

**INTERTEXTUALIDADE
ENTRE LITERATURA E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:
AS AVENTURAS DA LIGA EXTRAORDINÁRIA,
DE ALAN MOORE**

Natália Felix Amaral (UEMS)

nataliafelim@gmail.com

Nataniel dos Santos Gomes (UEMS)

natanielgomes@hotmail.com

1. Introdução

O presente artigo é fruto de reflexões acerca da relação entre a literatura vitoriana e as histórias em quadrinhos, mais especificamente, no caso da *graphic novel* *As aventuras da liga extraordinária*, que apresenta personagens da literatura clássica vitoriana em contexto e cenário diferentes de sua narrativa original.

Além disso, serão apresentados os ganhos com a mudança de linguagem e o acréscimo da imagem, e será discutido se esses fatores podem aproximar o leitor da literatura tradicional. As histórias em quadrinhos (doravante HQs) que utilizam personagens e fábulas advindas da literatura são uma ponte, entre leitor e literatura, a ser explorada, que pode ser benéfica ao ensino de literatura.

2. Os trabalhos de Alan Moore

A produção de Alan Moore, o britânico de 59 anos também conhecido como “Bruxo de Northampton”, é, sem dúvida, extensa e variada. O que é facilmente atestado com uma breve citação de suas criações, que vão desde *V de vingança*, *Tom Strong*, *Promethea*; a *graphic novel* *Piada Mortal*, uma das narrativas mais conhecidas do herói Batman. Sendo esses exemplos apenas algumas das HQs que puderam contar com seu poder criativo.

Algumas de suas obras já serviram de inspiração para o cinema, *Do inferno*, *V de vingança* e *Watchmen* geraram produções cinematográficas homônimas lançadas, respectivamente, em 2001, 2006 e 2009; enquanto o primeiro volume de *As aventuras da liga extraordinária* deu o-

rigem ao filme, *A liga extraordinária*, no ano de 2003, com o título mais curto em português do que em inglês, que se manteve como o original. Uma das características de Alan Moore é produzir narrativas densas, que diferem das encontradas em certas épocas da história das publicações dessa área. Como nos mostra Waldomiro Vergueiro, em uma breve biografia do roteirista para o site *omelete*; se apoiando, por sua vez, em livros acerca da vida e obra de Moore como *Alan Moore: Portrait of an extraordinary gentleman*, editado por Gary Spencer Millidge e *The pocket essential Alan Moore*, de Lance Parkin, entre outros.

Mesmo sem ilustrar suas criações, Alan consegue criar obras realmente completas, pelas quais temos acesso a uma forma bastante arrojada de se contar uma história; história essa, que segue um roteiro sempre bem estruturado e com abundantes pontos de contato com verdades históricas, personagens literários e, até mesmo, movimentos filosóficos; o que faz com que seja um campo rico em intertextualidade. Tal característica pode ser notada não apenas nas histórias criadas por ele, mas também nas quais ele apenas colaborou, por certo tempo, com a criação de outrem; podendo até modificar os atributos de alguns personagens para lhes atribuir algo mais denso. *Watchmen*, por exemplo, “retrata” uma guerra do Vietnã “alternativa”, na qual os Estados Unidos vencem, seguida de uma corrida armamentista que “lembra” a guerra fria; porém os quadros são muito escuros e a extremamente narrativa pessimista, com personagens que apresentam características existencialistas.

Em suas obras, os detalhes são proficuamente explorados, através, tanto, da ilustração, cuidadosamente guiada pelos conselhos de Moore, quanto pela escolha de personagens e construção de espaços: não é rara apropriação de personagens históricos e literários em suas narrativas, bem como é comum encontrarmos nomes de livros ou pôsteres que apontem para algo que não foi dito, que extrapola a história, apontando para caracteres profundos da diegese. Como na, já citada obra, *Watchmen* o jornal que aparece com os dizeres “você terá o corpo que sempre quis ter” contrasta com a cena caótica da cidade destruída e de corpos caídos, sem vida, pelas ruas; a ironia fica ainda mais intensa com o título do capítulo colocado logo abaixo do quadro: “Um mundo forte e adorável” (*Watchmen*, 12/12, 1999). Nessa série o diálogo com a realidade e com outras artes se dá, também, através de frase curtas dispostas ao final das revistas, de autores como Bob Dylan, John Cale, Elvis Costello e William Blake. Além disso, o “reaproveitamento” de momentos históricos, os quais ele reinventa, como já foi dito, aproxima o leitor da narrativa.

