

# **A intertextualidade como elemento fundamental n'A *Liga Extraordinária***

Ismael Bernardo Pereira

Submetido em 23 de agosto de 2016.

Aceito para publicação em 10 de novembro de 2016.

*Cadernos do IL*, Porto Alegre, n.º 53, janeiro de 2017. p. 204-215

---

## **POLÍTICA DE DIREITO AUTORAL**

Autores que publicam nesta revista concordam com os seguintes termos:

- (a) Os autores mantêm os direitos autorais e concedem à revista o direito de primeira publicação, com o trabalho simultaneamente licenciado sob a Creative Commons Attribution License, permitindo o compartilhamento do trabalho com reconhecimento da autoria do trabalho e publicação inicial nesta revista.
  - (b) Os autores têm autorização para assumir contratos adicionais separadamente, para distribuição não exclusiva da versão do trabalho publicada nesta revista (ex.: publicar em repositório institucional ou como capítulo de livro), com reconhecimento de autoria e publicação inicial nesta revista.
  - (c) Os autores têm permissão e são estimulados a publicar e distribuir seu trabalho online (ex.: em repositórios institucionais ou na sua página pessoal) a qualquer ponto antes ou durante o processo editorial, já que isso pode gerar alterações produtivas, bem como aumentar o impacto e a citação do trabalho publicado.
  - (d) Os autores estão conscientes de que a revista não se responsabiliza pela solicitação ou pelo pagamento de direitos autorais referentes às imagens incorporadas ao artigo. A obtenção de autorização para a publicação de imagens, de autoria do próprio autor do artigo ou de terceiros, é de responsabilidade do autor. Por esta razão, para todos os artigos que contenham imagens, o autor deve ter uma autorização do uso da imagem, sem qualquer ônus financeiro para os Cadernos do IL.
- 

## **POLÍTICA DE ACESSO LIVRE**

Esta revista oferece acesso livre imediato ao seu conteúdo, seguindo o princípio de que disponibilizar gratuitamente o conhecimento científico ao público proporciona sua democratização.

<http://seer.ufrgs.br/cadernosdoil/index>  
Quinta-feira, 19 de janeiro de 2017  
15:59:59

## A INTERTEXTUALIDADE COMO ELEMENTO FUNDADOR N'A *LIGA EXTRAORDINÁRIA*

### INTERTEXTUALITY AS A FOUNDER ELEMENT IN *THE LEAGUE OF EXTRAORDINARY GENTLEMEN*

Ismael Bernardo Pereira\*

**RESUMO:**

*O presente artigo propõe o conceito de intertextualidade como um elemento fundamental na obra de Alan Moore, presente através de diversas abordagens que resultam numa reavaliação dos elementos referenciados. Ao analisar como esse elemento se manifesta em sua obra como um todo, pretende-se igualmente argumentar que na sua graphic novel A Liga Extraordinária, em específico, a intertextualidade tem um papel de elemento fundador, devido à complexidade e diversidade de seu uso. Como bibliografia central, utilizam-se os conceitos de intertextualidade, de Júlia Kristeva, e gêneros do discurso, de Mikhail Bakhtin.*

**PALAVRAS-CHAVE:** *Intertextualidade; A Liga Extraordinária; Quadrinhos; Literatura Vitoriana.*

**ABSTRACT:**

*This article proposes the concept of intertextuality as a fundamental element in Alan Moore's work, present through different approaches which result in a reevaluation of the referenced ideas. By analyzing how this element acts in his work as a whole, this work intends to argue that in the specific graphic novel The League of Extraordinary Gentlemen inter-textuality has a founder role, due to its complexity and diversity. As central bibliography, the concepts of intertextuality and discourse genres, by Julia Kristeva and Mikhail Bakhtin, respectively, are used.*

**KEYWORDS:** *Intertextuality; The League of Extraordinary Gentlemen; Comics; Victorian Literature.*

## 1. Introdução

Mais de um século após a sua criação e diversas outras adaptações, o personagem duplo Jekyll/Hyde é agora apropriado no campo dos quadrinhos. Alan Moore, autor inglês – amplamente reconhecido por *V de vingança*, *Watchmen* e *Do Inferno* – juntamente com o desenhista também britânico Kevin O'Neill, publica entre 1999 e 2003 uma série de revistas em quadrinhos intitulada *A Liga Extraordinária* (vols. 1 e 2). A premissa da história consiste na representação de personagens clássicos da literatura vitoriana vivendo em um mesmo universo, retrofuturista em estética e reavaliativo em intenção. Dessa forma, a obra retoma diversos motivos presentes no século XIX, atrelados a tais personagens em suas respectivas obras, reafirmando, através desse processo, a tendência gótica determinante na época. Ao mesmo tempo, a *graphic novel* lança um novo olhar de crítica às práticas imperialistas e ansiedades

---

\* Mestrando na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, graduado pela mesma universidade no curso de Licenciatura em Letras – Português, Inglês e Respectivas Literaturas. ismael.bernardo.pereira@hotmail.com

passadas, utilizando-se do *steampunk*, gênero de ficção-científica, para tal. Evidencia-se nesse caso a noção de intertextualidade, de acordo com o conceito de Kristeva, que defende que um “texto é absorção e transformação de um outro texto” (KRISTEVA, 2005, p. 63-64). No caso de Moore e O'Neill, são inúmeros os textos, não apenas pertencentes à época vitoriana – embora essa seja a mais proeminente –, que contribuem para a totalidade d'A *Liga Extraordinária*, em referências explícitas ou implícitas, o que resulta em um conjunto de relações intertextuais determinantes para o desenrolar da narrativa e suas intenções.

