

MARCELO GRISA

# POR TRÁS DOS QUADRINHOS:

UM ESTUDO SOBRE  
A METAFICÇÃO EM

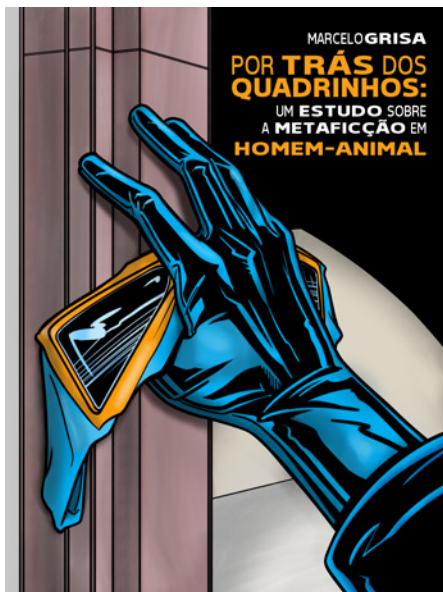
## HOMEM-ANIMAL



Marcelo Grisa

## POR TRÁS DOS QUADRINHOS

Um estudo sobre a metaficção em Homem-Animal



Paraíba, 2017

# POR TRÁS DOS QUADRINHOS

Um estudo sobre a metaficção em Homem-Animal

Marcelo Grisa

2017 - Série Quiosque, 48



**MARCA DE FANTASIA**

Rua Maria Elizabeth, 87/407  
João Pessoa, PB. 58045-180  
marcadefantasia@gmail.com  
www.marcadefantasia.com



grupocultpop@gmail.com

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia  
- CNPJ 19391836/0001-92 e um projeto de extensão do Programa  
de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB

Diretor/editor: Henrique Magalhães

Conselho Editorial:

Adriana Amaral - Unisinos/RS; Adriano de León - UFPB; Alberto Pessoa - UFPB;  
Edgar Franco - UFG; Edgard Guimarães - ITA/SP; Gazy Andraus, UNIMESP;  
Jj Domingos - UEPB; Marcelo Bolshaw - UFRN; Marcos Nicolau - UFPB;  
Nilton Milanez - UESB; Paulo Ramos - UNIFESP; Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP;  
Waldomiro Vergueiro, USP; Wellington Pereira, UFPB

Capa: ilustração de Marcio Fiorito; cores e lettering de Diego Bachini Lima

Publicação de análise sem fins lucrativos que visa contribuir para a discussão acadêmica.  
Usa-se as imagens apenas com o objetivo de estudo, de acordo com o artigo 46 da lei  
9610. Os direitos dos textos e imagens pertencem a seus autores ou detentores.

---

G869q

Grisa, Marcelo

Por trás dos quadrinhos: um estudo sobre a metaficção  
em Homem-Animal. / Marcelo Grisa. - Paraíba: Marca de Fantasia, 2017.

154p.: il. (Série Quiosque, 48)

ISBN 978-85-67732-xx-x

1. História em Quadrinhos. 2. Comunicação de massa.

I. Título

CDU: 741.5

---

À minha primeira família. Meus pais Lorena e Nicanor; meus irmãos Rafael e Fábio; meus avôs Carlos e Gumercindo (in memoriam); minhas avós Irene e Zenona. Pela força que me deram em todas as minhas decisões, em todos os meus projetos, mesmo quando não tinham certeza ou não concordavam com minhas ações.

À família que eu escolhi: Samantha, a melhor companheira e companhia de todas, sem a qual este livro e tudo o que veio e virá depois nunca teriam acontecido; a sogra Eliane, cujos conselhos valem bastante; e a vó Daisi.

Aos amigos do Terra Zero, site do qual participei por 18 meses. Ainda aparecerei para dar um oi, e os amigos ficam. Obrigado pelo apoio e pela compreensão.

A todos os colaboradores do outrora extinto Tubo de Explosão, por me acompanharem em todas as loucuras. De forma especial, a Valdemar Moraes e Filipi Cloud, por me colocarem nestes trilhos, além de apoiadores e leitores desde 2014. Na volta, especial agradecimento ao Jader Fuck – sim, é o nome real do cara que se importava.

Ao jornalista Êmerson Vasconcelos, por me guiar de forma completamente acidental pelos caminhos do Jornalismo e por ter me apresentado o Homem Animal e o meu roteirista favorito desde então, Grant Morrison.

A Geoff Johns, que, desde quando escrevia os Lanternas Verdes, mostrava que força de vontade não é suficiente para tudo o que o mundo joga contra nós. Compaixão, raiva, amor, avareza, medo e esperança são importantes. São, inclusive, tudo o que nós temos para nascermos e renascermos o tempo todo.

E obrigado, Buddy Baker. De verdade.

# SUMÁRIO

Apresentação	7
1. Introdução	9
1.1 HQ, direitos animais e outras discussões	14
1.2 Sobre este livro	16
2. Contextualização histórica das HQs de super-heróis	20
3. Metalinguagem e metaficção em Histórias em Quadrinhos	31
4. Metodologia	48
5. Análise da metaficção em Homem-Animal	59
5.1 Reviravolta aninhada	59
5.2 Mise en abyme	70
5.3 Ação retardada	83
5.4 Historiografia	91
5.5 Intertextualidade	101
5.6 Autoconsciência	110
5.7 Autor-personagem	118
5.8 Metalepse	126
6. Considerações finais	136
Bibliografia	147

## APRESENTAÇÃO

Grant Morrison é um deslocado. Condenado eternamente a vagar preso na quinta dimensão, a manifestação corpórea e mental do autor que divide esta contemporaneidade e lugar específico do continuum multiversal conosco tenta, há muitos anos, estabelecer contato com nossas mentes por meio de ideias representadas por desenhos e textos impressos na bidimensionalidade do papel. Não limitadas pelas aparentes duas dimensões (altura x largura) as páginas às quais estão presas, as histórias de Morrison interagem em outros níveis de realidade com a nossa imaginação e se transformam em portais capazes de nos levar a outros universos, alguns deles difíceis de se compreender à primeira vista, mas acessíveis se dedicarmos tempo mental e reflexão.

Mesmo assim, muitas vezes é necessário que se debruce sobre essas páginas com um pouco mais de afincos pra que seja possível extrair toda a informação codificada entre as linhas que delimitam os quadros e, não raro, descobrir informações escondidas entre os quadros e entre a página e o leitor. Essas informações cifradas – ou tão na cara que são difíceis de ser percebidas como tal à primeira vista – são atalhos diretos para a mente do autor e para as preciosas mensagens enviadas na condição de náufrago preso em uma ilha esperando que seus bilhetes em garrafas não

sejam extraviados no mar infinito, mas que alcancem um destinatário que os decifre.

Por isso, devemos mandar algumas de nossas mentes mais curiosas para períodos de imersão nessa realidade paralela situada entre o autor, a obra e nós para que possam ir até lá e retornar com pequenos vestígios e artefatos escondidos nas camadas e camadas que compõem essas histórias – bilhetes em garrafas ou não – e trazer para que possam ser apreciados à luz do dia, e claro, fruídos por aqueles que talvez tenham as mesmas curiosidades, mas não tenham o tempo necessário para uma escavação metalinguística quadrinhológica com tamanho esmero.

É isso que Marcelo Grisa faz, indo até onde muitos já estiveram, mas olhando da forma que poucos olharam e traduzindo para que nós, leitores, possamos ver o tanto que ele descobriu e encontrou nesse universo aparentemente inacessível, mas que em sua busca se mostra pelo menos um pouco mais próximo da nossa realidade – seja ela qual for.

Fabiano Denardin  
Editor Vertigo/Panini Comics



## I. INTRODUÇÃO

Desde sua gênese, no final da década de 40, as histórias em quadrinhos (HQs) de super-heróis procuram estabelecer um diálogo mais próximo às questões sociais, políticas, econômicas e culturais do contexto histórico em que se encontram inseridas. Não raro, essas aproximações resultam na (ou da) utilização de narrativas metaficcionalis: ou seja, que refletem sobre as rotinas e o fazer da indústria criativa dessa mídia e da sociedade que a rodeia.

Há 32 anos, na revista *Swamp Thing* nº 21, de fevereiro de 1984, o editor da DC Comics Lein Wein chamou o britânico Alan Moore para assumir os roteiros; Ele já era famoso na Europa com o personagem *Marvelman*, na revista *Warrior*. A intenção era renovar o Monstro do Pântano, pois sua revista tinha desempenho aquém do esperado nas vendas.

O britânico foi um dos protagonistas nesse movimento de inserção da metaficção nas narrativas super-heroicas: após o sucesso comercial da colocação de temáticas ambientalistas em *Swamp Thing*, Moore escreveu, em 1986, a obra *Watchmen*, que se tornou um dos paradigmas do início da Era de Ferro.

*Watchmen* é uma obra que fatalmente fragiliza os super-heróis, trazendo, no lugar deles, anti-heróis e temáticas niilistas. Se tentarmos equipará-la a algum trabalho literário, aproxima-se das temáticas de cunho pós-modernista (MAES, 2010, p. 5-6).

Essa abordagem esteve presente em muitas outras HQs do final dos anos 80 e nos anos 90: morte, sexo, drogas, armas de fogo e tragédias começaram a acontecer com mais frequência nas narrativas desse gênero de HQ.

*Watchmen* incentiva um maior aparecimento de temáticas adultas entre as revistas de super-heróis nos anos que seguem. Seu sucesso de público e crítica faz com que a DC Comics vá atrás de outros autores da Grã-Bretanha, dando início ao que mais tarde viria a chamar-se de Invasão Britânica – o nome deve-se à quantidade de autores ingleses, escoceses e galeses que vieram a trabalhar nas editoras Marvel e DC Comics entre o final dos anos 80 e o início da década de 1990.

Esses autores tinham uma atuação que, se não era uniforme, possuía características que a separavam do que era feito nos quadrinhos de super-heróis americanos até então:

Para roteiristas britânicos – como Alan Moore, Neil Gaiman, Grant Morrison, etc. –, os quadrinhos podiam também servir como instrumento para que seus leitores se envolvessem com questões sociais e políticas. Bastante contestadores – muitos deles anarquistas/libertários assumidos (como Moore e Grant Morrison) e integrantes de bandas da cena punk britânica –, esses roteiristas procuraram subverter o modelo tradicional de HQs de super-heróis no mercado norte-americano. E ainda fizeram desse segmento editorial de quadrinhos um terreno profícuo para discutirem as transformações pelas quais passavam o mundo naquele contexto da década de 1980 – por

diversas ocasiões, de maneira bastante radical, análoga àquela vista décadas atrás nos quadrinhos underground. (RODRIGUES, 2010, p. 2-3)

Este grupo de britânicos que sucederam Moore começou a escrever para a DC após a reformulação editorial provocada pelo evento *Crise nas Infinitas Terras*<sup>1</sup>, que acabou com as incongruências e revitalizou o cânone do universo compartilhado do qual fazem parte personagens como Superman, Batman, Mulher-Maravilha, Flash e Lanterna Verde.

Um dos britânicos “invasores” era o escocês Grant Morrison. O escritor trabalhou de forma a desconstruir as bases do gênero super-heroico, ao lado do desenhista Steve Yeowell, no personagem *Zenith*, publicado na revista *2000AD* junto com histórias como *Judge Dredd*. Sua abordagem chamou a atenção da DC Comics, e ele foi um dos selecionados para atuar a partir de 1988 – sua primeira série na editora foi *Homem-Animal*, que teve sua edição #1 publicada no começo de setembro daquele ano.

