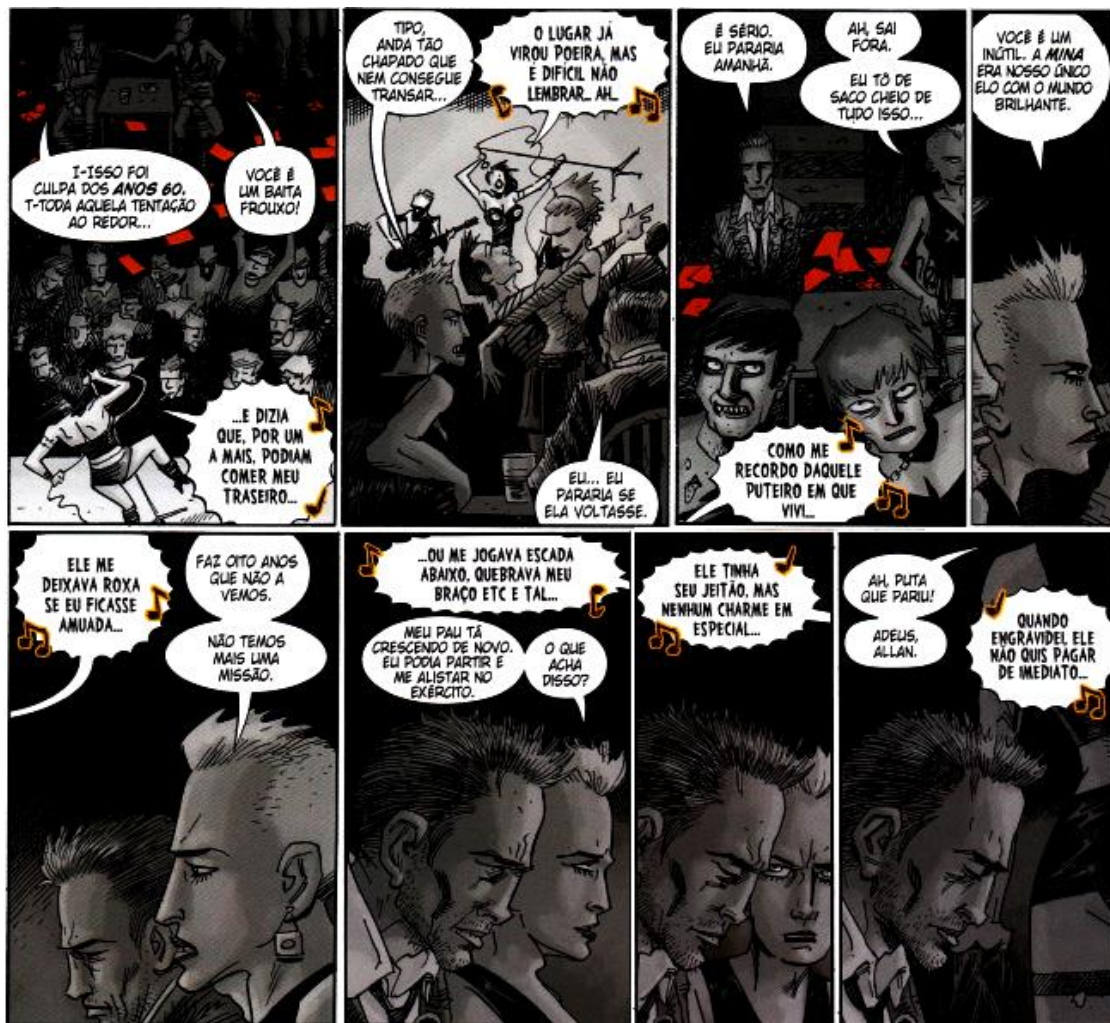
Posto isso, o que, entretanto, não se costuma ler ou ouvir de Alan Moore são falas em que ele expresse algum sentimento positivo sobre a produção contemporânea de HQs por outrem. Quer dizer, é relativamente fácil encontrar manifestações dele acerca de fontes pré-1977, sobre quadrinhos aos quais teve acesso durante a infância e adolescência, tornando-se inspiração para a carreira que viria a construir. O que não é fácil¹¹⁸ é apanhá-lo falando sobre algo que leu recentemente e gostou ou que, talvez, acompanha regularmente e recomendaria também a leitura para o seu leitor. Então, tendo em vista que, desde o final dos anos 1980, Moore renega as obras que criou para a DC Comics e tampouco chega a afirmar se lê ou leu alguma HQ dessa editora ou quaisquer outras, é dificultoso estabelecer o paralelo a seguir, mas, ainda assim, o faremos, haja vista que existe indícios em *A Liga Extraordinária*, contidos na sequência da figura 59, de que o autor poderia estar utilizando esse mau momento do Allan Quatermain como uma alusão às edições nº 68 a 71 da revista *Hellblazer*¹¹⁹, de 1993.

Embora tenha criado nos seus tempos de *A Saga do Monstro do Pântano* o personagem John Constantine, protagonista de *Hellblazer*, Moore nunca admitiu publicamente se lia as histórias escritas por Jamie Delano. Há razões para imaginar que ele tenha sim acompanhado, se não todas, pelos menos parte das quarenta edições que Delano recebeu créditos de roteirista. É que, além de ser amigo e conterrâneo de Alan Moore, residindo até hoje em Northampton, Delano foi apadrinhado por ele junto a editorias aos quais já havia trabalhado. Logo, não é forçoso conceber que a escolha de alguém próximo para ditar os rumos de *Hellblazer*, poderia reaproximar ou, no mínimo, atizar a curiosidade de Moore quanto aos próximos passos dele.

¹¹⁸ A única ocorrência encontrada e reproduzida nesse trabalho se deu no capítulo 1. Nessa ocasião, ele escreveu um texto elogioso sobre *Planetary*, de Warren Ellis e John Cassaday.

¹¹⁹ No início do capítulo 2, nota de rodapé nº 42, foi estabelecido do que se trata essa revista e a conexão de Alan Moore com o seu protagonista, o mago John Constantine.

Figura 59: Em 1978, em meio à explosão do *punk rock*, a ausência de Mina implode o *trisal*.



Fonte: *A Liga Extraordinária: Século* (MOORE; O'NEILL, 2015, p. 181-182).

E eis que de 1988 a 1991, Delano detalhou a origem apenas sugerida nos subtextos de *Monstro do Pântano* e criou uma mitologia em torno de John Constantine, com elenco rico e suas próprias idiossincrasias.¹²⁰ Dentre um desses novos temas, ele implementa a construção¹²¹ de que, em 1977, Constantine teria sido o líder de uma banda *punk rock* chamada *Membrana Mucosa*, inspirada nos *Sex Pistols*. Posteriormente, após a saída de Delano na edição nº 40 de *Hellblazer*, entre 1991 e 1994, do nº 41 ao 83, o irlandês Garth Ennis assumiria o título e, este sim, não teria vínculo algum com Alan Moore. O estreador não se fez de rogado e, embora

¹²⁰ Com exceção de Chas Chandler, o motorista de taxi, amigo de John, o protagonista de *Hellblazer* sofre de um estigma que Delano transformaria em marca registrada: seu entorno sempre paga caro pelas escolhas dele, às vezes com a vida. Quanto ao Chas, Delano estaria se autorreferenciando, pois, enquanto não se firmava na carreira de roteirista de HQs, ele fazia jornada duplo como chofer.

¹²¹ Em *John Constantine, Hellblazer - Origens, Volume 3: Newcastle e a Máquina do Medo, Ato 1* (DELANO; PIERS, 2017).

fiel ao legado dos antecessores, imprimiu rapidamente seu próprio estilo no personagem, carregando no humor ácido e na violência gráfica.

Porém, um dos marcos dessa fase¹²² foi o romance de John e Kit Ryan, um elo tão forte que, quando quebrado, leva o protagonista à ruína, tornando-se um alcoólatra e morador de rua. E é a partir daqui percebe-se um vínculo que liga as dores de Allan em *A Liga Extraordinária* e John com *Hellblazer*, inclusive no nível visual, pois, o segundo é conhecido por trajar um onipresente sobretudo de cor bege, que o veste sujo e desbotado até na situação de rua; por coincidência ou não, Quatermain também tem o mesmo tom de pele, cabelo e, quando reencontra Mina em 2009, recém saída do hospício, ele está à imagem e semelhança de Constantine, igualmente na mendicância e de casacão similar.

Figura 60: Um paralelo entre a dor e os vícios de John Constantine e Allan Quatermain.



Fonte: Montagem do autor.¹²³

Como dito, não há um dado concreto que conecte os dois personagens, mas também não seria a primeira vez que Moore arquitetou em suas narrativas paralelos

¹²² Em *John Constantine, Hellblazer – Infernal, Volume 5: Amor Impuro* (ENNIS; DILLON, 2015).

¹²³ Na sequência superior: ENNIS; DILLON, 2015, p. 25; Na inferior: MOORE; O'NEILL, 2015, p. 225.

que fizessem autor original e extemporâneo manterem um diálogo impossível, sem, entretanto, as devidas vênias do primeiro na história ulterior. Inconteste, porém, é a efemeridade dos amores eternos de Allan e John, principalmente se o amante for literalmente um imortal. E tudo mudou em quarenta anos, e o “herói” de Mina estava agora alquebrado, em desgraça, e mal conseguia acreditar que a amada estava de volta e necessitava de sua ajuda para dar um fim ao Anticristo.

Figura 61: A morte de Allan Quatermain e a vinda de Mary Poppins.



Fonte: *A Liga Extraordinária: Século* (MOORE; O'NEILL, 2015, p. 250 e 259).

A princípio, ele hesita e se nega, contudo, nos instantes finais de *Século*, ele reaparece e salva Mina e Orlando, disparando com seu rifle um tiro que abre um buraco no tórax do monstro. Porém, a sensação de alívio não dura muito e, logo em seguida, Allan é carbonizado por uma descarga da varinha peniana¹²⁴ do inimigo, tombando morto. A ameaça só seria debelada instantes depois, após reforços

¹²⁴ O momento exato da morte de Allan Quatermain consta no capítulo 1, figura 21. A cena, por sua vez, não deixa de ter um quê de paródico, uma inversão irônica proporcionada porque o disparo é feito pelo pênis do Anticristo ou Criança Lunar.

enviados do *Mundo Brilhante*: uma entidade que aparenta ser uma versão de Moore para Mary Poppins¹²⁵, a babá com poderes mágicos do filme de 1964.

A morte de Allan faz Mina, momentaneamente, deixar escapar sua percepção atual sobre a imortalidade. Para ela, os primeiros setenta anos foram magníficos, após isso, “a vida é uma droga... e aí você não morre” (MOORE; O’NEILL, 2015, p. 263). Ao conceder a vida eterna a Mina Murray, Moore além de reafirmá-la como uma personagem canônica, e já em domínio público, ele também perpetua sua existência ficcional na linha do tempo de *A Liga Extraordinária*, como uma experiência de inquietação na leitura literária do insólito. Para isso ser possível, o autor lida nessa HQ com múltiplos recursos narrativos, que vão da ordem do discurso ficcional, provocando no leitor a impressão de que está em contato com o absurdo, o extraordinário, o irreal, o inesperado, o sobrenatural, o horripilante, enfim, significações que ele acessa no texto em múltiplas relações concernentes ao seu inventário pessoal de construtos ficcionais.

O objetivo por trás de tudo isso parece ser sempre chegar a uma singularidade, uma apropriação de mundos pré-estabelecidos, fazendo-os girar, definir outro jeito de ser, uma modalidade de coexistência, nem sempre pacífica, com outros mundos. O insólito aqui é uma ferramenta, um atributo ficcional que faz desmoronar as funções racionais em benefício da imaginação e da sensibilidade, propagado na leitura de *A Liga Extraordinária*, às vezes como produto de algo anterior ao texto de chegada, intercambiado, especificamente, de obras de partida da literatura vitoriana e eduardiana; outras vezes como readequações de discursos pregressos do autor e o modo como entende o funcionamento dos mecanismos e engrenagens que põem em movimento a Arte.

A seguir, nos instantes finais dessa história, estudaremos as formas do tempo e do cronotopo na jornada de Mina Murray e um olhar sobre a verdadeira agenda do *Mundo Brilhante*, que acaba se transmutando nas derradeiras críticas de Moore acerca da indústria cultural e da Arte contemporânea.

¹²⁵ Fonte: Mary Poppins. Direção de Robert Stevenson. Produção de Walt Disnet Productions. 1964. DVD. Nesse filme, como objeto de sua caracterização, Poppins utiliza um guarda-chuva similar e se locomove nos céus, tal qual sua versão análoga na figura 61.

4.3 Mundos brilhantes, tempos sombrios e a morte da arte

Bakhtin (2018) chama de *cronotopo* a conexão especial incorporada artisticamente entre as relações de espaço e tempo na literatura. O termo advém da Matemática, mas sua aplicação mais famosa ocorreu na Física, dentro da fundamentação empregada por Albert Einstein na teoria da relatividade. Para os estudos da literatura, o vocábulo importa apenas como expressão imanente do tempo e do espaço, “uma categoria de conteúdo-forma da literatura” (BAKHTIN, 2018, p. 11). No *cronotopo* artístico-literário [ou ficcional], a representação do tempo costuma se materializar, tornando-se artisticamente visível; enquanto o espaço passa a ficar atrelado à movimentação do tempo, do enredo e da história: “os sinais do tempo se revelam no espaço e o espaço é apreendido e medido pelo tempo. Esse cruzamento de séries e a fusão de sinais caracterizam o cronotopo artístico” (BAKHTIN, 2018, p. 12).

Nessa conotação de conteúdo-forma, o *cronotopo* constrói, em parte, a imagem do homem na literatura. Não uma imagem transcendental como a de Kant, que concebia o espaço e o tempo enquanto formas da própria realidade factual. Reitera-se: a proposta de Bakhtin vai ao encontro do processo artístico, da visão artística na literatura ou, mais precisamente, no gênero romanesco. Nesse contexto, *cronotopos* são centros organizacionais para os eventos narrativos essenciais e servem para absorver a realidade temporal atual, inclusive histórica, bem como permitir que as circunstâncias dessa realidade repercutam e mesclam-se ao espaço artístico do romance: “nos cronotopos atam-se e desatam-se os nós do enredo. Pode-se dizer francamente que pertence a eles o significado basilar gerador do enredo” (BAKHTIN, 2018, p. 226). Em apertada síntese, o *cronotopo* volta-se para elementos vitais de toda narrativa, tais quais a posição e movimento no espaço e seus nexos com o transcurso do tempo.

Como dito, o propósito que Bakhtin dá ao *cronotopo* está circunscrito ao romance, contudo, nas próximas linhas, nos permitiremos direcionar esse conceito e algumas de suas especificidades para *A Liga Extraordinária*. Não temos a intenção de que os prognósticos a seguir sejam plenos e exatos, apenas que permitam também visualizar o tempo adquirindo um caráter pictórico-sensorial dentro do quadrinho. Isto é, transmitir um acontecimento, comunicar sobre ele, propor

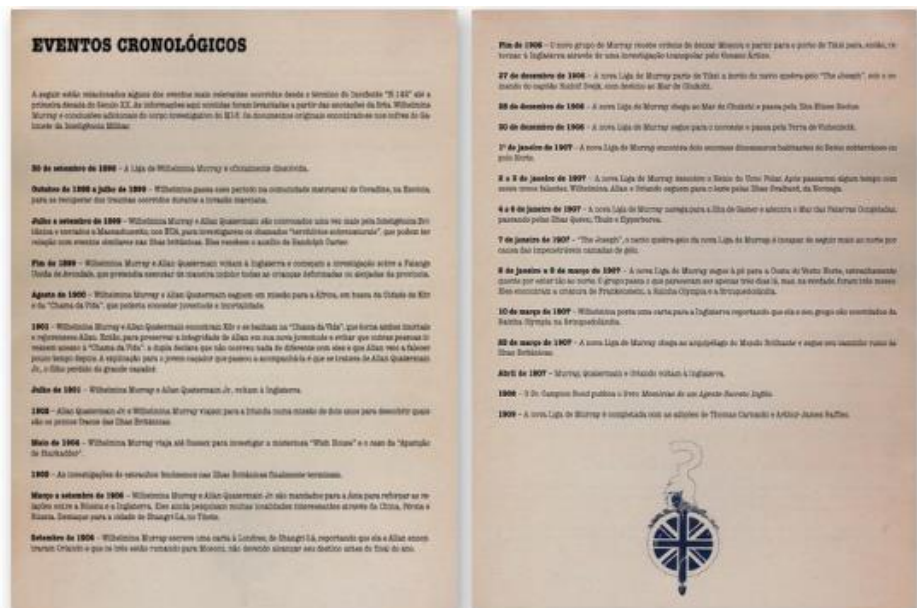
indicações exatas sobre o lugar e o tempo de sua realização no enredo de Alan Moore.

Contudo, nessa HQ, às vezes, o acontecimento se torna uma imagem e no romance, não:

E isso se deve justamente a uma condensação espacial e à concretização dos sinais do tempo – do tempo da vida humana, do tempo histórico – em determinados trechos do espaço. É isso que cria a possibilidade de construir a imagem dos acontecimentos no cronotopo (em torno do cronotopo). Ele serve como ponto preferencial para o desencadeamento das “cenas” no romance, ao mesmo tempo em que outros acontecimentos “conectivos”, distanciados do cronotopo, são apresentados num formato de seca comunicação e informação (BAKHTIN, 2018, p. 227).

À essa altura, deve ter ficado perceptível que esse trabalho tem, insistentemente, buscado as marcações cronológicas de *A Liga Extraordinária*, referenciando os anos em que cada evento acontece e, dada a imortalidade de alguns, como o transcurso do tempo funciona como catalisador para atitudes futuras das personagens. Como dito, na HQ, ocasionalmente, o acontecimento transforma-se em imagem, mas, ao longo da história, ele também é simplificado com *timelines* [linhas do tempo] para preencher elipses temporais entre os capítulos, funcionando como sumários narrativos:

Figura 62: Eventos cronológicos¹²⁶ que separam *A Liga Extraordinária 1898* e *Século*



Fonte: *A Liga Extraordinária: Século* (MOORE; O'NEILL, 2015, p. 23-24).

¹²⁶ Há uma versão ampliada e legível dessa *timeline* no Anexo 04.

Os volumes *1898* e *Século*, por exemplo, são sequenciais, mas uma lacuna de doze anos separa os dois títulos, tendo o início do segundo em *1910*; esse salto, porém, não se dá de forma tão abrupta, pois, Moore detalha *pari passu* cada dado relevante do que ocorra dentro desse interregno. A *timeline* acima faz parte da narrativa de *A Liga Extraordinária* e simula um documento oficial do MI-5 com informações levantadas a partir de anotações da então Agente Mina Murray. E tal como no *Almanaque do Novo Viajante*, a personagem só informa aos superiores o que bem lhe aprouver, sem nunca comprometer de fato amigos e aliados. Logo, esses sumários são construídos com um mínimo de veracidade para saciar a curiosidade de seus chefes.

Ainda que pouco confiáveis, os registros documentam alguns dos eventos mais relevantes ocorridos desde o final de *1898* até a primeira década do Século XX. Às informações e às comunicações de Mina cabem uma ponderação específica: a representação se concentra em poucas cenas e estas lançam luzes também sobre partes informativas da HQ, servindo de organizador de fatos esparsos inéditos ou narrados como fragmentados em apêndices¹²⁷ à narrativa gráfica principal. Em sua simplicidade, esse artifício da linha do tempo estabelece o caráter espaciotemporal da imagem fomentada no bojo do texto de Moore, uma vez que tudo o que é “estático-espacial deve ser descrito de modo não propriamente estático, mas incorporado à série temporal dos acontecimentos representáveis e da própria narração-imagem” (BAKHTIN, 2019, p. 228).

Desse modo, toda a sequência de notas cronológicas da *timeline* em *A Liga Extraordinária* – que relatam dezenas de viagens do trio Mina, Allan e Orlando a locações mais tarde apresentadas textual e imageticamente no decorrer da história – gravitam em torno do *cronotopo* e, por meio dele, “se enchem de carne e sangue, [comungando] na figuralidade ficcional” (BAKHTIN, 2018, p. 227). Então, embora o espaço [lugar] seja num primeiro momento objeto de descrição estática, mais tarde ele será incorporado à cadeia de acontecimentos representados no quadrinho, em narração dinâmica. E uma vez que a teoria do *cronotopo* conecta tempo e espaço em

¹²⁷ Como dito no capítulo 1, o leitor que, ao final de *1898*, ignora a volumosa prosa do *Almanaque do Novo Viajante*, acaba deixando passar informações relevantes como a aquisição da imortalidade de Mina e Allan; as circunstâncias como os dois vieram a conhecer Orlando; e até mesmo a decisão de Nemo de abandonar a esposa e a recém-nascida Janni Dakkar, embarcando numa expedição à Antártida. A *timeline* da figura 62 reúne e sintetiza alguns desses fatos.

um contínuo, os enredos que compõem uma expressiva parcela dos textos de Moore ocorre no interior da terminologia *cronotópica* que Bakhtin chama de *tempo de aventura* ou *aventura tempo-espço*; isto é, tudo aquilo que se situa no intervalo, no hiato, na pausa que surge entre dois *momentos biográficos* adjacentes. Existe, portanto, um contraste do que ocorre nesse *tempo de aventura* com o que ele nomeia como *momentos biográficos* ou *tempo-espço biográfico*:

Implicitamente, então, o mundo retratado nesses textos pode estar separado em dois tipos de tempo-espço: “tempo-espço de aventura”, em que as aventuras acontecem, e “tempo-espço biográfico”, em que os personagens estão em casa, apaixonam-se no início e vivem felizes para todo o sempre (BEATON, 2015, p. 86).

Um exemplo que conecta fato inédito descrito na *timeline* da figura 62 com desenvolvimento subsequente no âmbito da narrativa em quadrinhos se dá na menção à primeira visita de Mina à Brinquedolândia em 1907 e seu retorno ao arquipélago mais de cem anos depois, em 2009. Na linha de tempo é dito que Mina viajava em um navio nas proximidades da Noruega quando o seu transporte fora incapaz de seguir mais ao norte por conta das impenetráveis camadas de gelo. Ela segue a pé para a Costa do Vento Norte e registra o estranhamento de sentir calor em um lugar que deveria ser frio. E mais: seu "grupo passa o que pareceram ser apenas três dias lá, mas, na verdade, foram três meses. Eles encontram a criatura de Frankenstein, a Rainha Olympia e a Brinquedolândia" (MOORE; O'NEILL, 2015, p. 24).

Figura 63: *O tempo de aventura* registrado em 1907 conecta-se com o *biográfico* em 2009.



Fonte: *A Liga Extraordinária: A Tempestade* (MOORE; O'NEILL, 2020, p. 104).