O presente artigo, dessa forma, analisará de forma breve a obra de Alan Moore, de modo a justificar que essa tendência intertextual observada é uma característica de seu trabalho como um todo, um constante apelo a referências não apenas literárias, que acaba por ser representado de diversas formas. Discutir-se-á também a maneira como a intertextualidade presente n'A *Liga Extraordinária* se distingue daquela evidente no restante de sua obra, assim como o modo com que essas “intertextualidades”, semelhantes, mas de diferentes intensidades, constituem-se nas obras do escritor. Por fim, apresentar-se-á o mundo presente na *graphic novel*, os principais personagens retomados, e a algumas das estratégias que Moore e O'Neill utilizam para criar um diálogo entre os quadrinhos e as obras originais referenciadas, ao mesmo tempo que constroem para elas uma continuação contemporânea.

## 2. Alan Moore e os quadrinhos

Nascido em Northamptonshire, Inglaterra, Alan Moore (1953-) consagrou-se não só como um dos maiores escritores de quadrinhos de todos os tempos, mas também como um dos maiores autores ingleses do século, elevando a linguagem dos quadrinhos a novos parâmetros narrativos. Assim como outros reconhecidos autores de quadrinhos como Frank Miller (*The Dark Knight Returns*) e Art Spiegelman (*Maus*), Moore é um dos mais importantes integrantes da chamada era moderna dos quadrinhos, que se tornou popular nos anos 1970 e 80 e que abordava temas mais obscuros – como violência e sexo –, com uma maior profundidade narrativa e uso de técnicas inovadoras ao gênero de quadrinhos em comparação ao que se via nas décadas anteriores, em que quadrinhos proliferavam sobretudo voltados a um público infanto-juvenil. Esse novo estágio no desenvolvimento de histórias em quadrinhos foi marcado pela popularização do termo *graphic novel*, a partir de Will Eisner. A nova nomenclatura, apesar de ser ainda uma questão de debate, se referia não só ao fato de as histórias em quadrinhos começarem a ser impressas em formato de livro – à maneira de uma *novel*, um romance –, mas também anunciava uma nova abordagem em termos de conteúdo, principalmente no que se refere a uma maior profundidade psicológica da narrativa, agora pensada para um público mais adulto. Moore primeiramente não concordou com o termo, julgando que muitas vezes a indústria se aproveitava da nova corrente do gênero para vender um mesmo conteúdo sob um novo formato, mas posteriormente reconheceu que a nova abordagem realmente surtiu efeito na produção e recepção de quadrinhos (LIDDO, 2009). Consequentemente, como precursor, as principais obras de Moore – como *Watchmen*, *V de Vingança*, *Do Inferno* e *A Liga Extraordinária* – são amplamente reconhecidas como *graphic novels*. *Watchmen* por si só, a história de um grupo de super-heróis em crise a respeito de seu papel na sociedade, representa uma reavaliação profunda a toda tradição de super-heróis dos quadrinhos existente até então. A obra foi

considerada pela revista *Time* como um dos cem melhores romances em língua inglesa de todos os tempos (LACAYO, 2010), e precisamente, por ser a única história em quadrinhos a figurar na lista, é tida por alguns como o melhor exemplar do gênero já escrito.

O interesse do autor pelo campo dos quadrinhos se deve justamente à especificidade do meio em criar uma linguagem única a partir da junção de dois códigos: o icônico e o verbal. Apesar de não possuir habilidades de desenho muito aperfeiçoadas, ainda assim o autor cria *layouts* representando a forma como imagina as cenas de seus quadrinhos, com o objetivo de estabelecer uma comunicação mais clara com os seus desenhistas colaboradores (NEVINS, 2003). Moore acredita que essa boa interação com o desenhista é o ponto mais importante no desenvolvimento de quadrinhos (NEVINS, 2003), muitas vezes ultrapassando a simples divisão das tarefas de desenho e escrita, de forma que o desenhista também participa do processo de criação narrativo, como se verá adiante no caso de Kevin O'Neill com *A Liga Extraordinária*. Apesar dessa sua devoção aos quadrinhos, Moore retira sua inspiração de obras de diferentes meios, além dos próprios quadrinhos, como, por exemplo, o cinema, a música e a literatura. É desse último campo, em especial no que se refere à tradição do romance de língua inglesa, que provém a maioria de suas referências artísticas e culturais (LIDDO, 2009) espalhadas através de sua obra, mas mais notadamente expostas n'A *Liga*. Não por coincidência, suas obras surgem de relações intertextuais:

(...) a quotation, or an allusion to an existing character, a distinctive genre, or a particular work. They are built on a proper web of references that are not only mentioned or suggested but challenged and recontextualized in order to convey new meanings. Thus transcended, intertextuality is stripped of the status of mere formal device to become a proper narrative motif. (LIDDO, 2009, p. 27)

Por intertextualidade aqui se entende o conceito desenvolvido pela autora francesa Julia Kristeva, a partir do estudo do autor russo Mikhail Bakhtin e a sua definição de “dialogismo”. Escolheu-se falar em intertextualidade em vez de dialogismo neste trabalho, por se entender que a abordagem de Kristeva se centra majoritariamente na questão da relação entre textos, como é o caso da obra de Alan Moore, enquanto Bakhtin (1990) analisa várias questões próprias ao romance, como a bivocalidade, a presença de diferentes vozes autônomas num mesmo texto. De fato, como analisa José Fiorin (2006), na obra do autor russo não se veem presentes termos como interdiscurso ou intertextualidade, ainda que Bakhtin afirme uma relação entre discursos, que por sua vez podem estar presentes dentro de um texto ou se referirem a dois textos constituídos (FIORIN, 2006). Dessa maneira, como o objetivo de não confundir as relações aqui tratadas, segue-se a instrução de Fiorin ao reservar o termo intertextualidade aos casos em que a relação dialógica se materializa em textos, adotando-se a conceituação de Kristeva:

(...) a palavra (o texto) é um cruzamento de palavras (de textos) onde se lê, pelo menos, uma outra palavra (texto). [...] todo texto se constrói como um mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto. Em lugar da noção de intersubjetividade, instala-se a de *intertextualidade* e a linguagem poética lê-se pelo menos como dupla. (KRISTEVA, 2005, p. 63-64).