Por nutrir sua obra de todas essas propriedades, foi um dos responsáveis pela transformação da forma de percepção acerca da nona arte, que está, aos poucos, deixando de ser vista como algo, exclusivamente, idealizado para um público infantojuvenil.

3. A intertextualidade com livros clássicos (não só ingleses)

Frente ao já exposto, a obra analisada é rica em intertextualidade; tendo sido criada a partir de personagens advindos de outras narrativas; como *Drácula*, de Bram Stoker, *As minas do Rei Salomão*, de H. R. Haggard, dentre outras, que serão citadas no decorrer do trabalho. Passamos agora a indicar os pontos de contato que extravasam a HQ, e lhe conferem sentidos diversos, mesmo que não ditos. Por mais que cite as fontes de suas utilizações principais na capa da HQ, Moore não utiliza apenas aqueles personagens de outras histórias; na verdade quase todos os seres que habitam essa criação, são advindos de outras histórias; sendo criações de autores com Edgar Allan Poe, Joyce Emmerson Preston Mudock, Henry James, Emile Zola, entre outros.

A enorme quantidade de referências presentes no enredo, fez com que um fã, Jess Nevins, criasse um guia para orientar a leitura e suprir as necessidades, mais superficiais, de informação; já que é quase impossível ter-se o conhecimento de todas as obras citadas e, de forma muito sutil, faz toda a diferença lê-la fazendo reflexões sobre esses pontos. Pode-se afirmar isso ao passo que os membros capturados da Liga são aprisionados em um museu de história britânica, sugerindo um jogo com a memória dessa sociedade. Portanto, é de se esperar que o leitor atento note divergência entre esses novos personagens e suas significações anteriores – coisa que, sem o guia, só será capaz de fazer mediante uma grande pesquisa. Talvez para suprir parte dessa “necessidade” de saber mais, lançou-se no Brasil uma edição encadernada com extras que vão desde “adendos” com histórias dos personagens, traduções das falas em línguas estrangeiras, até a reunião dos roteiros enviados por Moore a Kevin O'Neill – responsável pelas ilustrações da série.

Fica reservado ao entendimento do leitor desprovido das referências, apenas parte da história – um verdadeiro desperdício. Tal acontecimento gera uma curiosidade capaz de fazer com que o público procure as obras originais que estão quase todas, ao alcance, através de cópias virtuais disponibilizadas gratuitamente. Esse aspecto da obra enfraquece o estilo de leitura “raso”, pressupondo ou uma pesquisa durante a leitura, ou

um leitor mais maduro com alta carga de leituras prévias.

Existe certa ironia na obra diferente da encontrada nas outras formas de se narrar. Ela é estruturada por falas que se distanciam das imagens apresentadas e, portanto, só são possíveis pelo acréscimo da linguagem imagética; mas também encontramos a mais comum, advinda da diferença entre as atitudes e o discurso das personagens. Exemplo da primeira é uma cena, na qual Bond diz à Mina “seja bem-vinda à velha Inglaterra”, enquanto no plano de fundo, a imagem que aparece é de uma grande construção vertical, com a presença de guindastes que içam, inclusive, parte de uma locomotiva; além da dicotomia entre “velha Inglaterra” e a imagem, existe também a ironia de aquele avanço tecnológico não ser possível na época em que se passa a história. Apontado mais uma vez para o distanciamento de uma realidade palpável. Como modelo da segunda, se tem um quadro em que Griffin se refere ao grupo de maneira sarcástica, a fim de validar seus métodos como aceitáveis aos participantes da Liga: tendo sido acusado de demência por ter roubado o uniforme de um guarda, ele revida com os dizeres “Oh, céus! Ele feriu um pobre policial! Me desculpem. Achei que fôssemos uma equipe militar secreta, mas parece que somos mais um clube de tricô!”, fazendo menção ao caráter transviado tanto dos integrantes, quanto das ações da Liga. Outro exemplo é, talvez o mais sarcástico, o fato de atribuírem ao “Espírito Santo” as gravidezes ocasionadas pelos sistemáticos estupros de Griffin.

