

## Espaços extraordinários: ensaio sobre a representação do espaço geográfico na HQ "A Liga Extraordinária" de Alan Moore & Kevin O'Neill

Fernandes, Rodrigo Emanoel

Veröffentlichungsversion / Published Version

Zeitschriftenartikel / journal article

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Fernandes, R. E. (2010). Espaços extraordinários: ensaio sobre a representação do espaço geográfico na HQ "A Liga Extraordinária" de Alan Moore & Kevin O'Neill. *ETD - Educação Temática Digital*, 11(2), 102-123. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-119250>

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Free Digital Peer Publishing Licence zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den DiPP-Lizenzen finden Sie hier: <http://www.dipp.nrw.de/lizenzen/dppl/service/dppl/>

### Terms of use:

This document is made available under a Free Digital Peer Publishing Licence. For more information see: <http://www.dipp.nrw.de/lizenzen/dppl/service/dppl/>

Espaços extraordinários: ensaio sobre a  
representação do espaço geográfico na  
HQ “A Liga Extraordinária” de Alan  
Moore & Kevin O’neill<sup>1</sup>

*Rodrigo Emanuel Fernandes*

**RESUMO**

A HQ “Liga Extraordinária” insere, numa mesma trama, diversos personagens clássicos da literatura fantástica inglesa do século XIX, porém procurando preservar o máximo possível as características descritas nos livros originais. Isso cria a necessidade da elaboração de um único espaço geográfico que seja capaz de justificar a presença simultânea de personagens que não foram idealizados para interagir harmoniosamente. Como resultado, a HQ se destaca por sua forma singular de representação do espaço geográfico, pouco comum na mídia, apresentando uma Londres do século XIX que destoa daquela que a maioria dos leitores está habituada, ainda que (ou por isso mesmo) seja mais adequada aos personagens que a habitam. Um “espaço extraordinário” tão (in)coerente e (des)harmonizado com seus “extraordinários” habitantes quanto o espaço real em relação a nós mesmos, encontrando assim eco nos recentes trabalhos da geógrafa americana Doreen Massey.

**PALAVRAS-CHAVE**

Histórias em quadrinhos; Espaço geográfico; Clássicos da literatura inglesa; Imagens; Mídia

<sup>1</sup> Ensaio originalmente escrito para disciplina: *Ficções do Real: Geografia das Imagens*, ministrada pelo Prof. Dr. Wenceslao Machado de Oliveira Junior.

Extraordinary spaces: rehearsal  
on the representation of the geographical  
space in the Comic Book “The League of  
Extraordinary Gentlemen” by Alan Moore  
& Kevin O’Neill

**ABSTRACT**

*The Comic book “The League of Extraordinary Gentlemen” inserts, at the same plot, several classical characters from the 19th century's fantastic english literature, however trying, as much as possible, to preserve the characteristics described in the original books. That creates the need for the elaboration of a single geographical space capable of justifying the simultaneous presence of characters who weren't created to interact harmoniously. As a result, the comic book stands out for its singular form of representation of the geographical space, not common in the media, presenting a 19th century London different from that which most readers are used to, even though (or even because) it is more adequate to the characters who inhabit it. An “extraordinary space” so (in)coherent and (dis)harmonized with their “extraordinary” inhabitants as much as the real space regarding ourselves, thus finding echo in the the recent works of American geographer Doreen Massey.*

**KEYWORDS**

*Comic book; Geographical space; Classics of the English literature; Images; Media*

Num tempo em que os personagens clássicos da literatura mundial, outrora fortemente integrados à cultura e mesmo ao cotidiano, parecem estar desaparecendo do imaginário coletivo (pessoalmente tive oportunidade de testemunhar uma turma inteira de adolescentes escolarizados, numa aula de teatro, admitirem que nunca ouviram falar de Moby Dick ou William Shakespeare nem mesmo através de filmes, sátiras ou pastiches) uma HQ como “*The League of Extraordinary Gentlemen*” parece ao mesmo tempo anacrônica e atual. Criada e escrita por Alan Moore, um dos autores mais respeitados da indústria dos *comics*, tanto *mainstream* quanto *underground*, e desenhada por Kevin O’Neill, ambos britânicos, a série faz parte do selo *ABC Comics*, de propriedade de Moore, e publicada pela editora americana *Wildstorm*. No Brasil, a editora *Devir* publicou os dois primeiros tomos (com o título “A Liga Extraordinária – Vol. I e II”), prometendo para breve a edição especial “*The Black Dossier*” e o Volume III, recentemente lançados no exterior. Para os objetivos desse texto será suficiente focar a atenção no Volume I, originalmente publicado na forma de uma mini-série de seis edições, posteriormente reunidas em formato livro, com acréscimo de uma novela em prosa.

A premissa da série é reunir os personagens clássicos da literatura fantástica inglesa do século XIX numa única história. O serviço secreto inglês convoca indivíduos com características extraordinárias no intuito de formar uma equipe destinada a cuidar dos interesses de segurança nacional do império britânico. A equipe em questão é formada por Mina Murray (do romance *Drácula*, de Bran Stoker), Allan Quarterman (da série de novelas de H. Rider Haggard iniciada com *As Minas do Rei Salomão*), Hawley Griffin (*O Homem Invisível*, de H.G. Wells), Capitão Nemo (*20 Mil Léguas Submarinas*, de Julio Verne) Dr. Henry Jekyll e, conseqüentemente, seu *alter-ego* Edward Hyde (*O Médico e o Monstro*, de Robert Louis Stevenson). Além desses protagonistas, quase todos os demais coadjuvantes são oriundos de livros clássicos, entre os quais se destacam os vilões Dr. Fu Manchu (da série de novelas de Sax Rohmer) e o Prof. Moriarty, inimigo mortal de Sherlock Holmes (Arthur Conan Doyle), além de participações especiais do detetive amador Auguste Dupin (*Os Crimes da Rua Morgue*, de Edgar Allan Poe) e o marujo Ismael, aquele que viveu para contar a história de Ahab e Moby Dick.