Segundo as notas, esse traslado aconteceu entre 7 de janeiro e 9 de março de 1907; no dia 10 desse mesmo mês, Mina posta uma carta para a Inglaterra, reportando que ela e o grupo são convidados da Rainha Olympiana. Só um século mais tarde, em 2009, Mina regressaria à Brinquedolândia, no volume final de *A Liga Extraordinária, A Tempestade*. Em um século, tudo mudou na vida de Mina Murray. No suceder dos anos, de 1907 para 2009, ela e seu entorno passaram por transformações e se desenvolveram entre elas. Ações tiveram consequências e seus efeitos são irreversíveis, como a trágica morte de Allan Quatermain. Na primeira visita à Brinquedolândia, ele estava ao lado de Mina; nessa segunda, quem é a acompanhada é Jack Dakkar, o neto de Janni Dakkar, que ela viu – na figura 48 – pequenino em 1969, brincando no convés do Nautilus enquanto conversava com sua avó. Cinco anos antes, em 1964, durante uma travessia em órbita lunar, no conto em prosa *Lacaios da Lua*, Mina pensava sobre a família Nemo e, em especial, no futuro de Jack:

Em algum lugar lá embaixo, na fascinante espiral sarapintada de nuvens e oceanos do mundo azul, ela sabia que seus amigos tocavam suas vidas mundanas como de costume. Nas profundidades abaixo da imensidão do oceano, uma beleza selvagem envelhecida conhecida como Jenny Nemo estaria acendendo velas no santuário de estibordo do seu sombrio submergível em memória do seu falecido marido, o fidedigno Jack Flecha Larga. Em outra parte, dentro da embarcação submarina, a filha de Jenny, Hira, ainda estaria dormindo na cabine ao lado do filho dela, o neto de Jenny. Com menos de seis anos de idade, Jack Dakkar era o fruto de um casamento dinástico arranjado entre sua mãe e o falecido pirata dos céus, Armand Robur, um descendente do mais notório Jean. Por mais que tivesse gostado do garotinho quando se conheceram, Mina não conseguia parar de pensar que ele representava uma mistura potencialmente explosiva de linhagens mortíferas (MOORE; O'NEILL, 2015, p. 272).

Esses pensamentos ainda inquietam Mina em 2009, sobretudo quando ela, Orlando e Emma estão às vias de reencontrá-lo na Ilha Lincoln¹²⁸: “Ao longo das gerações, meu relacionamento com a dinastia Nemo sempre foi conturbado” (MOORE; O'NEILL, 2020, p. 35). E eis que, quando recepcionadas por um Jack já adulto, no alto dos quarenta e quatro anos de idade, ele a surpreende quando revela que a rápida interação que tiveram em 1969 deixara nele uma forte impressão; tanto

¹²⁸ Mina, Orlando e Emma tinham acabado de enfrentar o Anticristo, tendo a ação vitimado Allan Quatermain. Após o sepultamento do companheiro, as três passam a ser procuradas pelo MI-5 e buscam um porto seguro, antes de se dirigirem ao Mundo Brilhante. Orlando, portanto, sugere que o trio viaje para a Ilha Lincoln da família Nemo.

quanto a que deixou na avó Janni, ainda jovem em 1898. É dessa maneira que tempo e espaço se entrelaçam, criando a trama narrativa de Mina e a família Nemo, donde fatos que ocorrem a personagens secundários [Nemos] são mencionados para mirar aspectos da história principal [de Mina] que se desenvolveriam posteriormente como uma ponte entre o tempo-espaço de *aventura* e *biográfico*.

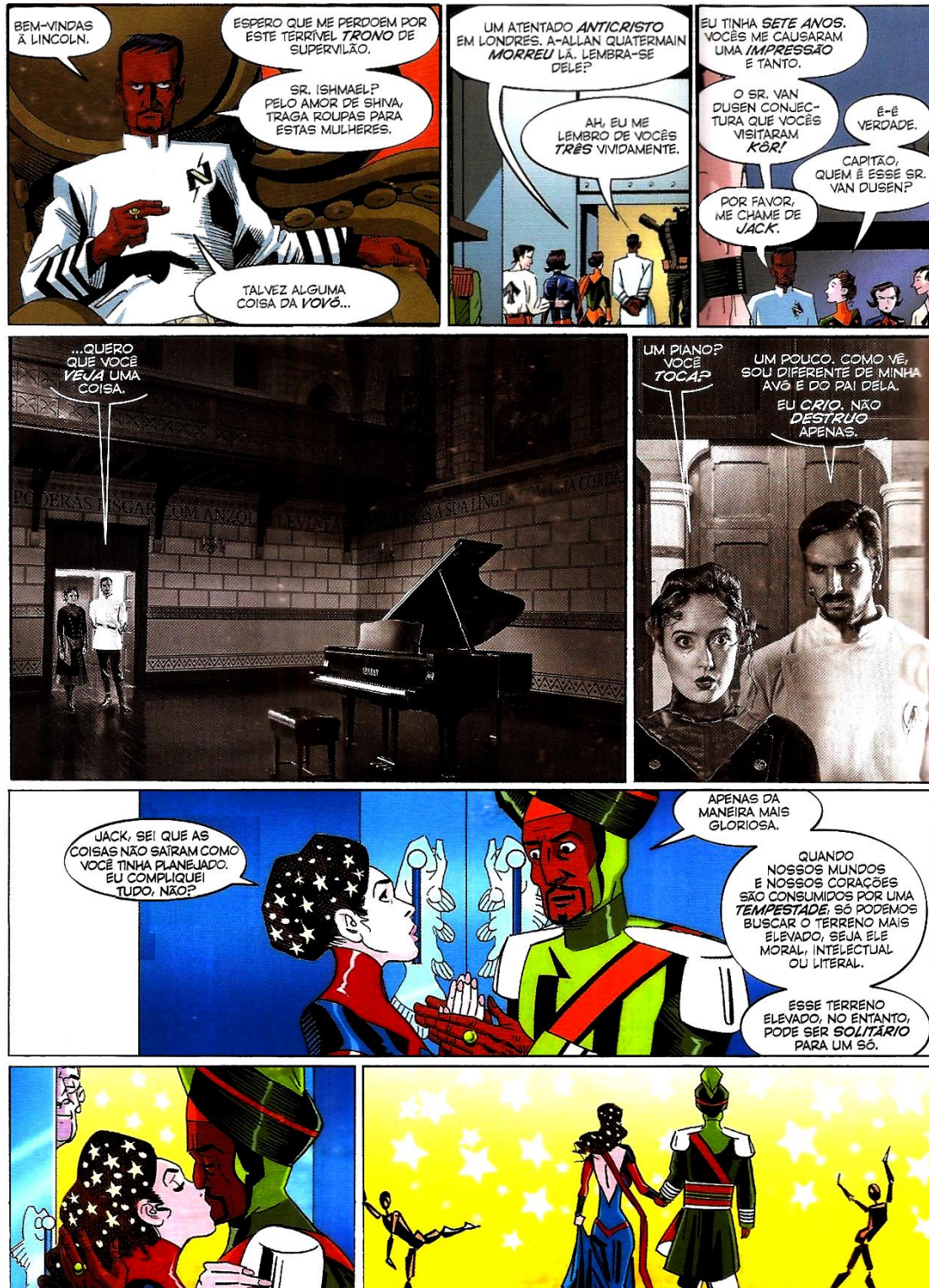
Assim, existem dois momentos estritamente biográficos que aproximam Mina e Jack: 1º) em 1969, rapidamente, no convés do Nautilus, com Jack aos sete anos de idade; 2º) em 2009, na Ilha Lincoln, com Jack aos quarenta e quatro anos de idade, como anfitrião e um interesse especial nela. Daí, o que se situa entre esses quarenta anos funciona como um teste, uma provação relativa ao mundo biográfico experienciado pelos dois personagens, não cronológica, mas tematicamente. No tempo-espaço de *aventura*, o mundo de *A Liga Extraordinária* em que Mina e Jack precisam atuar e em que coisas lhes sucedem obedece a regras distintas das do mundo real; como o fato dela não ter envelhecido nada desde 1901 e ele sim, em tempo real.

Ironicamente, essa parceria improvável e, de certo modo, recebida com temor da parte de Mina, paulatinamente, vai se tornando um interesse amoroso mútuo em *A Tempestade*. Esse romance começa a ser sugerido quando Jack mostra o quanto sabia a respeito de Mina, convidando-a para ver o seu piano. Sobre isso, há mais nessa cena do que pode transparecer à primeira vista: em *Drácula* (STOKER, 2018), um dos detalhes a respeito da caracterização da personagem é que ela trabalha como professora assistente, sem nunca, entretanto, especificar na redação do seu diário o que de fato lecionava. Na adaptação fílmica de Francis Ford Coppola de 1992, enquanto taquigrafava o registro, diz apenas que era uma professora. Na versão em quadrinhos¹²⁹ desse filme, com roteiro de Roy Thomas e arte de Mike Mignola, a profissão passa a ser de diretora-assistente da escola da Srta. Whitehall, em Londres. Por fim, em *A Liga Extraordinária*, Moore estabelece que Mina era uma ex-professora de música; informação essa que surge de um comentário misógino do Capitão Nemo em 1898: “Por que o Serviço Secreto colocaria uma professora de música na companhia de homens perigosos como Quatermain e eu? A senhorita não é qualificada” (MOORE; O’NEILL, 2019, p. 35). Como o bisavô de Jack tinha esse conhecimento, supõe-se que ele tenha sido passado para Janni que, por sua vez,

¹²⁹ THOMAS, Roy; MIGNOLA, Mike. *Drácula*. Mino: São Paulo, 2018.

repassou para o neto; o que explicaria o flerte em torno do piano, isto é, algo que aproximaria o novo Capitão Nemo da outrora professora de música.

Figura 64: O novo e o velho estão entrelaçados em *A Liga Extraordinária*.



Fonte: Montagem do autor.¹³⁰

¹³⁰ Fonte: MOORE; O'NEILL, 2020, p. 63, 68, 69, 94 e 224.

Na página anterior, a figura 64 captura três passagens de *A Tempestade* que cobrem: 1º) o já comentado reencontro de Mina e Jack em 2009; 2º) um recorte da cena do piano, numa performance de modelos vivos, reconstituindo uma fotonovela¹³¹; 3º) e, por último, o momento em que o bisneto de Nemo se declara amorosamente, fazendo referência ao título¹³² do derradeiro volume de *A Liga Extraordinária*. No âmbito dessa HQ e nos limites do roteiro de Moore, observa-se relações recíprocas complexas – como as de Mina e a família Nemo – e *cronotopos*, cabendo examinar que um tempo-espço de *aventura* e *biográfico* costuma ser abrangente ou dominante. Contudo, “os cronotopos podem incorporar-se uns aos outros, coexistir, entrelaçar-se, permutar-se, confrontar-se, contrapor-se ou encontrar-se em inter-relações mais complexas” (BAKHTIN, 2018, p. 229). Logo, esse nexó dialógico acaba resultando em um meio-termo, já não podendo o produto dele integrar nenhum dos *cronotopos* inter-relacionados: “Ele (esse diálogo) integra o universo do autor e [...] leitores. E esses universos também são cronotópicos” (Ibidem, p. 229).

Especificamente sobre Mina, a mudança do seu comportamento sexual, desde que se lança em aventuras com Allan Quatermain, e extrapolado quando Orlando entra em cena, é o oposto do esperado vindo de uma personagem vitoriana. Essa construção se dá no plano do tempo-espço *biográfico*, mas, paradoxalmente, é o salto para dentro do tempo-espço de *aventura* experimentado de 1898 a 2009 que os motiva a seguir, a vontade de escapar, de viajar pelo mundo e se colocar em cada um dos lugares visitados naquelas anotações da *timeline* – na figura 62. Quando Allan sai de cena e Jack passa a pleitear a função de pretendente na vida romântica de Mina, isso obriga o leitor a encarar com outros olhos o tempo-espço de *aventura* que conecta esses dois, de 1969 a 2009, preenchendo uma nova biografia, talvez uma comunhão definitiva entre a obra partida de Stoker e a de chegada de Moore.

¹³¹ Trata-se de narrativa que mescla fotografia e texto verbal dentro de uma estrutura de história em quadrinhos. Os enredos mais populares costumam ser destinados ao público feminino, trazendo tramas sentimentais e intrigas que, invariavelmente, desembocam em um final feliz. Na figura 64, os modelos que dão vida a Jack Dakkar e Mina Murray são respectivamente o artista plástico Sayed Sattar Hasan e a diretora de palco Catherine Nesbitt; já a direção de fotografia e o design gráfico ficaram por conta de Joe Brown. O recorte nesse trabalho captura duas das quatorze fotos dessa fotonovela. A referência de Moore para essa sequência veio das tiras de *Doomlord*, publicadas a partir de 1982 no periódico britânico *Eagle*.

¹³² A seguir, detalharemos não apenas os motivos por trás da menção de Jack a uma “tempestade” – na figura 64, penúltimo balão de fala – como também as reminiscências que o termo e os acontecimentos na história guardam com a peça *A Tempestade*, de William Shakespeare.

Como se a única forma de o cânone do passado alcançar o futuro fosse a partir de uma ponte criada a partir do presente: Mina Murray e seu *Drácula*, bem como o Capitão Nemo das *20 Mil Léguas Submarinas* são reacomodados no discurso de *A Liga Extraordinária* a partir de interrelações cronotópicas e palimpsésticas com personagens novos – como Jack –, catapultando aspectos da narrativa canônica, como as suas personagens, para um horizonte jamais projetado por seus autores originais.

Beaton (2015, p. 83), diante dos ensinamentos bakhtianos, acredita que uma história do romance “deveria ser uma explanação de como se chegou ao atual estado de coisas [ênfaticamente] a mudança é construída no processo, embora não necessariamente contínua”. Da mesma forma, esse autor imagina que as mudanças nem sempre vêm para melhor, ou sequer na mesma direção, pois, assim como na evolução biológica, “devemos esperar encontrar os ‘monstros esperançosos’ – padrões de mudança que morreram cedo” (Ibidem, p. 83). No que concerne ao ponto de ebulição da narrativa de *A Liga Extraordinária* em *A Tempestade*, pode-se dizer que todo o desenvolvimento de personagens, em especial o de Mina, deriva das transformações sofridas no tempo e espaço. Transformações, por sinal, exploradas sem quaisquer indeterminações à moda de fórmulas narrativas tais quais o *era uma vez, há muito tempo, em um reino distante ou em uma realidade paralela*.

Normalmente, a presença de expressões como essas não impossibilita a visualização do *cronotopo* na narrativa, mas seguramente trazem algum grau de indeterminação na hora de verificá-lo. Não é o caso do que se lê em *Drácula*, como marco zero da aventura de Mina Murray, e, subsequentemente, em *A Liga Extraordinária*. No romance de Stoker, os registros ficcionais contidos no romance acontecem entre 1º de maio e 6 de novembro de um ano indefinido; sendo que o posfácio de Jonathan Harker fora escrito sete anos depois dos eventos relatados anteriormente. Então, além da definição sempre precisa das localidades – Romênia/Inglaterra –, a datação dos diários e memorandos faz parte da mecânica encontrada pelo organizador fictício do livro para sequenciar cronologicamente os acontecimentos. Já em *A Liga Extraordinária*, assim como determinou o que Mina Murray lecionaria na brecha deixada por Stoker, Moore também o fez ao posicionar ficcionalmente os acontecimentos de *Drácula* em 1897, tal como o ano da publicação original do livro. Então, passou-se exatamente um ano do início da história de Stoker

e sua continuação¹³³ na HQ de Moore, em maio de 1898. Essa informação sempre aparece no quadrinho através de balões de recordatórios¹³⁴, que enunciam protocolarmente cada data e locação, seja no Egito, espaço em que Allan é resgatado do vício em Ópio; na França onde Hyde é capturado; ou no Museu Britânico, em Bloomsbury, Londres, onde fica sediada a base da aludida Liga.

O *cronotopo* se faz, majoritariamente, presente dentro do espaço-tempo de uma representação ficcional da Inglaterra, enquanto espaço referencial, onde, de início, transcorre um enredo ambientado no passado, mas sem os referentes históricos e historiográficos. Quer dizer, no espaço representado ficcionalmente em *A Liga Extraordinária*, certos fatos notáveis ocorridos no século XX, a exemplo da 2ª Guerra Mundial¹³⁵, transcorreram de forma diferente, bem como algumas revoluções tecnológicas, como a que tornou possível a corrida espacial, ocorreram mais cedo do que na realidade objetiva; outro detalhe é que, mesmo assim, qualquer alusão a tal revolução científica se dá em vista do paradigma de ciência supostamente disponível naquele período. Logo, mesmo imaginários e ficcionais, esse tempo-espaço é reconhecido pelo leitor como exequível, construto previsto no manual de regras endossado por ele próprio, quando decidiu engajar no jogo estipulado no texto. Essa aceitação requer, portanto, verossimilhança interna das ações, uma ordenação factível e identificável – como é esperado em qualquer obra literária e ficcional, afinal.

No volume *1889* de *A Liga Extraordinária*, que abre a saga de Mina, o enredo transcorre no interregno de maio a setembro do ano que nomeia esse livro; dividido

¹³³ Como dito anteriormente, Moore ignora o posfácio de Jonathan Harker em *Drácula*, dando a história de Stoker como encerrada no último registro do diário de Mina em 6 de novembro. Então, o que ocorreria sete anos depois com o casal Harker é desconsiderado na continuidade de *A Liga Extraordinária*.

¹³⁴ Balões de recordatórios são caixinhas retangulares que, normalmente, ficam posicionadas no canto superior esquerdo dos quadros na HQ. Comportam desde dados referenciais sobre datas e localizações até elementos do enredo como a voz do narrador ou os pensamentos de algum personagem. O balão de recordatório costuma substituir o balão de pensamento, graficamente representado como uma nuvem preenchida de texto verbal e uma linha de círculos que apontam para o personagem em fluxo de consciência.

¹³⁵ Na realidade de *A Liga Extraordinária*, Adenoide Hynkel e não Adolf Hitler foi o elemento perpetrador do holocausto, bem como a Berlim Nazista vira a tecno-utópica Metrópolis, do Dr. Rotwang. Trata-se, portanto, de duas apropriações cinematográficas: Hynkel é o personagem criado e interpretado por Charles Chaplin para satirizar Hitler em *O Grande Ditador*, de 1940; e Rotwang é o mestre tecnológico da cidade futurista de *Metrópolis*, filme dirigido por Fritz Lang em 1927, baseado no romance homônimo de Thea von Harbou. Considerado como um marco do expressionismo alemão, essa película traz também consigo a icônica figura de Maria, um ser robótico na forma de mulher. Toda essa miscelânea é trazida por Moore e O'Neill na HQ *Nemo: As Rosas de Berlim*.

em dois seguimentos. Um primeiro, de maio a agosto, onde se narra o incidente da Cavorita; e um segundo, de agosto ao final de setembro, no qual ocorre a invasão marciana. Logo, pode-se dizer que a formação original do grupo de Murray permaneceu ativa por apenas cinco meses, sendo o primeiro período [maio/agosto] de apresentação dos personagens e o segundo [agosto/setembro] de integração e maior desenvolvimento das interações; e é precisamente nesse momento subsequente que Mina Murray começa a vivenciar uma experiência individual, de fato *cronotópica*, na linguagem através da narrativa, pontuando suas mudanças de perspectiva ao longo dos períodos históricos.

E para tanto, Moore manifesta na HQ o modo natural de se expressar de Mina em *Drácula*, através da escrita de cartas e do diário íntimo. Esses recursos, porém, não são tão amplamente utilizados, mesmo sendo possível verificar vislumbres disso na redação de Mina em relatórios de campo, informando aos superiores no MI-5 o que viu e fez durante as missões; e, claro, o diário de outrora, que segue acolhendo desde banalidades às mais dolorosas memórias, a exemplo do estado de espírito após ser espancada pelo homem invisível: “Ele me fez rastejar. Eu não poderia sentir mais nojo de mim mesma, se ele tivesse colocado sua coisa em mim. Eu mal consigo escrever o nome dele” (MOORE; O’NEILL, 2019, p. 241).

Noutras vezes, como a sequência a seguir, o diário captura uma atmosfera fortemente emocional, mais ou menos subjetiva ou, vice-versa, objetiva. Mina narra uma vivência pessoal, no caso, o relato dos esforços iniciais do exército britânico para rechaçar a ameaça alienígena; só que ela não reproduz o que testemunhou como uma verdade apenas subjetiva, “como *seu* campo de experiência no sentido expressivo deste fenômeno, mas visa, como todo eu histórico, à verdade objetiva do narrado” (HÄMBURGER, 2013, p. 224). Então, a narrativa em primeira pessoa de Mina se impõe como documento histórico e isso a impele a registrar, nos recordatórios, as comunidades em Maybury, Escócia e Byfleet, Inglaterra, sendo aniquiladas pela máquina de guerra marciana.

No último quadro da cena em questão – figura 65, próxima página –, a unidade da perspectiva tem por efeito o fato de que os personagens da narração em primeira pessoa são compreendidos em face do ponto de vista de Mina. Isso não significa que, naquele momento, o grupo dentro da carruagem guardava estreitos laços pessoais com ela, e sim que eram vistos, observados, descritos conforme um

pedaço limitado da verdade exterior e interior que capta ao seu redor. Então, é assim que ela pormenoriza o espírito do Senhor Hyde, Allan Quatermain e Griffin:

Figura 65: Mina Murray registra em diário a investida marciana e o moral do seu grupo.



Fonte: MOORE; O'NEILL, 2019, p. 221 e 225.

Diferente das anotações contidas em *Drácula*, a HQ antecipa pela ilustração de Kevin O'Neill um olhar de perplexidade de Mina e, ao menos, um semblante preocupado e de inquietação de Allan, arrumando suas abotoaduras, como a materialização de tiques nervosos; ou Griffin indiferente ao sofrimento alheio, quase de perfil e com taça de vinho em mão. Hyde, contudo, parece de costas para a página e a única informação sobre sua fisionomia é a de um aspecto ameaçador, que carregava animosidades percebidas por ela desde a conversa reveladora que tiveram juntos na noite anterior – e fora comentada a partir da figura 44.

Não obstante, como narradora em primeira pessoa dessa passagem, Mina não produz o que narra, mas narra sobre o acontecido no modo do enunciado da realidade vivenciada, narra o pânico generalizado nas vilas inglesas causado pela invasão e isso é o objeto do seu enunciado. De acordo com Hãmburger (2013), por ser o objeto da enunciação do narrador em primeira pessoa, esse mundo humano jamais é descrito de maneira completamente objetiva, uma vez que essa descrição, inevitavelmente, se mescla às opiniões subjetivas dele. E, como dito, contribui para essa ambientação desoladora a arte sequencial de O'Neill, que dá peso imagético às palavras de Mina e fecha com um *close-up* taciturno em todos.

No excerto de *Drácula*, a seguir, é possível vislumbrar uma sequência similar à da figura 65, onde Mina faz observações tanto objetivas quanto subjetivas acerca do grupo ao qual está associada na reta final do romance. Na ocasião, ela tinha acabado de recobrar um pouco das forças após o ataque do Conde vampiro, e eis que superando o trauma emocional e as dificuldades fisiológicas de ter seu sangue drenado, decide escrever no diário as próprias conclusões e traçar um curso de ação adequado para a perseguição à criatura:

Os rapazes estavam tão cansados, tão abatidos e tão desanimados. Logo percebi que, até descansarem um pouco, nada poderia ser feito. Sugeri que se deitassem por pelo menos meia hora enquanto datilografo os últimos acontecimentos.

[...]

Pedi ao Dr. Van Helsing que me mostrasse todos os relatos que ainda não li. Enquanto descansam, vou estudar tudo com atenção e ver se concluo algo útil. Tentarei seguir o exemplo do professor e analisar os fatos sem preconceitos...

Acho que, com a graça de Deus, descobri algo. Vou buscar os mapas e examiná-los.

Estou certa de que tenho razão. Anotei minhas conclusões e vou reunir o grupo para lê-las em voz alta. Deixarei que julguem por si próprios. É

fundamental sermos objetivos, pois cada minuto é precioso (STOKER, 2018, p. 387-388).