4. *As Aventuras da Liga Extraordinária e a releitura dos clássicos*

Se utilizando de personagens advindas de obras clássicas da literatura vitoriana, Moore fez da minissérie *As aventuras da liga extraordinária* uma releitura capaz de agrupar personagens de contextos extremamente diferentes sob o mesmo enredo, sem, contudo, prejudicar a coerência da narração. Não é a intenção do autor que essa ligação entre a HQ os livros que apresentaram essas personagens ao grande público, passasse despercebida, já que, logo na capa, encontram-se os dizeres:

Mina Harker criada pelo Sr. Bram Stoker, em *Drácula*/ Allan Quatermain criado pelo Sr. H.R. Haggard, em *As minas do Rei Salomão*/ Capitão Nemo criado pelo Sr. Julio Verne, em *20000 Léguas Submarinas*/ Henry Jeckyll e Edward Hyde criados pelo Sr. Robert Louis Stevenson, em *O Médico e o Monstro*/ Hawley Griffin criado pelo Sr. H.G Wells, em *O Homem Invisível*/ Sherlock Holmes criado por Sir Arthur Conan Doyle, em *Um Estudo de Vermelho* (MOORE & O'NEILL, 2003, capa)

Ao atribuir novo enredo às personagens conhecidas, o autor explora todo o universo acerca dessa criação alheia, bem como da recepção e recriação delas por parte do leitor; portanto a escolha destas, em detrimento de outros mil, foi feita intencionalmente e há de ter a ver com aquilo que se propõe para lógica do personagem (CANDIDO, 1976, p. 58); tal fato fica evidenciado pela contextualização feita, pelo autor, dessas personagens, como se desse os dados bibliográficos a fim de que seu leitor atento pesquise sobre eles. Ou, ainda, como se desse uma biografia de todos os personagens da história, para que ele a extravasasse.

Como a toda releitura, as mudanças são intrínsecas; nesse caso até mesmo a simples criação de uma imagem para cada figura dramática, já modifica a concepção de outrora; assim, podemos ver que o acréscimo da linguagem visual já influencia muito no distanciamento entre obra literária e HQ. O que não deve ser visto como negativo; afinal, nenhuma releitura busca a mimese do texto base, o distanciamento configura-se como adequação à nova realidade a que a obra primária foi transposta; sem a qual, não haveria necessidade de releitura.

Novos caracteres foram conferidos aos, já conhecidos, seres fantásticos dos quais Alan fez uso. No caso da senhorita Mina, lhes subtraíram o marido e o filho, que o Sr. Bram Stoker lhe dá; as mudanças não pararam por aí: dentro da construção da Liga, ela agora se coloca com uma mulher solitária e indestrutível, contradizendo tanto sua anterior “áurea” romântica, de moça “casadoira” que passa boa parte do tempo a esperar passivamente seu noivo, quanto o desfecho que lhe fora atribuído no romance, no qual tinha voltado a ser uma simples humana, com a quebra de sua maldição. Quatermain é transformado em um viciado em ópio, que contrasta, intensamente, com o caçador de grande disposição *d’As Minas do Rei Salomão*. Porém, assim como o original, esse também é “resgatado” de seu “retiro” em uma cidade avessa à realidade dos grandes centros urbanos; permanece a ligação com seu amigo africano “Umslopogaas”, pelo qual chama em uma das cenas dos quadrinhos. O Capitão Nemo não apresenta grandes mudanças, a não ser o fato de ter se disposto a ajudar as autoridades britânicas, já que é um recluso viajante, descrente na humanidade, dentro da obra em que apareceu pela primeira vez. Aqui ele também conta com seu navio ultraequipado. Já os dois personagens de *O Médico e o Monstro* são levemente mais exagerados que os da fonte original, tornando-se Henry não apenas uma “pessoa” diferente quando cometido por seus ataques de raiva, mas sim um verdadeiro monstro, violento e deseducado, incapaz de se controlar. Griffin, do livro

de Wells, não se chamava Hallew e terminou a história menos lúcido do que se encontra aqui; se na em “O Homem Invisível” termina a história enlouquecido pela invisibilidade, aqui sabe muito bem se utilizar dela para os fins mais sórdidos – de estupros a assassinatos.

As releituras que Moore faz, através de seus “acréscimos”, são um tanto pessimistas e passam por certa desconstrução das personagens, as quais têm suas qualidades mais importantes revertidas: as ações violentas de Griffin são desculpáveis pelo seu estado de demência, porém ao retirar a doença mental ocasionada pela invisibilidade, Moore cria um ser hedonista que opta por burlar as regras, sabendo-se inalcançável aos seres comuns. A degradação humana é bem representada por ele, que estupra meninas internas de uma escola para moças, e lhes deixa acreditarem-se grávidas do “Espírito Santo”. Pode-se pensar essa revisitação da história como algo que aponte para o caráter “incerto” da pós-modernidade; para sua “fluidez”, no sentido de que nada é estático e imutável; e, principalmente, com o fim da possibilidade da existência de **uma** possível verdade “una”, sendo esta substituída por várias “microverdades” – nesse caso, inventadas. Faz-se assim um diálogo, entre a realidade de outrora e a qual se inserem agora os personagens, capaz de demonstrar as diferenças de uma e outra.