Entretanto, Morrison não tinha a mesma visão niilista de Alan Moore. Em sua narrativa para *Homem-Animal*, em vez de aproximar-se à diegese do “mundo real”, como ocorria em *Watchmen*, o escocês mergulhou no universo ficcional, inclusive se

---

1. Maxissérie de 12 edições, publicada entre abril de 1985 e março de 1986, que reuniu todos os universos alternativos no Multiverso compartilhado da DC Comics, acabando com eles, deixando somente um planeta Terra em sua cosmologia. Os personagens restantes tiveram suas memórias do evento apagadas, como se sempre tivessem vivido ali.

representando como personagem dentro da história, permitindo que, com o auxílio da metaficção, o discurso se tornasse mais ficcional do que já era.

Assim, interessa saber como esse processo ocorre - ou seja, interessa analisar os efeitos da utilização de estratégias metaficcionais na narrativa dos primeiros 26 números da revista *Homem-Animal*, escritos por Grant Morrison de 1988 a 1990, que foram o objeto de pesquisa desta publicação. A análise da metaficção contida na obra será feita a partir do recorte, classificação e análise quantitativa e qualitativa de diversas ocorrências metaficcionais da narrativa.

A maneira como os fatos das narrativas desenrolam-se nestas 26 edições distanciam *Homem-Animal* de outros produtos serializados publicados pela DC no final dos anos 80 e início dos 90, mesmo aqueles que compartilhavam da metaficção como fator determinante para o desenrolar das tramas, tais como *Patrulha do Destino*, pelo próprio Grant Morrison, *Monstro do Pântano*, por Alan Moore, e *Sandman*, de Neil Gaiman.

O protagonista do título é um super-herói, o *Homem-Animal*, que responde pela identidade civil de Buddy Baker. Ele tem o superpoder de utilizar as habilidades de animais, que adquire ao se concentrar e notar, com uma percepção aguçada, os seres de carne ao seu redor: a agilidade de uma lebre, o voo de um pássaro, a mordida de um cachorro, passando pela camuflagem de um camaleão e chegando até mesmo a regenerar membros perdidos, como alguns insetos e vermes fazem. Essas capacidades duram apenas

“por meia hora sem recarga”<sup>2</sup> (MORRISON, 2001, tradução própria). As transformações advindas das aplicações metaficcionais de Morrison, apesar de afetarem mais fortemente esse personagem, acabam por modificar toda a narrativa em torno dele, e inclusive o *status quo* do universo ficcional compartilhado.

A metaficção pode ser definida como “um fenômeno estético auto-referente através do qual a ficção duplica-se por dentro, falando de si mesma ou contendo a si mesma” (BERNARDO, 2010, p. 9). Desse conceito, podem se depreender duas acepções simples:

- 1) A narrativa que contém metaficção fala sobre uma ou mais ficções;
- 2) A narrativa que contém metaficção fala de si mesma.

As narrativas que fazem uso de recursos metaficcionais nem sempre o fazem com o intuito de gerar discussões sobre o fazer narrativo – ao menos não de modo explícito, intencional. O autor acaba por deixar sua impressão em relação à mídia que representa ou referencia em sua obra – sejam outras, seja a ela mesma.

Necessário também lembrar que essa relação entre metaficção e a inserção de problemáticas da sociedade funda-se no fato de que, como aponta Bernardo (2010, p. 15), “se aceito o caráter metafórico de qualquer linguagem, preciso admitir que todo discurso é ficcional”.

---

2. No original, em inglês: [...] for half an hour without a recharge.

De qualquer forma, é crescente a utilização desse tipo de estratégia nos mais variados suportes: desde o desenho animado *Comichão e Coçadinha*, que é veiculado nos televisores da cidade fictícia de Springfield, em *Os Simpsons*, até *Homem Sereia e Mexilhãozinho*, super-heróis que contavam com uma série de TV no universo de *Bob Esponja*, passando pela série *Arrested Development*. Estas e muitas outras iniciativas são todas metaficcionalis.

Em qualquer uma das possibilidades enquadradas no conceito de metaficção, pode ser feita a discussão sobre a realidade da qual e para a qual a obra se comunica, a mensagem que está sendo emitida e/ou o meio utilizado para tanto.

## 1.1 HQ, direitos animais e outras discussões

Um dos focos iniciais das discussões levantadas por Morrison em *Homem-Animal* era o meio ambiente, assim como fizera Alan Moore em *Swamp Thing*. Entretanto, mais voltado às questões que concernem aos Direitos Animais, contando inclusive com críticas ao consumo de proteína, no que o personagem-título torna-se vegetariano (assim como o escritor já o era) nas primeiras edições.

Segundo Albergaria (2010), o Direito Ambiental é considerado como ramo do Direito que visa à proteção não somente dos bens vistos de uma forma unitária, como se fosse microbens isolados, tais como rios, ar, fauna, flora (ambiente natural), paisagem, urbanismo, edificações (culturais) etc., mas como um

macrobem, incorpóreo, que englobaria todos os microbens em conjunto bem como as suas relações e interações.

Nos anos 80, foram retomadas as discussões modernas sobre este tema, após a realização da I Conferência Mundial sobre Meio Ambiente, em Estocolmo, capital da Suécia. Em 1983, a ONU indicou a então primeira-ministra da Noruega, Gro Harlem Brundtland, para presidir a Comissão Mundial sobre o Meio Ambiente e o Desenvolvimento (CMMAD), criada para estudar o assunto. Esse grupo apresentou, em 1987, o relatório intitulado *Our Common Future*, que cunhou a expressão “desenvolvimento sustentável”. Essa agenda ainda seria expandida com o estabelecimento do Protocolo de Quioto (Kyoto), em 1988, que culminou na realização da conferência Eco-92, no Rio de Janeiro.

Desde a década de 70 já havia pensadores que começavam a questionar o porquê da hierarquia existente entre humanos e outros animais, no que dizia respeito ao seu status moral. Apesar de a discussão sobre Direitos Animais já ter sido levantada por filósofos na Antiguidade - assim como o Direito Ambiental -, um grupo de acadêmicos transformava esses questionamentos pontuais em um movimento pela conscientização da sociedade em torno do termo “especismo”, criado pelo psicólogo Richard D. Ryder em 1970, em seu manifesto intitulado *All beings that feel pain deserve human rights*, publicado no jornal britânico *The Guardian*.

Entretanto, nas edições escritas por Grant Morrison para *Homem-Animal*, o uso de figuras metaficcionalis foi tornando-se mais central à trama ao passo que as aventuras de Buddy come-

çavam a dizer muito a respeito da opinião do roteirista sobre o conteúdo dos quadrinhos de super-heróis e sobre as transformações desse meio na segunda metade dos anos 80, não somente por, mas também devido à própria Invasão Britânica: heróis mais sérios, falando sobre temas políticos e mais mortes do que outrora eram alguns dos tópicos que se tornaram mais presentes nas HQs do período, elementos introduzidos principalmente após a publicação de *Watchmen*. Devido a isso, esta publicação não dará destaque equivalente a este assunto e às críticas de Morrison ao status quo dos quadrinhos de super-heróis – este seria o assunto para outra oportunidade.

## 1.2 Sobre este livro

Por vezes, o *fandom*<sup>3</sup> de HQs discute ativamente sobre assuntos de natureza metalinguística. Isso ocorre principalmente em fóruns de discussão e seções de comentários em sites especializados nessa e em outras mídias e formas de expressão artística, já que, por vezes, cristalizam-se ideais romantizados entre os leitores sobre as características físicas, mentais e/ou psicológicas dos personagens, ou das comparações entre diferentes super-heróis,

---

3. O “reino dos fãs”, expressão de origem anglófona que adiciona, à palavra *fan*, o sufixo *-dom*, proveniente de *kingdom* (reino), e que se caracteriza pelos laços de solidariedade criados entre os membros dessa cultura por compartilharem o mesmo interesse e sentimentos. (MASCARENHAS, 2010, p. 3)



e que são respeitados ou não pelos autores, provocando distorções acerca do que é esperado na comunidade.

Isso torna a discussão metaficcional; mas nem todo quadrinho que pertence a um universo compartilhado é necessariamente metaficcional. Como o próprio universo compartilhado (LUIZ, 2008, p. 6) é um conceito que comporta múltiplas histórias sendo contadas ao mesmo tempo, a coesão das histórias do Universo DC ou do Universo Marvel não é necessariamente um exercício de metaficção. Iniciativas como *DC vs. Marvel*<sup>4</sup>, entretanto, o são, assim como outros produtos cujas narrativas excedam o escopo do universo compartilhado.

O objetivo deste livro sobre metaficção e histórias em quadrinhos é, ao contrário de experiências mais práticas, como *Circo de Lucca* (2008), de Jorge Zugliani, e *Inspiração* (2013), de Camilo Solano, focar no desenvolvimento de metodologias e suas aplicações em objetos empíricos consolidados nessa mídia.

Portanto, a partir do embate de um conjunto de páginas selecionadas dentre as 26 primeiras edições de *Homem-Animal*, todas escritas por Grant Morrison, e a análise detida dessas páginas e de seu conteúdo com bibliografias específicas sobre quadrinhos, metaficção e assuntos análogos, foi traçada uma série de

---

4. Uma série *crossover* publicada entre abril e maio de 1996, em colaboração entre DC Comics e Marvel Comics, mostrando heróis dos dois universos compartilhados batalhando entre si e até mesmo mostrando uma breve fusão entre as duas dimensões, com personagens inéditos. Fonte: <[http://en.wikipedia.org/wiki/DC\\_vs.\\_Marvel](http://en.wikipedia.org/wiki/DC_vs._Marvel)>. Acesso em: 1 nov. 2013.

padrões sobre as intenções do autor ao aplicar estratégias meta-ficcionais na narrativa.

No capítulo a seguir, é feita uma leitura da história das histórias em quadrinhos no século XX, a partir das leituras de Kenson (2005) e Duncan & Smith (2009), que trazem estratificações e perspectivas diferentes da evolução da mídia desde então. Além disso, é feita a relação desses dois modelos historicizadores com *Homem-Animal*, de modo a situar o objeto de pesquisa em seu respectivo momento histórico na cronologia dos quadrinhos.

O capítulo três detalha a metaficção, exemplificando uma série de estratégias possíveis para a sua aplicação sobre HQs e outras mídias, a partir de leituras diversas, especialmente a partir de Bernardo (2010), Klimek & Kukkonen (2011) e McCloud (1995, 1998 e 2008), além de outros autores, tais como Glock (1997), Sousa (2003) e Flôres (2011).

No quarto capítulo, é descrita a metodologia de análise do objeto empírico, consistindo na separação, seleção e classificação das passagens com ocorrências de metaficção, segundo as estratégias descritas no capítulo três. Além disso, também são aplicadas subcategorias definidas de acordo com a função do uso de metaficção em cada página selecionada.

A aplicação dessa metodologia de fato ocorre no capítulo cinco, quando são recuperadas as estratégias meta-ficcionais detectadas no objeto de pesquisa, sendo relacionados os resultados quantitativos de cada subcategoria, com mais exemplos comentados de cada uma.

Por fim, são apresentadas as considerações finais sobre o processo de análise, relacionando a pesquisa ao objeto. Daí pode ser compreendida a possível intenção de Grant Morrison ao aplicar a metaficção à série *Homem-Animal*, principalmente em relação ao próprio mercado de quadrinhos.

## 2. CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA DAS HQS DE SUPER-HERÓIS

**A**nova época nos quadrinhos norte-americanos de super-heróis, inaugurada por Alan Moore e o Monstro do Pântano, na qual o Homem-Animal roteirizado por Grant Morrison também se tornou expoente, é chamada de Era de Ferro. Podemos cogitar a utilização da primeira expressão; entretanto, há uma série de fatores que deslegitima esse tipo de classificação à luz de uma possibilidade acadêmica. Na verdade, a separação dos quadrinhos por Eras, dada a pouca idade da mídia em relação a outros suportes gráficos, tais como os jornais impressos e os livros, é uma nomenclatura mais utilizada entre o público consumidor e a indústria do que academicamente.