Visto do ângulo da narração em primeira pessoa, percebe-se que Mina, àquela altura de 1897, já agia com proatividade e se antecipava às ações dos homens em seu meio. Não só isso, tal como o trecho da figura 65, o fluxo de consciência da personagem é novamente iluminado pelo fato de que a ficção não é estabelecido por um narrador e sim por uma função narrativa, “podendo-se dizer até que a noção do narrador é terminologicamente certa apenas para a narração em eu” (HÄMBURGER, 2013, p. 227). Quer dizer, a narração em primeira pessoa tem a forma da enunciação, pois, o autor de carta, diário ou memórias, por mais performático que seja, “é um sujeito-de-enunciação histórico e não uma função narrativa flutuante. Porque não é mimese. O discurso direto em seu relatório não é um recurso mimético, [é um] empréstimo da palavra à pessoa sobre a qual narra” (HÄMBURGER, 2013, p. 231).

Em *A Liga Extraordinária*, por via do discurso direto constante na figura 65, Mina não descreve apenas o campo vivencial do seu eu, mas também os objetos desta vivência em sua objetividade particular. Na maior parte dessa HQ, é através desses olhos que o leitor será guiado pelas transformações experimentadas nesse espaço-tempo; e, nesse caso, o ano de 1898 é preponderante para a cadeia de eventos que se instalaria na narrativa de *A Liga Extraordinária*. E como visto mais atrás, a Cavorita seria responsável por uma corrida espacial prematura e a invasão marciana acirraria a ojeriza contumaz dos britânicos aos estrangeiros, o que daria legitimidade mais à frente às políticas repressivas, ora citadas, do *Grande Irmão* do romance *1984*. São, portanto, dois pontos de ruptura que engatilhariam um efeito borboleta na continuidade regular dos fatos no mundo do leitor e, principalmente, na História daquele mundo ficcional.

Essas consequências foram vistas e trabalhadas no capítulo 1 – conforme o disposto nas figuras 17 a 20 –, numa ocasião em 2009 que Mina desperta de um transe farmacológico de quarenta anos e testemunha uma Londres arruinada por retrocessos de toda sorte. Conforme trabalhado, tratava-se de uma construção imagética e discursiva de convicções arraigadas em Moore dentro e fora dos enredos, segundo as quais categoricamente reiterava que a sociedade contemporânea havia ficado, culturalmente, preguiçosa, decidindo apenas repetir algo que lhe já era familiar, isto é, a cultura do século XX. Um dos responsáveis por

isso seriam os mesmos super-heróis que ele próprio se debruçou durante a maior parte de sua carreira; pois, de acordo com Moore, esses personagens não são mais trabalhados para permear a imaginação de uma audiência infanto-juvenil, e sim para refletirem e representarem a cultura do tempo atual. Ao jornal *The Guardian*, ele disse:

[Heróis] são abominações. Já não significam aquilo que costumavam significar. Foram criados por roteiristas que gostariam de expandir a imaginação de um público de 9 a 13 anos. Era para isso que serviam e eles estavam funcionando muito bem. Hoje, uma revista de super-herói tem um público, geralmente masculino, que vai de 30, 40, 50 a 60 anos. Então alguém inventou o termo graphic novel. Estes leitores se apoiaram nisso com o simples interesse em validar o fato de eles continuarem amando o Lanterna Verde ou o Homem-Aranha, sem parecer que são emocionalmente anormais. [...] Não acho que o super-herói traga algo de bom. [...] Acho que é um sinal alarmante vermos um público adulto assistindo ao filme *Os Vingadores* e se deliciando com conceitos e personagens criados para entreter garotos de 12 anos na década de 50.¹³⁶

O excerto acima soa como um contrassenso, visto que *A Liga Extraordinária*, ainda que trate de obras adaptadas em vista das obras adaptantes, como um caleidoscópio textual, implicado nos inúmeros textos canônicos ali referidos, como já foi tratado; ou, então, como uma obra singular, independente, completa e inteira, mas que carrega, em si, a declaração explícita de seus referentes textuais e culturais; no fim, por trás de toda a sofisticação de Moore, a história vai ao encontro do super-herói. Um tema ligado umbilicalmente ao autor, e por mais que o renegue, faz parte de sua essência e é como o *cronotopo* se apresenta nele, “na existência material externa da obra e em sua composição puramente externa” (BAKHTIN, 2018, p. 229). O material-fonte da obra não é inerte, mas dinâmico, falante, significante e não só se vê e o tateia como também pode-se ouvir vozes nele.

Ao leitor se apresenta um enredo, que habita um lugar definido no espaço, porém o conhecimento que se adquire dele escorre no tempo, embora o texto sempre esteja consolidado em algum material mais ou menos estável, como o cânone. Naturalmente, o autor costuma encontrar-se em diferentes tempos e espaços, estando ele, em alguns casos, separado do leitor por séculos e pela distância espacial, mas, mesmo assim, ambos “se encontram num mundo histórico real uno e

¹³⁶ Fonte: MOORE, Alan. Why shouldn't you have a bit of fun while dealing with the deepest issues of the mind. [Entrevista concedida ao] *The Guardian*, Londres, 22 nov. 2013. Disponível em: <<https://bit.ly/3guUvFv>>. Acesso em: 19 jul. 2020.

inacabado, que está separado do mundo representado no texto por uma nítida fronteira principal” (BAKHTIN, 2018, p. 230).

Figura 66: Mina é alertada sobre a influência dos indivíduos excepcionais no mundo.



Fonte: MOORE; O'NEILL, 2020, p. 203.

Inicialmente, Moore mantém-se a uma distância segura dos autores canônicos do elenco de sua Liga; na outra via, o leitor que acompanha essa HQ desde 1999 e vê seu término, agora em 2020, pode constatar a gradativa metamorfose de posicionamentos – exteriores à obra – até o ponto de ruptura, em *A Tempestade*, onde o roteirista escancara velhos rancores e conclui a história, com inumeráveis estilos, estruturas narrativas e modos de interagir se sobrepondo como uma “tempestade” de fractais. O escritor parece querer deixar claro que a sociedade do século XXI está às vias de uma catástrofe cultural, por manter as coisas efêmeras de um século anterior no palco cultural, recusando-se a permitir que essa era desenvolva uma cultura própria, relevante e suficiente para os seus tempos.

Esse tema é transportado para a trama em *A Tempestade* com um flashback de 1904 – figura 66, página anterior –, onde vemos Mina conversando com um idoso Sherlock Holmes, e o detetive de Arthur Conan Doyle especula sobre como a interferência de seres extraordinários, a exemplo deles dois, poderia desestabilizar e até prejudicar o curso normal da História. Na história de *A Liga Extraordinária*, o tal “inseto” – previsto por Holmes na figura 66 – que poderia comprometer a colmeia é ninguém menos que Próspero, o Duque de Milão, personagem de Shakespeare na peça *A Tempestade* (2002), de 1610, que inspira o nome do enredo final de Moore. A trama original é ambientada numa ilha longínqua, na qual vivem em exílio o mago Próspero e a filha Miranda; de lá, ele arquiteta planos para que a rebenta ascenda no poder. Para tanto, conjura uma tempestade com o intuito de atrair até a ilha seus dois opositores: Antônio, irmão que lhe usurpara o ducado, e o Rei Alonso de Nápoles, que naufragam e aportam no arquipélago.

O feiticeiro quer levar os dois sobreviventes à loucura e, dessa empreitada, conseguir que Miranda torne-se noiva de Ferdinando, o filho do Rei. E eis que, durante o desenrolar do enredo, as maquinações de Próspero têm êxito, pois, os dois jovens se apaixonam e, no final das contas, consegue provar perante Alonso a natureza malévola de Antônio. Na história de Moore, o respectivo bruxo troca a ilha remota da peça teatral por outra ainda maior na HQ, o Mundo Brilhante, e acaba arrebanhando Mina Murray para a sua causa, como uma patrona das artes, uma protetora daquela terra, cumprindo missões secretas na realidade comum. Na verdade, trata-se de um encontro de gerações, já que o Duque Próspero pertenceu à primeira formação da Liga em 1558 e Mina à versão de 1898; então, quando entram

em acordo, ambos estão inebriados pela geografia onírica e a visão do impossível à sua frente. Há, inclusive, registros disso na prosa do *Almanaque do Novo Viajante*:

O Mundo Brilhante, mapeado psiquicamente pela Duquesa de Newcastle, no desastroso ano de 1666, é um grande arquipélago de ilhas estendendo-se do Pólo Norte até as cercanias das Ilhas Britânicas, unidas por um magnífico ribeirão de cristal bordejado de ambos os lados por cidades feitas de coral, mármore, ágata, âmbar ou alabastro claro. A Duquesa afirmava que essas estruturas eram habitadas por uma variedade de raças diferentes: homens-ursos, mal-humorados e filosóficos; ou homens-raposas, astutos e peritos em política; junto com homens-macacos, homens-larvas, homens-piolhos, homens-papagaios e assim por diante, numa profusão quase interminável (MOORE; O'NEILL, 2019, p. 453).

Quando a Liga de Próspero alcança o arquipélago em janeiro de 1683, as anotações transmitem a crescente apreensão do Duque de Milão, enquanto navegava entre essas efêmeras ilhas:

Esse lugar confunde minhas faculdades mentais. Não sei se o lugar existe mesmo ou se é apenas uma mera soma de sugestões, de formas parcialmente vislumbradas e vistas com clareza pelo olho íntimo da imaginação. Fantásticas ameias, de ágata raiada e polida, surgem imensas e labirínticas, nos contornos exteriores dos olhos, que se transformam em ondas cinzas e infinitas de neblina gelada quando observadas diretamente. Se não fosse pelas minhas conjurações, eu não enxergaria nada (Ibidem, p. 453).

Como visto no capítulo 2, essa explosão sensorial só poderia ser refreada ou racionalizada por um indivíduo se ele usasse um par de óculos especial, capaz de filtrar o espectro quadridimensional do Mundo Brilhante. É de supor que teria sido Próspero o idealizador desse objeto, conferindo à Mina em 1907, quando visitou o lugar pela primeira vez, uma experiência mais controlada. Afinal, o Mundo Brilhante e a Megapatagônia são regiões similares, que se diferenciam por ocuparem espaços inversos no tempo. Sem artifícios especiais, como as lentes anaglíficas, uma pessoa comum pode rapidamente perder a razão – ao exemplo de Nemo e Janni que quase perderam o juízo depois de expedições frustradas à Megapatagônia. Quem dá detalhes sobre a mecânica dessas dimensões gêmeas é o personagem Orlando, em 1958 no volume *Dossiê Negro*:

Pelo que sei, a Megapatagônia, onde todos falam de trás para frente, é o Mundo Brilhante se expandindo em ordem reversa através do tempo. [...] O Duque me contou que tudo isso tinha a ver com geometria

quadridimensioanal. Por exemplo, é por isso que o Mundo Brilhante parece um arquipélago da nossa terceira dimensão, enquanto, visto daqui, é, na verdade, uma simples ilha. Quanto ao tempo, aqui é uma dimensão natural, e tudo acontece simultaneamente, assim como... sei lá... a expressividade acontece de uma vez só. [...] Basicamente, algumas pessoas que atravessam esta quarta dimensão são viradas do avesso antes de retornarem à própria dimensão. Toda a química de seus corpos é alterada. É como recortar uma pessoa de papel de um mundo bidimensional e a virar de cabeça para baixo antes de devolvê-la ao lugar (MOORE; O'NEILL, 2016, p. 198).

Conforme relatado no *Almanaque do Novo Viajante*, data de 1695 o último registro de Próspero nos arquivos da Inteligência Britânica. Nessa ocasião, sabia-se apenas que ele estava pesaroso por conta da morte da filha, Miranda, então Rainha de Nápoles, e embarcou numa excursão de retorno ao Mundo Brilhante. Se teve êxito, ninguém da Coroa inglesa tinha essa informação, tampouco a localização do arquipélago do qual dedicaria a vida dali em diante. Ao longo da figura 67, na página a seguir, o mago discursa fervorosamente sobre os deslumbres e riquezas dessa terra das artes – note, porém, que a imagem está um pouco desfocada, haja a vista a necessidade dos óculos 3D tanto dos personagens quanto do leitor para visualizá-la adequadamente.

Esse Mundo Brilhante seria um construto do mundo *criador* do texto, de Bakhtin (2018, p. 230), onde todos os seus elementos – isto é, “a realidade refletida no texto, os autores que o criam, os interpretadores do texto (se eles existem) e, por último, os ouvintes-leitores que o recriam e nessa recriação o renovam” – partilham igualmente da criação do mundo representado. Nesse caso, o espaço-tempo refletido e *criado* a partir do mundo representado no texto deriva do espaço-tempo real do mundo que representa. Existe, portanto, uma barreira intransponível entre esse mundo real que representa [*criador*] e o mundo representado na obra [*criado*], conforme alerta Bakhtin:

Isso nunca se pode esquecer e – como tem sido feito e por vezes ainda se faz até hoje – nem se pode confundir o mundo representado com o mundo que representa (realismo ingênuo), o autor-criador da obra com o autor-pessoa (biografismo ingênuo), o ouvinte-leitor de diversas (e muitas) épocas, que reconstrói e renova, com o ouvinte-leitor passivo de sua contemporaneidade (o dogmatismo da interpretação e da apreciação). Todas as confusões desse gênero são totalmente inadmissíveis em termos metodológicos. Mas é de todo inadmissível a concepção dessa [barreira] principal como absoluta e intransponível (especificação dogmática simplista) (BAKHTIN, 2018, p. 231).

Figura 67: Próspero dá a sua definição do Mundo Brilhante, a dimensão da arte.



Fonte: *A Liga Extraordinária: Dossiê Negro* (MOORE; O'NEILL, 2016, p. 204-206).

Então, embora seja tentador fundir mundo representado [*criado*] e mundo do que representa [*criador*], e embora exista uma barreira irrevogável separando-os, os dois estão conectados um ao outro em meio a trocas permanentes, tal como ocorre com um organismo vivo e o meio ambiente: enquanto vivo, o organismo não se funde a esse meio, mas se desconecta, ele morre. Na premissa de *A Liga Extraordinária*, a obra e o Mundo Brilhante nela representado ingressam no mundo

real e o enriquecem, e o mundo real ingressa na obra e no Mundo Brilhante tanto na criação quanto na vida subsequente, numa relação simbiótica que se renova pela recepção criadora do leitor. Trata-se de um *cronotopo criativo*, “no qual se dá essa troca da obra com a vida e no qual a vida especial de uma obra se realiza” (BAKHTIN, 2018, p. 231).

Posto isso, Moore arquiteta uma reviravolta em *A Tempestade* que utiliza um ato de agressão sancionado por James, o novo “M”, como pretexto de uma radicalização de Próspero. Ele declara guerra à humanidade e unifica todos os povos fantásticos do Mundo Brilhante, Megapatagônia e as fadas da Rainha Gloriana. De súbito, Mina percebe que essa sempre foi a intenção do Duque de Milão, de usar o subterfúgio de um ataque vindo da Terra como a desculpa perfeita para retaliar e liberar as forças criativas e destruidoras daqueles mundos de fantasia. Quando conecta todos os pontos, entende que foi usada e as missões que o bruxo lhe ordenava sempre tinham um motivo escuso, um movimento de peças que, isoladamente, seriam imperceptíveis num quadro maior. Foi um choque, afinal, o comprometimento dela com Próspero era tamanho, que em 1964, usando a identidade Vull, em conversa com Jim Logan, dizia que prestava contas a poderes superiores; e se antes era agente de um Governo que via como inimigo gente como ela, naquele instante, vivia exatamente na pele desse inimigo, protegendo os seus.

Orlando também era próxima de Próspero, já que fez parte da sua Liga e participara da expedição original ao Mundo Brilhante. O papel dela em *A Liga Extraordinária* lembra o desempenhado pelo servo Ariel na história de Shakespeare, como um ser assexuado e metamórfico. Ao serviço do Duque também estava Caliban, um escravo com deformações físicas que, no plano prático, cumpria uma função análoga à de Mina na HQ, só que, no caso dela, a única alteração na compleição era o pescoço lacerado. Doravante, Mina se via outra vez numa encruzilhada, como alguém que deveria se insurgir contra os excessos e desmandos de um líder – a exemplo de Moriarty, quando usou a Cavorita em belonaves para bombardear bairros humildes de Londres e, ao fim do massacre, pretendia culpar imigrantes asiáticos.

Contudo, a declaração de guerra de Próspero ao mundo racional era algo catastrófico, seria como derrubar a barreira entre o mundo representado [*criado*] e mundo do que representa [*criador*]. E voltando, finalmente, à metáfora de Sherlock

Holmes na figura 66, o bruxo de Shakespeare torna-se esse “inseto” desestabilizador, que compromete o organismo vivo [a colmeia], a realidade mundana, tentando segregá-lo do meio ambiente. Por fim, o Duque de Milão tem êxito nessa reviravolta e pega todos de surpresa – inclusive o leitor –, usando como ferramenta de destruição o poder, outrora, criativo da arte para eliminar os indivíduos reais, o organismo vivo. Aos heroicos Mina, Jack, Orlando e Emma não resta mais nenhum ato de bravura, apenas reconhecer que aquele mundo [*criador*] era terra arrasada; e de um jeito ou de outro, como “super-heróis”, eles próprios contribuíram para a vitória de Próspero. No anticlímax de *A Tempestade*, o planeta foi engolido pelo velho e sepultou todas as possibilidades do novo: a arte morreu. Ou melhor, no clímax de *A Liga Extraordinária*, a arte morreu para Alan Moore, e para chegar até aí, isso nos faz crer que ele substituiu – ou aniquilou – um valor estético que não era de sua estima e justificou a opção dentro e fora do texto, assumindo o papel de “analista das poéticas ou do fato de que as obras de arte das quais ele fala *não podem ser entendidas senão como exemplos de uma poética* e nisto reside toda a sua validade” (ECO, 2016, p. 242).

Logo, a hexalogia de *A Liga Extraordinária* vem a ser um discurso sobre as possibilidades de um novo espaço imagético alicerçado sobre o velho; e no impasse insolúvel entre os dois, Moore prefere decretar a morte da arte. Essa Liga é também um discurso sobre o absurdo de fazer arte sem correr riscos, limitando-se ao pré-estabelecido e o temor de se dar um passo além, sem protestar, sem, de fato, passar uma mensagem, seja ela aceitável ou não. Sobre esse tipo de postura em relação à arte contemporânea, Eco professa e deixa o seguinte questionamento:

Se a obra de arte transforma-se cada vez mais em anúncio concreta de uma poética (e de todos os problemas teóricos que uma poética carrega necessariamente consigo, mais ou menos inconscientemente, e que implicam uma visão de mundo, uma noção da arte, uma ideia da comunicação entre homens e assim por diante) e se o primeiro discurso que surge espontaneamente sobre uma obra de arte contemporânea é justamente aquele da enucleação dos modelos operativos em atuação e das estruturas realizadas (estruturas redutíveis, elas também, a um “modelo” e, portanto, a uma abstração, na medida em que é possível descrevê-los e empregá-los), este discurso não vai exaurir tudo o que há a dizer a respeito da obra? Valerá ainda a pena falar, não digo de obra “bela” ou “feia”, mas tampouco de obra bem-sucedida ou não, dado que o *bom êxito da obra deveria, então, ser reconhecido apenas na medida em que a obra conseguisse exprimir o problema de poética que pretendia de fato resolver* (ECO, 2016, p. 243)?

Diante desses pontos, à medida que se avança na leitura de *A Tempestade*, pode acontecer que, uma vez entendido o que a HQ pretendia dizer – o status camaleônico de sua estrutura, com uma organização peculiar do *cronotopo*, bem como a relação entre autor e leitor, texto e intérprete, ou vice-versa – e uma vez que tal entendimento tenha se dado mediante as declarações preliminares e ulteriores do autor, não seria de todo irrazoável dizer que se perde a vontade de ler a obra, com a sensação de que ela já foi lida, de que a mensagem final foi capturada outras obras atrás. É como se, além dos personagens, o próprio sentido fosse também palimpséstico, e a visão da obra desperta um *déjà-vu* dentro do leitor, o que pode, no fundo, decepcioná-lo e, inclusive, ofertar-lhe menos do que prometia.

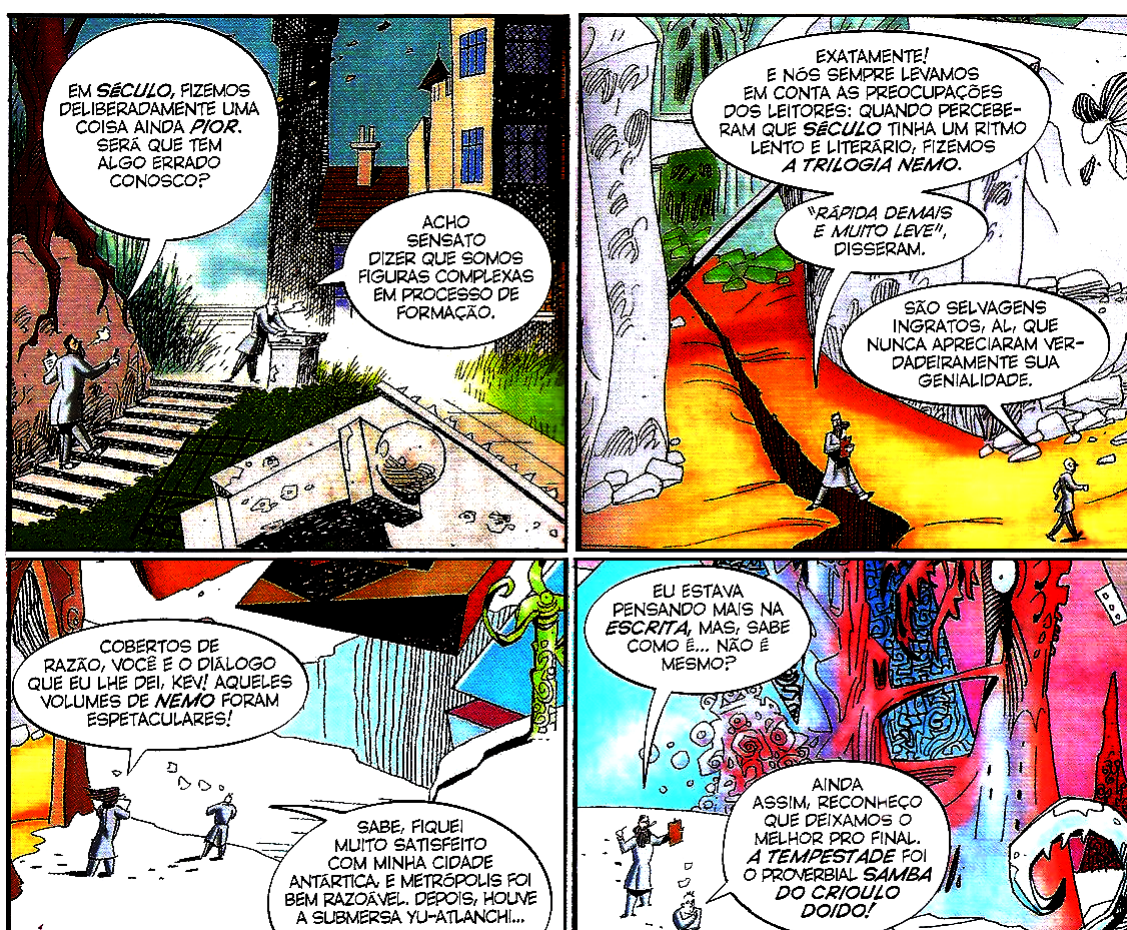
A ideia construtiva, o fato artístico de *A Liga Extraordinária* consiste na concepção caleidoscópica de uma HQ que não conta apenas uma história, mas uma infinidade delas, dentro de algumas linhas guias, todavia, traçadas por Moore. No volume final de *A Tempestade*, essa ideia ainda estava presente, mesmo que levada a cabo de maneira tão fragmentada e randômica, só que, diferente dos capítulos anteriores, o clímax soa como uma mecanização de discursos e soluções de poéticas já realizadas, inclusive, com mais sutileza. Então, a ideia construtiva, ainda por trás dessa história final, é mais persuasiva do que a visão direta da obra, ou melhor, o verdadeiro prazer inerente à leitura consiste em racionalizá-la, embora o modo com o qual Moore e O'Neill decidiram fazê-la tornou-se mais relevante do que o artefato pronto e acabado; ou como disse Eco (2016, p. 245), “a forma [foi] desfrutada como exemplo de um modo de formar”.