Reutilizar personagens e temas de clássicos em domínio público não é nenhuma novidade, obviamente. Cada uma das obras de onde foram extraídos os personagens da Liga inspirou inúmeras adaptações, versões e pastiches em todos os tipos de mídia. O que faz essa HQ particularmente interessante é o desafio artístico auto-imposto pelos autores de retratar os personagens de forma mais fiel possível às suas origens, preservando suas personalidades e características de acordo com as descrições de seus respectivos criadores (o que por vezes os torna muito diferentes das imagens que o público está mais habituado, como é o caso de Nemo, apresentado na série como um príncipe hindu, que em nada lembra a imagem inspirada pelo filme da *Disney* de 1954).

Assim temos diversos personagens criados em contextos e épocas distintas (Allan Quarteman, por exemplo, aparece na série em idade avançada, uma vez que suas aventuras se passavam em épocas anteriores às da maioria dos membros da Liga), cada um deles desenvolvido simultaneamente com um mundo ficcional que lhe oferecia suporte e verossimilhança, um espaço geográfico tão específico quanto o próprio personagem em questão. E aqui chegamos ao ponto: foi plenamente possível para Moore e O'Neill preservar as características e personalidades dos personagens, mas o mundo no qual eles deveriam conviver teria obrigatoriamente que ser um só. *Um único espaço geográfico, de algum modo capaz de justificar a presença simultânea de personagens que não foram originalmente idealizados para interagir harmoniosamente.*

Alan Moore é um autor que sempre deu grande destaque ao espaço geográfico em suas obras<sup>2</sup>, ainda que esse seja um aspecto pouco comentado por fãs e críticos. Na década de 1980, quando foi contratado pela *DC Comics* para assumir os roteiros da série *Monstro do Pântano*, Moore recebia cartas de leitores de Louisiana, Flórida (local de ambientação das histórias), interessados em saber quanto tempo o escritor morou na região. Na verdade, Moore

---

<sup>2</sup> Embora trabalhe sempre em colaboração com um desenhista quando produz quadrinhos, Moore é famoso na indústria por seus roteiros meticulosamente detalhados, nos quais descreve para o desenhista, em minúcias, cada elemento que deve estar presente num determinado quadro e até mesmo o próprio *lay-out* da página, algo pouco comum na esteira de produção das grandes editoras. Graças a isso, seu estilo narrativo costuma se sobrepôr, fato que se pode constatar tanto ao comparar obras diferentes do escritor quanto ao observar as diferenças de estilo dos ilustradores ao trabalharem com outros roteiristas. No caso, os aspectos geográficos que quero destacar são recorrentes nas obras do Moore e não necessariamente nos demais trabalhos de cada desenhista.

raramente deixa a Inglaterra e seu conhecimento da Louisiana, segundo entrevistas, era uma combinação do estudo de guias e mapas com um forte senso das peculiaridades do comportamento humano. Quando questionado sobre como um inglês poderia saber tanto sobre a Flórida sem nunca ter estado lá, Moore ofereceu uma resposta que faz eco com a que Lars Von Trier expressaria dez anos depois, quando do lançamento de seu filme *Dogville*:

Eu li muitas coisas sobre a Louisiana, me imaginei lá e, então, escrevi sobre. E muita gente achava que eu tinha vivido lá. Como escritor, posso provavelmente experimentar o local em que essas pessoas vivem mais do que elas próprias. Para a maioria de nós, o lugar em que vivemos é desinteressante, familiar, morto. Conhecemos muito pouco da história da cidade em que vivemos, não ligamos. É só quando vem alguém de fora e olha para aquele lugar como algo novo, estranho e fascinante que o traz de volta à vida. (MOORE, 2008).

Nos seus trabalhos mais autorais a geografia ganha importância central. *Do Inferno* apresenta uma apurada reconstituição histórico/geográfica da Londres vitoriana durante os assassinatos de Jack, o Estripador, com direito a uma extensa bibliografia comentada; além disso, a própria arquitetura e organização geográfica da cidade é de importância fundamental para a reconstituição dos fatos e a especulação sobre os fatores que motivaram os assassinatos. Em seu primeiro romance, *A Voz do Fogo*, Moore elabora doze narrativas que se deslocam no tempo, mas referem-se sempre ao mesmo espaço: sua cidade natal, Northampton, desde o período paleolítico, milênios antes da fundação da cidade, até 1995, quando a escrita do romance está nos seus momentos finais e o próprio autor se torna protagonista.



FIGURA 1 - Watchmen<sup>3</sup>

*Watchmen*, seu trabalho indiscutivelmente mais famoso (não apenas pela popularidade como HQ, mas também pela recente superprodução para o cinema, a qual Moore não autorizou e proibiu a veiculação de seu nome), é ambientado na década de 1980, época em que a série foi produzida, mas uma leitura atenta revela, já no primeiro capítulo, que não se trata da década de 1980 que o leitor viveu. As diferenças são sutis, mas inequívocas (Figura 1). Notamos a presença de carros com um *design* aerodinâmico que destoa de nossas lembranças do período; mais tarde somos informados que tais carros são elétricos. As ruas de Nova York, ainda que familiarmente caóticas e sujas, apresentam um colorido chapado e irreal, bem como anúncios publicitários e pichações incomuns, remetendo a uma outra realidade sócio-política que, de início, não conseguimos compreender muito bem. São detalhes que comumente passam despercebidos na primeira leitura, a ação e o desenvolvimento dos personagens concentram nossa atenção deixando a geografia, como é comum em obras de ficção, em segundo plano: apenas o mundo que aí está. Mais a frente, entretanto, somos surpreendidos ao saber que os EUA venceram a Guerra do Vietnã e, em certa medida, não há Guerra Fria, mas sim uma soberania completa dos Estados Unidos, uma situação de pressão econômica sobre a URSS tão desequilibrada que uma nova guerra mundial não só é inevitável mas vista como a única saída possível para os soviéticos.