A própria autora, apesar de primeiramente associar o diálogo como particular ao romance, admite que essa relação é inerente à linguagem em geral, acabando por delegá-la a um espaço de pensamento “muito mais vasto que o romanescos”, por fim “a base da estrutura intelectual da nossa época” (KRISTEVA, 2005, p. 90). É nesse sentido que aqui se utiliza o termo intertextualidade para se referir ao mecanismo presente em algumas das obras de Alan Moore.

### 3. Alan Moore e a tradição intertextual de sua obra

Dentre suas obras, *V de Vingança*, publicado pela DC Comics em série entre 1981 e 1989 em colaboração com o artista David Lloyd, é um dos primeiros experimentos de Alan Moore no campo da *graphic novel* (antes disso o autor se trabalhava com séries contínuas como *Marvelman*, da Marvel Comics). A obra trata de um futuro distópico que se passa na Inglaterra dos anos 1990, governada por um regime ditatorial rígido que controla cada passo de seus cidadãos. Nesse contexto, um vigilante de codinome V elabora diversos ataques às autoridades do regime no dia 5 de novembro; o anti-herói utiliza uma máscara de Guy Fawkes, famoso por tentar explodir o Parlamento em 1605, na mesma data, num golpe conhecido como *Gunpowder plot*. Desse modo, o personagem tenta em suas atitudes reviver os instintos revolucionários perdidos no passado do país, revivendo o plano de Guy Fawkes. Annalisa Liddo (2009) percebe, sobretudo, diversas referências a Shakespeare na obra, como a presença de citações provenientes de obras shakespearianas, o que sugere uma reinterpretação do sentido que as citações sugeriam em seu contexto original. Como exemplo, logo nas primeiras páginas da *graphic novel*, V recita uma passagem de *Macbeth*, enquanto salva Evey, outra personagem central da história, deslocando o discurso original, que prezava o valor de Macbeth, ao seu próprio ato heroico, ao mesmo tempo que indica no presente da história a perda da tradição literária de tal sociedade, que apenas sobrevive através de sua voz (LIDDO, 2009). Outras referências a Shakespeare presentes na obra são representadas através do tema da insanidade e do entendimento do mundo como um grande teatro, do qual as pessoas são meros personagens (LIDDO, 2009). Além do dramaturgo, há diversas referências visuais a obras literárias nos quadros da *graphic novel*, sobretudo na biblioteca do protagonista V, que reúne inúmeros volumes proibidos pelo regime ditatorial, assim como pôsteres de filmes clássicos; por fim, o personagem V alude à própria tradição das histórias em quadrinhos, exercendo um papel de vigilante semelhante ao do personagem Batman em suas diversas representações no gênero (LIDDO, 2009).

No caso de *Do Inferno e Lost Girls*, o cenário se volta para a era vitoriana e o início do século XX, respectivamente. O primeiro, elaborado em conjunto com Eddie Campbell, publicado em série entre 1989 e 1996, trata da figura de *Jack The Ripper*, famoso assassino da época. A narrativa ignora o tom de mistério das histórias policiais, revelando a identidade de Jack desde o início. Annalisa Liddo (2009) nota que, além das citações presentes antes de cada início de capítulo, provenientes de documentos da época, possibilitando novas leituras do trecho apresentado, há uma série de citações dentro dos textos que igualmente contribuem para um enriquecimento da mitologia em torno do assassino, sejam esses trechos de obras literárias, ensaios da época ou mesmo pistas visuais sobre pinturas (LIDDO, 2009, p. 44-45). *Lost Girls*, por sua vez,

produzido de 1989 a 2006 com colaboração da desenhista Melinda Gebbie, é uma *graphic novel* pornográfica que retoma as personagens literárias Alice, Wendy e Dorothy das histórias Lewis Carroll, M. Barrie e L. Frank Baum, respectivamente. Na história, as personagens se encontram num hotel, já adultas, tornam-se amigas e decidem contar as aventuras sexuais que já tiveram, ao mesmo tempo que compartilham dos mesmos prazeres. A intertextualidade não reside aqui apenas no uso de tais personagens, mas numa nova revisão dos temas das histórias originais (LIDDO, 2009), semelhantes a essas, porém reimaginados, tendo em conta uma atmosfera sobretudo sexual.