Quando propõe o fim da arte, Moore sequer ventila uma alternativa mais branda, como o fim de uma forma de arte específica. Seu extremismo leva o artista a saltar de um abismo sem olhar para trás, sem imaginar o que existe lá no fundo. Isto é, o advento de uma nova concepção da arte, de um prazer estético imbuído em intuição, que deve surgir a partir da negação aos valores de uma cultura precedente. Para fazer isso, ele próprio se posiciona à beira do abismo, e questiona-se sobre ir em frente ou dar um passo para trás. A resposta para esses questionamentos deve levá-lo a refletir que um autor costuma avançar sobre os movimentos artísticos de seu próprio tempo, sendo, de alguma maneira, instado a trabalhá-los dentro de textos que despertam sua legitimação, do contrário não lhe chamariam a atenção e não conseguiria, talvez, disfarçar a irritação, o desprezo ou tédio que certos temas

lhes despertam. Tentar desembaraçar um discurso assim, envolto em elogios e condenações, pode levar a conclusões que poderão perturbar quem lhes der atenção; o que, vale especular, pode ser um dos intentos desse escritor, um movimento deliberado dele.

Isso fica subentendido nas páginas finais de *A Tempestade*, quando representações ficcionais de Alan Moore e Kevin O'Neill caminham pelos cenários da hexalogia da Liga, e conversam bem-humoradamente sobre a trabalhadeira que eles terão pela frente para arrumar todos os objetos de cena, deixados por Mina Murray e grande elenco. Enquanto o escritor fala sobre providenciarem um lugar seguro para guardar a Cavorita, o desenhista comenta que alguns leitores não gostaram muito de *Dossiê Negro*; o que faz Moore concordar dizendo que, naquele ponto da história, o grupo não era mais uma “Liga da Justiça de Bloomsbury” e que os dois foram longe demais com a paródia ao James Bond. E continuam; prevendo, vai saber, nosso comentário sobre a aleatoriedade cacofônica de *A Tempestade*:

Figura 68: Moore e O'Neill discutem *A Liga Extraordinária*.



Fonte: *A Liga Extraordinária: A Tempestade* (MOORE; O'NEILL, 2020, p. 238-239).

Pode-se dizer que Alan Moore situa-se fora dos *cronotopos* do mundo por ele representado; não apenas fora, mas sim na tangente desses *cronotopos*. Ele representa o mundo do ponto de vista de uma personagem, como Mina Murray, que atua no acontecimento representado em *A Liga Extraordinária* ou do ponto de vista do falso autor – na passagem acima –, ou, em último caso, sem utilizar de intermediações, conduz a narração na via do discurso direto, como autor genuíno, mas ainda assim, “ele pode representar o universo espaçotemporal com os seus acontecimentos *como se os visse e os observasse, como se fosse uma testemunha onipresente*” (BAKHTIN, 2018, p. 234). Isso implica que, se o próprio Moore escrevesse um seguimento autobiográfico na HQ, mesmo assim permaneceria como um criador fora do mundo representado. Isso até chega a acontecer em *A Tempestade*, nos editoriais que antecedem cada capítulo e Alan Moore os assina como “Al”. No último desses textos, em tom sério, de despedida, “Al” narra a história de Ron Turner, um brilhante artista de capas que, durante a década de 1980, teve inúmeros trabalhos publicados pela editora IPC na revista 2000 AD e faleceu em 1998, aos 76 anos de idade, no completo ostracismo. No fim desse artigo, “Al” fala diretamente aos leitores: “E, com isso, estamos dando no pé antes do Hino Nacional. Cuidem-se, zelem por seus autores, e reservem uma calorosa lágrima para seus arcanjos absconditos” (MOORE; O’NEILL, 2020, p. 202).

Como já dissemos, Alan Moore despede-se da carreira como roteirista de HQs em *A Tempestade* e usa esse derradeiro trabalho para reafirmar as profundas inquietações e restrições sobre o anseio popular por super-heróis no século XXI e a demanda cada vez mais alta à indústria cultural por produtos de tal natureza. Nesse volume final, esse discurso também está escancarado no derrotismo e melancolia de super-heróis aposentados como Jim Logan, que nos anos 1960 era chamado de Capitão Universo, e se via frustrado em constatar que, antigamente, aventureiros fantásticos como ele eram raridades que inspiravam as pessoas, mas naquele momento, havia toda “uma monocultura de super-homens, o assombro genuíno perdeu valor e o setor atualmente [fora] tomado por grandes empresas que [ele considerava] ligeiramente insidiosas” (MOORE; O’NEILL, 2020, p. 59). Ele, inclusive, revela a dois ex-companheiros dos *Sete Siderais*, que possuía gravações dos bastidores de uma produção feita em 1920, revelando uma iniciativa do Governo dos Estados Unidos para forjar a origem do que seria o seu grande herói nacional:

Figura 69: O Super-Homem da DC Comics é uma farsa em *A Liga Extraordinária*.



Fonte: *A Liga Extraordinária: A Tempestade* (MOORE; O'NEILL, 2020, p. 64-65).

O vídeo em questão encenava em tom de paródia a chegada de Kal-El: um bebê que sobrevive ao cataclisma de Krypton, seu planeta natal, e chega à Terra por

meio de um foguete. A pequena espaçonave cai no estado do Kansas, um casal de fazendeiros encontra a criança nos destroços e decide adotá-la. Uma vez que não podiam ter filhos biológicos, Jonathan e Martha Kent encaram isso como uma bênção dos céus, e o chamam de Clark, Clark Kent. À medida que cresce, o garoto alienígena vai descobrindo que as células do corpo funcionam como um painel fotovoltaico, armazenando energia solar e isso lhe conferia habilidade de voo, visão de calor, raios x e ampliações da força, resistência, audição e sopro. No futuro, ele se torna o herói Super-Homem, o personagem criado por Jerry Siegel e Joe Shuster em *Actions Comics n.º 1*, de 1938, mas na página anterior, a figura 69 mostra essa linha guia, de oitenta e dois anos atrás, sendo esvaziada de seu glamour original, haja vista que o Super-Homem é até hoje, seguramente, um dos maiores e mais reconhecíveis ícones da cultura popular.

Iconoclasta, o personagem Jim Logan, além de decretar que a existência de super-heróis nos Estados Unidos não passava de uma farsa, chega também a dizer que o povo americano era aficionado por *Übermenschen*¹³⁷; porém, segundo ele, essa onda [moda], seguramente, não ia durar muito. Por outro lado, Alan Moore já trabalhara em mais de uma ocasião com o Super-Homem no tempo em que escrevia para a DC Comics e até fora¹³⁸ dessa editora, através de construtos análogos, sempre, porém, prestigiando-o com enredos que exaltavam o mérito criativo de sua mitologia. Na compilação *Superman: O que aconteceu ao Homem de Aço* (MOORE; SWAN, 2013), que, entre outras, reúne a história homônima e o conto *Para o homem que tem tudo*, publicadas originalmente entre 1985 e 1986, o Moore que se via ali era o completo oposto do que se vê hoje. Na primeira trama, ao lado do artista Curt Swan, ele imagina como seria a última aventura do Super-Homem, prestigiando a

¹³⁷ A ideia do *Übermensch*, de Friedrich Nietzsche, presente na obra *Assim Falou Zaratustra* (2012), no qual se pregava que o indivíduo deveria transcender, enfrentando processos de condicionamento que pervertem o humano. No texto, o termo está grafado no plural e denota “super-homens”.

¹³⁸ A exemplo do protagonista de *Supremo* (MOORE; BENNETT, 2007), criado pelo artista Rob Liefeld e reformulado por Moore, em 1996, como uma versão do Super-Homem. A série era um tributo aos quadrinhos de super-heróis publicados entre 1956 e 1970 ou, como ficou conhecido esse período, a Era de Prata. Só que essa homenagem não era mera repetição, pelo contrário, trazia consigo questionamentos carregados de ironia e metatextualidade à indústria, seja do passado ou daquele presente. O personagem Ethan Crane não era um jornalista como Clark, e sim um artista de HQs que trabalhava na revista de um Super-Homem, o Omniman. Crane tinha problemas com sua editora e precisava lidar com um roteirista inglês que queria dar uma direção sombria e soturna ao super-herói. Isto é, mais uma vez, Moore se colocava ficcionalmente no próprio enredo e o usava como palco para dramatizar seus dilemas e convicções.

maioria dos elementos de sua rica história. À época do lançamento, ele disse o seguinte:

É difícil ver qualquer coisa além do meu amor pela Era de Prata e os frequentes conceitos tolos que marcaram a época. Eu coloquei tudo ali – [o cão] Krypton e [o Super-Homem inverso] Bizarro –, todas aquelas coisas que amava, porque elas me pareciam repletas de imaginação e energia. Eram ideias maravilhosas e estranhas (MOORE, 2012, p. 120).

Já em *Para o homem que tem tudo*, com a arte de seu parceiro de *Watchmen* (2009), Dave Gibbons, Moore narra um aniversário do Super-Homem em que um parasita alienígena simbiótico o deixou em um estado dormente catatônico. Nesse transe, ele é transportado psiquicamente de volta ao seu planeta Krypton e vive uma vida normal com esposa e filhos, sem jamais ter viajado para a Terra ou sequer se transformado no super-herói que todos conhecem. Mais tarde, de volta à realidade, ele ouve de Mongul, o vilão que lhe fez isso, uma cruel bravata: “Eu elaborei uma prisão que você não poderia abandonar sem abrir mão de seu maior desejo. Escapar dela deve ter sido como arrancar o próprio braço” (MOORE; SWAN, 2013, p. 116).

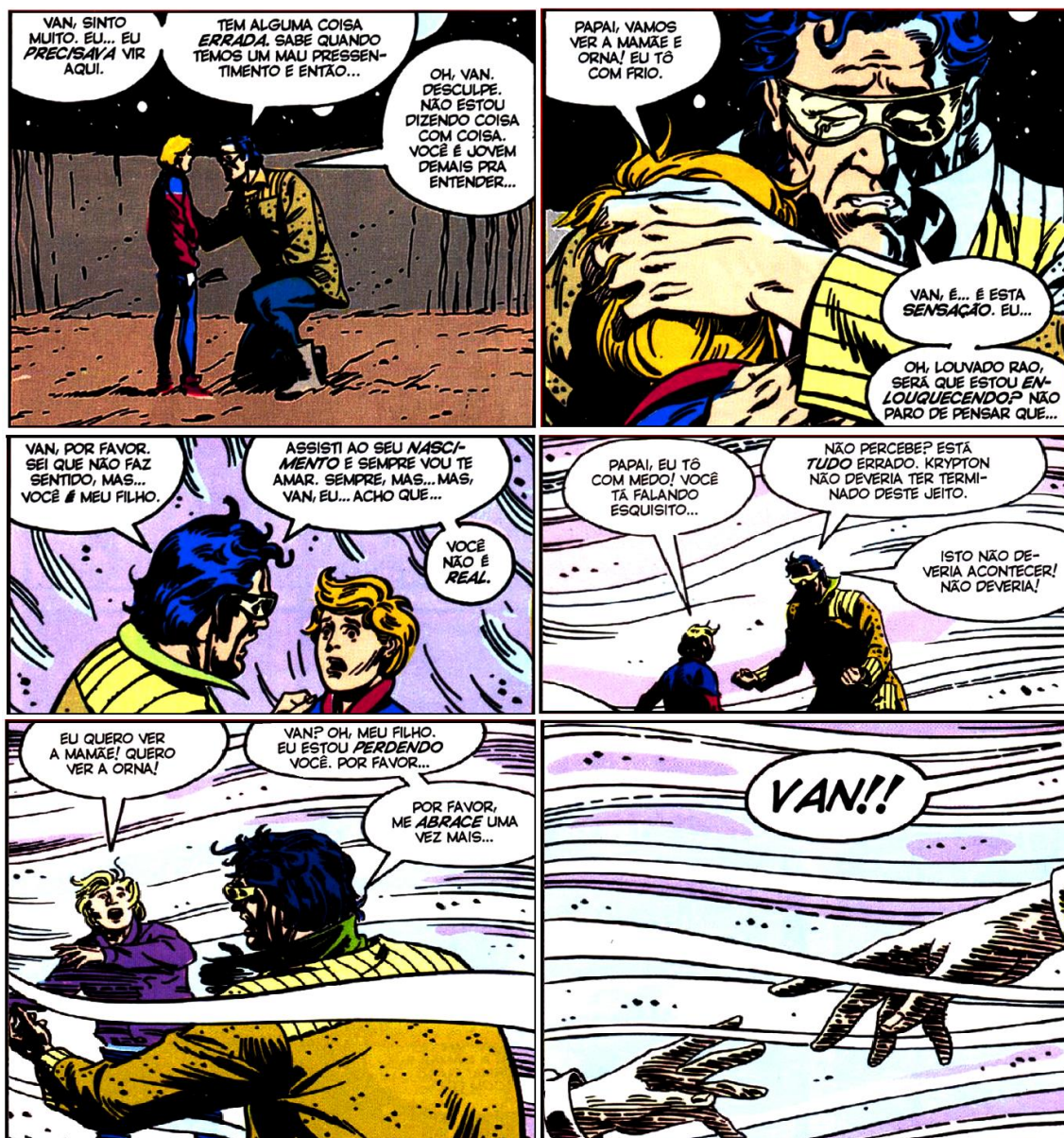
Na verdade, não foi o braço que o Super-Homem perdeu, e sim o coração, pois, ao despertar e notar que a família que construiu e amou nesse mundo onírico não passava de uma ficção, ele percebe que acabava de perder seu bem mais valioso ou, talvez, algo que jamais teve a chance, uma vida entre os seus. A partir daquele instante, na versão do mundo do que representa [*criador*], Clark Kent não tinha tudo, não era um *homem que tinha tudo*; por sua vez, no mundo representado [*criado*], do qual não mais habitava, ele viveu na terra natal e nela forjou laços de sangue, um legado, logo, *tinha tudo*. Quando recobra os sentidos e volta a ser um super-herói, pela primeira vez, aquela não era a vida que queria para si. A HQ *Para o homem que tem tudo* também assinala outro fato inédito, só que dessa vez na vida real, fora das páginas: é a única história escrita por Alan Moore que ganhou o aval legítimo dele em uma adaptação para outra mídia, inclusive, autorizando a menção de seu nome nos créditos.

Isso aconteceu no segundo episódio da primeira temporada da série animada *Liga da Justiça Sem Limites*¹³⁹, em 2004. A ideia de adaptar a história partiu de um

¹³⁹ Fonte: Para o homem que já tem tudo. Direção: Dan Riba. In: Liga da Justiça Sem Limites: Forças Unidas. Produção de Bruce Timm; Paul Dini; Warner Bros. Pictures, 2006. DVD.

dos roteiristas, Dwayne McDuffie, que apresentou a sugestão ao produtor Paul Dini e este, por sua vez, entrou em contato com Alan Moore. Para a surpresa de todos os envolvidos, o roteirista britânico gostou da ideia e deu sua bênção; quem sabe, uma prova de confiança na capacidade de Dini e John Marc DeMatteis, o autor escalado para escrever o *script*. Na figura a seguir, o momento exato em que Clark perde tudo na HQ:

Figura 70: Clark Kent desperta de um mundo *criado* rumo ao seu mundo *criador*.



Fonte: *Superman: O que aconteceu ao Homem de Aço* (MOORE; SWAN, 2013, p. 109-110).

O que aconteceu ao Homem de Aço e *Para o homem que tem tudo* são dois contos de Alan Moore que apontam para algum grau de niilismo ou resolutividade,

pois, enquanto uma pretende ser a derradeira história do Super-Homem, a outra vai ao encontro de um mundo em que ele sequer era um super-herói. Em *Watchmen* (MOORE; GIBBONS, 2009), ele leva isso às últimas consequências no personagem Jon Osterman, vulgo Doutor Manhattan. Nesse universo ficcional, embora existam outros super-heróis, nenhum deles possui poderes especiais, extranormais, a não ser este personagem – verdadeiramente – *cronotópico*. Jon percebe o tempo cronológico como um estado fixo, capaz de vivenciar simultaneamente o passado, presente e futuro: “De igual forma, o leitor é encorajado a saltar para frente e para trás pela narrativa, e apreciar as conexões escondidas que jazem em seu interior” (MILLIDGE, 2012, p. 127).

Figura 71: Jon Osterman percebe o tempo cronológico simultaneamente.



Fonte: *Watchmen* (MOORE; GIBBONS, 2009, p. 119, 127 e 130).

O tempo fica condensado, ganha corpo com Jon Osterman e, como o *cronotopo*, torna-se artisticamente visível no quadrinho. Então, o Doutor Manhattan, mais que um personagem pulsante, ele funciona como um centro organizacional para os acontecimentos narrativos fundamentais do enredo. Ora ator, ora espectador do espetáculo, esse personagem emerge como sendo também a relação entre aquele mundo imaginado e o mundo real a partir de uma correlação percebida entre espaço e tempo, no momento histórico em que *Watchmen* é escrito ou lido. A consequência disso é um “super-herói” que apenas assiste a humanidade se

esfacelar ante o acirramento da Guerra Fria, com ataques nucleares recíprocos pairando em meio às tensões entre Estados Unidos e Rússia. Porém, a mera presença desse super-homem também funciona, tal qual o exemplo de Sherlock Holmes – na figura 66 –, como o “inseto” desestabilizador da colônia, contribuindo para acender o pavio de pólvora que virou aquele mundo. É nesse contexto que nos momentos finais da história que ele toma uma decisão: “Eu estou deixando esta galáxia por uma menos complicada” (MOORE; GIBBONS, 2009, p. 407). E desaparece completamente da face da Terra.

Ora, quando Moore diz que abandonará os quadrinhos ao término de *A Tempestade*, ele também está fazendo exatamente o que o Doutor Manhattan, tentando deixar essa galáxia por uma menos complicada. Só que, onde quer que ele vá, vai se defrontar com as complicações específicas de outra galáxia, ou de outro nicho de arte. *Watchmen* foi uma obra disruptiva, de visão pessimista sobre a temática super-herói e, ao finalizá-la, Moore sentia que havia fechado uma porta, que era a vez das próximas gerações se desafiarem e criarem também algo de novo. O trecho abaixo trata justamente desse desabafo, de um autor orgulhoso do que fez e com a sensação de dever cumprido, tendo sido redigido em 1988 para o posfácio da edição encadernada dessa HQ:

Particularmente, acho que conseguimos. Mesmo que eu esteja errado e tudo seja apenas espaguete no fim das contas, ainda estou muito satisfeito com *Watchmen*. Ele me ensinou coisas sobre narrativa que abriram todo um mundo novo de possibilidades para o futuro, agora que tive tempo e pude olhar para atrás e assimilar o que fizemos. Isso me fez pensar sobre questões no mundo real que, de outra forma, eu poderia ter evitado pensar de maneira tão intensa. Por fim, e não sem uma certa ironia, isso satisfez meu apetite por super-heróis. Assim como o vidro de perfume na história, minha nostalgia pelo gênero quebrou e se espatifou em algum lugar ao longo do caminho e cheiro almiscarado velho e doce simplesmente vazou e evaporou. Para melhor ou pior, os humanoides comuns não-telepatas, sem mutações, que ficam em suas esquinas anônimas em *Watchmen* se tornaram mais preciosos e interessantes do que os que movem rios e sacodem planetas. Desejo tudo de bom ao super-herói em quaisquer mãos capazes que guiem seu voo no futuro, mas da minha parte eu estou louco para voltar à Terra (MOORE; GIBBONS, 2009, p. 417).

Watchmen ditou tendência nos anos subsequentes, e influenciou em larga escala a indústria dos quadrinhos, seja pelas experimentações realizadas no formato, seja no realismo dos enredos heroicos; tanto é que, ao longo desse trabalho, mais de uma vez, recorreremos à essa obra para esclarecer reminiscências entre ela e

A Liga Extraordinária. Posto isso, com o passar dos anos, essa visão – minimamente – otimista do último excerto foi, aos poucos, sendo minada pelos dissabores contratuais e as recorrentes frustrações com a cadeia produtiva das HQs, dando lugar a um olhar tingido de arrependimento e rancor, inclusive pela influência que exerceu em outros autores. No início dos anos 2000, Moore se sentia mal interpretado e até decepcionado com o baixo nível intelectual dos trabalhos que surgiram na esteira do seu:

Eu acho que o que diversas pessoas viram ao lerem *Watchmen* foi um alto grau de violência, uma perspectiva política mais pessimista e desoladora, talvez um pouco mais de sexo, mais palavrões. E em certo grau tem havido, nos anos que se seguiram ao lançamento e *Watchmen* uma grande quantidade de quadrinhos devotados a essas histórias violentas, pessimistas, sujas e soturnas, as quais meio que fazem uso de *Watchmen* para validar o que são; com efeito, normalmente histórias bem desagradáveis que não têm grande conteúdo.

[...]

Parece que a existência de *Watchmen* havia dominado a indústria de quadrinhos mainstream com algo em torno de 20 anos de histórias pretensiosas em geral sombrias, incapazes de contornar o bloco psicológico maciço que *Watchmen* havia se tornado, embora essa nunca tenha sido minha intenção com a obra.

[...]

Eu gostaria de ter visto mais pessoas tentando fazer algo que fosse tecnicamente tão complexo quanto *Watchmen*, ou tão ambicioso, mas que não tocasse tão repetitivamente os mesmos acordes que ela dedilhou (MOORE, 2012, p. 132).

Ora, Moore diz que gostaria ter visto algo de estatura técnica e de conteúdo tão paradigmático quanto *Watchmen*, só que em 2013, ele admitiu¹⁴⁰ ao jornal britânico *The Guardian*, que não lia nenhum quadrinho de super-heróis desde que havia finalizado o roteiro dessa HQ. Algo que, em verdade, até casa com o discurso do posfácio dela, em 1988, quando se dizia saturado do tema, porém fica o questionamento: se ali o autor desejava “tudo de bom ao super-herói em quaisquer mãos capazes que guiem seu voo no futuro”, e jamais voltou a ler HQs assim, como ele poderia afirmar com tanta categoria que o subgênero sofreu uma involução e, conseqüentemente, jogar na vala comum o que se sucedeu a *Watchmen*?