<sup>3</sup> FONTE – MOORE; GIBBONS, 1989, quarto quadro da p.26, capítulo4. Desenho de Dave Gibbons.

As diferenças estão diretamente ligadas à premissa da série. Em *Watchmen* os super-heróis não foram um modismo de histórias em quadrinhos, mas sim uma realidade. Desde os anos 1930 pessoas das mais variadas origens e profissões decidem vestir uniformes coloridos e tomar a justiça nas próprias mãos. A presença desses aventureiros mascarados acabou por inspirar o surgimento de vilões similares e toda uma movimentação social e econômica relacionada à sua presença. Os heróis foram celebrados nos anos 1950, venderam suas imagens para *merchandising*, participaram de *talk-shows*, criaram associações, tornaram-se parte da vida americana. A caça as bruxas promovida pelo senador Joseph McCarthy (que na vida real atingiu duramente as HQs) obrigou os super heróis a revelarem suas identidades, arruinou as vidas de muitos e acabou cessando suas atividades até o surgimento do primeiro herói que realmente possuía super-poderes, adquiridos num acidente nuclear: o Dr. Manhathan, capaz de manipular a estrutura atômica da matéria ao seu bel prazer.

Dada a existência de tais seres, o espaço geográfico não poderia ser o mesmo. Embora isso pareça óbvio, esse aspecto de *Watchmen* causou impacto na indústria de quadrinhos de super heróis. Até então (e mesmo hoje, em grande medida) a questão do espaço geográfico pouco ou nada chamava a atenção de autores e leitores, sendo reduzida ao status de mero cenário. Apesar da presença de seres como Superman, Batman, Capitão América e Hulk a história e geografia mundiais não apresentavam diferenças significativas em relação ao mundo real. Nos quadrinhos a Guerra Fria seguiu seu curso como se Superman não fosse um cidadão americano ou, ao menos, fosse neutro o bastante para não ter influência. A Segunda Guerra Mundial acabou no mesmo ano, como se as atividades do Capitão América na frente de batalha não tivessem tido o menor impacto. As torres gêmeas ruíram e ninguém entre as centenas de super-seres coloridos foi capaz de prever e evitar o desastre, nem mesmo Thor, todo poderoso deus escandinavo, protetor jurado do mundo dos pobres mortais. Entretanto, em *Watchmen*, a simples existência do Dr. Manhathan (que procurava manter-se neutro pois, assumidamente, pouco tinha interesse em assuntos humanos) foi suficiente para gerar uma história e geografia com características específicas.

Ainda assim, essa geografia ficcional é mostrada de maneira sutil na série, como um pano de fundo, raramente chamando atenção por si mesma, a não ser numa leitura mais atenta. Em trabalhos mais recentes, entretanto, especialmente na linha *ABC Comics*, Moore propõe geografias extravagantes que saltam aos olhos e chegam a desconcertar. A primeira edição da série *Promethea* (Figura 2), publicada em 1999, arremessa o leitor diretamente numa metrópole que combina elementos *retrôs* com um futurismo carregado de senso de absurdo, com tráfego de carros voadores, cacofonia de anúncios publicitários em neon, discos voadores do departamento de polícia patrulhando o que parece ser um misto de ruas e passarelas, tanto horizontais quanto verticais, cruzando-se caoticamente. Nesse ambiente exótico, deuses e demônios da antiguidade convivem com heróis científicos sem causar estranhamento nas pessoas comuns, curiosamente seguidoras de modismos propositalmente *nonsense*. A cidade, logo somos informados, é Nova York. O ano é 1999.



FIGURA 2 – Promethea<sup>4</sup>

<sup>4</sup> FONTE – MOORE; WILLIAMS III, Pixel Editora, 2008, p.4-5, capítulo 1. Desenhos de J.H. William III.

Geografias ficcionais como essa são constantes na linha *ABC* e, ao contrário de *Watchmen*, os personagens e tramas não parecem justificá-las completamente. O estranhamento é imediato, pois a ambientação parece gratuita aos olhos do leitor, de modo geral acostumado a não desprender tanta atenção com a ambientação geográfica quanto com personagens e *plots*. Em *Promethea*, entretanto, é impossível não prestar atenção no ambiente que envolve os personagens, o espaço chama atenção para si, independente da trama. Penso que isso acontece justamente por ser um espaço que não é apenas um pano de fundo harmonizado com os personagens, mas sim algo com vida própria, em grande medida incoerente (ou, ao menos, desarmonizado) em relação aos personagens e à trama. Trata-se de uma ambientação que dificulta a verossimilhança, uma vez que um ambiente reconhecível, familiar ao leitor, colabora na suspensão de descrença e aceitação de personagens e elementos fantásticos.

Óbvio que o escritor optou por esse cenário propositalmente, ciente de seus possíveis efeitos. Acredito que seu jogo é justamente não permitir ao leitor a saída habitual. Moore quer que reparemos na geografia. A estranheza e o destaque dados ao espaço nesses trabalhos parecem forçar o leitor a não esquecer onde a trama se passa e como aquele ambiente dialoga (ou não) com os personagens. O espaço mostrado em *Promethea* não causaria nenhum estranhamento se o ano fosse 3568 e a cidade se localizasse num planetóide perdido além de Via Láctea, mas sendo Nova York, em 1999, alguma reação se torna inevitável, ainda que seja a mais corriqueira: “Mas essa não é Nova York?!”