Nesse sentido, há divergências tanto na adoção desses nomes quanto em relação aos períodos que determinam os pontos de virada entre uma Era e outra. Entretanto, apesar de polêmico, um modelo de classificação fixa é aceito entre o *fandom*, na mídia especializada e em livros não-acadêmicos sobre super-heróis.

Essas classificações temporais, ao serem instanciadas em Kenyon (2005, p. 187-188, tradução nossa), no guia do jogo de RPG analógico (*Role Playing Game*) *Mutants & Masterminds*, chegam com essa ressalva:

[...] não há um consenso geral em coisas como o exato começo ou final de uma era, ou mesmo como algumas eras deveriam ser chamadas. De qualquer forma, elas são similares o suficiente para prover uma moldura que capture o gênero de uma época em particular.<sup>5</sup>

O autor então separa os períodos históricos da seguinte forma (2005, p. 188-194). As descrições a seguir não são traduções, mas sim adaptações livres do conteúdo referenciado:

*Era de Ouro:* Na segunda metade da década de 1930, surgiram os primeiros super-heróis – assim chamados os “heróis em fantasias coloridas lutando contra o crime”. Eles eram criados de acordo com a demanda, que cresceu rapidamente, e tinha uma atitude muito mais voltada ao vigilantismo (seguidamente matando os vilões de suas histórias, por exemplo). Sua popularidade estourou durante a II Guerra Mundial, devido à altíssima popularidade entre os soldados Aliados americanos, que recebiam remessas cada vez maiores de histórias de heróis patrióticos, tais como o Capitão América (Marvel Comics), diretamente nos fronts japoneses e europeus.

*Era de Prata:* Após o declínio da HQ como mídia nos anos 50 (principalmente devido ao livro *Seduction of the Innocent*, no qual o psiquiatra alemão naturalizado estadunidense Fredric

---

5. No original, em inglês: [...] there's no general agreement on things like the exact beginning or end of an age, or even what some ages should be called. However, they're similar enough to provide a framework to capture the genre of a particular era.

Wertham defendia a tese de que os quadrinhos tinham papel determinante na delinquência juvenil), a reestruturação do mercado levou ao surgimento de uma nova geração de super-heróis, com sucessores dos antigos e outros completamente novos. Na média, esse grupo é mais poderoso e vinculado à ciência (testes atômicos, animais modificados, alienígenas, viagens espaciais, experimentos químicos etc.). O acompanhamento da realidade se perde, já que os quadrinhos de super-heróis passam a não se levarem tão a sério quanto na Era de Ouro, não se importando com uma série de questões legais, comerciais ou mesmo lógicas. Os protagonistas são mais politicamente corretos, prendendo os vilões (loucos, comunistas ou somente malvados), salvando pessoas em perigo. São estabelecidas narrativas maniqueístas.

*Era de Bronze:* Nesse movimento, ocorrido entre os anos 70 e a primeira metade dos anos 80, os heróis da Era de Prata são humanizados, e os problemas sociais começam a ser inseridos costumeiramente nas linhas editoriais (e não mais serem assunto para um ou outro título, como já ocorria nos *X-men* na década de 60). Os protagonistas passam por problemas mundanos nas narrativas – precisam de dinheiro, possuem problemas com amores mal-resolvidos ou drogas, e pela primeira vez se preocupavam com a representação de minorias dentro dos universos compartilhados, com mais heroínas mulheres e heróis afrodescendentes, por exemplo.

*Era de Ferro:* Apesar dos problemas sociais retratados nas HQs da Era de Bronze, as histórias, em geral, continuavam sen-

do maniqueístas, prendiam seus vilões... Porém, em algum ponto dos anos 80, começaram a surgir narrativas mais sombrias para os super-heróis. Os tons de cinza começam a surgir nas índoles de heróis e vilões, tornando algumas histórias moralmente ambíguas; os poderes foram reduzidos, além de terem explicações pseudocientíficas (mesmo que suas origens sejam alienígenas ou sobrenaturais); surgem mais inferências sobre as consequências do uso de super-poderes em uma realidade mais parecida com a nossa, implicando sobre a economia e a política mundanas; e o estabelecimento, depois de muito tempo somente com DC e Marvel, de outros universos compartilhados de quadrinhos com produção em larga escala, tais como o da Image Comics – fundada em 1992, por um grupo de criadores insatisfeito com o tratamento recebido nas duas editoras majoritárias.

*Era Moderna:* Também chamada de Era de Platina, de *Electrum* ou classificado como gênero Retrô, ainda não há uma fronteira clara de quando ela foi introduzida – foi em algum momento no início do século XXI. Com quase um século de publicações, os heróis começam a demonstrar sinais de amadurecimento, com narrativas onde é demonstrada uma preocupação com o mundo ao redor e com o lugar dos heróis nele. Essa longa história também é respeitada, e até mesmo reverenciada, por vários criadores: histórias de legado, por exemplo, são mais comuns. Por fim, os elementos fantásticos da Era de Prata voltam, mas agora com mais impacto sobre os personagens: agora, quando as histórias fazem com que os super-heróis se deparam com o impossível, elas lidam

com esse tipo de elemento da mesma forma, mas sem deixar de apontar o caráter extraordinário dos eventos que se sucedem.

Essa classificação, a princípio, é copiada da mitologia grega: os deuses do Olimpo tiveram a Era dos Deuses, a Era dos Deuses e dos Mortais, e a Era dos Heróis. Essa associação decorre da associação entre os super-heróis e as mitologias da Antiguidade. É passível de discussão se as criações de Marvel e DC Comics também preenchem algumas, se não todas, as funções que os mitos tinham para os antigos gregos (BELLOMO, 2006, p. 30-31).

Inserido na Invasão Britânica, um dos eventos que marca o começo da Era de Ferro, o *Homem-Animal* de Grant Morrison é somente uma revista dentro de uma grande iniciativa de importação de talentos, iniciada após o sucesso de *Watchmen* pelas mãos de Alan Moore, em 1986. A editora da DC Comics Karen Berger foi pessoalmente até o arquipélago inglês e fez conferências para conhecer os autores, selecionando, além de Morrison, escritores como Neil Gaiman, Jamie Delano, Peter Milligan, Alan Davis, e artistas como Paul Jenkins.

Em 1988, além do lançamento de *Homem-Animal*, de Grant Morrison, os outros autores também estrearam suas séries na DC – inclusive Neil Gaiman, que escreveu *Sandman* de 1988 até 1996. O escocês ainda escreveria 45 edições de *Patrulha do Destino*, a partir da edição 19, em 1989, lançando também naquele ano a *graphic novel* *Asilo Arkham*, em sua primeira incursão em histórias do Batman.



Apesar de a Era de Ferro apontar em direções mais sombrias para os personagens, sejam eles super-heróis ou não – influência direta do sucesso dos trabalhos de Alan Moore – Morrison portou-se de maneira diferente: apesar de seu trabalho ser igualmente metaficcional, o escocês mantém uma postura otimista, explorando o universo das HQs e a sua lógica interna, em vez de fazer com que opere sobre ele a moralidade (e a consequente hipocrisia), as mortes e a violência do mundo real.

Esse aspecto é claramente identificável no final de sua passagem pela série do *Homem-Animal*: ao dizer para o protagonista que não pode ressuscitar sua família e, ao final do número 26, trazê-la de volta como se nada tivesse acontecido, Morrison descarta a crença de lógica baseada no real e na falta de esperanças, que era a forma como a Era de Ferro pautava a maioria dos super-heróis naquela época. Isso ocorre porque a resposta mentirosa do autor ao personagem é uma ironia, como outras falas de sua representação deste número que falam como sobre as HQs deveriam ser. A detecção dessa ironia a partir da posterior negação de suas próprias afirmações demonstra a desaprovação que Morrison nutre por abordagens excessivamente reais dos super-heróis.

Como o próprio Morrison situa, no documentário *Grant Morrison: Talking With Gods*,

[...] porque a compreensão é que, em uma história em quadrinhos, você pode fazer isso. A esposa e a família dele

poderiam se sentar de volta em seus bancos como se nada tivesse acontecido. Apenas na ficção isso é possível. Isso pode quebrar as regras da física e do tempo e do espaço e da vida e da morte e isso é realmente profundo.<sup>6</sup> (ME-ANEY, 2010, s/p., tradução nossa)

A Era de Ferro faz parte de um sistema histórico para as HQs que, como apontam Randy Duncan e Matthew J. Smith em *The Power of Comics: History, Form and Culture* (2009), é muito mais fruto de uma nomeação da comunidade de nicho que do reflexo de um rigor acadêmico – principalmente pelo fato de que “tende a ser baseado em primeiras aparições ou mortes de personagens-chave em histórias em quadrinhos mainstream, principalmente de super-heróis.”<sup>7</sup> (p. 22, tradução nossa)

Sendo assim, Duncan e Smith sugerem outras nomenclaturas para as Eras, como uma alternativa à estratificação anterior (2009, p. 23-24). Entre elas, a Era da Ambição, na qual começou a ser atraída a atenção das mídias tradicionais a partir de trabalhos mais adultos e que dialogam fortemente com os contextos políticos e sociais; e a Era da Reiteração, que caracteriza uma especialização do público consumidor de quadrinhos em diversos nichos, e a criação de produtos mais específicos para atender essas demandas.

---

6. No original, em inglês: [...] because the realization was that in a comic, you can do that. His wife and family could be sat back on the seat as if nothing had ever happened. Only in fiction is that possible. It can break the rules of physics and time and space and life and death and that's quite profound.

7. No original, em inglês: [...] tends to be based on first appearances or deaths of key characters in mainstream, primarily superhero, comic books.

Deve-se levar em conta que essa classificação, ao contrário da anterior, não é tão bem definida: as Eras podem se sobrepor nos anos anteriores e/ou posteriores aos pontos de virada, tendo características de umas inseridas nas outras (2009, p. 22).

A partir dessa divisão histórica, podemos atribuir duas Eras possíveis para *Homem-Animal*, em suas 26 primeiras edições, conforme esta publicação aborda: a Era da Ambição, pois é uma aposta em um personagem secundário da editora DC Comics, com um autor também estreante, e utilizando uma abordagem diferente, tanto em relação ao conteúdo como em relação à forma estética; e também a Era da Reiteração, pois é uma obra que vai em direção a um público adulto, ao refletir sobre o conteúdo político e ideológico, bem como sobre o próprio suporte no qual é publicada a narrativa.

Entretanto, neste livro, consideraremos como base o conceito da Era de Ferro para situar *Homem-Animal*: essa nomenclatura possui bases mais sólidas, já que o ponto de virada entre um momento histórico e outro é mais definido.

Entre as Eras de Prata e de Bronze, operava o Comics Code Authority (CCA): uma forma de regular os conteúdos das HQs frente aos alegados malefícios que a obra *Seduction of the Innocent* denunciava, tais como, por exemplo, que a leitura de HQs com violência excessiva incentivava a delinquência – assim como, na atualidade, outras mídias sofrem esse tipo de ataque da imprensa convencional, sobremaneira os games.

Na prática, o CCA era um instrumento de autocensura para que as narrativas fossem politicamente corretas, criada pela *Comics*

*Magazine Association of America* (CMAA – Associação Americana de Revistas em Quadrinhos, em português) em resposta ao clamor popular e político surgido após a publicação do livro.