Se voltarmos um pouco, mais precisamente ao capítulo 1, essa incoerência de discursos já podia ser verificada na ocasião que trouxemos para o corpo do texto,

¹⁴⁰ MOORE, Alan. Why shouldn't you have a bit of fun while dealing with the deepest issues of the mind. [Entrevista concedida ao] *The Guardian*, Londres, 22 nov. 2013. Disponível em: <<https://bit.ly/3guUvFv>>. Acesso em: 19 jul. 2020.

como excerto, um fragmento da introdução escrita por Alan Moore para a HQ *Planetary*, de Warren Ellis e John Cassaday. Como referenciado àquela altura, esse prefácio fora publicado em 1999, portanto, onze anos depois da redação daquele posfácio em *Watchmen*, sendo que *Planetary* é também um quadrinho de super-herói, e um do qual, aparentemente, ele leu e aprovou:

Este é um quadrinho mainstream de virada de século exemplar. Em um período no qual muitas HQs parecem caminhar em um lodaçal exaustivo ou então seguem adiante a cabeçadas, sem o menor fio de um plano coerente, o trabalho em *Planetary* tem um brilho e frescor inteiramente seus, uma erupção própria de neurônios em padrões novos e interessantes a cada página. Esta obra está, de uma só vez, preocupada com tudo que a mídia foi e tudo o que poderia ser, tudo condensado num perfeito floco de neve fractal. Leia e aproveite esta extraordinária história em quadrinhos, produto de um extraordinário momento. E pense planetariamente (MOORE, 2019, p. 8).

Um elemento apaziguador para essas discrepâncias de Alan Moore surgiu em 21 de novembro de 2019, três dias após seu aniversário de 66 anos, na rede social *Twitter* em uma *thread*¹⁴¹ escrita e publicada no perfil da filha dele, Leah Moore. O texto em questão era um testemunho de quem sempre esteve próximo do pai e viu em primeira mão todo o som e fúria de suas paixões. Inicialmente, a *thread* parecia motivada por críticas que Moore vinha sofrendo pelo ativismo político que andava desempenhando, sempre contrário à implementação do *Brexit* no Reino Unido. Então, à medida que desenvolvia o “fio”, ela ia também dando voz às frustrações da carreira do autor, especialmente pelo rumo que à indústria cultural e a mídia quadrinhos tomou ao longo dos anos.

Para ilustrar o caso, ela cita os exemplos de Jack Kirby e Steve Ditko, artistas que, na década de 1960, cocriaram ao lado do roteirista Stan Lee para a Marvel Comics, entre outros, os Vingadores e o Homem-Aranha, mas acabaram sofrendo dificuldades para serem creditados pelas criações e até revesses financeiros. No fim, Leah Moore crê que o pai pagou – e ainda paga – um alto preço pela devoção aos quadrinhos de super-heróis, e tanto o afastamento quanto à beligerância contra as adaptações cinematográficas, por exemplo, são consequências extremadas desse

¹⁴¹ O *Twitter* é uma rede social cujos textos dos usuários de perfis comportam até duzentos e quarenta caracteres por publicação. A tradução em português para a palavra inglesa *thread* é “fio”. Uma *thread* de *Twitter* diz respeito a publicações sequenciais, em filamento, que normalmente desenvolvem um mesmo assunto.

desgosto. Eis a *thread* na íntegra¹⁴² – mesmo que pese o tamanho da citação, vale a pena ler:

Toda essa coisa de "Alan Moore implora que você faça o favor de votar e salve nosso país dividido dessa merda de obscuridade autêntica" poderia ter caído melhor se não tivéssemos passado o aniversário dele percebendo que ele, claramente, não leu nenhum dos muitos quadrinhos modernos maravilhosos que ele poderia, de fato, curtir muito.

Ele, também, claramente, nunca assistiu a nenhum dos muito divertidos filmes baseados em quadrinhos, ou experimentou qualquer alegria, apoio ou inspiração que eles trazem a milhões de pessoas. Ele não se sentou perto de uma garota de dez anos, assistindo Capitã Marvel ou Mulher-Maravilha pela primeira vez.

A ideia de que o homem que amava tanto as histórias de super-heróis que desistiu de seu emprego e mergulhou de cabeça no ramo de escrever quadrinhos, o que, à época, era insano de sua parte; os amava tanto que encheu cada painel (e provavelmente cada balão e legenda) com esse amor; os amava tanto que tentou fazer deles algo que provocasse o pensamento e os sentimentos, que abordasse problemas, que falasse às pessoas da maneira que os super-heróis tinham sempre falado a ele.

Isso parece louco para mim. Eu tenho sua coleção de quadrinhos Marvel, com as orelhas das páginas viradas pela leitura, pelo amor.

Eu ouvi tantas vezes sobre sua animação em encontrar uma pilha de quadrinhos Marvel de segunda mão em um sebo, em uma caixa, ou comprá-los de expositores giratórios em Great Yarmouth no feriado. Ele não poderia amar mais os quadrinhos de super-heróis nem se tentasse. Jack Kirby era seu ídolo, (Steve) Ditko era seu ídolo.

Era esse amor que o tornava quem ele era! Nos anos 80, ele trouxe ecologia e política para seus quadrinhos de super-heróis; nos anos 90, ele escreveu 1963, que era uma carta de amor brilhante e borbulhante, diretamente destinada a seus amados quadrinhos de super-heróis. Ele escreveu isso ao mesmo tempo em que *Do Inferno*, *Lost Girls*...

Ele não via qualquer oposição entre sua linha de super-heróis da ABC, e suas amadas graphic novels impressionantes e de alto conceito. Se eu ligasse para ele, ele passaria 45 minutos explicando um aspecto bacana de Tom Strong, um monte de pequenos absurdos em *Splash Brannigan*, uma coisa esperta que ele tinha feito e da qual estava orgulhoso.

O problema dele era que a mídia que ele adorava era comandada por déspotas corruptos, que as pessoas que faziam a mágica eram abusadas, que suas contribuições não eram valorizadas, que isso era roubado delas. Ele já odiava isso antes de *Watchmen*. Ele já sabia que Kirby tinha sido apunhalado.

Então, quando aconteceu com ele, e mais uma vez, e mais outra, não foi apenas um acordo comercial que deu errado, ou um pouco de azar: isso o devastou. A coisa que ele mais amava, a coisa na qual ele investiu todo o seu tempo e energia durante sua vida inteira, ele não podia mais fazê-la.

Ele cumpria suas obrigações com seus parceiros criativos, fazia os projetos que conseguia controlar e possuir, mas ele não queria mais fuçar nas prateleiras de quadrinhos. Porra, isso é tão triste que me parte o coração, de verdade.

Então, para as pessoas que prosperam agora nesta incrível indústria, na qual todas podemos encontrar nosso cantinho, onde há tantas revistas que seria impossível comprar todas, dizer que Alan Moore está fora-de-si por odiar super-heróis ou o que se tornaram, para ele, é inacreditável.

¹⁴² Fonte: MOORE, Leah. Texto do Tweet. Liverpool, 21 nov. 2019. Twitter: @leahmoore. Disponível em: <<https://bit.ly/31n2myM>>. Acesso em: 01 ago. 2020.

Vê-lo dispensado como o Velho Doido Alan Moore repetidas vezes, e as pessoas não saberem o que o deixou assim? Ver pessoas o destrutando, quando o trabalho delas, sua indústria e sua mídia, foram parcialmente construídas com 40 anos do trabalho duro dele? Eu não fico triste, apenas decepcionada pra caralho.

Você consegue imaginar se ele não tivesse sido sacaneado? Se em vez de ser O Rabugento Alan Moore Gritando de Sua Caverna, ele tivesse passado os últimos 40 anos produzindo um gibi após o outro para a DC e as outras? Criando mundos vastos, cheios dos super-heróis que ele ama? Curtindo quadrinhos? É uma pena, pô.

Quando se lê um texto assim, redigido no calor do momento, por alguém do convívio íntimo de Alan Moore, que presenciou o êxtase autêntico que só um leitor engajado, apaixonado por quadrinhos, sabe como é o de encontrar um gibi raro, de segunda mão, em sebos; de falar e, às vezes, dominar um idioma secreto que poucos compreendem; de discutir as escolhas, as motivações de um super-herói dentro de balões de fala, de pensamentos ou recordatórios; de conhecer a assinatura estilística do artista que o desenhou sem sequer consultar os créditos da revista. Esse é um amor capaz de sobreviver a tudo e só prova que a *timeline* da vida real é mais complexa que a do mundo representado e o autor-criador, tal qual qualquer ser humano incoerente e incompleto, movimenta-se com desenvoltura e liberdade em seu tempo.

Como Alan Moore, e não “Al” ou outra alcunha que o ficcionalize dentro do texto, ele pode iniciar sua narrativa de *A Liga Extraordinária* pelo fim, pela metade ou por qualquer instante dos acontecimentos representados, sem, contudo, colapsar o curso objetivo do tempo nesse acontecimento representado. Aliás, segundo Bakhtin (2018, p. 233), o autor assiste aos acontecimentos por ele representados “de uma contemporaneidade inacabada, com toda a sua complexidade e plenitude, e além disso ele mesmo se encontra como que numa tangente à realidade representada”. Logo, esse tempo presente, de onde Moore, em seu juízo, atesta um recuo da cultura na existência moderna e o aplica como linha guia ficcional da aventura de Mina Murray, está incluso no cânone em domínio público, no campo da literatura, e não apenas da contemporânea a ele. No clímax de *Watchmen*, em dado momento, o Doutor Manhattan diz que nada chega realmente ao fim. Nada. E quer Moore queira ou não, a cultura, a HQ e a literatura do passado continuarão a viver e a renovar-se.

5 CONCLUSÃO

Nos últimos instantes desse estudo, nos primeiros dias de agosto de 2020, a editora DC Comics sofreu um grande revés dentro do seu quadro de funcionários. Segundo o que se tem divulgado na imprensa¹⁴³, o grupo econômico Warner vem atravessando uma reestruturação motivada pelas perdas financeiras decorrentes da pandemia do novo coronavírus. A divisão de quadrinhos não foi a única atingida pela crise, mas também outras¹⁴⁴ dentro desse mesmo conglomerado, estimando-se que, aproximadamente, seiscentas pessoas perderam seus empregos. Na DC, cerca de 1/3 dos cargos editoriais foram extintos, inclusive atingindo o editor-chefe, Bob Harras, que ocupava a função desde 2010. Nesse rastro, editores subalternos, a exemplo de Mark Doyle – da revista regular do Batman, líder de vendas da companhia –, foram dispensados e já foi anunciado que, em novembro próximo, 20% dos títulos serão cancelados; o que resultará no distrato extemporâneo de contratos de artistas *freelancers*, isto é, que atuam por empreitada, conforme a duração da obra.

Além do fator imprevisível desencadeado pelo Covid-19, existe mais por trás dessa reformulação departamental da Warner. Efetivamente, esse processo começou a ser ventilado após o grupo econômico ter sido comprado em outubro de 2016 pela AT&T, uma operadora estadunidense de telefonia, provedora de TV a cabo e internet móvel e fixa, cuja sede localiza-se em Dallas, no Estado do Texas. O valor revelado chegou a US\$ 84,5 bilhões, o qual incluía, além da DC Comics, a aquisição de todos os canais de televisão da Warner como HBO, Warner Chanel, TNT, CNN e dos estúdios de cinema Warner Bros. A fusão repercutiu em mais dezoito países, incluindo o Brasil, uma vez que a AT&T, antes da compra da Warner, já possuía participação na operadora de TV por assinatura Sky, e o novo empreendimento poderia resultar em infração à legislação nacional por não se permitir que emissoras, programadoras e empacotadoras tivessem mais de 50% das ações em empresas de telecomunicações. Não obstante, em fevereiro de 2020, a

¹⁴³ Disponível em: <<https://bit.ly/3hc7SuR>>. Acesso em 14 ago. 2020.

¹⁴⁴ Como a DC Direct, responsável por colecionáveis como estatuetas e bonecos articulados [*action figures*]; ou serviço de *streaming* DC Universe prestes a ser desativado e absorvido pelo HBO Max. O serviço de *streaming* é um modo de transmissão de mídias via provedor de internet ao seu usuário final. No nível comercial, entre os mais populares no Brasil, estão a Netflix e o Spotify, que fornecem, respectivamente, pacotes de assinatura para filmes/seriados e música.

Agência Nacional de Telecomunicações (Anatel) aprovou a compra da Warner pela AT&T.¹⁴⁵

O êxito dessa fusão deu à luz um grupo de mídia e tecnologia com controle sobre vasto número de empresas de comunicação e de entretenimento, do qual a DC Comics representa um ínfimo e pouco lucrativo ativo. Um filão que, cada vez mais, parece encolher frente às prioridades da matriz, dando especial atenção ao que de fato é rentável, ou seja, as adaptações cinematográficas e a programação destinada às assinaturas em serviços de *streaming*. Como a AT&T ainda vem concentrando esforços para solidificar sua própria plataforma de *streaming*, o HBO Max, que estreou em maio de 2020 nos Estados Unidos, sua fonte de receita mais robusta ficou comprometida por conta da pandemia e o fechamento global dos cinemas, impossibilitando, portanto, a estreia de filmes nos quais foram investidos centenas de milhões de dólares.

Mesmo o projeto de crescimento do HBO Max se viu obstaculizado pela paralização das filmagens de produções já em andamento. Para se ter uma ideia dos valores envolvidos, em 2017, o filme *Mulher-Maravilha* arrecadou US\$ 821,8 milhões de bilheteria, que descontados os custos de produção, participação dos atores e demais despesas, a película da heroína rendeu aos cofres da Warner um retorno de US\$ 252,9 milhões. A continuação, *Mulher-Maravilha 1984*, antes prevista para ser lançada em junho de 2020, teve a estreia adiada para agosto e, posteriormente, para outubro, com risco real de sofrer outra remarcação, quiçá ser disponibilizada diretamente para o HBO Max, dada a ameaça que o coronavírus representa para as audiências das salas de exibição. Há razões óbvias para crer, prospectivamente, que esse segundo filme restituirá um valor final bastante inferior aos cofres da AT&T.

Daí, chegarmos a uma declaração¹⁴⁶ recente de Jim Lee¹⁴⁷, executivo da DC, de que a HQ *Three Jokers* – ou *Três Coringas* –, de Geoff Johns e Jason Fabok, cuja primeira edição [de três] será lançada no final de agosto de 2020, teve uma venda antecipada de trezentas mil cópias, tendo cada exemplar o custo de US\$ 8; o que dá

¹⁴⁵ Disponível em: <<https://glo.bo/3kYljQb>>. Acesso em 14 ago. 2020.

¹⁴⁶ Disponível em: <<https://bit.ly/3hdplTD>>. Acesso em 14 ago. 2020.

¹⁴⁷ Antes chefe criativo da DC e agora reposicionado na hierarquia da editora como um supervisor que cuidará da expansão da marca nas demais divisões da Warner e coordenará variados projetos com os personagens.

um total de US\$ 2,4 milhões. No cotidiano do mercado editorial dos quadrinhos norte-americanos, ainda que esse seja um valor de partida, em aberto, trazendo como parâmetro a lista de mais vendidos¹⁴⁸ da distribuidora Diamond¹⁴⁹, um número assim representa um sucesso de público, dificilmente replicado e até superado: um *bestseller* que representa muito pouco perto das cifras de um filme como *Mulher-Maravilha*, o qual, numa conta grosseira, arrecada trezentos e quarenta e dois milhões de vezes a mais e lucra, ao menos, cento e cinco milhões de vezes mais que essa HQ. Isso, claro, sem debitarmos os custos operacionais sobre os US\$ 2,4 milhões de vendas; o que levaria o lucro da HQ a um patamar ainda mais inferior. Esse cômputo, mesmo que apenas aproximado, dá uma ideia da dimensão abissal que separa a mídia filme da mídia quadrinho, sobretudo se ponderarmos que um prejuízo financeiro na primeira traz consigo repercussões que irão pesar – e estão pesando – na atividade da segunda. Na realidade, a produção atual de HQs passa por um momento em que deixa de ser uma atividade-fim e ressignifica-se como atividade-meio, como uma incubadora de ideias, uma indústria que produz matéria-prima para ser transformada – ou, nos termos desta tese, adaptada –, mais adiante, em um produto com valor agregado significativo, rentável.

Como vimos nesse trabalho, no decorrer da carreira, Alan Moore tornou-se um grande ativo mercadológico para a DC Comics, muito embora o tempo dedicado à empresa tenha sido curto. De 1983 a 1988, a força criativa investida naquelas HQs até hoje tem repercussão, pois, além de suas coletâneas venderem bastante, o ímpeto de suas histórias extravasa as páginas que assinou e que são adaptadas para outras mídias e obras. O caso de *Three Jokers*, por exemplo, não foi citado por acaso. Trata-se de uma sequência temática de *A Piada Mortal*, onde outros autores desenvolvem o personagem Coringa a partir da deixa de Moore na edição original, de 1986. Quer dizer, o interesse do leitor parte da curiosidade em descobrir como o roteirista Geoff Johns e o artista Jason Fabok trabalharam o arqui-inimigo do Batman diante da premissa exitosa de outrem. Uma premissa, vale dizer, que

¹⁴⁸ Disponível em: <<https://bit.ly/34aKNVI>>. Acesso em 14 ago. 2020.

¹⁴⁹ A Diamond era a distribuidora exclusiva das HQs nos Estados Unidos. Com o avanço da pandemia após março de 2020, a empresa paralisou sua operação e parou por alguns meses de entregar as revistas aos comic shops. Não demorou muito até que a DC Comics, num movimento inédito, decidiu abandonar a Diamond e investir em outros meios de distribuição. Na lista de mais vendidos de março de 2020, refletindo as vendas de fevereiro - isto é, antes do agravamento do surto do Covid-19 -, o número um em pedidos foi *Spider-Woman* nº 1 com duzentos e treze mil exemplares, ao custo de US\$ 4,99; o que dá um total de pouco mais de US\$ 1 milhão.

imaginava uma origem realista para o vilão, como um aspirante a humorista que não conseguia emplacar uma carreira no ramo e após uma série de infortúnios, abraça a loucura e torna-se o psicopata conhecido como Coringa. Essa faceta de comediante frustrado, até então, jamais havia sido trabalhada por outro roteirista na DC Comics e, depois do sucesso de *A Piada Mortal*, se tornou um elemento inseparável no personagem e, não por acaso, foi também utilizado na construção de Arthur Fleck, a identidade civil do protagonista no filme *Coringa*, de 2019.¹⁵⁰

A minissérie televisiva *Watchmen*, exibida pelo canal HBO entre outubro e dezembro de 2019, é outro material derivado da obra de Moore, sem qualquer envolvimento ou chancela dele, mas que recentemente também contou com boas respostas da audiência e uma apreciação robusta no Emmy¹⁵¹. Ao total foram vinte e seis nomeações entre categorias de atores, atrizes, direção, roteiro e melhor minissérie. Como dito no capítulo 1, o produtor e roteirista Damon Lindelof deu seguimento à história original ambientada em 1985, trazendo-a para os dias atuais e mostrando o que aconteceu ao Doutor Manhattan e outros personagens, trinta e quatro anos depois do final da HQ. Existe, portanto, tanto no reaproveitamento [apócrifo] dos quadrinhos *A Piada Mortal* e *Watchmen*, uma discursividade que extrapola sua autoria e que, mesmo à margem do reiterado posicionamento contrário de Alan Moore, são produtos culturais com o seu código genético. E se têm o DNA, portam-se como derivativos que contrariam convicções pessoais – a exemplo da “economia impossível” (MAINGUENEAU, 2001, p. 38), discutida no capítulo 2 – e atendem ao anseio do lucro, sem, no entanto, importar em criação nova, para Moore, isso não passa de retrocesso cultural.

Esses produtos seriam, portanto, *sequels* [sequências] ou *fanfictions*? No primeiro caso, estamos inclinados a acreditar que são *sequels*, prosseguimentos cronológicos e temáticos das histórias originais de Moore, haja vista que a Warner possui os direitos imateriais sobre os personagens e, conseqüentemente, é o ente

¹⁵⁰ Com um orçamento de US\$ 70 milhões – valor baixo para os padrões de Hollywood –, essa produção arrecadou US\$ 1 bilhão e sagrou-se, segundo a revista Forbes, a adaptação cinematográfica de uma HQ mais lucrativa de todos os tempos. *Coringa* também teve uma recepção positiva da crítica especializada, tendo, inclusive, recebido onze indicações ao Oscar, dentre elas a de melhor filme e roteiro adaptado, levando apenas duas estatuetas: uma na categoria melhor ator com Joaquin Phoenix, que interpretou o personagem-título; e a outra como melhor trilha sonora.

¹⁵¹ O mais prestigiado prêmio atribuído a programas e profissionais da TV nos Estados Unidos. Até o fechamento desse trabalho, a edição 2020 do Emmy ainda não havia ocorrido, tendo a data de realização marcada para o dia 20 de setembro de 2020.

que decide qual rumo criativo e mercadológico dos personagens. Isso implica dizer que a empresa pode desde acatar a posição do autor ora contratado e não dar sequência a projetos novos em cima de obras do seu catálogo; ou mesmo fazer o completo oposto disso, ao ignorar o juízo do criador e explorá-las pontualmente ou, se achar conveniente, até mesmo à exaustão. Quanto ao *fanfiction*, assim como descartamos no capítulo 2 a possibilidade de *A Liga Extraordinária* ser uma narrativa de fã, diremos o mesmo sobre às histórias de *Three Jokers* e o *Watchmen* televisivo. A razão, inclusive, é a mesma apontada àquela ocasião, de que essas duas obras são realizadas através de uma massa produtiva profissional composta, no caso da HQ, de editor, colorista, letrista, escritor, desenhista; e na TV, por produtores executivos, diretores, roteiristas, compositores, figurinistas, atores, etc. Logo, a *fanfiction* é de cunho amador, não obtendo status legítimo em face da continuidade da obra, mas o *sequel*, sim, tem legitimidade e financiamento do proprietário da criação intelectual.

Até se despedir dessa indústria com a publicação de *A Tempestade*, produzir quadrinhos havia se tornado um ato de resistência, uma desvantajosa luta de Davi contra Golias, entre ele, uma força criativa, e o mercado, a força econômica. E essa busca pelo confronto se dá não em defesa do próprio ego, afinal, segundo demonstrado em excertos de falas do Moore, distribuídos nos três capítulos, ele é um autor ciente do talento e as potências de sua técnica narrativa. Pelo contrário, o imperativo de Moore é o de um criativo que pensa a *nona arte*¹⁵² como uma linguagem elaborada com especificidades que não podem ser replicadas em outras mídias e, principalmente, um modo de expressão maior que o determinismo casuístico de se metamorfosear em insumo para produtos desalmados, visando apenas o lucro pelo lucro. Também não se trata, nesses termos, de uma hierarquização de mídias, na verdade o que Moore propõe é uma distância segura entre elas: o que é da HQ, é da HQ, e o que é do cinema e televisão, é do cinema e televisão.

¹⁵² Em 1923, Ricciotto Canudo publicou o *Manifesto das Sete Artes*, organizando-as da seguinte forma: a 1ª arte, música; a 2ª arte, dança; 3ª arte, pintura; 4ª arte, escultura; a 5ª arte, teatro; a 6ª arte, literatura; e a 7ª arte, cinema. A partir dessa sistematização, outros apreciadores seguiram o raciocínio de Canudo, classificando a 8ª arte como a fotografia, a 9ª como as histórias em quadrinhos e, por fim, a 10ª como os jogos de vídeo game (BARRETTO, 2011).

Essa proposta foi trazida à tona no capítulo 2 e merece ser evocada novamente nesses momentos finais, uma vez que Moore acredita que o motivo pelo qual trabalhou todos esses anos com HQs foi o desafio de evoluir a mídia, dada sua historicidade: “Me ocorre que talvez [...] sejam a forma de arte humana original; que uma sequência de imagens contando uma história deve ser uma das mais antigas formas de linguagem, quer [sejam] hieróglifos egípcios ou ideogramas chineses” (MOORE, 2012, p. 304). A experiência fílmica, embora combine elementos visuais com verbais, segundo ele, resulta numa recompensa diferente para o público, daí se o leitor “só enxergar [as HQs] em termos de filmes, então, no fim, o melhor que [pode] obter deles é um filme que não se move. Isso faria uma relação pobre com a indústria de cinema” (MOORE, 2012, p. 305).