A mesma visão pode ser atestada na imersão de um autêntico herói no submundo da dependência química: Quatermain tem a fisionomia de um louco no começo da trama; aliada a seu aparente estado de inanição, faz com que se enxergue a fragilidade da vida humana. O herói de outrora se apresenta como um semimorto nesse contexto hostil. Isso pode ser atestado no roteiro escrito por ele e enviado ao ilustrador Kevin O’Neill:

Quadro 3: Agora cortamos para o interior da câmara escura e menor que se encontra afastada do aposento principal. No primeiro plano, no canto inferior à direita, podemos ver uma figura embolada nas sombras, que na verdade é um semiconsciente Allan Quatermain visto mais de perto. Um de seus braços está pendendo mole do corpo, com um cachimbo de ópio apagado descansando entre os dedos entorpecidos. Tudo isso está muito escuro e sombrio em primeiro plano. Olhando para além dessa cena, vemos o guia segurando a cortina de musselina enquanto Mina passa por ela em nossa direção, entrando no aposento. O guia toca a própria testa quando ela passa e Mina vira a cabeça para falar com ele, educadamente e sem demonstrar expressão alguma no rosto. (MOORE & O’NEILL, 2010, p. 203)

A descrição mostra um “semiconsciente” Quatermain, que não possui forças sequer para manter o braço, que pende, junto ao corpo; tal

figura morta está envolta em um ambiente sombrio e de seres degradados, pois será também o cenário da tentativa de estupro da qual foi vítima a senhorita Murray. Esse mesmo ser, só se manifesta contra o acontecimento quando a situação já está em seu ápice, demonstrando talvez o desinteresse ou apenas a fraqueza do mesmo. Ao encontra-se com a figura pública em tão lastimável estado, Mina demonstra espanto, o mesmo pelo qual deve ter passado o fã das aventuras escritas Haggard ao observar sua atual situação. Em outro trecho, Moore descreve um maltrapilho sujo, de aparência repugnante, com gosmas saindo por orifícios, barba por fazer, cabelos sujos, cicatrizes espalhadas pelo corpo, “entorpecido pelo ópio” e sob um cobertor imundo. A tática de colocar as falas em outras línguas gera, nesse contexto, a sensação de não pertencimento que muito agrega ao sentimento distópico de deterioração das histórias romantizadas- que prenuncia que não há mais lugar para ingenuidades, algo que será reafirmado com o desfecho, em que o vilão se mostra, também, o responsável pela união dos “Extraordinary Gentlemen”. Porém, por mais que todo o cenário aponte para o fim “distópico” do homem, a personagem feminina tenta reestabelecer contato com o homem sobre o qual leu durante sua infância; tanto na casa de ópio, quanto depois de tê-lo resgatado.

A escolha da personagem Jeekyll, que luta para controlar o “monstro” interior, é de fundamental importância dentro da construção de sentido da obra; pois aponta para uma dualidade –da qual também sofre mina, que é indestrutível, porém incapaz de se defender, tendo de ser salva inúmeras vezes dentro do enredo – para o “jogo duplo” exercido pelo vilão; e também para a inocência do vilão combatido. Nesse ponto a HQ se aproxima de uma literatura que já não possui personagens planos, com atitudes previsíveis; característica essa, diferente da que os personagens em suas obras “natais” possuíam. Se comparada com outras, a HQ mencionada se destaca como mais “adulta” que as outras, o que passa, de certa forma, também pela linguagem adotada que é tratada, bem desenvolvida.

5. Conclusão

Não há espaço para afirmar que as HQs baseadas na literatura, são uma ameaça para a leitura e interesse de jovens pelos clássicos que lhe servem de base. Guardada a cada uma seu espaço, elas estão seguras: uma não acabará, nem terá sua importância diminuída, por conta da a-

propriação, por parte da outra, de algumas de suas características, temas ou “peças”. Do contato entre essas formas de arte, não é regra que haja o esvaziamento de qualquer uma delas. Como Paiva (2009) diz: “As histórias em quadrinhos são um tipo específico de arte. Quadrinho não é literatura, não é pintura nem é desenho, é sim uma junção de várias expressões artísticas, mas que forma uma que se diferencia das outras demais”.