Com *Watchmen* – talvez a sua obra mais conhecida –, Moore trabalha principalmente a figura do herói da tradição das histórias em quadrinhos. Publicada entre 1986 e 87 pela DC Comics, com a colaboração do artista Dave Gibbons, a história se passa numa Nova Iorque em que super-heróis realmente existem, porém, ao invés de terem poderes, eles são majoritariamente pessoas “comuns” que resolvem adquirir novas identidades e combater o crime por elas mesmas. A narrativa dialoga com dois tempos paralelos: a era em que os super-heróis estavam em alta, principalmente devido a conflitos como a Guerra do Vietnam, nos anos 1960 e 70, e os anos 1980, o tempo presente da narrativa, em que eles estão em decadência. A *graphic novel* reavalia a figura do super-herói sob uma forma obscura e realista, prestando atenção nos prováveis conflitos de autoridade entre a população e os heróis, assim como dos heróis entre si, cada qual com uma determinada ideologia a respeito do seu papel. O personagem Dr. Manhattan, o único herói que possui poderes – provenientes de um acidente radioativo, que lhe dão habilidades de fazer praticamente tudo – põe em questão a figura do herói em comparação com um deus, assim como revela as visões da sociedade e autoridades em vista da existência de tal ser. *Watchmen*, dessa forma, “nasceu da vontade de revisar as pressuposições da ficção de super-heróis e de usá-las para organizar uma nova narrativa que ofereceria considerações para o contexto contemporâneo” (LIDDO, 2009, p. 55). Devido a essa intenção de reavaliação do gênero de super-heróis, os quadrinhos de Alan Moore sobre o tema, assim como os de Frank Miller, passaram a ser conhecidos como “revisonários”, ao retratarem seus protagonistas como seres frágeis e problemáticos, reafirmando uma característica que já existira pelo menos desde a década de 1960 com os quadrinhos de Stan Lee, como *The Amazing Spider-man*, na chamada Era de Prata, mas agora como uma abordagem mais extrema (LIDDO, 2009).

Além desse diálogo com a tradição dos quadrinhos que a precedeu, a *graphic novel* apresenta várias outras referências intertextuais. Começando pelo título, que dialoga com as *Sátiras* do autor romano Juvenal – “Qui custodiet ipsos custodes? Who watches the watchmen?” –, indicando o sentimento de dúvida da população quanto às intenções dos *Watchmen*, o nome do grupo de heróis retratados na história. Pelo fato de Moore poder trabalhar tais personagens com mais liberdade do que teria se estivesse trabalhando com personagens já existentes, ele pôde retratá-los de modo a acrescentar livremente várias referências dos quadrinhos: as figuras do Batman e do Super-Homem, por exemplo, estão presentes tanto em Nite Owl como em Adrian Veidt/Ozymandias e Dr Manhattan, sob diferentes pontos de vista (LIDDO, 2009). Os exemplos mais notáveis de intertextualidade do texto, no entanto, podem ser vistos no uso de pequenas passagens literárias ou musicais ao fim de cada capítulo, com o objetivo de sintetizar a ação previamente exposta, e a representação de uma outra narrativa em quadrinhos, *Tales of the Black Freighter*, dentro da própria *graphic novel*. Aqui é contada a jornada de um marinheiro que, após ser atacado por piratas, ruma até sua terra natal, temendo

que essa seja o próximo destino dos inimigos; chegando lá, tomado pela loucura, ele acaba matando a própria família, julgando que fossem os piratas. Essa história “adicional”, apesar de não parecer ter relação com o restante da *graphic novel*, reflete a insanidade de Adrian Veidt (LIDDO, 2009), que no final acaba se revelando o centro de todas as ações pelas quais os demais personagens, os heróis em decadência, deveriam se unir mais uma vez.

Assim como *Watchmen*, *A Liga Extraordinária* também trata da figura do super-herói, dessa vez deslocando-a para o passado vitoriano e utilizando personagens literários daquela época, os quais teoricamente preencheriam os requisitos para esse papel de super-herói. Tais personagens, no entanto, apesar de possuírem certas habilidades, representam figuras deslocadas da sociedade do século XIX, de modo que a obra ao mesmo tempo revisita e reavalia as suas temáticas. Na próxima seção, analisar-se-á de maneira geral essa que se configura como a mais intertextual das obras de Alan Moore.

#### 4. A Liga Extraordinária e suas referências

Aqui serão analisados os dois primeiros volumes d'*A Liga Extraordinária* (1999-2003), os quais se passam no fim-de-século vitoriano, mais precisamente no ano de 1898. A série ainda se expande até os séculos XX e XXI, com o terceiro volume, intitulado *Século* (2009 – 2012), e o chamado *Black Dossier* (2007), uma espécie de livro-suporte que esclarece fatos anteriores e posteriores aos dois primeiros volumes. Essas continuações também seguem a tendência inicial da série ao retratar diversos personagens da literatura e cultura de certas épocas, construindo uma extensa rede de referências. A escolha dos dois primeiros volumes, no entanto, se deve à estrutura das duas primeiras partes da *graphic novel*, que se localizam bastante próximas no tempo e encerram o ciclo do grupo de personagens que abrange. De fato, os dois primeiros volumes podem ser lidos e completamente entendidos sem o auxílio do terceiro volume, que serve o propósito de uma continuação opcional para alguns dos personagens remanescentes da história inicial, construindo uma visão mais ampla do universo d'*A Liga Extraordinária* como um todo.

Considera-se, igualmente, para fins deste artigo, a conceituação de gênero proposta por Mikhail Bakhtin, que os considera “*tipos relativamente estáveis de enunciado*” (BAKHTIN, 2002, p. 279) relacionados com determinados estilos, os quais lhes ditam certas características, complementando, assim, sua mensagem. Ao final deste trabalho, pretende-se argumentar que tal relação é visível entre o gênero *graphic novel* e o gênero romance, ao qual a obra de Alan Moore faz referência, de modo que, dessa forma, estilos similares são mantidos com o intuito de gerar identificação com as obras referenciadas – mais notadamente na presença de um estilo gótico, que se faz presente tanto em obras como *O Médico e o Monstro* e *Drácula* como n'*A Liga*.