Essa última fala se deu em ocasião ao qual foi questionado sobre o que pensava sobre adaptações de *Watchmen* para outras mídias; e pontua reafirmando que os atributos do seu trabalho só podem ser reproduzidos nos quadrinhos¹⁵³. Além disso, ele se ressentia pelo fato de que uma parcela expressiva dos quadrinistas contemporâneos buscarem validação em um filme; e que antes disso ocorrer, o trabalho era só uma HQ, mas agora é um filme. Então, quando uma multinacional opta por cortar gastos e diminuir a margem de prejuízos, voltando-se para a divisão que cuida de editorias e publicação de quadrinhos, mesmo que as perdas substanciais tenham se dado em outro setor, existe sim um recrudescimento do produtor de HQs. Moore viu para onde essa indústria estava caminhando e fez os alertas que entende pertinentes, seja no discurso dentro de ficções como *A Liga Extraordinária*, seja fora delas, em manifestações de cunho pessoal.

Dentro da ficção, ele o faz construindo uma estrutura insólita que se opõe “a lógica do bom senso e sua ausência” (PIERINI, 2017, p. 24); articulada, inicialmente, a partir da tradição canônica em diálogo com um presente imediato, mesmo quando vazado no insólito. Além disso, no horizonte de eventos do *cronotopo*, seja nas *timelines* [sumários narrativos], na *aventura tempo-espaço* ou no *tempo-espaço biográfico* – vistos no capítulo 3 –, o leitor é instado a criar uma imagem de Moore,

¹⁵³ Alguns dos elementos da HQ *Watchmen* que Moore julga inadapáveis em outra mídia estão contidos no Anexo 02, e foram discutidos no capítulo 1, item 1.4. Com efeito, Damon Lindelof, o realizador da minissérie de TV, replicou o projeto de expansão da narrativa fora dos episódios – que no quadrinho se dava entre relatórios, entrevistas, biografias, etc. – em um site com textos suplementares. O mesmo está disponível em: <<https://itsh.bo/2YpjS4M>>. Acesso em 21 ago. 2020.

empregando material biográfico e autobiográfico para inteirar-se sobre a época em que ele criou *A Liga Extraordinária* e outros materiais. Isso, claro, apenas sustenta uma imagem histórico-artística deste autor, que pode ser mais ou menos verdadeira e profunda, sem integrar o tecido imagístico da obra; todavia, como lembra Bakhtin (2018, p. 235), “se essa imagem for verdadeira e profunda, ela ajudará o [leitor] a compreender de modo mais correto e profundo a obra de um determinado autor”.

No nível da adaptação, Mina Murray, personagem originalmente criada como coadjuvante de *Drácula* (STOKER, 2018), transfigura-se em um agente que serve a dois senhores, e, inevitavelmente, é traída pelos dois ao longo da história nova; primeiro por “M” em *1898* – relembrando: Moriarty – e, mais tarde, por Próspero em *A Tempestade*. Trazendo para o mundo real o tema da traição, a pessoa física Alan Moore se viu traída em ao menos duas circunstâncias registradas nessa tese: 1º) quando deixou a DC Comics no final dos anos 1980; e 2º) ao se ver livre do vínculo com a DC e depois, nos anos 1990, ser involuntariamente tragado de volta por causa da venda da WildStorm – editora que lançava *A Liga Extraordinária* – ao grupo Warner. Logo, a personagem Mina imaginava estar atuando como um agente de modificação do *status quo*, uma progressista, mas, em verdade, vinha trabalhando para o próprio inimigo numa campanha de retrocesso; e isso pode ser igualmente dito sobre Moore. Cada qual ao seu modo, se veem na pele do escravo shakespeariano Caliban, como servos de poderes superiores, marionetes cumpridoras de uma função ingrata: alavancar engrenagens que, fatalmente, desencadearão a morte da arte.

Paralela à premissa da surpresa vil que criador e criatura se deparam, dentre um vasto elenco, Mina Murray foi o personagem vitoriano selecionado por Moore para caracterizar – dentro da HQ – a permanência do autor canônico, após ter sua obra intelectual absorvida no raio trator do instituto do domínio público. Trata-se de um construto cujo passado fora escrito nas páginas de Bram Stoker e teve presente e futuro traçados por outrem; e estes dois, Moore e O’Neill, recriam sem quaisquer amarras ideológicas ou contratuais com o autor original. O que está em jogo é uma nova vida, ou sobrevida, onde a existência dessa personagem (como também de outros) é prolongada para além do romance original, dependendo, de acordo com Reis (2017, p. 130), de “uma fenomenologia da recepção e de atitudes cognitivas que fazem dela uma entidade dinâmica e suscetível de refiguração”.

Assim, a sobrevida de Mina em *A Liga Extraordinária* a conduz a um universo narrativo específico e radicalmente inovador, na medida em que a narrativa da HQ cria e/ou reinventa heróis canônicos. Nesse ponto, o texto de Moore não é apenas uma repetição da trajetória de Mina, adaptando à risca o enredo original; na prática, as marcas de autoria da obra de partida (notadamente, aquelas que dizem da tessitura das personagens) permanecem ou se diluem em *A Liga Extraordinária*, a obra de chegada, e seguem não apenas um novo curso, mas também uma correção de curso. Isto, pois, a Mina Murray do quadrinho deixa de lado os pudores sexuais que se esperariam de uma típica dama do século XIX, e despe-se dos temores e preconceitos para com os tipos estranhos ou estrangeiros.

Seu agir voluntarioso e repleto de iniciativa, ainda assim, funciona como um palimpsesto, pois é possível identificar – ao exemplo das passagens de Stoker reproduzidas no capítulo 3 – traços desse perfil no romance original; aspectos, os quais, Moore não só mantém em *A Liga Extraordinária*, como também imprime nela outros padrões palimpsésticos de trabalhos anteriores. Então, a viagem que essa nova Mina Murray embarca se dá com um excedente de possibilidades, ou melhor, com um excesso de bagagem, haja vista que ela traz tanto o acervo conceitual de *Drácula* quanto de reminiscências do feminino em *A Saga do Monstro do Pântano*, *Watchmen* e *Lost Girls*. Desse modo, assim como o jogo duplo admitido pelo Professor Moriarty – no capítulo 3, figura 40 –, Moore, enquanto autor, se impregna de outras autorias [canônicas] e essas outras autorias [canônicas] se empregam de seus préstimos contemporâneos para sobreviver ao esquecimento. O resultado disso é uma saga palimpséstica, um grimório escrito por Alan Moore contendo um sem-número de obras em domínio público [ou não], cuja pré-existência resulta em produtos novos dentro de narrativas compartilhadas e inéditas, um *mash-up* literário, portanto, como foi proposto, exigindo do leitor, em alguns momentos, um horizonte de leituras bastante múltiplo, de modo a atingir uma recepção que pode ser ensejada por quem se disponha à operação de caça.

Em *A Liga Extraordinária*, essa conjunção de linguagens, de expressão, de performatividade, vira um arquipélago inalcançável para as pessoas comuns, um território tão indefinido que as fronteiras nem têm fim, tampouco começo. O lugar é administrado pelo mago Próspero, o Duque de Milão, e vem a funcionar na HQ como um repositório material da arte em sentido amplo. E aí se a Mina de Stoker era uma

arma usada por Moore para atentar contra a arte; o Próspero de Shakespeare foi o atirador, o matador que chegou ao limite extremo de decretar a morte da arte. Em *A Tempestade*, ato final da HQ e autodeclarada despedida do autor nas HQs, a saga *A Liga Extraordinária* fecha como uma crítica negativa da arte contemporânea, e isso ocorre porque, durante toda a sua carreira, Moore ofereceu ao leitor um quadro completo do seu campo discursivo, nunca fugindo à tarefa desgastante de alertar sobre a falta de compromisso ético e moral do mercado editorial com os artistas e o risco de um padrão artístico implodir a cultura contemporânea.

Nossa tese é no sentido de que o domínio público consolida uma exacerbação do princípio foucaultiano sobre o desaparecimento do autor, notadamente no que se refere ao, assim chamado, *mash-up* literário sobre o qual se erige a construção de *A Liga Extraordinária*. Então, Stoker e tantos outros criadores embarcam no texto de Moore e tornam-se cúmplice de seus feitos ou desfeitos, nada podendo fazer a respeito da posição em que se encontram, aquela a sete palmos do chão. Não obstante, ainda que de modo precário, esse processo pode ser desencadeado com o autor [objeto de adaptação] ainda em vida, ou mesmo com o *copyright* vigente, cabendo ao adaptador a perspicácia de driblar discursos e signos protegidos com criatividade e inversões irônicas. Um caso emblemático, descrito no corpo desse trabalho, foi o do Anticristo no capítulo 1 – ilustrado entre as figuras 19 a 21 –, parodiando o protagonista da franquia *Harry Potter*. E o já aludido caso da HQ *Three Jokers* e o filme *Coringa*; bem como a minissérie televisiva *Watchmen*, que são sequências temáticas de trabalhos anteriores de Moore, mas que, por não possuir direitos autorais sobre eles, ficam ao crivo legal do grupo Warner, podendo fruir deles como e quando desejarem.

Então, de um lado, Moore se apropria de construtos e enredos da tradição vitoriana em *A Liga Extraordinária*; do outro lado, ele sofre ação reversa de um grupo econômico que detém direitos sobre alguns dos seus trabalhos, tornando-se também um cúmplice inconsciente de feitos e desfeitos de outros autores. Seja como for, a exacerbação do desaparecimento do autor se dá à mão dupla: 1º) quando o cânone se mescla, como processo estético, às dobras implementadas por Moore no *mash-up* literário de *A Liga Extraordinária*; e 2º) quando cria universos em paragens nas quais não possui o *copyright* e a individualidade dessas obras saem da zona de pertencimento [pessoal], adentrando, no nível do processo mercadológico, em uma

ambientação multivariada cuja tradição errática de equipes criativas, compostas por múltiplos editores, escritores e desenhistas, dá azo à situações limítrofes e redefinidoras dos personagens. Logo, existe um Alan Moore que usufrui do domínio público para criar tramas híbridas, com apropriações, empréstimos, assimilações e negociações com narrativas canônicas e, em contrapartida, há outro Alan Moore que é apropriado, emprestado, assimilado e negociado dentro de narrativas protegidas por direito autoral de outrem.

Por último, Alan Moore é tanto um Próspero, arrasador de mundos, quanto um Jor-El¹⁵⁴, profeta do apocalipse, alguém que viu o passado do cânone como uma história e que a tradição nada mais era que uma história intensificada por um determinado poder criativo. Ele sabia que, daqui para frente, se o mundo quisesse ver novas tradições e uma nova moralidade artística, o artista contemporâneo teria que criá-las e pô-las em prática. É nestas circunstâncias que o produtor cultural fita a antiga tradição, estando ela presente no cânone vitoriano ou na indústria dos quadrinhos, e decide se aquilo jaz morto ou não. Seria desrespeitoso da parte de Moore dizer isso? Afinal, a lembrança dos mortos nos adverte dos nossos erros, nos inspira e, não raro, nos salva. Mas estão mortos, tiveram seu tempo e este não é mais o mundo deles. Moore crê nisso, de que o novo deve tomar o lugar do velho. De que a arte precisa se renovar e, para fazer valer suas palavras, ele encerra uma carreira premiada, repleta de contradições, provocações, criações brilhantes e recriações que eclipsam as obras-fontes.

Alan Moore está morto, vida longa a Alan Moore.

¹⁵⁴ Além de ser o pai biológico do Super-Homem, Jor-El foi o cientista que anteviu o cataclismo ambiental e a destruição iminente do seu planeta. Entretanto, o Governo negacionista não lhe deu ouvidos e, com exceção de seu único filho, todos os kryptonianos perderam a vida durante a tragédia anunciada.

REFERÊNCIAS

- AFONSO, Otávio. **Direito autoral**: conceitos essenciais. Barueri: Manole, 2009.
- A Liga Extraordinária**. Direção de Stephen Norrington. Produção de 20th Century Fox Film; Angry Fims; JD Productions. 2003. Blu-ray.
- ASSIS, Érico. **De Alan Moore para os tradutores**. Blog da Companhia, 27 nov. 2017. Disponível em: <<https://bityli.com/L4qPq>>. Acesso em: 02 abr. 2020.
- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martin Fontes, 2003.
- BAKHTIN, Mikhail. **Teoria do romance II**: As formas do tempo e do cronotopo. São Paulo: Editora 34, 2018.
- BARRETTO, Sérgio. **Por que quadrinho é a nona arte**. Quadro a Quadro, 2011. Disponível em: <<https://bit.ly/315Ppug>>. Acesso em: 16 ago. 2020.
- BARRIE, J. M. **Peter Pan**. Rio de Janeiro: Zahar, 2014.
- BAUM, L. Frank. **O Mágico de Oz**. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.
- BEATON, Roderick. Poética histórica: cronotopos em Leucipe e Clitofonte e Tom Jones. In: BERMONG, Nele, et al. **Bakhtin e o cronotopo**: reflexões, aplicações, perspectivas. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.
- BENJAMIN, Walter. **A tarefa do tradutor, de Walter Benjamin**: quatro traduções para o português. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.
- BENJAMIN, Walter. **Escritos sobre Mito e Linguagem**. São Paulo: Duas Cidades, 2011.
- BIANCHIN, Victor. **O que foi o movimento punk**. Super Interessante, 13 ago. 2012. Disponível em: <<https://bityli.com/RX4Fg>>. Acesso em: 15 jun. 2020.
- BORGES, Jorge Luís. **O aleph**. Rio de Janeiro: Globo, 2001.
- _____. **Ficções**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- _____. **O livro da areia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- BRECHT, Bertolt. **Teatro Completo**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- BURROUGHS, Edgar Rice. **Uma Princesa de Marte**. São Paulo: Aleph, 2010.
- CALVINO, Ítalo. **Seis propostas para o próximo milênio**: lições americanas. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

CAMPOS, Haroldo de. **Metalinguagem e outras metas**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

CANDIDO, Antonio. A personagem do romance. In: CANDIDO, Antonio... [et. al]. **A personagem de ficção**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

CARROLL, Lewis. **Alice no País das Maravilhas**. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2019.

CEIA, Carlos. **Mímesis ou Mimese**. E-Dicionário de Termos Literários, 20 jun. 2010. Disponível em: <<https://bityli.com/zTmXa>>. Acesso em: 03 mai. 2020.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**. Petrópolis: Editora Vozes, 1998.

CHARTIER, Roger. **O que é um autor**: revisão de uma genealogia. São Carlos, EdUFSCar, 2012.

CLELAND, John. **Fanny Hill ou Memórias de uma Mulher de Prazer**. São Paulo: Estação Liberdade, 1997.

COLERIDGE, Samuel Taylor. **Biographia Literaria**. Gillingham: Zellerz Publishing Co, 2016.

CORSO, Diana Lichtenstein. **A psicanálise na Terra do Nunca**: ensaios sobre a fantasia. Porto Alegre: Penso, 2011.

COSTA, Ana Carolina Lopes. **Pelas redes da tradução**: um estudo do conceito de transcrição, de Haroldo de Campos, no poema “Quisera no meu canto ser tão áspero”, de Dante Alighieri. Letrônica, 20 jun. 2019. Disponível em: <<https://bityli.com/1vgdB>>. Acesso em: 01 mai. 2020.

D’ASSUNÇÃO, Otacílio e MOYA, Álvaro de. As adaptações literárias em quadrinhos. In: CIRNE, Moacy. **Literatura em quadrinhos no Brasil: acervo da Biblioteca Nacional**. Rio de Janeiro: Fundação Biblioteca Nacional, 2002.

DANS la tête d’Alan Moore. Direção: Raphael Levy e Jerome Schmidt. Produção: Eric Karnbauer. França: Arte France, 2017. Disponível em: <https://www.arte.tv/fr/videos/RC-014342/dans-la-tete-d-alan-moore/>. Acesso em: 19 jan. 2020.

DOMINGOS, Ana Cláudia Munari. **Hiperleitura e escreitura**: convergência digital, Harry Potter, cultura de fã. Porto Alegre: Edipucrs, 2015.

DOYLE, Arthur Conan. **O dia em que Sherlock Holmes morreu**: O problema final e outras histórias. São Paulo: Tordesilhas, 2015.

Drácula de Bram Stoker. Direção de Francis Ford Coppola. Produção de Columbia Pictures. 1992. Blu-ray.

- ECO, Umberto. **A definição de arte**. Rio de Janeiro: Record, 2016.
- Eisner, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- EISNER, Will; MILLER, Frank. **Eisner/Miller**. São Paulo: Criativo, 2014.
- FABRE, J. **Le miroir de sorcière**. Paris: José Corti, 1992.
- FLEMING, Ian. **Cassino Royale**. Rio de Janeiro: Editora Best Seller, 2012.
- FOUCAULT, Michel. **O que é um autor?** 6ª ed. Lisboa: Nova Vega, 2006.
- FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. São Paulo: Autores Associados; Cortez Editora, 1989.
- GANDELMAN, Henrique. **De Gutenberg à Internet: direitos autorais na era digital**. Rio de Janeiro: Record, 2001.
- GENETTE, Gerard. **Palimpsestos: a literatura de segunda mão**. UFMG, Faculdade de Letras, Belo Horizonte, 2006. Disponível em: <<https://bityli.com/RUuVm>>. Acesso em: 20 abr. 2020.
- GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.
- GROSSMAN, Lev. Apresentação. In: JAMISON, Anne. **Fic: por que a fanfiction está dominando o mundo**. Rio de Janeiro: Anfiteatro, 2017.
- GUIDDENS, Anthony. **A transformação da intimidade**. São Paulo: UNESP, 1993.
- GUERINI, Andreia; BARBOSA, Tereza Virgínia Ribeiro. **Pescando imagens com rede textual: hq como tradução**. São Paulo: Peirópolis, 2012.
- HAGGARD, H. Rider. **As minas do Rei Salomão**. São Paulo: Scipione, 2019.
- HÄMBURGER, Kate. **A lógica da criação literária**. São Paulo: Perspectiva, 2013.
- HELOISA, Marcia. Eterno. In: STOKER, Bram. **Drácula**. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2018.
- HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Florianópolis: Ed. Da UFSC, 2011.
- JAMISON, Anne. **Fic: por que a fanfiction está dominando o mundo**. Rio de Janeiro: Anfiteatro, 2017.
- JENKINS, Henry. **A Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.
- JONES, Gerard. **Homens do Amanhã**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

JOHNSTON, Rich. **League Of Extraordinary Gentlemen Vinyl Record To Finally Go On Sale... Only At Gosh Comics**. Bleeding Cool, 7 mai. 2012. Disponível em: <<https://bityli.com/3eM3i>>. Acesso em: 03 abr. 2020.

KLINGER, Diana Irene. **Escritas de si, escritas do outro: o retorno do autor e a virada etnográfica**. Rio de Janeiro: 7Letras, 2012.

KUNDERA, Milan. **Um encontro**. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

LANDIM, Wikerson. **Como funcionam os diferentes tipos de 3D**. Tecmundo, 1 fev. 2011. Disponível em: <<https://bityli.com/RSIOV>>. Acesso em: 15 abr. 2020.

LISBOA, Roberto Senise. **Direito Civil de A a Z**. Barueri: Manole, 2008.

LOVECRAFT, H. P. **Nas Montanhas da Loucura**. São Paulo: Editora Hedra, 2011.

MAINGUENEAU, Dominique. **O contexto da obra literária: enunciação, escritor, sociedade**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

MAINGUENEAU, Dominique. **Discurso literário**. São Paulo: Contexto, 2012.

Mary Poppins. Direção de Robert Stevenson. Produção de Walt Disnet Productions. 1964. DVD.

MCCLLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora, 2006.

MITTERMAYER, Thiago. A narrativa transmídia e o potencial expansivo da fanfiction. In: SANTAELLA, Lucia; MASSAROLO, João; NESTERIUK, Sergio. **Desafios da transmídia: processos e poéticas**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2018.

MOORE, Alan. **A Voz do Fogo**. São Paulo: Conrad, 2002.

MOORE, Alan. **The Birth Caul: apenas uma membrana? Não para Alan Moore**. In: MORAES, Abs. Universo HQ, Petrópolis, 1 dez. 2001. Disponível em: <<https://bityli.com/nP2wI>>. Acesso em: 8 fev. 2020.

MOORE, Alan. Snakes & Ladders. In: MILLIDGE, Gary Spencer. **Alan Moore: o mago das histórias**. São Paulo: Mythos Editora, 2012a.

MOORE, Alan. Alan Moore vai a Hollywood. In: MILLIDGE, Gary Spencer. **Alan Moore: o mago das histórias**. São Paulo: Mythos Editora, 2012.

MOORE, Alan. Através do Universo. In: MILLIDGE, Gary Spencer. **Alan Moore: o mago das histórias**. São Paulo: Mythos Editora, 2012.

MOORE, Alan. A Saga do Monstro do Pântano. In: MILLIDGE, Gary Spencer. **Alan Moore: o mago das histórias**. São Paulo: Mythos Editora, 2012.

MOORE, Alan. Gótico Americano: Chegando ao Sucesso. In: MILLIDGE, Gary Spencer. **Alan Moore: o mago das histórias**. São Paulo: Mythos Editora, 2012.

MOORE, Alan. **Lost Girls**. In: MILLIDGE, Gary Spencer. **Alan Moore: o mago das histórias**. São Paulo: Mythos Editora, 2012.

MOORE, Alan. Retorno à Gória: Histórias Extraordinárias. In: MILLIDGE, Gary Spencer. **Alan Moore: o mago das histórias**. São Paulo: Mythos Editora, 2012.

MOORE, Alan. Retorno à Gória: Histórias Extraordinárias. In: MILLIDGE, Gary Spencer. **Alan Moore: o mago das histórias**. São Paulo: Mythos Editora, 2012.

MOORE, Alan. O Processo Criativo. In: MILLIDGE, Gary Spencer. **Alan Moore: o mago das histórias**. São Paulo: Mythos Editora, 2012.

MOORE, Alan; BOLLAND, Brian. **Batman: A Piada Mortal**. Barueri: Panini Books, 2009.

MOORE, Alan. LLOYD, David. **V de Vingança**. Barueri: Panini Books, 2012.

MOORE, Alan. Introdução. In: PARKIN, Lance. **Mago das palavras: a vida extraordinária de Alan Moore**. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2016.

MOORE, Alan. Oito anos depois. In: PARKIN, Lance. **Mago das palavras: a vida extraordinária de Alan Moore**. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2016.

MOORE, Alan. Watchmen II. In: PARKIN, Lance. **Mago das palavras: a vida extraordinária de Alan Moore**. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2016.

MOORE, Alan. Consciência planetária. In: ELLIS, Warren; CASSADAY, John. **Planetary livro 1**. Barueri: Panini Books, 2019.

MOORE, Alan. **Por que dei as costas para Hollywood**. [Entrevista concedida a] Tom Lamont. Folha de S. Paulo, São Paulo, 28 dez. 2012. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/1207344-por-que-dei-as-costas-para-hollywood.shtml>>. Acesso em: 08 dez. 2019.

MOORE, Alan. **Muita gente tentou se aproveitar do meu talento**. [Entrevista concedida a] Tommaso Koch. El País, Madri, 11 jan. 2020. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2020/01/10/cultura/1578672567_719223.html>. Acesso em: 11 jan. 2020.