A vontade das editoras *mainstream* em trazer conteúdos diferenciados, com apelo à verossimilhança e um propósito mercadológico, fez com que os problemas sociais fossem lentamente inseridos dentro das narrativas heroicas. Duncan & Smith (2009) apontam, entretanto, que esse movimento em nada se relaciona com o que ocorria no mercado *underground*, onde nomes como Robert Crumb já tinham relativo sucesso abordando temáticas adultas.

Boa parte dos super-heróis mantinha posições políticas de centro depois da implantação do CCA (DUNCAN & SMITH, 2009, p. 58). Alguns deles, entretanto, começaram a demonstrar posicionamentos de acordo com os fatos ocorridos no mundo real a partir dos anos 70.

Entre os acontecimentos citados pelos autores (2009, p. 58-61), estão: a abdicação do título de Capitão América por Steve Rogers, após descobrir que o líder de uma organização que planejava acabar com a democracia era alguém ligado ao próprio presidente, fato narrado logo após o escândalo de Watergate; o surgimento dos primeiros super-heróis negros, tais como Luke Cage (Marvel) e o Lanterna Verde John Stewart (DC), após as lutas contra a segregação racial nos EUA; a atenção aos adolescentes que toma forma nos grupos dos Jovens Titãs (DC) e X-men (Marvel), que lidavam mais diretamente com as diferenças entre grupos étnicos; o contraste explícito de visões políticas entre os

super-heróis mostrado por Danny O’Neil e Neal Adams em *Lanterna Verde & Arqueiro Verde*, expondo também o problema das drogas a partir do parceiro do Arqueiro, o jovem Ricardito; e a perda da inocência em títulos como *Homem-Aranha*, culminando em eventos trágicos, como a morte acidental de Gwen Stacy quando o aracnídeo tenta salvá-la, em 1973.

Eventos como estes seriam apenas o começo de uma transformação em todo o mercado de histórias em quadrinhos do gênero super-heroico, que passa também pelo estabelecimento do formato *graphic novel* nas editoras Marvel e DC Comics, que procuravam estabelecer álbuns com histórias fechadas, aproximando o mercado estadunidense das narrativas nesse estilo publicadas na Europa (DUNCAN & SMITH, 2009, p. 70).

A Era de Ferro, que começou em 1986, era o momento de maior expressão dessas estratégias: Frank Miller publicou *O Cavaleiro das Trevas*, enquanto Alan Moore deflagrava a vindoura Invasão britânica a partir de *Watchmen*. Esse último trabalho refletia justamente sobre as implicações da presença de super-heróis no mundo real (ou um universo mais parecido com o complexo mundo em que vivenciamos as narrativas de nossas vidas). O terreno não poderia ser mais fértil para a implantação de obras com tom mais panfletário no mercado *mainstream*.

Como o próprio Grant Morrison explica ao Homem-Animal em *Homem-Animal #26*, o personagem apresenta uma visão radical em sua série solo por conta do posicionamento pessoal do próprio autor, que já participava do grupo ativista *People for Ethical*

*Treatment of Animals* (PETA) e era vegetariano. Além disso, no documentário *Grant Morrison: Talking With Gods*, de Patrick Meaney (2010), o escritor explica que escolheu trabalhar com o personagem, um de seus super-heróis favoritos durante a infância, justamente devido ao seu obscurantismo diante do Universo DC, “e eu era o único garoto que sabia quem ele era”<sup>8</sup> (s/p., tradução nossa). A combinação destes dois fatores tornou a obra uma jornada pessoal de Morrison, culminando em sua aparição dentro das páginas da edição 26, no final de sua passagem pelo título.

Nesse filme, em meio às entrevistas, o escritor também aponta que ele não planejava seguir um caminho realista, como o que Alan Moore imprime em seu trabalho, fragilizando os personagens, mas sim trabalhar na diegese de forma mais profunda. Entretanto, pode-se considerar que essa abordagem torna-se ainda mais subjetiva, e, portanto, metaficcional, ao demonstrar que, ao mergulhar no universo compartilhado da DC Comics, o autor acaba se fragilizando como personagem frente ao Homem-Animal, explicando a ele como seus quadrinhos eram produzidos e se desculpando pela morte de sua família. Ele o faz literalmente, no encontro entre os dois, em *Homem-Animal #26*.

---

8. No original, em inglês: [...] and I was the only kid who knew who he was.

### 3. METALINGUAGEM E METAFICÇÃO NOS QUADRINHOS

A metalinguagem é um conceito simples, ao menos em uma proposição primária:

[...] mesmo iniciantes em cursos de Letras e de Comunicação afirmem sem titubear que metalinguagem é a linguagem da qual a pessoa se serve para avaliar a própria linguagem, ou seja, mesmo neófitos não ignoram que a metalinguagem é o modo típico de auto-regular as formas de expressão e de comunicação das línguas naturais. (REY DE-BOVE, 1997 apud FLÔRES, 2011, p. 243)

Partindo desse princípio, pensa-se na HQ metalinguística como uma história em quadrinhos que fala sobre quadrinhos, essencialmente. Nesse rol estariam obras como a trilogia de Scott McCloud – *Desvendando os quadrinhos*, de 1993; *Reinventando os Quadrinhos*, de 2000; e *Desenhando Quadrinhos*, de 2006 -, que fala sobre quadrinhos e também é narrada nesse formato.

Entretanto, mesmo problematizando esse conceito, essa abordagem não é suficiente. Isto porque essa acepção inicial é tautológica, no sentido de que contém a si mesma (GLOCK, 1997, p. 346). Além disso, este livro não trata dos elementos que, em uma história em quadrinhos, apontem para o próprio fazer como objeto de discussão, mas sim os usos narrativos desse tipo de ar-

tifício na construção da ficção. Assim, recorre-se ao conceito de metaficção, que tem sentidos complementares e suplementares trazidos de diversos teóricos.

Centramos aqui a ideia de que metaficção, segundo Bernardo (2010, p. 9), é “um fenômeno estético auto-referente através do qual a ficção duplica-se por dentro, falando de si mesma ou contendo a si mesma”. Novamente, este é um sentido tautológico e acompanha o conceito de metalinguagem apresentado acima, mas expande-se de um sentido de comunicação e/ou informação sobre a própria linguagem para a sua aplicação sobre ficções. O próprio autor amplia ainda mais esse conceito, quando aponta para o fato de que todos os discursos são ficcionais, por serem aproximados à realidade, a qual temos acesso somente na mediação entre os discursos (2010, p. 15).

Como a metaficção, em sua essência, atenta para o fato de que discute ela mesma (e, portanto, não esconde que é ficção), traz mais dúvidas do que certezas à narrativa sobre o que é “real” na história. Isso ocorre porque sobre a metaficção pode ser aplicada também a definição de Francisco Sánchez (SANCHÉZ, 1581 apud BERNARDO, 2010, p. 17), que questiona a teoria clássica de Sócrates (“só sei que nada sei”): “Sequer sei isto: que não sei nada. Suspeito, não obstante, que nem eu nem os outros. Seja meu estandarte esta proposição, que aparece como se segue: nada se sabe” (SANCHÉZ, 1581, p. 55 apud BERNARDO, 2010, p. 17). O filósofo espanhol aponta a autocontradição de Sócrates, pois, quando ele diz nada saber, o faz colocando-se no contexto da fra-



se, usando a primeira pessoa do singular. O sujeito indeterminado seria mais apropriado, para se designar um nada, pois “ele” (Sócrates) não é um “nada”, mas um ser.

William Gass cunhou o termo “metafiction” em 1958, para designar os romances do século XX que subvertiam os elementos clássicos do romance para lidar com a memória literária dos leitores, estabelecendo um diálogo entre as ficções já fruídas por eles. Eles eram chamados de “antirromances”, mas, segundo Gass, não seria este o caso, pois o prefixo “anti” denegriria a narrativa, somente: “Muitos dos assim chamados antirromances são na verdade metaficções” (GASS, 1958, p. 25 apud BERNARDO, 2010, p. 40). Em resumo, o autor define metaficção como uma ficção fundada na elaboração de ficções.

David Lodge corrobora a visão de Gustavo Bernardo: “metaficção é a ficção que versa sobre si mesma: romances e contos que chamam atenção para o status ficcional e o método usado em sua escritura” (LODGE, 1992, p. 213 apud BERNARDO, 2010, p. 42).

No campo da Matemática, essa total incerteza pode ser representada pelo Princípio da Incerteza de Heisenberg (segundo o qual a observação de um fenômeno altera-o, no que seria impossível precisar exatamente dado algum, pela interferência nos resultados causada pelos instrumentos de medição), como aponta Patricia Waugh: “A metaficção funda-se numa versão do princípio heisenberguiano da incerteza” (WAUGH, 1984, p. 3 apud BERNARDO, 2010, p. 42).

Deve-se acrescentar que todas estas definições se aplicam, majoritariamente, ao trecho do conceito de Gustavo Bernardo (2010) que fala sobre a ficção que “duplica-se por dentro, falando de si mesma” – o que deixa de fora a terceira possibilidade, “contendo a si mesma”. As ficções que contém a si mesmas (ou outras ficções) podem ser classificadas na categoria de metalepse - uma das estratégias que podem ser aplicadas para desenvolver narrativas metaficcionalis.

Segundo Kukkonen (2011, p. 1),

A metalepse ocorre quando um autor entra no ou refere-se ao mundo ficcional que ele ou ela criou, e quando personagens saem do seu mundo ficcional ou referem-se ao autor e seus leitores. Quando o super-herói Homem Animal embarca em uma busca para encontrar seu autor, Grant Morrison [...], isso é metalepse.<sup>9</sup>

A **metalepse** é apenas uma das estratégias possíveis para que a narrativa também se converta em um fenômeno de metaficcionalidade. Esse conceito é mais popularmente conhecido como a “quebra da quarta parede”, tendo sido primeiro referenciado e/ou sugerido pelo francês Denis Diderot (1986, p. 73-79), ainda no século XVIII, em sua obra *Discurso Sobre a Poesia Dramá-*

---

9. No original, em inglês: Metalepsis occurs when an author enters or addresses the fictional world he or she created, and when characters leave their fictional world or address their author and their readers. When the superhero Animal Man embarks on a quest to meet his author Grant Morrison [...], this is metalepsis.

*tica*. Como o próprio conceito sugere, a metalepse pode intervir em dois diferentes eixos da relação autor-personagem, conforme Karin Kukkonen aponta:

Ação - a metalepse pode ser tanto retórica (quando um personagem ou autor refere-se ao mundo externo/interno em uma fala, apenas) quanto ontológica (quando o personagem ou o autor move-se entre um plano e outro da narrativa, invadindo o espaço e entrando em um diálogo direto);

Movimento - a metalepse pode ser ascendente (quando um personagem refere-se ou invade o mundo do autor), descendente (quando o autor invade ou refere-se ao mundo do personagem) ou intertextual (quando um personagem invade ou refere-se ao mundo de outro(s) personagem(ns), o que é popularmente conhecido como *crossover*).

Esses dois eixos combinam-se a cada ocorrência de metalepse. Uma metalepse retórica descendente é o ato de o autor falar diretamente com o personagem – como quando uma escritora narra a vida de seu personagem, que ouve o texto em sua mente, no início do filme *Mais Estranho que a Ficção* (2006). Na mesma obra, ocorre uma metalepse ontológica ascendente, a partir do momento em que o personagem descobre quem é a autora de sua história e vai atrás dela, encontrando-a. As metalepses intertextuais permeiam mídias como os quadrinhos e os games – a sé-

rie de jogos de luta *Marvel vs. Capcom* é uma das que combina, inclusive, personagens originalmente criados para essas mídias distintas, quando os universos ficcionais de ambas as empresas se fundem por um breve período.