Na história aqui abordada, portanto, os protagonistas, pessoas de notáveis habilidades, são recrutados pelo governo do Reino Unido para a formação de uma liga, com o objetivo de proteger o Império Britânico de ameaças iminentes. Os componentes da liga são todos de alguma forma pertencentes ao próprio Império, personagens provenientes de obras da literatura vitoriana. A liga é composta por Wilhelmina Murray, personagem de *Drácula*, de Bram Stoker, escolhida devido a sua experiência passada com o perigo; Capitão Nemo, personagem criado pelo escritor francês Jules Verne em

2000 *Léguas Submarinas* e *A Ilha Misteriosa*, recrutado pelo seu poder de artilharia naval; Allan Quatermain, de autoria do escritor inglês H. Rider Haggard n'*As Minas do Rei Salomão*, entre outras histórias, procurado para compor a liga devido a sua experiência em explorações; Griffin, o protagonista d'*O Homem Invisível* de H. G. Wells, recrutado pela sua habilidade de infiltração; e finalmente Dr. Jekyll e Mr. Hyde, escolhido(s) pela força monstruosa de Hyde, característica que já estava presente na obra de Stevenson, mas que aqui é mais explorada, sobretudo na representação visual. Com o intuito de situar tais personagens em sua história, Alan Moore e Kevin O'Neill partem do final dos livros nos quais eles tiveram a sua última aparição, algumas das vezes mudando aspectos para os propósitos da narrativa. Mina Murray, por exemplo, aparece n'*A Liga Extraordinária* divorciada de Jonathan Harker, com quem ela supostamente teria vivido feliz ao final dos eventos de *Drácula*; a razão pela separação reside na intenção dos autores de dar mais independência e liberdade à personagem, ao mesmo tempo que levanta uma discussão sobre o papel da mulher no final do século XIX. Semelhantes intenções permeiam a escolha e a representação de outros personagens, como no caso de Jekyll/Hyde. Ao lidar com os personagens de Stevenson, Moore e O'Neill desconsideram o suicídio do final de *O Médico e o Monstro*, a fim de trabalhar mais a fundo a evolução da relação entre o duplo e o modo como Hyde tomaria conta da personalidade que antes pertencera a Jekyll.

A ideia inicial para a história, semelhante a um dos temas principais de *Watchmen*, partiu da concepção de um grupo de super-heróis que não funcionava; percebendo que as histórias do fim-de-século vitoriano já refletiam tendências que levavam a essa conclusão, a ideia se desenvolveu para a criação de uma espécie de Liga da Justiça do século XIX (NEVINS, 2003). O cenário retratado apresenta notadamente influências do *steampunk*, gênero de ficção científica retrofuturista, que “evoca uma sensação de aventura e descoberta [...] abraçando tecnologias extintas como uma forma de falar sobre o futuro” (VANDERMER, 2011, p. 9). Dessa forma, o cenário é futurista utilizando recursos tecnológicos do passado, como o vapor: o *steam*. Há realmente claros usos de tecnologias avançadas n'*A Liga Extraordinária*, como o submarino do Capitão Nemo, o Nautilus, assim como outras ambições futuristas, como a construção de uma monumental ponte que atravessasse o Canal da Mancha (MOORE; O'NEILL, 2011). Esses artifícios têm o propósito de mostrar que aquele mundo não é o mesmo retratado nos romances vitorianos, mas sim um paralelo daquele universo, reavaliado: o *punk*. Dessa forma, o *steampunk* possibilita um retorno à era vitoriana através de uma outra realidade na qual temáticas específicas do passado podem ser postas à luz de uma visão contemporânea.

Apesar a intenção de retratar personagens da literatura haver existido desde a concepção da obra, Alan Moore foi percebendo as possibilidades da história conforme a sua criação (NEVINS, 2003), realocando um grande número de personagens de narrativas diferentes num mesmo universo. De fato, todos os personagens retratados na *graphic novel* – e não apenas os protagonistas, membros da liga –, são pertencentes a alguma obra literária da época, ou então representam antepassados de personagens de obras posteriores. As ressonâncias passadas, principalmente dos protagonistas, são continuamente referidas, seja por imagens ou texto, de modo que algumas dessas “pistas” só podem ser completamente entendidas por quem tiver lido as obras originais. Da mesma forma que essas referências são feitas ao passado dos personagens, com o intuito de situar esse passado ao leitor, a história também se preocupa em dar novas características a eles, muitas das quais são alheias às práticas literárias da era vitoriana.

Ou seja, a visão reavaliativa de Moore e O'Neill é possível justamente pela posição dos autores num contexto pós-moderno, no qual a obra se vê inevitavelmente situada. O pós-modernismo, dessa forma:

(...) questions everything rationalist European philosophy held to be true, arguing that it is all contingent and that most cultural constructions have served the function of empowering members of a dominant social group at the expense of "others". (GUERIN, 2005, p. 300)

Diferente do modernismo fragmentário, que ainda via alguma esperança na arte (GUERIN, 2005), o pós-modernismo busca denunciar práticas passadas, em um tom de imitação e por vezes ridicularização, o que se verifica n'A *Liga Extraordinária*. A partir dessa posição, os autores podem rever o mundo imperialista e todos os seus aspectos como um passado que não funcionou, ao mesmo tempo que comparam tal época com o presente e verificando se as práticas daquele passado decadente estão realmente extintas.