Como anunciado, o trabalho propõe a intertextualidade como ponto de contato entre leitor e obra literária: o prazer que as HQs, através de sua leitura fluida (BARTHES, 2002), proporcionam, o chamariz da imagem, de sua linguagem acessível e, até mesmo, pela “leitura orientada através” dos desenhos; caminham para aumentar o interesse do leitor acerca da história criada, bem como produzir um leitor mais capaz, atento aos sentidos que as linguagens combinadas –imagética e ortográfica– podem dar e, acima de tudo, um leitor que interage com a obra. Se o texto literário requer um leitor atento e preparado, capaz de lhe decifrar as ironias e sutilezas ideológicas, não seria a leitura das HQs uma profícua etapa?

Crianças, adultos e jovens são consumidores assíduos desse tipo de arte, o que mostra um mercado disposto a gastar com essa forma de narrativa. Um mercado talvez até maior do que o de consumidores de livros, que em grande maioria são mais caros. Com o passar do tempo, assim como na literatura, as tramas e suas “partes menores” se tornaram cada vez mais complexas e diversas. Em algumas séries, é possível detectar correntes filosóficas sendo discutidas, o que torna acessível a jovens, até mesmo aos de formação simplória, o contato com essas vertentes do pensamento humano.

A leitura de *As Aventuras da Liga Extraordinária* não satisfará a curiosidade sobre Griffin, nem a imagem de Murray será, ainda que belamente produzida, tão complexa quanto a descrição de Stoker. Porém, é uma apresentação alternativa dos mesmos. Como toda apresentação, pressupõe que seja apenas um início, até mesmo para entender sua função dentro da diegese, o leitor tem de buscar a criação original. Ainda que só deseje averiguar o que é de Moore e o que é de outrem, ele terá de se colocar em movimento, terá de interagir com os textos; após esse primeiro momento, terá ainda que imprimir na obra suas próprias interpretações acerca das características utilizadas, das “apagadas”, dos novos desfechos e poderes. Cria-se assim, uma rede infinita de significações. Mina não é mais somente a bela noiva de Harker, Griffin não é mais o ser cuja invisibilidade levou a demência, Quatermain já não é o herói capaz de sair ileso de qualquer enrascada. E Nemo, aquele que não mais credi-

tava na humanidade, é capaz de grandes esforços para salvar o povo da Inglaterra do massacre. Mas o que isso quer dizer? Para que isso aponta? São as perguntas que só podem ser respondidas através da leitura atenta das duas obras e da comparação entre elas.

Também o resgate desses personagens influencia na discussão com a realidade: a que tipo de invisibilidade Griffin seria submetido na sociedade contemporânea? Fugindo aos exageros ficcionais, qual é o tipo de apagamento que graça nos dias de hoje, também capaz de levar à loucura? A dupla personalidade exagerada de, não seria facilmente remetida à bipolaridade, tão popular nos grandes centros? Não é um aspecto positivo da literatura, a sua capacidade de propor discussões acerca da realidade humana? Através dessa HQ, Moore não o fez? Então por que não se utilizá-la na formação dos jovens, a fim justamente de propor discussões? Como um ponto de partida, pouco doloroso, para a reflexão a respeito do mundo no qual se está inserido?

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARTHES, Roland. *O prazer do texto*. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2002.

CANDIDO, Antonio. A personagem do romance. In: ROSENFELD, Anatol; PRADO, Decio de Almeida; GOMES, Paulo Emilio Salles. *Personagem de ficção*. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 1976.

DANTAS, Daiane Ferreira. *Histórias em quadrinhos, consumo e mitologias: do romanesco ao camp*. Artigo publicado nos anais Intercom, disponível em:

<<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/R1352-1.pdf>>. Acesso em: 04-10-2012.

FOLLAIN, Vera. Narrativas em trânsito. *Contracampo: Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação*. Universidade Federal Fluminense. Disponível em:

<<http://www.uff.br/contracampo/index.php/revista/article/viewArticle/38>>. Acesso em: 04-10-2012.

GOMES, Nataniel dos Santos (Org.). *Quadrinhos e transdisciplinaridade*. Curitiba: Appris, 2012.

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

2012.

MOORE, Alan; O'NEILL, Kevin. *As aventuras da Liga Extraordinária* vol. 1 (versão encadernada). São Paulo: Pandora Books, 2003.

_____. *A Liga Extraordinária*. Barueri: Panini Books, 2010.

PAIVA, Fábio da Silva. *Histórias em quadrinhos e a influência na educação dos leitores de Batman e Superman*. Artigo publicado nos anais do 17º Cole, 2009, disponível em: <http://alb.com.br/arquivo-morto/edicoes_anteriores/anais17/txtcompletos/sem16/COLE_2676.pdf>. Acesso em: 04-10-2012.