MOORE, Alan. **You can't buy that kind of empowerment**. [Entrevista concedida a] Jared Wilson. Leftlion, 7 ago. 2012. Disponível em: <<https://bityli.com/C0bKx>>. Acesso em: 20 mar. 2020.

MOORE, Alan; BENNETT, Joe. **Supremo: A Era de Ouro**. Devir: São Paulo, 2007.

- MOORE, Alan; BISSETTE, Stephen. **A Saga do Monstro do Pântano**: Livro 5. Barueri: Panini Comics, 2015.
- ____; **A Saga do Monstro do Pântano**: Livro 6. Barueri: Panini Comics, 2015.
- MOORE, Alan; GEBBIE, Melinda. **Lost Girls nº 1**. São Paulo: Devir, 2007.
- MOORE, Alan; GIBBONS, Dave. **Watchmen**. Barueri: Panini Books, 2009.
- MOORE, Alan; O'NEILL, Kevin. **A Liga Extraordinária**: Volume 1. Barueri: Panini Books, 2010.
- ____; **A Liga Extraordinária**: 1889. São Paulo: Devir, 2019.
- ____; **A Liga Extraordinária**: Dossiê Negro. São Paulo: Devir, 2016
- ____; **A Liga Extraordinária**: Século. São Paulo: Devir, 2015
- ____; **A Liga Extraordinária**: A Tempestade. São Paulo: Devir, 2020
- ____; **A Liga Extraordinária**: Nemo Coração de Gelo. São Paulo: Devir, 2015.
- ____; **A Liga Extraordinária**: Nemo As Rosas de Berlim. São Paulo: Devir, 2018.
- ____; **A Liga Extraordinária**: Nemo Rio de Espíritos. São Paulo: Devir, 2019.
- MOORE, Alan; PERKINS, Tim. **Immortal Love by Eddie Enrico and his Hawaiian Hot**. Youtube, 25 mar. 2020. Disponível em <<https://bityli.com/e035z>>. Acesso em: 17 mar. 17
- MOORE, Leah. **Texto do Tweet**. Liverpool, 21 nov. 2019. Twitter: @leahmoore. Disponível em: <<https://bit.ly/31n2myM>>. Acesso em: 01 ago. 2020.
- MORRISON, Grant. **Supedeuses**. São Paulo: Seoman, 2012.
- MUCHAIL, Salma Tannus. **Michel Foucault e o dilaceramento do autor**. Margem, São Paulo, nº 16, dez. 2002. Disponível em: <<http://www4.pucsp.br/margem/pdf/m16sm.pdf>>. Acesso em: 11 mar. 2020.
- NIETZSCHE, Friedrich Wilhelm. **Assim falou Zaratustra**. São Paulo: Martin Claret, 2012.
- ODÁLIA, Nilo. **O que é violência**. São Paulo: Brasiliense, 2004.
- OLIVEIRA, Catarina. **Mahatma Gandhi**. Infoescola, 2010. Disponível em: <<https://bit.ly/3hrw1wX>>. Acesso em: 22 jul. 2020.
- ORWELL, George. **1984**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

PARKIN, Lance. **Mago das palavras**: a vida extraordinária de Alan Moore. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2016.

PELLEGRINI, Tânia. **Realismo**: postura e método. Letras de Hoje, Porto Alegre, Vol.42, nº 4, dez. 2007. Disponível em: <<https://bityli.com/yXqjy>>. Acesso em: 04 mai. 2020.

PIERINI, Fábio Lucas. Do insólito como gênero narrativo. In: FERREIRA, Cláudia Cristina; MIRANDA, Caio Vitor Marques (orgs). **Dimensões do insólito ficcional**: Perspectivas teórico-analíticas sobre formas de narrar. Campinas: Pontes Editores, 2017.

PIETROFORTE, Antonio Vicente. **Análise do Texto Visual**: a construção da imagem. São Paulo: Contexto, 2007.

PIRES, Beatriz Ferreira. **O Corpo como suporte da arte**: piercing, implante, escarificação, tatuagem. São Paulo: Editora Senac, 2005.

PRADO, Décio de Almeida. A personagem no teatro. In: CANDIDO, Antonio... [et. al]. **A personagem de ficção**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

REIS, Carlos António Alves dos. Figurações do insólito em contexto ficcional. In: GARCÍA, Flavio; BATALHA, Maria Cristina (Org.). **Vertentes teóricas e ficcionais do insólito**. Rio de Janeiro: Editora Caetés, 2012.

REIS, Carlos António Alves dos. **Para uma teoria da figuração**: Sobrevidas da personagem ou um conceito em movimento. Letras de Hoje, Porto Alegre, V. 52, Nº 2, jun. 2017. Disponível em: <<https://bit.ly/2PV59K2>> Acesso em: 12 ago. 2020.

RICOEUR, Paul. **Sobre a tradução**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011.

ROAS, David. **A ameaça do fantástico**: aproximações teóricas. São Paulo: Editora Unesp, 2014.

ROCHA, Everardo P. Guimarães. **A sociedade do sonho**: comunicação, cultura e consumo. Rio de Janeiro: Mauad, 1995.

ROHMER, Sax. **O Mistério do Dr. Fu-Manchu**. Rio de Janeiro: Editora Francisco Alves, 1985.

ROSENFELD, Anatol. Literatura e personagem. In: CANDIDO, Antonio... [et. al]. **A personagem de ficção**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

SAID, Edward W. **Orientalismo**: o Oriente como invenção do Ocidente. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

SAMPAIO, Thiago Henrique. **O discurso de Karl Marx ao domínio britânico na Índia e suas considerações sobre a Revolta dos Cipayos (1857-1859)**. Revista

de História da UEG, V.5, Nº 1, Morrinhos, 1 jul. 2016. Disponível em: <<https://bit.ly/32LSock>>. Acesso em: 22 jul. 2020.

SANTOS, Luis Alberto Brandão. **Sujeito, tempo e espaços ficcionais**: introdução à teoria da literatura. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

SASSAKI, Raphael. **Alan Moore lança romance colossal em que passado e futuro são um só**. *Folha de S. Paulo*, São Paulo, 1 jan. 2017. Disponível em: <<https://m.folha.uol.com.br/ilustrissima/2017/01/1845940-alan-moore-lanca-romance-colossal-em-que-passado-e-futuro-sao-um-so.shtml>>. Acesso em: 12 dez. 2019.

SCOLARI, Carlos Alberto. **Narrativa transmedia**: cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto, 2013.

SHAKESPEARE, William. **A Tempestade**. São Paulo: Scipione, 2002.

STEVENSON, Robert Louis. **O Médico e o Monstro e outros experimentos**. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2019.

STOKER, Bram. **Drácula**. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2018.

SWIFT, Jonathan. **Viagens de Gulliver**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 2017.

V de Vingança. Direção de James McTeigue. Produção de Joel Silver; The Wachowskis; Warner Bros. Pictures, 2005. Blu-ray.

VERNE, Jules. **20 mil léguas submarinas**: edição comentada e ilustrada. Rio de Janeiro: Zahar, 2014.

VERNE, Júlio. **A Ilha Misteriosa**. Rio de Janeiro: Zahar, 2015.

WELLS, H. G. **A Guerra dos Mundos**. Rio de Janeiro: Suma, 2016.

WELLS, H. G. **A Ilha do Doutor Moreau**. São Paulo: Via Leitura, 2018.

WELLS, H. G. **A Máquina do Tempo**. Rio de Janeiro: Suma, 2018.

WELLS, H. G. **O Homem Invisível**: edição comentada. Rio de Janeiro: Zahar, 2017.

WELLS, H. G. **Os Primeiros Homens da Lua**. Rio de Janeiro: Editora Francisco Alves, 1985.

WILLIAMS, Raymond. **Marxismo e Literatura**. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

WOOD, James. **Como funciona a ficção**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

ANEXO - ILUSTRAÇÕES CONTEXTUAIS AO OBJETO DE ESTUDO

Anexo 01a: O Jogo da Liga Extraordinária (sobrecapa e verso).



Fonte: A Liga Extraordinária: 1898 (MOORE; O'NEILL, 2019)

Anexo 01b: O Jogo da Liga Extraordinária (ampliada).

O JOGO DA LIGA EXTRAORDINÁRIA

SEJAM BEM-VINDOS, caros leitores, à uma esplêndida distração para aqueles tardes solitários, frias e cinzentas. Desempenhando o papel de seu fiel aventureiro avançando pelo nosso tabuleiro de acordo com as indicações alcaestóricas de um simples dado de seis faces, seguindo com atenção as instruções de cada quadrado, até, finalmente, alcançar a lendária Fonte da Vida Eterna de Ayelela e receber o insigne baluarte da imortalidade. Os jogadores podem escolher qualquer personagem, seja ele herói, vilão ou mulher. No entanto, não devem esquecer da premência da natureza moralmente instrutiva e formatadora de caráter deste passatempo e se esforçar para manter o espírito esportivo em todos os momentos críticos, exceto naqueles em que existem poucas chances de serem surpreendidos. Neste caso, que Deus os proteja, ó detestados mocinhos e mocinhas!

- Sr. Moore e Sr. O'Neill, autores

ATENÇÃO: Os jogadores devem fazer uso de sua infinita criatividade e perspicácia e providenciar suas próprias fichas e dados. Uma pequena aposta não tira pedação e pode vir a ser devorada instantaneamente.

COMECE AQUI!

<p>1 Pule 05 casas com o TERROR DE LONDRES.</p>	<p>2 Você foi assaltado por ALICE HOPPER. Perca uma rodada.</p>	<p>3 Coma e beba com ALICE HOPPER. Troque três casas para trás.</p>	<p>4 BRINCA-QUEM-TEM-MAIS Você deve jogar o Detetive S. BLAKE e descobrir o mistério de Edwin Drood. Avance cinco casas.</p>
<p>5 O GRANDE OSTEIUM quer você. Jogue o dado. Se somar de 1 a 3, aja. Se o número for entre 4 e 6, não jogue e volte 3 rodadas.</p>	<p>26 O TERROR DE LONDRES. Avance 3 casas.</p>	<p>27 O velho SR. FOGG oferece uma carona a você até a casa 94.</p>	<p>28 Você é sequestrado pela SRTA. ROSA GÖTTE. Basteje como um verme até a casa 33.</p>
<p>29 O SR. WM. BUNTER SENIOR encomenda tortas para você. Volte para a casa 5.</p>	<p>30 Se você roubou a Pedra Lusa, LAYFLES, o ladrão de casas, rouba a jóia e você perde 5 rodadas.</p>	<p>31 Você encontra na lanterna de pólo um agulho com inscrições místicas de apendicite. Lance um 6 para escapar.</p>	<p>5 Fleet Street: Um trágico corte de cabelo. Retorne ao início.</p>
<p>54 Os rapazes HARKAWAY não gostaram do seu braço-de-ouro. Você leva uma surra e rouba as casas.</p>	<p>52 JOHN MELMOTH conta uma anedota. Você perde 3 rodadas.</p>	<p>53 Junto-se aos outros na criação do cilindro. Você SAI DO JOGO.</p>	<p>54 O TERROR DE LONDRES. Pule 6 casas.</p>
<p>55 WILLIE e TIM têm uma pergunta. Infelizmente, a fala deles é ininteligível. Vá até a casa 86.</p>	<p>56 Você ficou atolado no pistão MIRA GRIMPEN por 1 rodada.</p>	<p>57 O MOULIN ROUGE. Você perde a virgindade. Retorne 5 casas e procure por ela.</p>	<p>6 O DR. NIKOLA escrevia você e o enviava para a casa 11.</p>
<p>24 Você não foi capaz de reconhecer SIR CARTER. Volte para a casa 20.</p>	<p>72 O TERROR DE LONDRES. Pule 6 casas.</p>	<p>73 Compre o Oro de Cristal do SR. CAVE. Avance 3 casas.</p>	<p>74 A travessia de MAR LINDENBROCK está mais turbulenta do que de costume. Você perde uma rodada.</p>
<p>23 28 23 23 23 23 Você ficou obcecado por um meteorito. Perca 7 rodadas.</p>	<p>60 Pague o Tubo Permeável Transatlântico até a casa 94.</p>	<p>71 HENRY HOBSON manda você recuar 1 casa ou avançar 4.</p>	<p>86 A viagem insurrei de TITA. Dia sagrado desagradável. Tire 5 ou 6 para você sobreviver.</p>
<p>22 O MONSTRO DO LAGO LAMBERT resolve bater um papo. Avance 5 casas e volte.</p>	<p>49 O CLUBE DE ARMAS DE BALTIMORE manda você pular até a casa 76.</p>	<p>70 Pose para um Daguerrotipo antigo ou perca 3 rodadas.</p>	<p>85 Bata no velho Diretor da Escola (Cancele de 4 a 6) ou retorne até a casa 82.</p>
<p>34 Você não consegue encontrar o velho SR. HOPKINS. Volte para a casa 10.</p>	<p>43 Você recebe a pena branca. Retorne para a casa 10.</p>	<p>69 LULU perde o seu coração. Recue 6 casas.</p>	<p>83 Uma experiência humilhante com o SR. HEEP. Não se aviltado, mesmo se você trincar.</p>
<p>47 SLEEPY HOLLOW. Desocasse sua cabeça por 1 rodada.</p>	<p>46 HEADSTOWN FRANK READER Jr. faz um par de botas e o vapor para você. Avance sempre até a casa 33.</p>	<p>68 A ILHA DO TERRORO está se alastrando em você.</p>	<p>82 O HONOR PUPFURA está se alastrando em você.</p>
<p>20 Avance 4 casas com vontade a bordo do BOM NAVIO YERUS.</p>	<p>45 BROODINGNAG. Você sofre um acesso de loucura penitente. Retorne para a casa 41 e recupere sua auto-estima.</p>	<p>67 O SR. NIMROD o está agindo. Deixe o caso de paz a quem.</p>	<p>84 O TERROR DE LONDRES. Pule 3 casas.</p>
<p>49 MTRAGUE, o dentista, parece estar furioso. Perca uma rodada e metade do seu maxilar inferior.</p>	<p>44 GURUPURI: Homens-Macacos e reptais gigantes. Não tenha medo disso no folclore. Você fica furioso com o agente de viagem. Retorne ao início.</p>	<p>66 Oh, não. Uma DOENÇA DE FURUGOS pagou você. Avance uma casa e volte o DOUTOR.</p>	<p>80 TERRA DOS PIGMEUS. Você deve andar com cuidado.</p>
<p>48 Escorricas com MARY BUCK. Retorne para o ponto na casa 8 e combine um DOUTOR.</p>	<p>43 Junto-se ao SR. KURTZ para um drink. Perca 1 rodada.</p>	<p>42 Você contrai uma diarreia. Corra de volta para a casa 08.</p>	<p>40 O TERROR DE LONDRES. Pule 3 casas.</p>
<p>47 O TERROR DE LONDRES. Pule 6 casas.</p>	<p>45 Oh, que falta de sorte! Você passa por um INFERNO PREMATURO e SAI DO JOGO.</p>	<p>44 LULLY-PUY. Cresça e apareça!</p>	<p>38 HANK MORGAN, de Connecticut, parece desorientado. Esculte-o de volta até a casa 07.</p>
<p>46 PARAC e MARGARA DE FERRO não deve voltar. Lance um 04 para escapar.</p>	<p>44 Encontre a sina de Pio. Estrela parece estar agitada. Volte 3 casas.</p>	<p>43 O GATO PRETO sente vontade de voltar. Volte 3 casas.</p>	<p>12 MOGLI é confundido com o Dr. John Doolittle e conversa com você um rinoceronte por três horas. Perca uma rodada.</p>

100

ORA, SE NÃO FOI UM "BOM TRABALHO" Agora junto-se ao Sr. MELMOTH para um longo almoço!

HURRA!

Fonte: A Liga Extraordinária: 1898 (MOORE; O'NEILL, 2019)

Anexo 02a: Avaliação psiquiátrica do personagem Walter Kovacs, reproduzida em *Watchmen*.



Hospital Psiquiátrico do Estado de Nova York
Ala Oeste

HISTÓRICO: UM RESUMO:

Sylvia Kovacs veio para Nova York de Ohio na primavera de 1935 com seu marido, Peter Joseph Kovacs, de quem ela se divorciou em 1937 em meio a acusações mútuas de adultério e crueldade. Depois do divórcio, não teve mais contato com o ex-marido e, nos três anos seguintes, morou em inúmeros apartamentos de aluguel barato, quer sozinha ou com vários companheiros diferentes. O momento exato em que se voltou à prostituição como meio de saldar dívidas crescentes é incerto, mas parece provável que seu último relacionamento semipermanente foi com o verdadeiro pai de Walter Kovacs, que a deixou dois meses antes do bebê nascer. A Sra. Kovacs não foi capaz de fornecer - ou não se dispôs a tal - quaisquer detalhes referentes a esse homem exceto seu nome, "Charlie". Considerando que pouco depois do nascimento de seu filho nós tivemos a primeira prisão da Sra. Kovacs sob acusação de prostituição, podemos supor que os encargos adicionais de manter uma criança pequena podem ter sido o que a levou a essa nova ocupação; e também especular se os fatores mencionados acima foram a causa do ressentimento e da crueldade que Sylvia Kovacs demonstrou para com o filho à medida que ele crescia.

Em julho de 1951, o garoto foi admitido para atenção monitorada depois de atacar violentamente dois meninos mais velhos na rua, cegando parcialmente um deles. Quando indagado, Kovacs recusou-se a falar sobre o que o havia levado a atacar os garotos. Por essa razão, devemos supor que não foi um ataque provocado. Não obstante, a investigação das circunstâncias em que o menino vivia revelaram espancamentos freqüentes e exposição aos piores excessos de um estilo de vida de prostituição. Ficou decidido que a criança fosse mantida sob cuidados especiais. Ele foi internado no Lar Lillian Charlton para Crianças Problemáticas, em New Jersey.

Em 1956, quando ficou constatado que era inteligente e capaz de conviver em sociedade. Durante seu período no lar, a influência negativa da mãe, Kovacs saiu-se muito bem nos testes de inteligência, boas qualidades, particularmente nas áreas de linguagem e matemática. Ele se mostrou como dono de uma impressionante habilidade de observação e um bom leitor. Embora quieto e tímido, principalmente com as mulheres, ele é capaz de conversas longas e bem articuladas com os professores, além de causar a impressão de ser uma criança que não apenas um tanto retraída.

Fora isso, está claro que o desprezo pela mãe antes de Kovacs deixar o lar Charlton, em 1956, e a influência da mãe, que não havia feito qualquer tentativa de contato com ele, se envolvendo mais e mais em pequenas infrações, seu corpo foi encontrado em um beco no South Bronx, tendo ingerido uma quantidade de detergente Drano. Um homem chamado "Gigolô" da Sra. Kovacs, foi posteriormente acusado



Fonte: *Watchmen* (MOORE; GIBBONS, 2009, p. 206).

Anexo 02b: Excerto da autobiografia do personagem Hollis Mason, reproduzida em *Watchmen*.

SOB O CAPUZ

I.

Apresentamos aqui trechos da autobiografia de Hollis Mason, SOB O CAPUZ, até o ponto em que ele se tornou o aventureiro mascarado Coruja. Republicado com permissão do autor.

A senhora que trabalha no armazém na esquina do meu quarteirão chama-se Denise, e é uma das maiores romancistas sem livros publicados da América. Ao longo dos anos, escreveu *quarenta e dois* romances, nenhum dos quais chegou às livrarias. Eu, no entanto, tive a sorte de ouvir os argumentos de suas últimas vinte e sete obras relatadas em capítulos pela própria autora sempre que punha os pés na venda para tomar uma xícara de café ou comprar feijão. Meu respeito pelos dotes literários de Denise não conhece limite. Então, nada mais natural que, ao me deparar com a atemorizante tarefa de realmente começar o livro que você agora tem em mãos, foi Denise que procurei em busca de conselhos.

— Olha — eu disse, — não faço idéia de como é escrever um livro. Tenho um monte de coisas na cabeça que quero pôr no papel, mas o que eu abordo primeiro? Por onde começo?

Sem levantar os olhos das caixas de detergente nas quais estava colando as etiquetas de preço, Denise, de bom grado, ofereceu-me uma pérola de acumulada sabedoria em sua voz repleta de entediada, mas benigna, condescendência:

— Comece pela coisa mais triste que você possa imaginar e conquiste logo a compaixão do leitor. Depois disso, vá por mim, tudo o mais fluirá sem esforço.

Obrigado, Denise. Este livro é dedicado a você, porque eu não saberia escolher entre tantas outras pessoas a quem ele deveria ser dedicado.

A coisa mais triste que posso imaginar é *A Caralhada das Valquírias*. Toda vez que ouço essa música fico deprimido e começo a meditar um bocado sobre a humanidade, as injustiças da vida e todas as outras coisas que pensamos por volta das três da manhã, quando a má digestão não nos deixa dormir. Sei que ninguém mais no planeta precisa enxugar as lágrimas quando ouve esse comovente refrão. A razão disso é que nem todo mundo soube o que aconteceu com Moe Vernon.

Quando meu pai resolveu arriscar a sorte e deixou a fazenda de meu avô em Montana para levar sua família a Nova York, foi Moe Vernon que lhe deu emprego. A *Oficina de Automóveis de Vernon* ficava no começo da Sétima Avenida e, embora meu pai tenha começado a trabalhar lá em 1928, seu salário era suficiente para garantir alimentos e roupas a mim, à mamãe e à minha irmã Liantha. Papai sempre demonstrou bastante entusiasmo com seu trabalho, e eu achava que era porque tinha uma paixão por carros. Reconstituindo minhas lembranças, posso ver que era mais do que isso. Devia significar muito para ele o fato de simplesmente estar empregado e ser capaz de manter sua família. O pobre homem havia tido um monte de brigas com seu pai em relação a mudar-se para o leste e não assumir a fazenda, como o velho havia planejado. A maioria das discussões terminava com meu avô antevendo miséria e ruína moral para meu pai e minha mãe caso eles se estabelecessem em Nova York. Poder levar a vida que tinha escolhido para si mesmo e manter a família acima da linha da pobreza, apesar dos alertas de vovô, deve ter significado mais para meu pai do que qualquer outra coisa no mundo, mas isso é algo que só entendo agora, muito tardiamente. Naqueles tempos, eu simplesmente achava que ele era fanático por virabrequins.

Seja como for, eu tinha doze anos quando deixamos Montana. Por isso, durante os anos seguintes na cidade grande, eu já estava na idade certa para apreciar as viagens ocasionais à oficina com meu pai, onde, pela primeira vez, pus os olhos em Moe Vernon, seu patrão.

Moe Vernon era um homem com seus cinquenta e cinco anos e tinha um daqueles antigos rostos nova-iorquinos que não se vêem mais. É engraçado, mas certos rostos parecem entrar e sair de moda. Quando olhamos fotos antigas, todo mundo tem uma determinada aparência, quase como se fossem parentes. Veja fotos de dez anos mais tarde e você vai notar que há um novo tipo de rosto começando a predominar, e os antigos estão desaparecendo para nunca mais serem vistos. A cara de Moe Vernon era mais ou menos assim: três queixos, sorrisinho cínico, como de quem sabe tudo, delineado pelo lábio

Fonte: *Watchmen* (MOORE; GIBBONS, 2009, p. 33).

Anexo 02c: Perfil da personagem Sally Júpiter numa revista fictícia de celebridades, em *Watchmen*.

PERFIL: SALLY JÚPITER

uma entrevista com a glamorosa garota dos anos quarenta e as cicatrizes de sua carreira como combatente do crime.