A personagem Mina Murray, central para o desenvolvimento da história, exemplifica essa questão da pertinência de temas do passado. Tendo sido escolhida para ser a líder da liga, a sua importância reside tanto na influência que ela possui sobre outros personagens – o que é fundamental para o desenvolvimento destes, como Allan Quatermain e Mr. Hyde –, como nos temas que ela carrega. Em *Drácula*, Mina é de certa maneira subserviente ao grupo de pessoas, todos homens, que se envolvem na empreitada de derrotar o vilão que dá nome à história, de modo que em certo momento da história é deixada de lado das decisões tomadas por ele, ainda que para a sua própria proteção (STOKER, 2003). No decorrer da narrativa, no entanto, a personagem vai ganhando importância, em determinado momento sendo fundamental para a localização do Conde, devido à ligação “espiritual” que partilha com ele após ser mordida. Alan Moore e O'Neill fazem justiça ao dar à personagem a liderança d'A *Liga Extraordinária*, como um modo de discutir a questão da igualdade de gêneros no tempo da narrativa e no presente real, trabalhando, assim, como uma “consciência dupla” (JONES, p. 102-103). Pode-se dizer que, na obra de Stoker, portanto, Mina já começava a exibir certos traços de independência para uma mulher de sua época, inclusive demonstrando apreço pelo movimento *New Women*, que então estava a surgir. Já na *graphic novel*, Mina é ainda mais independente do que no romance, configurando-se ela mesma como uma *New Woman*; nas palavras de Moore, “(...) she is the most direct, the most focused, the most dominating, in that she is absolutely fearless and doesn't take crap from anybody, and kind of compels a respect, even from these monstrous people around her.” (MOORE apud NEVINS, 2003 p. 231). Divorciada de Jonathan Harker e disposta a encarar novos perigos, a personagem apresenta diversas características que contribuem para uma reação de desprezo por parte dos outros personagens, reavaliados, mas nesse sentido com o pensamento ainda dependente das ideologias da época. Como comenta Annalisa Liddo (2009), a personagem pode não ser monstruosa em aparência ou nos seus atos, como alguns de seus companheiros se revelam, mas da mesma maneira, por ser uma mulher, expressa uma sensação de alheamento à lógica na qual está inserida.

A intertextualidade que está em questão n'A *Liga Extraordinária*, portanto, entende-se como dupla no sentido de a) refletir outros textos que servem de base para a sua criação e b) com eles construir o seu próprio significado. A *graphic novel*, dessa forma, dialoga com textos do passado vitoriano e suas temáticas, realocando-as num universo paralelo, *steampunk*, no qual os mesmos personagens de tais textos são

abordados de uma nova maneira, com o objetivo de averiguar a pertinência de seus temas para o presente do leitor. Além das temáticas individuais de cada personagem, observa-se um ponto recorrente nos dois volumes da obra: a relação de desconfiança entre os protagonistas e o próprio Império Britânico que os contratara. À primeira vista, os membros da liga são totalmente alheios uns aos outros, assim como à sociedade que são chamados a defender: Nemo, um príncipe indiano, é um pirata, um rebelde do Império; Quatermain, apesar de ter sido um famoso explorador de novas terras no passado, agora está velho e viciado em láudano; Jekyll é uma constante ameaça quando transformado; e Griffin, um dos personagens mais rasos, quer no livro de Wells ou na obra de Moore, é a personificação do mal. Mina é a única que parece ter o controle sob aquele grupo, mas mesmo assim, suas atitudes independentes para uma mulher da época, como já observado, acabam aborrecendo os outros personagens, que, nesse sentido, representam a visão da sociedade vitoriana. Apesar da ocorrência de todos esses conflitos internos, o grande conflito da história se dá pelas secretas intenções do Império Britânico. É visível aí uma intenção por parte dos autores de mostrar que os problemas com os quais a sociedade mais se preocupava na época – todos eles relativos à imagem que se exigia frente à sociedade, simbolizados aqui pelos protagonistas –, não eram realmente preocupantes quando comparados às práticas imperialistas que passavam longe do conhecimento da nação. A título de exemplo, a respeito da crítica dos autores à ideologia imperial, tem-se como mais emblemática a passagem em que Allan Quatermain comenta a respeito da complacência da Inglaterra ao batalhar contraculturas que sequer entendiam, como foi o caso das revoltas de Mahdi, na África (MOORE; O'NEILL, 2011).

Além da reapropriação dos personagens, o exemplo mais evidente de intertextualidade, é também notável um tom parodístico em vários níveis da obra. Ao classificar as palavras do gênero narrativo, Kristeva classifica o conceito de “paródia” como o caso em que “o autor introduz uma significação oposta à significação da palavra de outrem” (KRISTEVA, 2005, p. 71-72). No caso d'A *Liga Extraordinária*, tal oposição na maioria das vezes se traduz numa crítica ao sistema Imperial vitoriano, seus preconceitos e suas práticas. Dessa forma, o que seria para os personagens, membros da liga, uma missão emblemática de proteger a sua nação torna-se uma aventura incerta, na qual todos são motivos de suspeita justamente porque nenhum deles corresponde ao ideal que o Império em teoria pretendia representar. Os personagens Capitão Nemo e Allan Quatermain declaram só estarem colaborando por necessitarem de outra aventura (MOORE; O'NEILL, 2011), mais uma necessidade pessoal do que verdadeiro interesse nas causas envolvidas. Griffin e Hyde são desde o princípio monstros. Mina parece ser a única verdadeiramente interessada na sua função. Dessa forma, quando se descobre que os próprios contratantes da liga apenas os usaram, todas as poucas motivações dos integrantes se voltam contra o próprio sistema que os enganou, numa espécie de instinto vingativo. No volume 2, a liga novamente se une para combater uma ameaça maior, apenas para descobrir, no fim, que o Império novamente não revelou todos os seus planos. Há, portanto, durante a narrativa, um jogo de desconfiança no qual nunca se pode saber exatamente as intenções de alguém. A história se torna o oposto do que o seu emblemático título sugeriria: os membros da liga podem até ser extraordinários em habilidades, mas diversas problemáticas relacionadas a todo o sistema social e cultural da época impedem que o grupo como um todo, incluindo o Império que os contratara, receba tal adjetivo.