Mas depois do choque inicial é possível perceber que por mais estranha que seja, a Nova York da série nada mais é que uma reinterpretação da Nova York real. A urbanidade, tecnologia, publicidade, modas e comportamentos podem ser distintos nos detalhes, mas se mostram aparentemente tão aleatórios e incoerentes na cidade real quanto na ficcional. Uma simultaneidade caótica de elementos, de causas e efeitos, movimento constante, trocas, sobreposição do novo e do velho, sempre tendendo à instabilidade. Moore propõe um espaço espelho, que reflete talvez uma essência, uma visão do real, ao invés do próprio real. Observar



esse espelho nos desacostuma da naturalidade habitual com a qual lidamos com o espaço na mídia e, talvez, no próprio real.

A forma de retratar o espaço que podemos observar em “*A Liga Extraordinária*” parece estar em algum ponto entre *Watchmen* e *Promethea*. Já na página 8 do Volume I (Figura 3) temos um painel de página inteira onde vemos uma gigantesca estrutura que serve de cenário para o primeiro diálogo da série, entre Mina Murray e Campion Bond, representante do MI-5, serviço secreto do império britânico. Uma placa visível batiza a estrutura como *Passadiço do Canal*, uma ponte que passa através do canal inglês ligando Inglaterra e a França. Ainda que tenha sido proposta em muitas ocasiões, tal ponte nunca foi construída, tanto por razões políticas quanto tecnológicas. Os recursos necessários para tal feito simplesmente não existiam. Na verdade nem mesmo os guindastes vistos aqui (e que se tornam uma visão corriqueira no decorrer da narrativa) estavam disponíveis nos tempos da Rainha Vitória. Ainda assim, os símbolos nacionais, o leão representando Albion (antiga forma mítica de referir-se à Inglaterra), a estátua de Britânia, juntamente com um inequívoco letreiro mostrado na página anterior deixam claro: estamos em Dover, Reino Unido, em Maio de 1898. Sob tudo isso, o título do capítulo 1 ressoa de forma curiosa: “*Sonhos do Império*”.

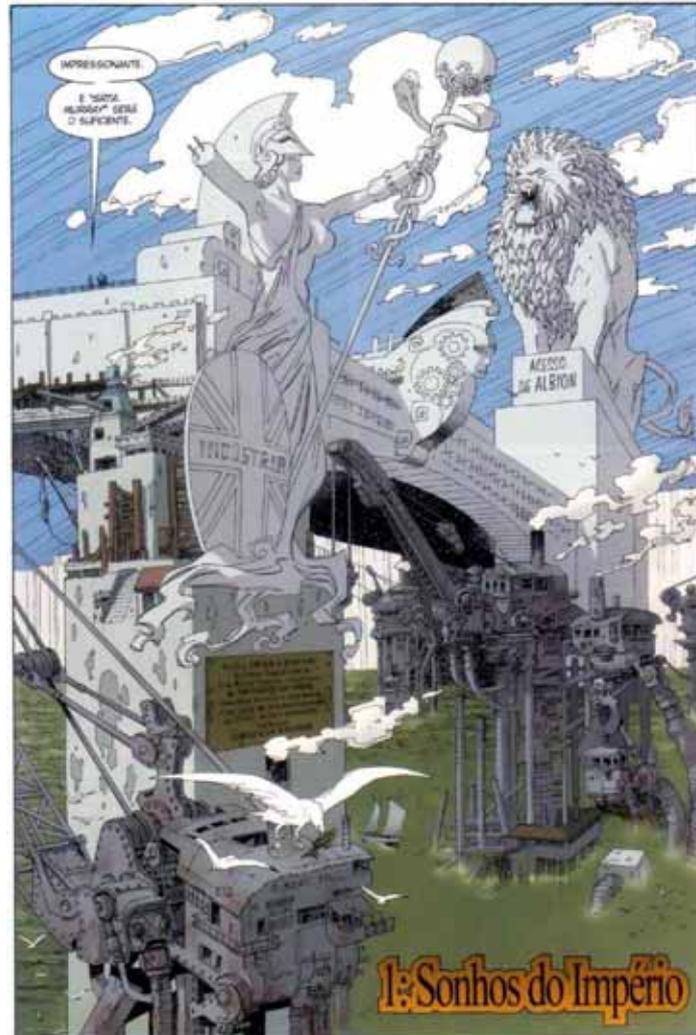


FIGURA 3 – A Liga Extraordinária<sup>5</sup>

Na página 38 (Figura 4), outra imagem de página inteira, vemos em primeiro plano o *Nautilus*, submarino pertencente ao Capitão Nemo (com seu característico *design* semelhante a uma lula gigante, conforme descrito nos livros de Júlio Verne) navegando pelo rio Tâmesa ao lado de simplórios barcos a remo que acabam lhe servindo de escala. Ao fundo, podemos notar que a cidade avança quase além das margens do rio e a quantidade de guindastes em atividade insinuam um crescimento constante e aparentemente desordenado, com forte tendência à verticalização. Apesar disso, as construções parecem envelhecidas, em parte arruinadas ou mesmo mal acabadas, impressão reforçada pela predominância de

<sup>5</sup> FONTE – MOORE; O'NEILL., 2003, p.8 (v.1).

# ETD

10 anos Educação Temática Digital

gradações de marrom na paleta de cores. O ambiente tem uma característica industrial, ainda que os prédios aparentem ter também funções habitacionais. A simultaneidade desequilibrada de elementos que remetem a uma tecnologia avançada junto com artefatos arcaicos pode ser destacada em vários pontos: no lado esquerdo do quadro temos um guindaste elevando um veículo semelhante a uma locomotiva a vapor, do lado direito um elefante pendurado em cabos que dão a impressão de um transporte horizontal por trilhos; vemos um grande número de dirigíveis e balões cruzando o céu, remetendo a um uso sistematizado que tais veículos nunca chegaram a ter no mundo real. Finalmente, é possível observar no topo dos edifícios mais altos, fios e postes de retransmissão de eletricidade.



FIGURA 4 – A Liga Extraordinária<sup>6</sup>

<sup>6</sup> FONTE – MOORE, A; O'NEILL, K., 2003, p.38 (v.1).