PROBE: Sally, quanto você diria que vestir uma fantasia tem a ver com sexo?

SALLY: Eu não diria que tem... Bem, digamos que, pra mim, nunca teve. Sempre fiz isso por dinheiro. Acho que, pra algumas pessoas, tinha a ver com fama e pra outros poucos, que Deus os abençoe, era pura boa vontade mesmo. Não estou dizendo que não tinha a ver com sexo pra algumas pessoas, mas, não, não, eu não diria que esse era o motivo da maioria...

PROBE: Sobre Ursula Zandt, a Silhouette...

SALLY: Hm-hmm. Bem, cedo ou tarde, o assunto viria à tona, por isso, vamos falar dele logo. Em primeiro lugar, eu não gostava dela como pessoa. Quer dizer, Ursula não era nada fácil de se conviver. Mas quando os jornais ficaram sabendo que ela era – como se diz hoje em dia – uma mulher gay, quando isso aconteceu, eu achei errado. Quer dizer, Lawrence, que foi meu primeiro marido, convenceu todo mundo a expulsar a coitada do grupo pra minimizar o estrago na nossa imagem, mas... Bom, eu votei como todo mundo e... Olha, não foi justo. Não foi honesto. Quer dizer, não tinha só ela de gay nos Homens-Minuto. Algumas profissões, sei lá, atraem certo tipo de gente.

PROBE: Quem mais era gay?

SALLY: Eu não vou dar nomes. Eram dois caras, que hoje estão mortos. Um deles morreu recentemente. Não quero dizer quem

eram. Só estou dizendo que todos sabíamos que ela não era a única, e chutamos a coitada assim mesmo. Quando ela foi morta daquele jeito... Quer dizer, eu nunca tive afinidade com ela. Ursula. Seu nome verdadeiro era esse mesmo? Eu não sabia. Não gostava dela, mas... ser expulsa daquele jeito... A gente não devia ter feito isso. Não me sinto bem com esse tipo de coisa.

PROBE: Ainda falando dos Minutemen, a autobiografia de Hollis Mason...

SALLY: Oh-oh! Lá vem.

PROBE: ...alega que você foi atacada sexualmente pelo Comediantes, que, como todos sabem, ainda está na ativa. Você nunca falou quase nada sobre o incidente...

SALLY: E por que eu deveria romper um silêncio tão antigo?

PROBE: Você não vai comentar isso?

SALLY: Eu... olha, eu não guardo ressentimento. Só isso. Sei que devia guardar, todo mundo diz que eu devia, mas... olha, não tenho que justificar minhas atitudes, tá bem? É que nada é tão simples assim, nem coisas que são simplesmente horróricas. Estupro é estupro e não há desculpas pra isso. Não mesmo, mas, pra mim, eu sinto... sinto que, de alguma forma, eu contribuí pra isso. Será que isso é culpa indevida ou qualquer outra coisa que meu analista disse? Eu realmente sinto assim, que, de alguma forma, tive culpa por... por me deixar ser vítima dele, não no sentido físico, mas... mas é como se... deixa ver...

como se, por um momento, talvez eu realmente quisesse... quer dizer, isso não é desculpa pra ele, não é desculpa pra ninguém, mas, com toda essa dúvida, o desfecho que a coisa teve, eu não posso ficar brava quando não tenho certeza sobre meus próprios sentimentos...

PROBE: Você está aposentada agora e parece que sua filha foi treinada para seguir seus passos. Tendo visto o que esse estilo de vida representou para sua vida, como se sente a respeito de sua filha?

SALLY: Mm, essa é pesada. Acho que, sob muitos aspectos, fui eu que empurrei Laurie, minha filha, empurrei a menina pra esse ramo de trabalho... Sei que quando ela está irritada com alguma coisa sempre me culpa por tê-la metido nessa carreira tão esquisita, mas, lá no fundo, em alguma parte, acho que ela secretamente gosta. Laurie gosta de reclamar, mas o que mais ela poderia ter feito? Se casado e virado dona de casa? Arranjado emprego num banco? E daí que ela não tem uma vida normal? O que há de tão bom na vida normal? Vida normal é um saco! Pode perguntar a qualquer pessoa! Não, não, claro que não. Eu sou sua mãe e me preocupe. Mas, no fim, acho que ela vai perceber o que eu lhe dei. Acho que ela vai começar a comparar sua vida a das outras moças e pensar que eu a poupei em vez de tê-la condenado.

PROBE: Você acha?

SALLY: Espero que sim.



Estupro é estupro e não há desculpas pra isso. Não mesmo, mas, pra mim, eu sinto... sinto que, de alguma forma, eu contribuí pra isso.

Fonte: *Watchmen* (MOORE; GIBBONS, 2009, p. 310).

Anexo 03a: Roteiro dos quadros 1 e 2 da cena inicial de *A Liga Extraordinária*.

PÁGINA 1.

QUADRO 1.

CERTO, KEVIN, VAMOS LÁ. ENGOME SEU COLARINHO E APERTE SEU ESPARTILHO. TEMOS UMA PÁGINA DE ABERTURA DE SEIS QUADROS, PROVAVELMENTE DISPOSTA EM TRÊS LINHAS DE DOIS QUADROS DE MESMO TAMANHO CADA. TODOS ELAS MOSTRAM A MESMA TOMADA, QUE É A SEGUINTE: ESTAMOS NA EXTREMIDADE DA PASSARELA DO CANAL INACABADO NUM FIM DE TARDENUBLADO DE MAIO DE 1898. O FINAL DA PASSARELA ELEVADA DE CONCRETO FOI FECHADO POR UM TRILHO DUPLO DE FERRO, COMO OS DO TIPO QUE SE PODIA ENCONTRAR CORRENDO AO LONGO DA PRAIA EM ALGUM *RESORT* COSTEIRO VITORIANO, PINTADO DE VERDE-ESCURO COM A TINTA DESCASCANDO EM ALGUNS PONTOS OU SALPICADO DE FERRUGEM PROVOCADA PELA MAREZIA. ESSES TRILHOS CORREM EM PRIMEIRO PLANO, COMO SE ESTIVÉSSEMOS OLHANDO PARA BAIXO E VENDO A EXTENSÃO DA VIA DE MÃO DUPLA DA PASSARELA, COM ELA SE ESTENDENDO PARA LONGE DE NÓS E indo na direção do centro-ao fundo. AO LONGO DAS LATERAIS DA ESTRADA, DISTANCIANDO-SE DELA A INTERVALOS REGULARES, PODEMOS VER OS TOPOS DOS PILARES DE SUSTENTAÇÃO DA PONTE QUE, CONFORME DISCUTIMOS AO TELEFONE, SÃO GIGANTESCOS ANJOS DE FERRO FUNDIDO, EMBORA PROVAVELMENTE, JÁ QUE ESTAMOS VENDO APENAS AS COSTAS DELES AQUI, ISSO NÃO SEJA EVIDENTE DE IMEDIATO. NO CANTO SUPERIOR DIREITO EM PRIMEIRO PLANO, DE FRENTE PARA NÓS, EM PÉ, DO OUTRO LADO DA AMURADA QUE VAI ATÉ A ALTURA DA CINTURA, PODEMOS VER APENAS A METADE DO CORPO DE UM CAVALHEIRO PORTENTOSAMENTE GRANDE E DISTINTAMENTE VITORIANO, À SEMELHANÇA DO GRANDE EMPRESÁRIO RUSSO DIAGHILEV. ESTE É **CAMPION BOND**, QUE POSSIVELMENTE É O AVÔ DE JAMES BOND. POR FAVOR, DESENHE-O COMO QUISER, MAS EU O IMAGINO COMO SENDO UM IMENSO SUBPAVAROTTI, ESPLENDIDAMENTE VESTIDO EM UM LONGO CASACO DE PELE PRETO, ASTRACÃ OU COISA DO GÊNERO. TALVEZ UM *CUMMERBUND* E UM ALFINETE DE DIAMANTE. ALGO DE ASPECTO IMPORTANTE E EXTRAVAGANTE. EU O VEJO COMO TENDO UMA BARBA PRETA BEM APARADA PARA DISFARÇAR SEU QUEIXO DUPLO OU TRIPLO, EMBORA NESTE QUADRO NÓS SÓ O VEJAMOS DO PESCOÇO ATÉ A COXA, APROXIMADAMENTE, DE MODO QUE NOSSO FOCO PRINCIPAL FICA EM SUAS MÃOS ENQUANTO ELE ESTÁ CURVADO À DIREITA NO PLANO PRINCIPAL. ELAS SÃO MUITO DELICADAS E BEM CUIDADAS, UM TANTO PEQUENAS PARA UM HOMEM TÃO GRANDE. NESTE MOMENTO, UMA DELAS ESTÁ MANTENDO O LUXUOSO CASACO DE PELE LIGEIRAMENTE ABERTO ENQUANTO A OUTRA EXTRAÍ UMA CIGARREIRA DE PRATA DE UM BOLSO INTERNO. OLHANDO PARA TRÁS DE **CAMPION BOND** E AO FUNDO, AO LONGO DA PASSARELA EM SEGUNDO PLANO, PODEMOS VER A PEQUENA E SACOLEJANTE FORMA DE UMA CARRUAGEM A CAVALO SE APROXIMANDO, EMBORA ELA AINDA ESTEJA MUITO DISTANTE PARA SER DISTINGUIDA AQUI. BEM LÁ NO ALTO, GAIVOTAS RODOPIAM CONTRA UM CÉU CINZENTO QUE AMEAÇA TEMPESTADE. HÁ RISCOS COR DE GIZ DE COCÔ DE GAIVOTA NA AMURADA EM PRIMEIRO PLANO, E TALVEZ UMA OU OUTRA GOTA DE BORRIFOS D'ÁGUA APAREÇAM MAIS EXPANDIDOS NO PRIMEIRO PLANO A CADA QUADRO NO DECORRER DESTA PÁGINA, TALVEZ SUGERINDO O RITMO DAS ONDAS QUEBRANDO CONTRA OS PILARES DE SUPORTE DE FERRO DA PASSARELA, FORA DO QUADRO, LÁ EMBAIXO.

RECORDATÓRIO: Dover. Maio de 1898.

QUADRO 2.

MESMA TOMADA. EM PRIMEIRO PLANO, À DIREITA, VEMOS AS MÃOS DE **CAMPION BOND** RETIRAREM CUIDADOSAMENTE UM CIGARETO TURCO ENROLADO DA CIGARREIRA DE PRATA AGORA ABERTA. AO FUNDO (ESQUERDA E CENTRO), PODEMOS OBSERVAR QUE A CARRUAGEM JÁ SE APROXIMOU BEM MAIS, E AGORA PODEMOS CLARAMENTE DISCERNIR O QUE É. OS CAVALOS CHAPINHAM NAS OCASIONAIS POÇAS DE ÁGUA DO MAR QUE PONTILHAM A SUPERFÍCIE DA PONTE INACABADA SOBRE O CANAL EM CONSTRUÇÃO.

Sem diálogos

Fonte: *A Liga Extraordinária: Volume 1* (MOORE; O'NEILL, 2010, p. 198).

Anexo 03b: Roteiro dos quadros 3 a 6 da cena inicial de *A Liga Extraordinária*.

QUADRO 3.

MESMA TOMADA. NO PRIMEIRO PLANO, À DIREITA, CAMPION BOND GUARDOU A CIGARREIRA, POR ISSO ELA NÃO É MAIS VISTA AQUI. ELE ESTÁ FIXANDO CUIDADOSA E METICULOSAMENTE O CIGARRO TURCO EM UMA ELEGANTE PITEIRA DE ÉBANO. IMAGINO QUE ELE USE PELO MENOS DOIS ANÉIS PESADOS, COM JOIAS, EM SEUS DEDOS GORDOS. OLHANDO PARA ALÉM DELE, À ESQUERDA E AO CENTRO NO FUNDO, PODEMOS PERCEBER QUE A CARRUAGEM PAROU A ALGUNS RESPEITOSOS METROS DO FIM DO CAIS, ONDE O SOLITÁRIO DÂNDI ACIMA DO PESO APRECIA O CANAL DA MANCHA POR SOBRE A AMURADA. DESCENDO DA CARRUAGEM, VEMOS A FIGURA IMPECABILMENTE VESTIDA DA SENHORITA WILHELMINA MURRAY, EM SUA LONGA SAIA, BOTAS COM LAÇOS E CHAPÉU DISCRETOS. QUANDO ELA DESMONTA DA CARRUAGEM, LANÇA UM OLHAR NA DIREÇÃO DE CAMPION BOND, QUE ESTÁ DE COSTAS PARA ELA E OLHANDO PARA NÓS NO CANTO SUPERIOR DIREITO, EM PRIMEIRO PLANO. O COCHEIRO NÃO FALA COM WILHELMINA QUANDO ELA DESCE DO VEÍCULO, APENAS FICA SENTADO QUIETO E SUBSERVIENTE SOBRE AS RÉDEAS DA CARRUAGEM. ELE CONHECE SEU LUGAR. EM PRIMEIRO PLANO, BORRIFOS D'ÁGUA JORRAM BREVEMENTE PARA O ALTO E DEPOIS SE EXTINGUEM.

Sem diálogos

QUADRO 4.

MESMA TOMADA. EM PRIMEIRO PLANO, AGORA PODEMOS VER A PITEIRA E SEU CIGARRO ENCAIXADO DESPONTANDO NO TOPO DO QUADRO, PRESUMIVELMENTE DA BOCA DE CAMPION BOND, QUE ESTÁ FORA DO QUADRO. COM AS MÃOS, ELE TIROU UMA CAIXA DE FÓSFOROS DE UM DOS BOLSOS, E ESTÁ SE PREPARANDO PARA ACENDER UM DELES AQUI. (SE ESTIVEREM PERTO O BASTANTE PARA VERMOS A CAIXA, A MARCA É ENGLAND'S GLORY. SE NÃO, NÃO FAZ DIFERENÇA.) DO FUNDO PRÓXIMO, À ESQUERDA, VEMOS WILHELMINA CAMINHANDO CALMAMENTE EM NOSSA DIREÇÃO E DA FIGURA NO PRIMEIRO PLANO À DIREITA, MEDINDO-O COM SEUS OLHOS ESCUROS ASTUTOS E INTELIGENTES ENQUANTO SE APROXIMA, COM UMA EXPRESSÃO LIGEIRAMENTE DESCONFIADA NO ROSTO. ELA USA UMA LONGA ECHARPE BRANCA, ESTILO ISADORA DUNCAN, QUE TREMULA LEVEMENTE NA BRISA FRACA QUE SOPRA DO MAR. ATRÁS DELA, O COCHEIRO, AGORA DISPENSADO, COMEÇA A MOVIMENTAR SEU CAVALO E SUA CARRUAGEM, DE MODO QUE ELE FICA MEIO DE LADO PARA NÓS AQUI E NO PRÓXIMO QUADRO ESTARÁ SE DISTANCIANDO DE NÓS, DE VOLTA AO FUNDO DE ONDE VEIO.

Sem diálogos

QUADRO 5.

MESMA TOMADA. NO PRIMEIRO PLANO, À DIREITA, CAMPION BOND LEVA O FÓSFORO AGORA ACESO À PONTA DE SEU CIGARRO, ACENDENDO-O. NO FUNDO ESQUERDO IMEDIATO, WILHELMINA SE APROXIMOU A POUCOS METROS DAS COSTAS VOLTADAS DELE, E ENTÃO PAROU. ELA FICA ALI, COM AS MÃOS TALVEZ JUNTAS SEGURANDO UMA BOLSINHA OU ALGUM TIPO DE SACOLINHA À FRENTE DO CORPO, DE FORMA QUE ELA FAZ QUASE UM GESTO DE PROTEÇÃO INCONSCIENTE COM AS MÃOS SOBRE OS GENITAIS. ELA LEVANTA O QUEIXO E TEM UM ASPECTO MUITO ORGULHOSO E DIGNO AO FALAR. AO FUNDO, ATRÁS DELA, PODEMOS VER O CAVALO E A CARRUAGEM SE DISTANCIANDO DE NÓS, DE VOLTA PELA PASSARELA.

MINA: Sr. Bond.

MINA: Bom dia, cavalheiro.

QUADRO 6.

MESMA TOMADA. MINA ESTÁ EM PÉ ONDE ESTAVA NO ÚLTIMO QUADRO, OLHANDO DURAMENTE PARA AS COSTAS AINDA VIRADAS DE CAMPION BOND. PELA SUA EXPRESSÃO, ELA REALMENTE NÃO APROVA MUITO A FIGURA DE BOND. ELA O OBSERVA COM LÁBIOS BEM DIMINUTOS E FRANZIDOS, E COM OS OLHOS LIGEIRAMENTE ESTREITADOS. EM PRIMEIRO PLANO, CAMPION BOND REMOVE O CIGARRO AGORA ACESO E SUA PITEIRA DE SUA BOCA COM UMA DAS MÃOS. ELE EXALA UMA NUVEM DE FUMAÇA DE TABACO AO FALAR. COM A MÃO LIVRE, JOGA O FÓSFORO AGORA USADO E ENEGRECIDO SOBRE A AMURADA, EM NOSSA DIREÇÃO, EM PRIMEIRO PLANO. AO FUNDO, O CAVALO E A CARRUAGEM SÃO DE NOVO FORMAS RELATIVAMENTE MINÚSCULAS E INDISTINTAS, COMO ERAM EM NOSSO PRIMEIRO QUADRO.

BOND: Oh, por favor, Senhorita Murray, chame-me de Campion... E talvez, em contrapartida, eu possa me referir à senhorita como "Wilhelmína"?

BOND: Simplesmente notável a vista daqui, não?

Fonte: MOORE; O'NEILL, 2010, p. 199.

Anexo 04a: *Timeline* ou eventos cronológicos que separam *A Liga Extraordinária 1898 e Século*.

EVENTOS CRONOLÓGICOS

A seguir estão relacionados alguns dos eventos mais relevantes ocorridos desde o término do Incidente “H-142” até a primeira década do Século XX. As informações aqui contidas foram levantadas a partir das anotações da Srta. Wilhelmina Murray e conclusões adicionais do corpo investigativo do MI-5. Os documentos originais encontram-se nos cofres do Gabinete da Inteligência Militar.

30 de setembro de 1898 – A Liga de Wilhelmina Murray é oficialmente dissolvida.

Outubro de 1898 a julho de 1899 – Wilhelmina passa esse período na comunidade matriarcal de Coradine, na Escócia, para se recuperar dos traumas ocorridos durante a invasão marciana.

Julho a setembro de 1899 – Wilhelmina Murray e Allan Quatermain são convocados uma vez mais pela Inteligência Britânica e enviados a Massachusetts, nos EUA, para investigarem os chamados “territórios sobrenaturais”, que podem ter relação com eventos similares nas ilhas britânicas. Eles recebem o auxílio de Randolph Carter.

Fim de 1899 – Wilhelmina Murray e Allan Quatermain voltam à Inglaterra e começam a investigação sobre a Falange Unida de Avondale, que pretendia executar de maneira indolor todas as crianças deformadas ou aleijadas da província.

Agosto de 1900 – Wilhelmina Murray e Allan Quatermain seguem em missão para a África, em busca da Cidade de Kôr e da “Chama da Vida”, que poderia conceder juventude e imortalidade.

1901 – Wilhelmina Murray e Allan Quatermain encontram Kôr e se banham na “Chama da Vida”, que torna ambos imortais e rejuvenesce Allan. Então, para preservar a integridade de Allan em sua nova juventude e evitar que outras pessoas tivessem acesso à “Chama da Vida”, a dupla declara que não ocorreu nada de diferente com eles e que Allan veio a falecer pouco tempo depois. A explicação para o jovem caçador que passou a acompanhá-la é que se tratava de Allan Quatermain Jr., o filho perdido do grande caçador.

Julho de 1901 – Wilhelmina Murray e Allan Quatermain Jr., voltam à Inglaterra.

1902 – Allan Quatermain Jr. e Wilhelmina Murray viajam para a Irlanda numa missão de dois anos para descobrir quais são os pontos fracos das Ilhas Britânicas.

Mai de 1904 – Wilhelmina Murray viaja até Sussex para investigar a misteriosa “Wish House” e o caso da “Aparição de Starkadder”.

1905 – As investigações de estranhos fenômenos nas Ilhas Britânicas finalmente terminam.

Março a setembro de 1906 – Wilhelmina Murray e Allan Quatermain Jr. são mandados para a Ásia para reforçar as relações entre a Rússia e a Inglaterra. Eles ainda pesquisam muitas localidades interessantes através da China, Pérsia e Rússia. Destaque para a cidade de Shangri-Lá, no Tibete.

Setembro de 1906 – Wilhelmina Murray escreve uma carta à Londres, de Shangri-Lá, reportando que ela e Allan encontraram Orlando e que os três estão rumando para Moscou, não devendo alcançar seu destino antes do final do ano.

Fonte: *A Liga Extraordinária: Século* (MOORE; O'NEILL, 2015, p. 23)

Anexo 04b: *Timeline* ou eventos cronológicos que separam *A Liga Extraordinária 1898 e Século*.

Fim de 1906 – O novo grupo de Murray recebe ordens de deixar Moscou e partir para o porto de Tiksi para, então, retornar à Inglaterra através de uma investigação transpolar pelo Oceano Ártico.

27 de dezembro de 1906 – A nova Liga de Murray parte de Tiksi a bordo do navio quebra-gelo “The Joseph”, sob o comando do capitão Rudolf Svejik, com destino ao Mar de Chukchi.

28 de dezembro de 1906 – A nova Liga de Murray chega ao Mar de Chukchi e passa pela Ilha Elisee Reclus.

30 de dezembro de 1906 – A nova Liga de Murray segue para o noroeste e passa pela Terra de Vichenbolk.

1º de janeiro de 1907 – A nova Liga de Murray encontra dois enormes dinossauros habitantes do Reino subterrâneo no polo Norte.

2 a 3 de janeiro de 1907 – A nova Liga de Murray descobre o Reino do Urso Polar. Após passarem algum tempo com esses ursos falantes, Wilhelmina, Allan e Orlando seguem para o leste pelas Ilhas Svalbard, da Noruega.

4 a 6 de janeiro de 1907 – A nova Liga de Murray navega para a Ilha de Gaster e adentra o Mar das Palavras Congeladas, passando pelas Ilhas Queen, Thule e Hyperborea.

7 de janeiro de 1907 – “The Joseph”, o navio quebra-gelo da nova Liga de Murray, é incapaz de seguir mais ao norte por causa das impenetráveis camadas de gelo.

8 de janeiro a 9 de março de 1907 – A nova Liga de Murray segue à pé para a Costa do Vento Norte, estranhamente quente por estar tão ao norte. O grupo passa o que pareceram ser apenas três dias lá, mas, na verdade, foram três meses. Eles encontram a criatura de Frankenstein, a Rainha Olympia e a Brinquedolândia.

10 de março de 1907 – Wilhelmina posta uma carta para a Inglaterra reportando que ela e seu grupo são convidados da Rainha Olympia na Brinquedolândia.

25 de março de 1907 – A nova Liga de Murray chega ao arquipélago do Mundo Brilhante e segue seu caminho rumo às Ilhas Britânicas.

Abril de 1907 – Murray, Quatermain e Orlando voltam à Inglaterra.

1908 – O Sr. Campion Bond publica o livro *Memórias de um Agente Secreto Inglês*.

1909 – A nova Liga de Murray é completada com as adições de Thomas Carnacki e Arthur James Raffles.



Fonte: *A Liga Extraordinária: Século* (MOORE; O'NEILL, 2015, p. 24)