Liddo (2009) observa ainda que esse tom de paródia que percorre a obra se

traduz tanto na narração como nas imagens, devido à caricatura dos personagens. Quanto à narração, Ann Miller (2007, p. 108), estudiosa de quadrinhos franceses, aplica o conceito de “meganarrador” do cinema aos quadrinhos, referindo-se a ele como a instância narrativa responsável por “ 'transsemiotizar' significado através do canal das palavras para todos os meios de expressão disponíveis ao cinema”. Dessa forma, no campo dos quadrinhos, é o meganarrador o responsável pela disposição e tamanho dos quadros, a transição de cenas, etc., para o qual se pode atribuir, por exemplo o tom gótico que predomina em determinados momentos da história. Além desse narrador, os quadrinhos ainda podem usar de narradores internos, explícitos, marcados por um quadro de texto dentro dos quadrinhos, separados e diferenciados do espaço das imagens (MILLER, 2007). Quanto a esse narrador, notam-se dois exemplos n'*A Liga Extraordinária*. Primeiramente tratam-se de mensagens ao final de cada capítulo, escritas pelo hipotético editor das histórias ao público leitor, com o objetivo de engrandecer o tom da obra e comentar sobre o próprio caráter parodístico dos personagens. Observa-se aí ainda uma paródia do estilo das *penny dreadful* predominantes na era vitoriana, histórias de crime e violência envoltas em um tom sensacionalista:

In the next number of our picture publication we see astonishing reversals as apparent victory is swallowed in impending catastrophe. Mothers of sensitive or neurasthenic children may wish to examine the contents before passing it on to their little one, removing those pages which they consider to be unsuitable. (MOORE; O'NEILL, 2011, vol. 1, cap. 4, p. 24).

O segundo exemplo de narração interna ocorre em dois momentos, um em cada volume, nos quais Mina Murray comunica acontecimentos recentes aos seus superiores. O quadro de texto contém por vários quadrinhos e é estilizado de modo a se parecer com trechos de carta: as bordas são como que recortadas, indicando que os trechos foram retirados de uma “carta real”, e o texto é escrito num estilo cursivo, “à mão” (MOORE; O'NEILL, 2011). Essa é uma clara referência ao gênero do romance epistolar, não por coincidência veiculado por Mina, que por si só provém de uma narrativa escrita nesse estilo.

Exemplos de paródia ainda se encontram em materiais extras à história – ou seja, exteriores aos quadrinhos em si enquanto gênero –, mas que de qualquer maneira contribuem para o todo da obra, no sentido em que ampliam o mundo vitoriano retratado. Assim, junto aos volumes 1 e 2 encontram-se: a) a mensagem de Natal do editor, escrita num tom parodístico de engrandecimento do Império, ao mesmo tempo explicitando os seus preconceitos num tom negligente (acompanha-se uma ilustração de O'Neill, mostrando uma rua com pessoas em decadência, a não ser por uma representação de Britannia) (MOORE; O'NEIL, 2001); b) *Allan and the Sundered Veil* uma narrativa após os quadrinhos do primeiro volume, escrita no estilo de uma série autêntica da era vitoriana, “The Boy's First Rate Pocket Library” (NEVINS, 2003), focada no público infantil, sobretudo meninos; c) cartazes representando paródias de invenções científicas absurdas, exibidas num tom evidentemente humorístico, como um veículo movido a metano e um regulador cardíaco; d) ao final do volume 2, classificados autênticos da era vitoriana, porém alterados em certos elementos pelos autores; e) e o *The New Traveller's Almanac*, um extenso guia de criaturas e lugares fantásticos no mundo todo, escrito num estilo que mistura verbetes de enciclopédia com narrativas de viagem. Além disso, há outros elementos presentes nos volumes, como as

capas das edições publicadas separadamente.

## 5. Conclusão

Compreende-se, com base na análise desenvolvida, que a intertextualidade é uma característica constante na *graphic novel* *A Liga Extraordinária* de Alan Moore e Kevin O'Neill. Não apenas um recurso de estilo, é através dela que o extenso elenco de personagens é retomado de suas obras originais e reavaliado dentro de uma nova lógica crítica em relação às questões tratadas. Os diversos casos em que a paródia se manifesta também são, no seu conjunto, essenciais para a intenção da obra em representar um mundo duplo. A era vitoriana dos autores, por consequência, causa ao mesmo tempo identificação e estranhamento, tanto por se parecer com a visão daquele tempo que a cultura tenha proporcionado ao leitor, como por dela se diferenciar no estilo, na presença do *steampunk*, e na abordagem tida em conta. Além disso, o tratamento dos temas se configuram ao mesmo tempo como distantes e presentes do leitor contemporâneo. Ainda que Moore tenha declarado que seu interesse pela era vitoriana como cenário d'*A Liga Extraordinária* (assim como de *Do Inferno*) tenha provindo principalmente do fato de existir um grande número de personagens na literatura da época que poderiam ser utilizados (NEVINS, 2003), pode-se considerar, como o faz Liddo (2009), que essa predileção do autor justifica o período como importante no desenvolvimento de uma identidade da Inglaterra.