Vários desses elementos se repetem e podem ser observados com detalhes em outros momentos da série. Esse quadro de transição da página 110 (Figura 5), coincidentemente também marcado por uma identificação de local, *Vauxhall, Londres, Agosto de 1898*, apresenta a sede do MI-5, devidamente adornada com o busto da Justiça sobre o portal principal e o compasso e esquadro maçônicos numa das colunas laterais. O uso cotidiano de eletricidade fica bem destacado no próprio edifício e nos postes de iluminação pública, que conservam a aparência das luminárias a gás, o que pode indicar que o sistema de transmissão elétrica foi implantado em um período relativamente recente. Em primeiro plano temos um robusto veículo de limpeza pública movido a vapor, evidenciando uma sofisticação inusitada dessa técnica. Ao fundo um típico “*bobby*” (policial) londrino faz sua ronda noturna.



FIGURA 5 – A Liga Extraordinária<sup>7</sup>

<sup>7</sup> FONTE – MOORE; O’NEILL, 2003, p.110 (v.1)

Na página 102 (Figura 6) temos uma visão exatamente oposta do mesmo local. Aqui o ponto de observação é a janela do escritório do diretor geral do MI-5 e principal vilão da série, Prof. James Moriarty. Novamente temos evidências do uso combinado da tecnologia a vapor e eletricidade, tanto nas catracas que navegam no Tâmis quanto no dirigível que aparenta estar sendo abastecido. Ao lado do dirigível vemos dois balões cuja finalidade tanto pode ser iluminação pública quanto vigilância policial. Apesar da maioria dos prédios contarem com luzes elétricas, um pequeno edifício parcialmente oculto atrás do Professor parece revelar que o aquecimento ou cozinha ainda necessita do uso de lareiras ou de alguma outra forma de combustão. No ambiente urbano, de modo geral, destaca-se a sobreposição de indústrias com habitações que, embora conservem características arquitetônicas típicas do período vitoriano, também se apresentam mescladas com passarelas e estruturas não tão típicas.

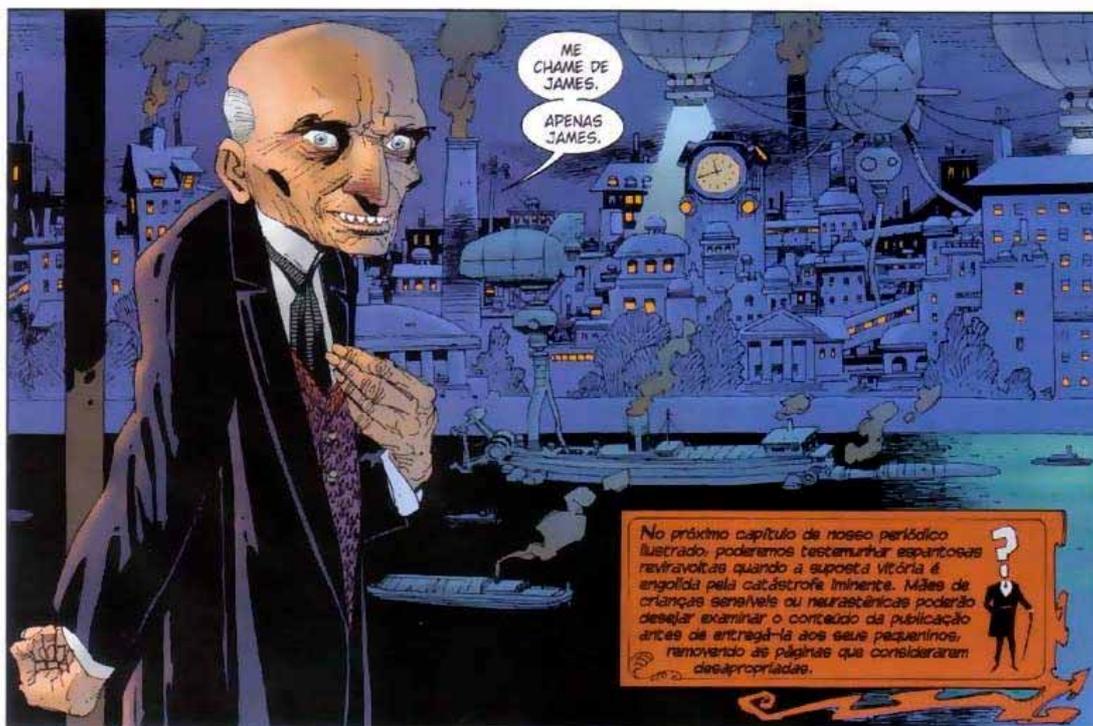


FIGURA 6 – A Liga Extraordinária<sup>8</sup>

<sup>8</sup> FONTE – MOORE; O'NEILL., 2003, 102 (v.1).

O espaço apresentado na série é sem dúvida diferente do espaço real da Londres vitoriana, mas ainda assim reconhecível graças a elementos essenciais que propositalmente permanecem apesar de toda a tecnologia e urbanização incomuns. A página 115 (Figura 7) retrata a caminhada de Hawley Griffin, o Homem Invisível, pela ponte sobre o Tâmesa, vestindo a farda de um *bobby*. A maioria dos elementos retratados aqui são signos comumente associados ao lugar e período. A atmosfera é dominada pela *fog*, os transeuntes vestem os trajes esperados, “corretos”, segundo a cartilha da representação midiática: fraques, cartolas, boinas, homens de paletó e chapéu coco, bengalas, laços, gargantilhas. Os monumentos retratados remetem à arquitetura gótica comumente associada à época, com certa dosagem de estranheza, e as silhuetas das chaminés industriais em meio à névoa constituem um cenário que poderia ser dito “tipicamente londrino”. Apenas a já mostrada sede do MI-5 no primeiro quadro, com seus inusitados bustos egípcios, denuncia que esta não é a Londres que estamos acostumados, bem como os claramente visíveis postes de retransmissão elétrica e uma inusitada manchete de jornal: “Inquérito sobre o fundo de ajuda a Titã”.