A metalepse frequentemente (mas nem sempre) conta com um **autor-personagem**: o criador da obra representa a si mesmo dentro da obra. Entretanto, nem sempre esse recurso é utilizado de forma a criar um encontro entre ele e os personagens da obra, dando a eles o conhecimento de serem personagens, e não os seres sencientes que eles pensam que são.

Autores como Machado de Assis (no Bentinho de *Dom Casmurro*) e Alfred Hitchcock (nas suas aparições nos filmes que produziu) inserem-se na história não para discutir a própria criação de suas ficções, e sim para deixar explícito o caráter ficcional da narrativa, lembrando ao público que cada mundo ficcional possui seu próprio Deus – e essa lembrança reforça o papel do autor. Segundo Gass (1958, p. 20 apud BERNARDO, 2010, p. 50) “romances nos quais o romancista apaga a si mesmo criam mundos sem deuses”.

Além disso, o autor-personagem também pode ser representado por um narrador onisciente: “O narrador onisciente a que personagens e leitores não têm acesso atua como *alter ego* invisível do próprio escritor, por sua vez representação em miniatura do próprio Criador” (BERNARDO, 2010, p. 50).

Novamente, colocando-se de uma forma mais ampla, o ato de explicitar o caráter ficcional não necessariamente depende do

autor-personagem: a **autoconsciência** da metaficção como um texto ficcional pode se dar, por exemplo, no momento em que são fornecidos elementos que permitem ao público perceber a estrutura do suporte e/ou da obra. Essa característica metaficcional aponta para os indícios de dúvidas, e não certezas, sobre o que se passa na história:

[...] podemos apontar como característica principal da metaficção a consciência de si ou autoconsciência, mas uma autoconsciência socrática que procura saber tão-somente o quanto não se sabe – em outras palavras, o quanto o conhecimento possível é caleidoscópico. De dentro da literatura, portanto, a metaficção tenta responder às perguntas mais complicadas da filosofia: 1) sabemos quem somos?; 2) sabemos se somos?; 3) a consciência pode ter consciência da consciência? (BERNARDO, 2010, p. 45)

A autoconsciência a partir da percepção da estrutura pode ocorrer a partir da exposição de um jargão próprio do suporte. Exemplos incluem as coxias, no teatro; as câmeras, em obras audiovisuais; a sarjeta, espaço entre cada imagem, nos quadrinhos; e até mesmo o próprio leitor, na Literatura:

Poupando ao leitor a narração dos acontecimentos principais da vida de André Soares, limito-me a dizer que no dia 18 de março de 1871 – justamente no dia em que rebentava em Paris a revolução da Comuna – achava-se o nosso herói no Rio de Janeiro na situação que passo a descrever.

(MACHADO DE ASSIS, 1876, p. 69 apud BERNARDO, 2010, p. 165)

Nesta frase, além da óbvia utilização dos termos “leitor” e “herói” para nos lembrar de que ali ocorre ficção – e, portanto, metaficção – Machado de Assis também aproveita outro recurso metaficcional: a **historiografia**. A história que segue o conto *To Be Or Not To Be* (título em referência a Hamlet, de Shakespeare), cujo trecho é citado acima, é uma tragédia, tal qual a Comuna de Paris. Apesar de aparentemente esse apontamento histórico, à primeira vista, parecer uma tentativa de tornar a narrativa mais “real”, a coincidência gera uma metonímia, no que podem ser comparados o evento histórico e o enredo de André Soares. No momento em que o escritor refere-se ao evento histórico para descartá-lo em seguida, ele acaba por estabelecer uma ligação entre o discurso histórico e o discurso ficcional a partir da linha do tempo (BERNARDO, 2010).

Essa **intertextualidade** do título de Machado também é, neste caso, metaficcional. Essa interação ocorre quando uma ficção se torna fundante a outras ficções – como *To Be Or Not To Be*, que tem texto de Hamlet, personagens dessa narrativa (há um Horácio em ambas as histórias) e o fato de serem ambas tragédias. Artistas surrealistas, como o belga René Magritte, utilizam-se desse recurso para salientar que a arte – ao contrário do que a crença popular prega – não imita a vida, sendo nada senão ela mesma. No caso de *La trahison des images* (A Traição das

Imagens) (Figura 1), a inscrição do quadro de Magritte diz que “isto não é um cachimbo”.

Figura 1 - Reprodução do quadro *La trahison des images*, de René Magritte



Esse é um processo que ocorre frequentemente na indústria cinematográfica atual, em filmes como *Alice no País das Maravilhas* de Tim Burton (2010), *João e Maria: Caçadores de Bruxas* (2013) e *Os Irmãos Grimm* (2005). Neles, obras ou personagens em domínio público sofrem modificações, ganham sequências ou mesmo *prequels* (narrativas que se passam antes de uma história primeira), expandindo as compreensões possíveis dos originais.

A duplicação dos mundos ficcionais provocada pela metaficção leva a um efeito de imersão e expectativa *ad infinitum*, que funciona como uma *matrioska* russa. Gustavo Bernardo explica que cada boneca, assim como cada mundo, ao ser desvendada,

mostra outra, e assim até chegar à última boneca de madeira, que não pode ser aberta. O fato de essa última boneca permanecer fechada é o que mantém a expectativa infinita, pois, conforme citação do autor, José Gil (1987, p. 58 apud BERNARDO, 2010, p. 32) aponta que:

Se fosse de abrir e estivesse vazia, ficaríamos desapontados; se contivesse alguma coisa, isso não corresponderia, apesar de tudo, a essa expectativa feita da reiteração do vazio – em suma, o fato de ela surgir fechada prolonga o movimento de abertura, como se o fechamento continuasse, na verdade, a abrir as bonecas, ou as deixasse para sempre fechadas.

Esse efeito também pode ser relacionado ao conceito de *mise en abyme*, similar à metalepse, no sentido de que uma história é contada dentro de outra simultaneamente, para dentro do mesmo universo. Segundo Klimek (2011, p. 24,). Essa é

uma estrutura aninhada, como um romance dentro de um romance, uma fotografia dentro de um filme, uma peça dentro de uma série de TV, ou qualquer outra representação de um mundo fictício dentro de um artefato (quer a representação aninhada seja de outra mídia, ou da mesma mídia). Essa estrutura aninhada descreve a relação entre os dois ‘mundos’ dentro de um texto: o nível da representação (o mundo ‘où l’on raconte’/no qual alguém conta)



e o nível do que é representado (o mundo ‘celui que l’on raconte’/ que alguém conta).<sup>10</sup> (GENETTE, 1972, p. 244)

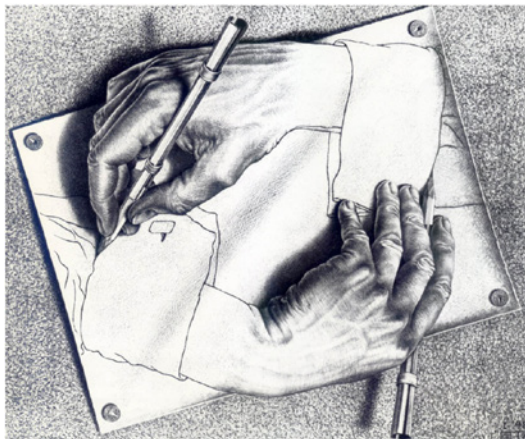
Estes níveis podem ainda estar entrelaçados, o que é ocasionado por um efeito diferente: a **reviravolta aninhada**. Esse conceito, cunhado por Bernardo (2010, p. 110), dá um novo nome para a *strange-loopy twist* do matemático Douglas Hofstadter (1979), que “ocorre sempre que, quando nos movemos para cima ou para baixo através dos níveis de um sistema hierárquico, encontramos-nos, inesperadamente, de volta ao lugar de onde partimos” (p. 11), o que produz situações de hierarquia entrelaçada - semelhante à metalepse, mas com movimentos circulares.

A obra do artista gráfico Maurits Cronelis Escher (1898-1972) é repleta de revoltas aninhadas: em uma de suas litografias, *Drawing Hands* (1948), o holandês mostra duas mãos desenhando-se, uma à outra, sem que saiba qual delas foi desenhada primeiro (Figura 2).

---

10. No original, em inglês: [...] a nested structure, for example a novel within a novel, a picture within a film, a play within a television series, or any other representation of a fictive world within an artifact (whether the nested representation is in another medium or the self-same medium). This nested structure describes the relation between the two ‘worlds’ within a text: the level of representation (the world “où l’on raconte”/in which one tells) and the level of what is represented (the world “celui que l’on raconte”/which one tells”).

Figura 2 - *Drawing Hands* (1948), de Escher



Por fim, em algumas obras, o autor apresenta elementos ao leitor, de forma que ele faça deduções sobre o que acontece na narrativa, sem, entretanto, demonstrar isso explicitamente. Esses indícios são usados por Alfred Hitchcock em seus filmes de suspense, tais como *Janela Indiscreta* – que também possui uma plêiade de elementos metaficcioneis, mas utiliza este, a **ação retardada**, como força motriz do desenvolvimento da narrativa.

A ação retardada, segundo Bernardo (2010, p. 209) indica “[...] tanto a dificuldade dos personagens em chegarem à solução do problema que viam e investigavam, quanto o movimento interno da ficção de adiar o final da história para aumentar o prazer do leitor”.

Em *Janela Indiscreta*, os espectadores podem deduzir, por exemplo, que o vizinho de Hal Jeffries matou sua esposa mesmo

antes que o próprio protagonista possa perceber isso. Além disso, o conto adaptado de Cornell Woolrich impõe, já em sua versão literária, uma série de restrições ao personagem para que ele resolva a situação em questão: ele mesmo encontra-se numa cadeira de rodas; depende de sua visão limitada dos acontecimentos a partir de um binóculo (conto) ou uma câmera fotográfica (filme); depende da ação de seu ajudante ou namorada para poder obter informações externas; entre outros limitadores que adiam a resolução do conflito.

O fato de que a metaficção duplica a ficção dentro de si mesma nubla as identidades de todos os envolvidos em narrativas metaficcionais. A multiplicidade de universos pode gerar representações do mundo real e do autor, levantando dúvidas, por exemplo, se a realidade que a nossa percepção abrange está inserida no contexto ficcional ou não. Outras estratégias acima apresentadas podem contribuir mais fortemente para isso, tais como a historicidade.

Estes processos geram a dúvida, o que não é necessariamente negativo ou positivo para a fruição da metaficção. Essa é uma característica do ceticismo filosófico. Bernardo (2010, p. 152-153) descreve que

[...] enquanto os dogmáticos têm certeza de que só eles sabem alguma coisa e os niilistas têm certeza de que não se pode ter certeza de nada, os céticos duvidam que se possa ter certeza de alguma coisa; enquanto os dogmáticos já acharam a resposta e os niilistas já pararam de procurar, a dúvida dos céticos os leva a continuar procurando

a verdade. Por isso, os cétricos também são chamados de ‘zezéticos’, que significa ‘procuradores’.

René Magritte, autor de *La trahison des images*, aponta que, para ele, não deveria existir o pensamento de que existe uma “realidade” afirmativa sobre a qual todas as ficções são mais ou menos baseadas, mas, sim, a constante dúvida sobre o que é a realidade:

O problema está precisamente em não aceitar quaisquer explicações do mundo, sejam elas através do acaso ou do determinismo. Eu não sou responsável pelas minhas crenças. Nem sou mesmo eu quem decido quando não sou responsável – e assim ao infinito – eu não sou obrigado a acreditar. Não existe um ponto de partida.<sup>11</sup> (MAGRITTE, 1978, p. 646 apud BERNARDO, 2010, p. 98)

O processo cético, chamado pelos gregos de “époche”, é dividido em três níveis (BERNARDO, 2010, p. 99):

1) suspensão da descrença - vivenciar a experiência estética como se ela fosse equivalente à realidade (ou a substitua), e em tempo real;

---

11. No original, em inglês: The problem lies precisely in not accepting any explanation of the world either through chance or determinism. I am not responsible for my belief. It is not even I who decides that I am not responsible - and so on to infinity - I am not obliged not to believe. There is no point of departure.