A intertextualidade presente na obra vai igualmente ao encontro da conceituação de gênero de Bakhtin, referida no início deste artigo. Apesar de o autor atentar para a heterogeneidade dos gêneros do discurso, ele não descarta uma relativa instabilidade dos mesmos, indicando que há sim traços em comum entre eles, porém a “diversidade funcional parece tornar os traços comuns a todos os gêneros do discurso abstratos e inoperantes” (BAKHTIN, 2002, p. 279-280). Existe sem dúvida uma grande diferença de funcionalidade entre a *graphic novel* *A Liga Extraordinária* e os gêneros aos quais faz referência, romances e novelas, o que é visível pela apresentação e modo de construção dos gêneros. No entanto, é igualmente visível, como foi ilustrado, que a obra de Alan Moore recupera não só personagens, mas diversas temáticas antes ilustradas pelos romances, reinterpretando-as e representando, pela paródia, uma imagem contemporânea de sua representação original. Com uma complementação, a relação que o autor russo faz entre o gênero do discurso e um estilo em particular a ele associado (BAKHTIN, 2002) também cabe no caso analisado, na medida em que a *graphic novel* de Moore e O'Neill procura intencionalmente representar elementos comuns ao universo dos romances vitorianos a que procura fazer referência. Considerando que esse conjunto de elementos é responsável por construir um estilo predominante em uma grande parte das obras vitorianas referenciadas, – como o já mencionado, o *Steampunk* que se relaciona de certa forma com o Gótico –, conclui-se que este estilo em particular acaba aproximando os dois gêneros em termos de temática. Assim os gêneros não parecem tão heterogêneos como a princípio se afirmaria, como indica Bakhtin, apesar de suas diferentes funcionalidades. Dessa forma, com base na análise levada a cabo neste artigo, os conceitos de intertextualidade e gêneros de discurso ajudam a compreender melhor as relações temáticas e textuais que permitem aos autores Alan Moore e Kevin O'Neill conectar diferentes tradições e gêneros literários a princípio tão afastados.

## REFERÊNCIAS

- BAKHTIN, Mikhail. O Discurso no romance. In:\_\_\_\_\_. *Questões de Literatura e Estética*. Tradução Aurora Fornoni Bernardi et al. São Paulo: Editora Hucitec, 1990.
- \_\_\_\_\_. Os Gêneros do Discurso. In:\_\_\_\_\_. *Estética da Criação Verbal*. Tradução Maria Ermantina Galvão G. Pereira. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. Tradução Luís Carlos Borges. São Paulo: Martin Fontes, 1989.
- FIORIN, José. Interdiscursividade e Intertextualidade. In: BRAIT, Beth. (Org.). *Bakhtin: Outros Conceitos-chave*. São Paulo: Editora Contexto, 2006.
- GUERIN, Wilfred L. et. al. *A Handbook of Critical Approaches to Literature*. 5ª ed. Oxford: Oxford University Press, 2005.
- HAGGARD, H. Rider. *King Solomon's Mines*. Londres: Penguin Popular Classics, 1994.
- KRISTEVA, Julia. A Palavra, o Diálogo e o Romance. In:\_\_\_\_\_. *Introdução à Semanálise*. Tradução Lucia Helena França Ferraz. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- LACAYO, Richard. *All-Time 100 Novels*. (2010). Disponível em: <<http://entertainment.time.com/2005/10/16/all-time-100-novels/slide/how-we-picked-the-list/>> Acesso em: 15/02/2016.
- LIDDO, Annalisa Di. *Alan Moore: Comics as Performance, Fiction as Scalpel*. Jackson: University Press of Mississippi, 2009.
- MCCLOUD, Scott. *Understanding Comics*. Nova Iorque: Harper Perennial, 1994.
- MILLER, Ann. *Reading Bande Dessinée: Critical Approaches to French-language Comic Strip*. Chicago: Intellect Books, 2007.
- MILLER, Frank. *The Dark Knight Returns*. Nova Iorque: DC Comics, 2002.
- NEVINS, Jess. *Heroes & Monsters: The Unofficial Companion to The League of Extraordinary Gentlemen*. Austin: Monkey Brain, 2003.
- MOORE, Alan; CAMPBELL, Eddie. *From Hell*. Georgia: Top Shelf Productions, 2009.
- MOORE, Alan; GEBBIE, Melinda. *Lost Girls*. Georgia: Top Shelf Productions, 2012.
- MOORE, Alan; GIBBONS, Dave. *Watchmen*. Nova Iorque: DC Comics, 2008.
- MOORE, Alan; LLOYD, David. *V for Vendetta*. Nova Iorque: Vertigo, 2005.
- MOORE, Alan; O'NEILL, Kevin. *The League of Extraordinary Gentlemen: The Omnibus Edition*. Nova Iorque: Vertigo, 2011.
- \_\_\_\_\_. *The League of Extraordinary Gentlemen: Black Dossier*. La Jolla: America's Best Comics, 2007.
- SPIEGELMAN, Art. *The Complete Maus*. Londres: Penguin Books, 2003.
- STEVENSON, Robert Louis. *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*. Nova Iorque: Bantam Classics, 2004.
- STOKER, Bram. *Dracula*. Londres: Penguin Books, 2003.
- VANDERMEER, Jeff; CHAMBERS, S. J. *The Steampunk Bible: An Illustrated Guide to the World of Imaginary Airships, Corsets and Goggles, Mad scientists, and Strange Literature*. Nova Iorque: Abrams Image, 2011.
- VERNE, Jules. *The Mysterious Island*. Londres: Wordsworth Editions, 2010.
- \_\_\_\_\_. *Twenty Thousand Leagues Under the Sea*. Londres: Penguin Popular Classics, 1994.
- WELLS, H. G. *The Invisible Man*. Londres: Penguin English Library, 2012.