# ETD

10 anos Educação Temática Digital

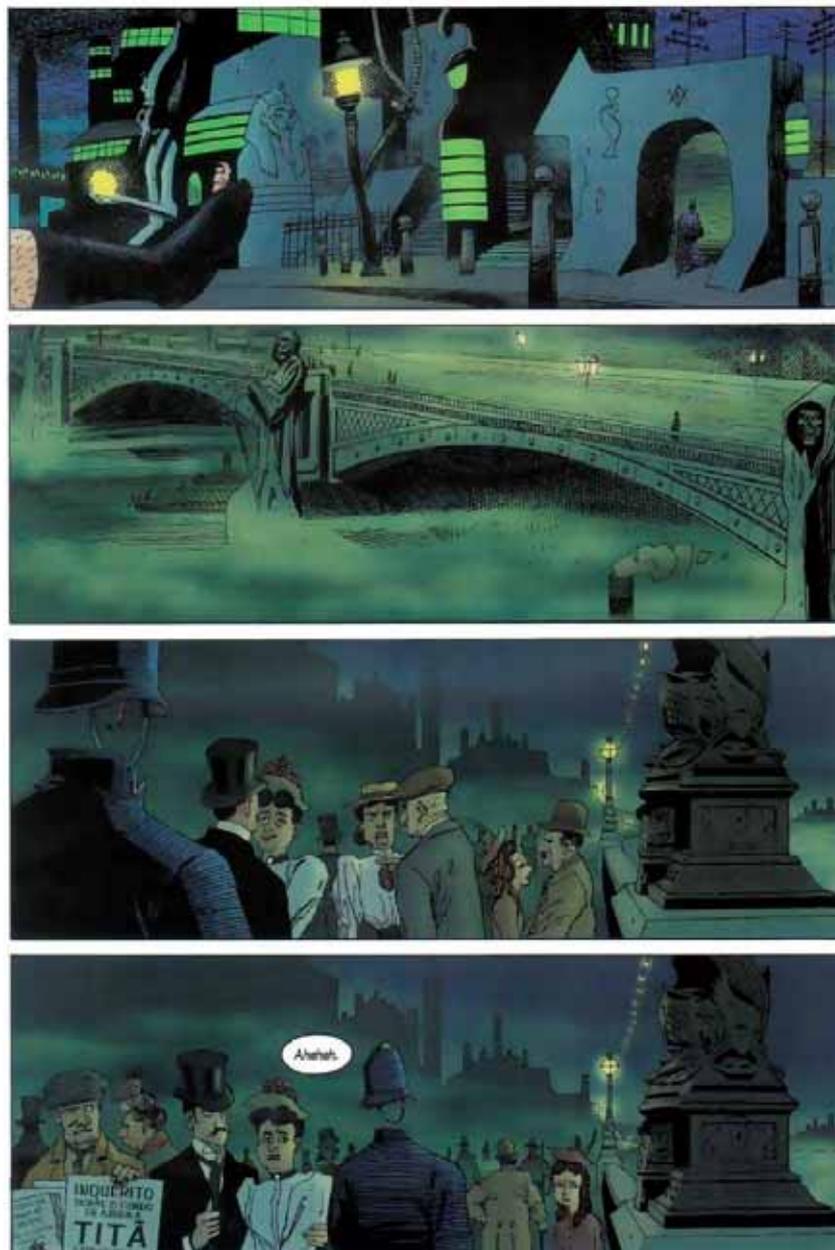


FIGURA 7 – A Liga Extraordinária<sup>9</sup>

<sup>9</sup> FONTE – MOORE; O’NEILL, 2003, p.115 (v.1).

Finalmente, na página 22 (Figura 8), temos uma exacerbação de tudo o que foi destacado até agora, porém em outra importante cidade européia: “*Paris, fim de junho de 1898*”, identifica o recordatório. O diferencial que salta aos olhos é a cor. Paris apresenta uma coloração dourada em contraposição aos tons de azul, marrom e cinza de Londres, talvez remetendo a alcunha de “cidade luz”. De resto apresenta as mesmas características, porém num volume maior, uma sobreposição mais atulhada e aparentemente caótica. Novamente temos uma forte verticalização, arquitetura antiquada convivendo com estruturas de aparência futurista, grande tráfego de dirigíveis e balões, além de passarelas e pontes serpenteantes. Destaca-se a presença de operários em edifícios em construção e várias estruturas curiosas semelhantes a moinhos de vento. Ao fundo, podemos reconhecer a Torre Eiffel. No canto superior direito há uma enorme cruz no topo de uma elevação, visitada por fiéis que sobem uma escadaria em arco. A aparência geral, como em Londres, é de mau acabamento, desgaste, desleixo. Cães vadios brigam no nível das ruas, as pessoas vestem-se com trajes típicos do período vitoriano, em contraste com as características singulares do espaço que habitam. Na parte superior do quadro, difícil de notar em meio aos prédios, vemos uma guilhotina inusitadamente alta.