- 2) suspensão da suspensão da descrença – opera-se ao entender a leitura e a observação da arte como ofícios. Neste nível, o observador é levado até as teorias e estudos sobre arte – quem permanece no 1º apenas frui a obra, mas não pensa sobre ela;
- 3) suspensão da crença – duvidar da teoria. Coloca-se o mundo natural e suas proposições entre parênteses nesse nível de observação. Essa suspensão se torna necessária, para que as teorias, ao serem levadas em consideração a partir do segundo nível da *époche*, não sejam reificadas pelo indivíduo.

No que os leitores/espectadores/jogadores passam a um estado de imersão maior na narrativa, isso pode ser dado também, para além da suspensão e da dúvida, a uma identificação das pessoas que fruem a obra com os personagens que lá atuam. Nas histórias em quadrinhos, esse efeito ocorre principalmente quando traços são mais icônicos e menos fotográficos, estendendo a identidade dos leitores a partir da consciência de nossos eus biológicos (MCCLLOUD, 1995, p. 39).

Para Gustavo Bernardo,

[...] a metaficção representa a busca pela identidade, mas a define como agônica: dizer quem sou é uma necessidade que me exige sair de mim para poder me ver, o que é impossível. Corro atrás da minha própria imagem como o cachorro corre atrás do seu próprio rabo: para encontrá-la, preciso do outro, vale dizer, preciso de um personagem. (2010, p. 188)

Ainda é necessário levar em conta que, apesar de a metaficção parecer antagônica em relação ao realismo nas narrativas – pois as exibe como são – o próprio paradigma realista não está tão distante do metaficcional: “[...] a própria obra propõe uma ruptura para com a realidade desde o instante em que se constrói não como transcrição apenas, mas como transgressão daquela” (PINTO, 2008 apud BERNARDO, 2010, p. 41).

Claro: para que a ficção seja constituída pelo autor, mesmo que ela alegue ser uma transposição fiel da realidade, precisa ser diferente dela para questioná-la, criando um conflito a ser solucionado no decorrer da narrativa – tão somente a razão de ser de uma obra ficcional. Essa confiança que sobretudo os escritores do século XIX tinham (de que suas histórias expunham a realidade, tal qual ela era) não se mostra mais válida – ou seja, o valor ensimesmado do realismo é vazio, justamente porque a realidade, como produto da percepção, é subjetiva e limitada, no mínimo, por três grandes barreiras, como aponta o português Jorge Pedro Sousa (2003):

- 1) a percepção na apreensão do mundo, a partir dos instrumentos sensoriais disponíveis;
- 2) a incapacidade de exprimir, através da linguagem, esse mundo ao qual a percepção tem acesso com o devido rigor; e
- 3) o conjunto de ideologias que governa cada ser humano, servindo como referência ao que ele/ela irá perceber mais ativa-

mente, bem como a linguagem que irá desenvolver sobre cada fato observado.

A partir daí, percebe-se que, nas 26 edições de *Homem-Animal* escritas por Grant Morrison, o autor realiza experimentações com estas barreiras: muitas estruturas idealizadas pelo escocês pertenciam não ao domínio do possível, mas do impossível, tais como aliens, formações geométricas bizarras e a representação dos efeitos de um produto alucinógeno sobre os personagens (e que se misturam com revelações sobre a diegese, também); o fato de se inserir dentro da história, como um personagem, e representar também o mundo no qual ele vive dentro das páginas, para passar sua mensagem diretamente ao protagonista; e as ideologias de Morrison exprimidas a partir do discurso do Homem-Animal ou de sua própria representação, tanto em relação aos animais quanto em relação aos super-heróis, respectivamente, que o situam em posições radicais e minoritárias em relação ao momento histórico no qual ele estava inserido.

## 4. METODOLOGIA

**H**omem-Animal nº 1 (na edição em inglês) foi lançado nos EUA em setembro de 1988, com roteiros de Grant Morrison, desenhos de Chaz Truog e Doug Hazlewood. Sua primeira aparição datava de setembro de 1965, na revista *Strange Adventures* nº 180, pelas mãos do roteirista Dave Wood e do desenhista Carmine Infantino. Escrevendo as 26 primeiras edições, Morrison acaba alterando a origem do protagonista, Buddy Baker, e matando sua família, enquanto insere diversos elementos metalinguísticos e metaficcionalis como parte da trama. A passagem do escritor escocês pelo título inclui aparições de uma representação dele mesmo dentro da narrativa, em seu número de despedida com o personagem, na vigésima-sexta edição.

Depois disso, entretanto, muitos dos roteiristas subsequentes não deram continuidade aos fatos apresentados nesse episódio. Peter Milligan, que escreveu as edições 27 a 32, considerou que tudo o que ocorreu nas primeiras 26 edições fora um sonho do protagonista.

Apenas em *Homem-Animal vol.2 #9*, de julho de 2012, após um novo *reboot* na DC Comics, após os eventos da saga *Flashpoint* (2011), o roteirista Jeff Lemire traz novamente este assunto à tona. Na página a seguir (Figura 3), enquanto está sendo transportado para uma espécie de realidade além-vida cha-



mada de “O Vermelho”, o protagonista alega que o sonho mais estranho que já teve ocorreu quando ele conheceu seu criador, um “cara escocês, intenso e magrelo, que dizia que eu era um personagem que ele escrevia em uma história em quadrinhos”<sup>12</sup>.

Figura 3 – *Homem-Animal* vol.2 #09, p. 1



A narrativa utiliza recursos metalinguísticos: Buddy Baker (o protagonista de *Homem-Animal*) interage com o público leitor,

---

12. No original, em inglês: He was this skinny, intense, Scottish guy who claimed I was just a character he wrote in a comic book.

e os elementos relacionados à linguagem e à forma dos quadrinhos são tomados como parte dos conflitos centrais da trama (mais fortemente depois da edição nº 10). Essa abordagem é um contraste, por exemplo, com quadrinhos como *Deadpool vol. 1*, de Joe Kelly, e *Sensational She-Hulk*, de John Byrne, ambos da Marvel Comics, concorrente mais direta do mercado de quadrinhos dos EUA com a DC. Nessas obras, os elementos metalinguísticos e metaficcionalis têm a função de comicidade, trazendo humor com o insólito fato de reconhecer a realidade externa às páginas de seu universo compartilhado.

Houve foi um fator decisivo para que, ao final da leitura de trechos de diversas obras metaficcionalis em quadrinhos, fosse feita a opção de analisar apenas *Homem-Animal*: a obra de Grant Morrison infere sobre a discussão das próprias histórias em quadrinhos e dos super-heróis de forma central. Enquanto isso, Joe Kelly, John Byrne e outros escritores utilizam a metaficção com efeito humorístico. O efeito da metaficção no efeito humorístico de uma HQ, entretanto, pode ser abordado em uma próxima oportunidade.

Assim se deu, portanto, a escolha por tomar *Homem-Animal* como objeto de estudo desta publicação que você, leitor, acessa neste momento.

A coleta do material estudado ocorreu a partir do download de arquivos do site de *torrents Pirate Bay* e do endereço de downloads *4Shared*, nas versões em inglês e português, respec-

tivamente. A preferência foi dada ao material em inglês<sup>13</sup>, já que é possível observar, na tradução feita pela editora Abril Jovem, na publicação *DC 2000*, que alguns jogos de palavras perderem o duplo sentido e a relação com elementos externos à narrativa. Além disso, as limitações técnicas da reprodução editorial nacional acabavam por até mesmo suprimir elementos das páginas, bem como partes de diálogos importantes para a compreensão do conteúdo para os propósitos deste texto<sup>14</sup>. Essa constatação, inclusive, pode gerar pesquisa posterior.

Os arquivos obtidos estavam, inicialmente, no formato “.cbr”: a terminação é designada para a visualização no software *CDisplay*, que mostra os quadrinhos em tela cheia no monitor de computador, página a página, com o auxílio de um teclado para fazer a transição entre páginas.

A partir desta decisão inicial, foram escolhidas as páginas que poderiam conter material metalinguístico. Depois da leitura repetida e sucessiva das 26 edições de *Homem-Animal* escritas por Grant Morrison (730 páginas), foram selecionadas, após sucessivos recortes desse objeto, 51 passagens que possuem uma ligação mais direta com o tema do livre-arbítrio dos personagens, a sua

---

13. A única exceção se deu com a edição 39 da revista *Secret Origins*, da DC Comics, a qual, por indisponibilidade à época da edição original estadunidense, foi utilizada a tradução publicada na *DC 2000* da Abril Jovem. Essa publicação é originalmente situada entre os números 9 e 10 da edição estadunidense.

14. Durante a revisão final do conteúdo deste livro, foi lançada pela Panini Comics uma nova versão traduzida das 26 edições de *Homem-Animal* escritas por Grant Morrison, em formato encadernado. Esta versão segue o formato da versão estadunidense, citada na bibliografia desta publicação.

eventual perda e manipulação pelo autor, além de este conflito ser central à resolução da narrativa. Descartamos, assim, a passagem por subtramas e arcos mais fechados, que nos dariam uma maior visão do todo, mas poderiam nublar o objetivo principal, tanto quantitativa quanto qualitativamente.

Cada bloco de pré-análise foi acompanhado de uma referência ao número correspondente da edição e da página estudada. O foco foi para a análise das técnicas utilizadas na revista e os efeitos de metalinguagem provocados, sendo que, por “técnicas”, tentamos desenvolver uma breve descrição dos recursos narrativos utilizados nos trechos escolhidos, e em “Efeitos” buscamos uma breve análise desses elementos.

Assim, os blocos de pré-análise continham a referência ao local no qual estava(m) localizado(s) os elementos metalinguísticos, incluindo o número da revista, a página e o(s) quadro(s) no(s) qual(is) a metaficção ocorre; depois disso, alguns parágrafos demarcados descrevendo a totalidade da cena e/ou quadro citados, no campo Técnica; e o campo Efeitos, trazendo, em alguns parágrafos, quais as reflexões sobre os quadrinhos e sobre a influência da narrativa do real em cada passagem destacada.

De forma decisiva para essa escolha está o fato de que os trechos ali inseridos estavam mais próximos da metalinguagem como ferramenta propulsora da narrativa do que de temas que gravitavam em torno dessa ideia - como as concepções estereotipadas das narrativas de histórias em quadrinhos do gênero de super-heróis, ou as citações ao universo no qual as histórias se passam.

Finalmente, com o intuito de estratificar este resultado, as passagens foram novamente separadas. As subcategorias foram, primeiramente, três:

**Aspectos Materiais e Narrativos:** reúne, com o tópico de Aspectos Narrativos, a seção Materialidade nas HQs. Isto porque se considerou que poderia ser representada a totalidade das evidências de que os personagens percebem encontrar-se dentro de uma obra de ficção, não importando, em um primeiro momento, em que mídia eles estão inseridos; importa, portanto, que eles não vivem em uma realidade empírica, mas, sim, em um universo ficcional;

**Referência ao Mundo Externo:** tem somada à sua classificação a Representação da Realidade Empírica, já que, mesmo quando concebida no traço dos desenhistas da série *Homem-Animal*, a realidade “empírica” não o é em si – é uma representação desta, tão somente, igualando-se aos momentos nos quais os personagens ou a história somente a mencionam, sem inferência pictográfica;

**Deteção do *Deus ex machina*:** permaneceu inalterada em relação às considerações anteriores.

Entretanto, a partir de leituras mais específicas sobre a metaficção e temas análogos, percebeu-se que poderia ser estabelecida uma estrutura de classificação semelhante a esta (melhor embasada, entretanto). Assim, foi desenvolvida uma **metodolo-**

**gia de análise da metalinguagem em produtos de ficção seriada**, baseada nas características/estratégias empregadas no exercício da metaficção e sua aplicação em obras de natureza episódica – descrita no capítulo anterior.