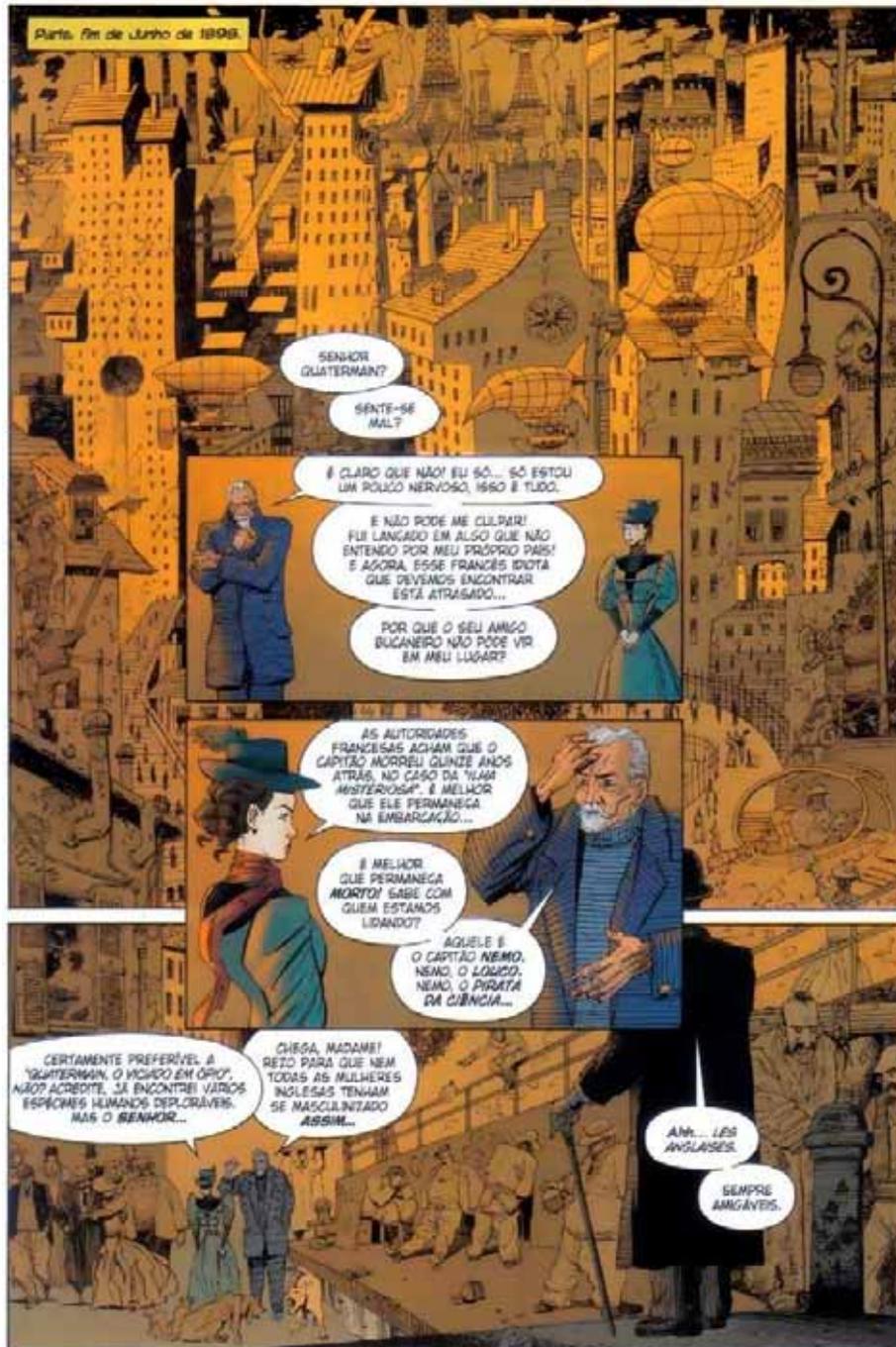


FIGURA 8 – A Liga Extraordinária<sup>10</sup>

<sup>10</sup> FONTE – MOORE; O'NEILL, 2003, p.22 (v.1)

Em termos de gênero narrativo, “A Liga Extraordinária” poderia ser classificada como uma ficção científica no estilo *steampunk*, subgênero que versa sobre obras ambientadas no passado, ou num universo semelhante a uma época anterior da história humana, no qual paradigmas tecnológicos modernos ocorreram mais cedo do que na história real, mas obtidos por meio da ciência disponível da época, como computadores de madeira e aviões movidos a vapor. No caso da série, temos toda uma reorganização do espaço geográfico, cuja “causa” é, na verdade, óbvia: a presença simultânea de personagens e “espaços” de diversas obras ficcionais produzidas independentemente.

Aqui o jogo identificado com as demais obras de Moore se mostra particularmente efetivo, ainda mais graças aos desenhos extremamente detalhistas de Kevin O’Neill. Se os autores tivessem optado por uma representação da Inglaterra vitoriana de acordo com os cânones habituais, facilmente reconhecíveis, estabelecidos pela mídia em geral, o risco de estranhamento e rejeição por parte do público seria consideravelmente menor. Como já dito, uma representação do espaço que seja familiar e passível de passar despercebida como um mero pano de fundo, apenas o “mundo que aí está”, facilita a suspensão de descrença, permitindo que o leitor lide apenas com as características “extraordinárias” dos personagens. Ao invés disso, a série desconcerta o leitor com um “espaço extraordinário”, *algo curiosamente mais difícil de lidar* do que pessoas invisíveis, transmorfos, vampiros, detetives infalíveis, caçadores lendários e piratas hindus.

Entretanto, um segundo olhar deixa claro que esse é o cenário verdadeiramente verossímil. Como a Londres vitoriana poderia ser a mesma registrada em nossa história se tivesse sido habitada por pessoas capazes de desenvolver drogas que separam o *id* do *superego* e gigantescos submarinos antes mesmo da palavra “submarino” ser inventada? Como a tecnologia poderia ser a mesma se era possível contar com descobertas como a “*cavorita*”, uma substância que desafia a lei da gravidade (criada por H. G. Wells, em *A Guerra dos Mundos*) tornando possível a existência de veículos voadores muito antes dos trabalhos de Santos Dumont? Como a posição política internacional e as relações sociais da



Inglaterra deixariam de ser afetadas pelo *status* de figuras cuja influência ultrapassa seu território, como Sherlock Holmes, Prof. Moriarty, Dr. Fu Manchu, Capitão Nemo e outros?