Essa metodologia permitiu ligar as três categorias anteriores a uma característica metafictional cada:

Aspectos Materiais e Narrativos – Autoconsciência

Referência ao Mundo Externo – Metalepse

Detecção do *Deus ex machina* – Autor-personagem

Na comparação entre a classificação prévia, realizada durante as primeiras classificações, e as categorias obtidas das leituras sobre metaficção, existem ainda diferenças entre esses conceitos.

Aspectos Materiais e Narrativos é um conceito próximo ao de Autoconsciência: os dois falam sobre a percepção interna dos personagens de estarem presentes em uma narrativa. Enquanto Aspectos Materiais e Narrativos demonstra uma abordagem mais óbvia dessa percepção, a Autoconsciência vai em direção a um conhecimento da realidade ficcional e narrativa na qual os personagens vivem, bem como a descoberta dos limites desta.

O relacionamento entre Referência ao Mundo Externo e Metalepse é um pouco mais dúbio: ambos falam sobre níveis diferentes de narrativa, mas a Metalepse não tem a limitação de falar do mundo externo, como a outra denominação explícita, enquanto esta é mais ampla na atitude em relação à representa-

ção do mundo real, já que independe de um contato direto entre essas duas dimensões na narrativa.

Por fim, em muitas das situações possíveis para o uso da detecção do uso de *Deus ex machina*, ocorre de estar presente a figura do autor-personagem, apesar de esse não ser um requisito para a figura clássica do *Deus ex machina*. Existem também exemplos de aparições do autor-personagem na qual ele não tem necessariamente o papel de resolver a trama de modo surpreendente, e, por vezes, ilógico. Mas quando Grant Morrison começa a explicar ao Homem-Animal como a HQ dele funciona - e aí há o uso majoritário desses dois recursos - é natural visualizar a ligação entre eles.

Assim, cada ocorrência foi avaliada novamente, mas sem ser necessária uma nova vista do grande conjunto, ou seja, das 26 edições em sua totalidade.

Esse processo comparativo serviu, portanto, para detectar as tendências principais dentro do estudo do conjunto selecionado. Assim, foi permitido obter um parecer conclusivo sobre a HQ de forma analítica.

Como percebido nos parágrafos anteriores, algumas das classificações mencionadas no Capítulo 3 deste estudo - identificadas através da leitura de obras específicas sobre a metalinguagem, metaficção e temas análogos - fazem referência direta às classificações obtidas na exploração anterior a essas leituras.

Por isso, e pela intensidade com que outras estratégias de metaficção descritas no Capítulo 3 interagem com as que já citamos,

vamos aplicar oito categorias às 51 passagens selecionadas: **metalepse**, **autoconsciência**, **autor-personagem**, **historiografia**, **intertextualidade**, **ação retardada**, *mise en abyme* e **reviravolta aninhada**.

A categoria de **metalepse** é aplicada por situar a relação de interdependência que qualquer mundo ficcional tem de seu criador, esmiuçando as nuances entre a narrativa do real e a representação desta nas páginas da HQ.

A **autoconsciência** é aplicada pelo fato de que, mais do que apontar as diferenças entre a diegese e a representação do mundo real, ela procura explicar os limites territoriais, temporais e narrativos dentro da lógica do mundo ficcional em sua relação com a representação da narrativa do real segundo o autor da obra.

Como a questão do *Deus ex machina* pode vir a ser desmembrada em outras categorias mais específicas, utilizamos o **autor-personagem** para denotar a presença efetiva e decisiva de Grant Morrison como um personagem da trama, utilizando ou não seus “superpoderes” de escritor para determinar o curso da história.

A **historiografia** é utilizada porque o Universo DC, sendo uma diegese com décadas de histórias sobre super-heróis serializadas, possui uma continuidade estabelecida. Esta estrutura é evocada por Morrison em múltiplas oportunidades, acrescentando camadas de relações entre produtos mais antigos ou mesmo desconsiderados na cronologia da editora naquele momento histórico do Universo DC.



Esse diálogo com outras obras, ao estender-se para fora da diegese, justifica a utilização da **intertextualidade**, pois os autores citados (ou as temáticas que eles adotam) possuem relação com as reflexões que o escritor deseja fazer sobre o mercado e sobre o tom dos quadrinhos de super-heróis.

A categoria de **ação retardada** é utilizada porque o ato deliberado de retardar a percepção de um fato por um personagem ou de arrastar a resolução de um conflito deixam explícitas algumas das características das histórias em quadrinhos enquanto mídia sequencial e visual: dependendo da forma como é empregada, suscita um ou mais elementos estruturais da narrativa.

O conceito de ***mise en abyme*** explorado no Capítulo 3 deste livro é pertinente para a análise de Homem-Animal, pois ele deriva de uma simplificação de um universo outrora múltiplo. Não por acaso, em 1985 ocorria a *Crise nas Infinitas Terras*. A partir desse momento histórico do universo compartilhado da editora, tecnicamente o universo unificado seria a última boneca da *matrioska*, considerando a realidade anterior da diegese, e a superfície de uma nova, dando base a novos fatos.

Por fim, a **reviravolta aninhada** é uma categoria utilizada para os eventos que geram *loops* dentro da narrativa, indo e voltando aos mesmos pontos continuamente; mesmo que eles tenham um ponto de partida, o destino físico ou temporal da narrativa vai em direção desse mesmo ponto.

Para não tornar a análise muito extensa para o leitor, optou-se por apresentar a totalidade dos apontamentos acerca das 51

ocorrências alvo deste livro em um repositório online<sup>15</sup>. Assim, exemplos são demonstrados no capítulo a seguir, nos quais é possível, a partir deles, entender as diferentes categorias e subcategorias nas quais estão inseridas as páginas que fazem parte da íntegra da análise.

---

15. O arquivo digital, que contém a análise completa, encontra-se disponível no endereço <http://www.slideshare.net/marcelogrisa/marcelo-muzykant-grisa-por-trs-dos-quadrinhos-anexo>.

## 5. ANÁLISE DA METAFICÇÃO EM HOMEM-ANIMAL

A seguir, segue um apanhado dos resultados obtidos na análise final das páginas selecionadas para este livro, juntamente com detalhes acerca das subcategorias detectadas.

Em termos de quantidade, o total de ocorrências foi de 51, contendo 57 páginas da HQ. Dentre essas ocorrências, 29 (56,86%) contêm situações metaficcioneis de metalepse; 27 (52,94%) têm episódios de autoconsciência; 24 (47,06%) ocorrências do aparecimento ou a menção a um autor-personagem; 16 (31,37%) com historiografia; 14 (27,45%) com intertextualidade; 12 (23,53%) dos casos utilizam a estratégia de ação retardada; 8 (15,69%) operavam mise en abyme; e apenas 2 (3,92%) usaram a reviravolta aninhada.

### 5.1 Reviravolta Aninhada

Como já observamos, o conceito de reviravolta envolve a conexão entrelaçada entre diferentes níveis de narrativa: em uma história de duas tramas, por exemplo, ao sair de um desses níveis, alcança-se o outro, e vice-versa. Por isso, não se pode estabelecer também qual dos níveis é hierarquicamente superior ou inferior, pois, para todos os efeitos, ambos ocupam o mesmo patamar.

Nas duas vezes em que emprega o artifício da reviravolta aninhada em *Homem-Animal*, Grant Morrison o faz com o claro objetivo de **desobediência editorial** – ou seja, com o intuito de contrariar diretrizes traçadas para toda a linha de super-heróis da DC Comics.

Se lembrarmos que esse protagonista acabou integrado ao selo Vertigo (divisão da DC que agrega narrativas mais adultas) alguns anos mais tarde, pode-se pensar nessa distância das ordens dos editores como uma das razões de sua posterior independência do cânone do universo compartilhado.

O maior propósito editorial da *Crise nas Infinitas Terras*, evento ocorrido em 1985 que destruiu grande parte dos mundos que pertenciam ao cânone da editora, era simplificar o universo compartilhado, sintetizando todos os personagens em uma única Terra – conhecida mais tarde como Universo DC.

Portanto, era norma que, a partir de 1986, não deveriam ser criados novos universos, como era norma na Era de Prata. Os roteiristas dos anos 60 e 70, quando tinham uma ideia que julgavam aceitável, mas que não se encaixava na Terra-1 (a principal, e única restante após a *Crise* em 1985), logo estabeleciam que aquela história se passava em uma realidade alternativa, apesar de estar situada na mesma série numerada que o personagem tradicional.

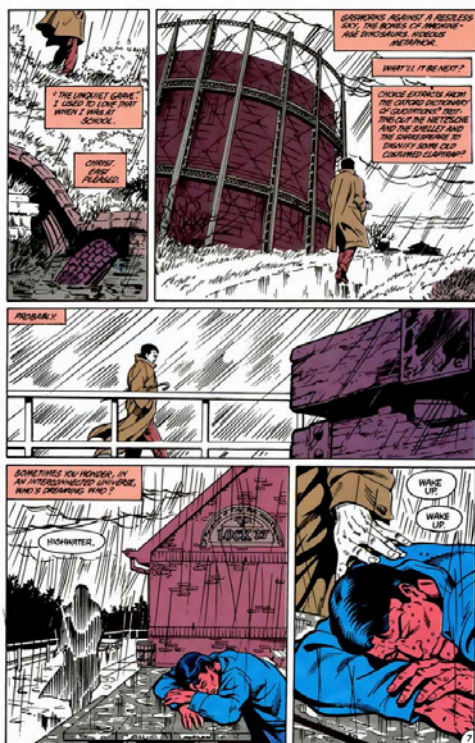
Esse processo começou na história *Flash de Dois Mundos* (*Flash vol.1 #123*, de setembro de 1961), quando o primeiro Flash, Jay Garrick (chamado, no Brasil, pela alcunha de Joel Ciclone) e o segundo, Barry Allen, criado em 1956, se encontraram.

Assim, surgiu a Terra-2, lar dos super-heróis da Era de Ouro: como Garrick, existia inclusive um grupo precursor da Liga da Justiça, a Sociedade da Justiça, que reunia, além dele, o Lanterna Verde original, Alan Scott; o Gavião Negro, o Sandman (o mesmo mais tarde reimaginado na versão de Neil Gaiman); entre outros.

Entretanto, o grande número de Terras alternativas foi considerado um problema para a editora, que queria histórias mais coesas frente à crise no mercado no começo dos anos 80. A *Crise*, então, foi uma solução narrativa para a questão, fazendo com que todas as Terras se tornassem uma novamente. Nenhum autor estaria autorizado a criar novas Terras paralelas – pelo menos, não até 1988.

Quando Grant Morrison provoca o aparecimento de outra realidade que não a da DC, invocando a ele mesmo como personagem (Figura 4), ele começa a questionar essa imposição. Em um sonho do personagem James Highwater, toda uma realidade diferente se evidencia, principalmente pelo estilo de desenho e a paleta de cores utilizada, carregada de tons de cinza e marrom. Nesse momento, entretanto, não é exata a percepção de quem é esse personagem misterioso, pois ele não se apresenta em momento algum, e parece que o seu curso de ação é diferente do restante da narrativa.