No mundo da Liga, experiências genéticas são corriqueiras desde que o governo inglês decidiu sustentar as pesquisas de um certo Dr. Moreau. As experiências com eletricidade de Edison e Tesla decerto ganharam outro ponto de partida dadas as publicações de um jovem médico alemão que acreditava ser possível trazer os mortos de volta a vida com o poder dos relâmpagos, sem contar os saltos técnicos e científicos originados pelo trabalho de pessoas como o próprio Hawley Griffin (apesar de sua conhecida amoralidade) e outros homens notáveis e obscuros. Em algumas passagens da série, fica claro que essa sequer seria a primeira liga reunida pelo serviço secreto. Outros cavalheiros extraordinários estiveram em ação no passado, ocultos nas sombras da história, ajudando a dar outra conformação para a realidade da Inglaterra e do mundo no século XIX, gente como Lemuel Gulliver, Reverendo Syn e o misterioso(a) Orlando, um(a) imortal que, dizem, era capaz de mudar de sexo ao seu bel prazer. Existem indícios, inclusive, de que a primeira liga teria sido fundada por um mago chamado Próspero, antigo Duque de Milão.

O mérito aqui destacado para o trabalho de Moore e O'Neill é o modo como não desconsidera, e não permite ao leitor desconsiderar, a questão espacial, o modo como o espaço geográfico é apresentado como indissociável das relações entre os indivíduos existentes, numa relação intercambiável de constante transformação e instabilidade, uma sobreposição dinâmica de influências múltiplas, em perpétuo estado de mudança a cada introdução de um elemento novo, por mais ínfimo que seja, e, portanto, não passível de uma representação estável e fixa. No limite, o espaço apresentado em *Liga Extraordinária* é tão (des)equilibrado em relação aos seus “extraordinários” personagens quanto nosso espaço em relação a nós mesmos, constituindo assim uma representação, um espelho, curiosamente adequado e contundente para interpretações do espaço geográfico (real, ficcional ou ambos) como as propostas pela geógrafa Doreen Massey, no livro *Pelo Espaço*:

Primeiro, reconhecemos o espaço como o produto de inter-relações, como sendo constituído através de interações, desde a imensidão do global até o intimamente pequeno. (...) Segundo, compreendemos o espaço como a esfera da possibilidade da existência da multiplicidade, no sentido da pluralidade contemporânea; como a esfera, portanto, da coexistência da heterogeneidade. Sem espaço, não há multiplicidade; sem multiplicidade não há espaço. Se espaço é, sem dúvida, o produto de inter-relações, então deve estar baseado na existência da pluralidade. Multiplicidade e espaço são co-constitutivos. Terceiro, reconhecemos o espaço como estando sempre em construção. Precisamente porque o espaço, nessa interpretação, é um produto de relações-entre, relações que estão, necessariamente, embutidas em práticas materiais que devem ser efetivadas, ele está sempre em processo de fazer-se. Jamais está acabado, nunca está fechado. Talvez pudéssemos imaginar o espaço como uma simultaneidade de estórias-até-agora. (MASSEY, 2008, p.29).

Moore desenvolveu um “conceito” pessoal para o seu trabalho de escritor, segundo o qual a consciência poderia ser pensada em termos espaciais. Tudo o que não tem existência material, porém indiscutivelmente existe, pelo simples fato de ter sido concebido, imaginado e, portanto, gerar formas de movimento e potencialidade, habitaria o que Moore denominou *ideaspaces*, um “espaço de idéias”, uma contraposição/complementação do espaço geográfico material. O “território da mente”, onde todos os deuses, santos, atlântidas, fantasmas, realidades, mundos e personagens imaginados seriam, acima de qualquer dúvida, reais. Idéias em permanente fluxo e recombinação, gerando espontaneamente novas idéias, assim como os elementos que compõem o espaço geográfico constantemente se realimentam, num fluxo constante de (re)produção do espaço e da cultura. “A Liga Extraordinária” seria, intencionalmente, uma tentativa de materializar, no suporte de papel e tinta, uma versão da realidade que de fato existiria na *ideaspaces* da nossa cultura ocidental, herdeira da cultura européia que gerou a ficção fantástica dos séculos XIX. Um projeto artístico que os autores pretendem ampliar nos novos volumes da série, ambientados agora no século XX.

Formas incomuns de pensar o espaço, oriundas da arte ao invés da ciência, embora influenciadas, sem dúvida, pelo pensamento científico, num processo constante de retro-alimentação. O que teriam a nos dizer e como poderiam nos influenciar? Perguntas pertinentes são sempre válidas de ser tecidas na esperança de que ao menos algumas novas respostas virão. Como costuma se dizer nos quadrinhos, e mais especificamente na *Liga Extraordinária*: “Não percam os próximos capítulos do nosso periódico ilustrado!”

## REFERÊNCIAS

MASSEY, D. B. **Pelo espaço**: uma nova política da espacialidade. Rio de Janeiro, RJ: Bertrand Brasil, 2008. 312p.

MOORE, A. Entrevista de Alan Moore para a G1 Pop & Art. Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/PopArte/0.,MUL78296-7084,00.html>>. Acesso em: 24 fev. 2010.

MOORE, A.; GIBBONS, D. **Watchmen**. São Paulo, SP: Abril Jovem, 1989

MOORE, A; O'NEILL, K. **A Liga Extraordinária**. Trad. Leandro Luigi Del Man-to. São Paulo, SP: Devir, 2003. (v.1)

MOORE, A; WILLIAMS III, J. H. Promethea: a radiante cidade celestial. **Pixel Magazine**, Rio de Janeiro, n.4, 2007.

**Rodrigo Emanuel Fernandes**

Geógrafo, Performer e Produtor Cultural;  
Mestrando da Faculdade de Educação da  
Unicamp, Grupo OLHO  
E-mail: [lorde\\_velho@yahoo.com.br](mailto:lorde_velho@yahoo.com.br)

Recebido e revisado pelo organizador em: 11/05/10  
Publicado em: 17/06/10