Figura 4 – Homem-Animal #14, p. 7



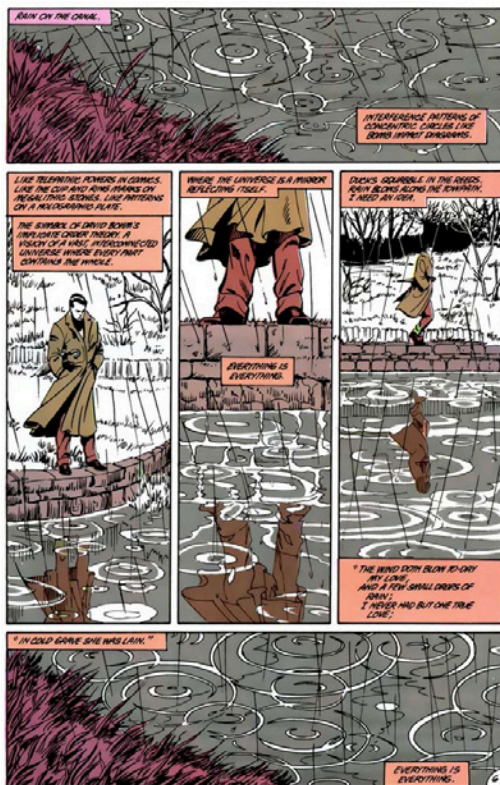
Mais tarde (Figura 5), conclui-se que essa representação, na verdade, é o próprio Grant Morrison, que está pensando sobre o roteiro naquele momento, em nosso mundo, ou numa reprodução dele.

Figura 5 – *Homem-Animal* #19, p. 14



Nessa página, o físico Highwater fala ao Homem-Animal da Teoria da Ordem Implicada, de David Bohm, que fora citada pelo autor enquanto divagava pelo “mundo real” (Figura 6). Ou seria essa citação produto do sonho dele? A hierarquia nesse caso não é muito bem explicada, e confunde-se, gerando, por isso, um exemplo de reviravolta aninhada.

Figura 6 – Homem-Animal #14, p. 6



A ligação entre as duas situações entrelaçadas é o fato de que o uso da teoria científica ali é resultado do pensamento calculado do roteirista, explicitado aos leitores por meio do sonho anterior. Como o ato de criar o quadrinho, ao menos em relação a



esse ponto, está dentro da própria HQ – e, por isso, o quadrinho acaba incorporando uma representação da realidade, de forma a explicar o processo de criação. Com os dois mundos dentro dos quadrinhos, balões, recordatórios e falas, é possível dizer que todo o processo está inserido dentro da narrativa, e não somente seu resultado.

Uma nova Terra na cosmologia – mesmo um simulacro da realidade do leitor – rechaça o conceito unidimensional da DC. Até o final de sua passagem pelo título, o escritor ainda utilizaria o Limbo<sup>16</sup>, o universo onde ficam todos os personagens que foram mortos ou apagados da cronologia pela *Crise*.

Grant Morrison, na verdade, aproveitou o momento de sucesso (a série deveria ser uma minissérie, durando 4 números, mas foi estendida para 26 devido à alta vendagem) e usou da liberdade total para trabalhar o personagem concedido pelos editores, pois o título era do terceiro escalão da DC Comics naquele momento, apesar das vendas.

Depois disso, Grant Morrison ainda renega uma regra editorial que não era imposta pela própria editora, mas pelo mercado: a seriedade extrema dos quadrinhos do período que começa no final dos anos 80 e vai até o início dos 90. Pessoas morrem e não voltam; armas, trajes e poderes mais realistas (pelo menos nos

---

16. Mencionado pela primeira vez por Jonni DC em uma aventura do Besouro Bisonho. Na história *O Filho do Besouro Bisonho*, o herói volta ao Limbo. Fonte: <<http://antimonitorhqs.v1.blogspot.com.br/2011/02/herois-que-ate-o-tempo-esqueceu-parte-i.html>>. Acesso em: 18 out. 2013.

anos 80, porque os quadrinhos da década de 90 têm uma série de problemas em relação à anatomia, por exemplo); e mudanças permanentes na vida dos protagonistas.

*A Morte de Gwen Stacy* era um desses exemplos. Publicada em *Homem-Aranha* ainda em 1973, a história mostra o herói matando sua primeira namorada culposamente ao tentar resgatá-la de uma queda da Ponte do Brooklyn, tradicional ponto de Nova York, depois de ser lançada ao mar pelo vilão Duende Verde. Ela até foi ressuscitada mais tarde, durante a *Saga do Clone*, nos anos 90, mas todas as cópias dela naquele momento eram clones controlados pelo vilão Chacal. Essa morte em específico poderia ter sido desfeita, mas nunca foi, e seus efeitos psicológicos no super-herói aracnídeo perduraram por décadas. Esta característica começaria a ser explorada na Era de Bronze e foi intensificada na passagem para a Era Moderna.

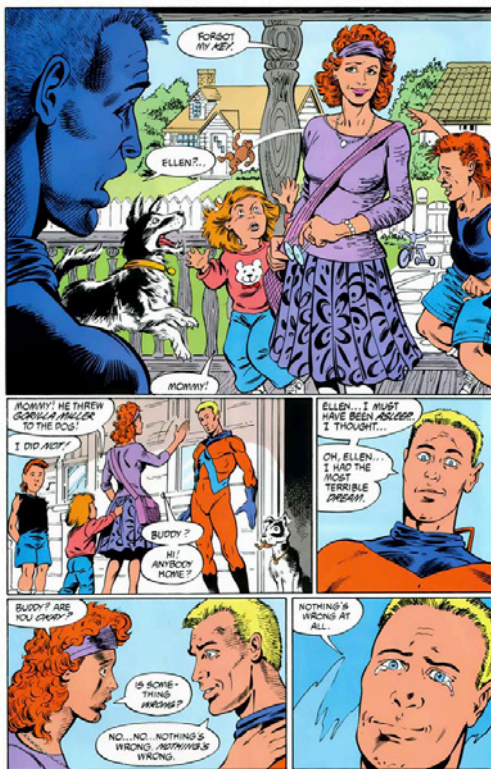
Por que, então, Grant Morrison faz com que, sete edições depois de morrerem, os filhos e a esposa do Homem-Animal voltassem à vida sem motivo aparente? (Figura 7).

Figura 7 – *Homem-Animal* #26, p. 19



Após uma longa conversa com seu roteirista, Grant Morrison, o Homem-Animal é transportado de volta à sua casa, e está sozinho. A campainha toca, e, quando ele vai atender à porta (Figura 8), dá de cara com sua esposa, Ellen, e seus filhos Cliff e Maxine.

Figura 8 – *Homem-Animal* #26, p. 21



Apesar de a narrativa do autor que sucedeu Morrison nos roteiros, Peter Milligan, explicar que o protagonista esteve o tempo todo em coma, este esclarecimento não nos interessa, e sim o que está por trás do que Morrison afirma.

Durante toda a edição #26, ele, ao conversar diretamente com o Homem-Animal, reitera que não poderá trazer de volta a sua família (Figura 9), porque isso “não seria realístico. Violência sem sentido e morte são realísticos. Histórias em quadrinhos são realísticas agora”.<sup>17</sup> (MORRISON, 2003)

Figura 9 – *Homem-Animal* #26, p. 13



17. No original, em inglês: Sorry, it wouldn't be realistic. Pointless violence and death is 'realistic'. Comics books are 'realistic' now.

A ironia contida nas palavras do autor suscita o seu desejo real de ver o protagonista reencontrando sua família. Ele discorda do realismo pregado pela editora e pelo mercado de super-heróis, que insistia em falar em quadrinhos *realistas*. Morrison mostra-se um defensor da diversão sem compromisso com as amarras criativas, sem ter de ignorar alguns e automaticamente considerar outros aspectos da vida do personagem.

Assim, o autor desfaz a alteração anterior, criada com a morte dos entes queridos do Homem-Animal, afirmando que sim, uma narrativa pode ser boa sem ser realista – e retornando a um estado anterior das coisas.

Como já vimos, o realismo é um valor ensimesmado, e, portanto, vazio, pois não podemos retratar a realidade objetivamente; existem diversas limitações a esse mundo do que percebemos, além de tudo que ainda não podemos ver, ouvir, tocar ou sentir.

## 5.2 *Mise en abyme*

O *mise en abyme* é uma estratégia metaficcional na qual uma narrativa se passa dentro de outra narrativa, com a possibilidade de replicar-se infinitamente, tal qual uma boneca *matrioska*, conforme a metáfora já apontada neste estudo. Diferentemente da reviravolta aninhada, o *mise en abyme* demonstra uma hierarquia entre os níveis diegéticos, estando uns mais perto da trama primária (não necessariamente a principal, mas a que contém todas as outras) e outras em camadas mais profundas.

Em metade das ocorrências (4), uma **trama paralela** ocorre simultaneamente ao desenvolvimento dos fatos que estão em foco na narrativa naquele momento – por vezes, tendo até mais destaque que a trama principal.

Na página seguinte (Figura 10), esse recurso é utilizado pela representação do roteirista Grant Morrison. Após invocar dois vilões para lutarem com o Homem-Animal e retirar os superpoderes do protagonista deliberadamente, o autor começa um monólogo, provavelmente endereçado ao leitor, para fazer os seus agradecimentos pela ajuda dos fãs e de outros profissionais da DC durante as 26 edições que escrevera, tais como os editores Karen Berger e Art Young e os artistas Chas Truog e Doug Hazlewood, enquanto a batalha continua a acontecer ao fundo.

O fato é que duas tramas se desenrolam ao mesmo tempo e nos mesmos quadros faz com que seja detectada uma terceira, o próprio estado do leitor. Este, até o momento, vinha acompanhando apenas uma camada narrativa, se estiver imerso o suficiente na narrativa. O público, assim como a história a ser contada, procura se focar em uma única linha de pensamento por vez, até que a complexidade da simultaneidade chega à HQ.

Assim, de certa forma, também pode-se traçar um paralelo sobre a realidade pós-moderna: quantos de nós precisam estar atentos a múltiplos assuntos de cada vez, mesmo quando não há sinal de internet no local? Cada indivíduo possui a vida profissional, familiar, pessoal, financeira, entre outras dimensões não especificadas que podem variar de pessoa para pessoa.

Figura 10 – Homem-Animal #26, p. 16



Prestar atenção em uma coisa de cada vez é ficção. Prestar atenção em várias coisas ao mesmo tempo, seria realidade ou só uma ficção melhor escrita? Quando nos focamos em uma atividade que demanda um alto nível de concentração, fazemos ficção?

Ao criar o Limbo, onde estão todos os personagens que não eram mais considerados parte do cânone da DC Comics (pelo



menos até que algum editor ou roteirista decidisse tirá-los de lá, incluindo-os nas narrativas de alguma revista), Morrison constrói um **Universo dentro do Universo** compartilhado da editora (duas ocorrências). Na verdade, ele também realiza esse mesmo procedimento quando situa a representação de mundo real, de onde supostamente escreve o que acontece na série, concomitantemente ao Universo DC.

O Limbo, entretanto, está situado em um espaço que não é exatamente conhecido – o ambiente mistura carros, matagais, cemitérios, e até pichações com nomes de personagens esquecidos na editora. Em dado momento, o nome de Irmão Poder (*Brother Power, The Geek*) aparece numa coluna grega à esquerda (Figura 11), no último quadro; na outra, mais abaixo, está escrito “me deixem sair daqui”<sup>18</sup> (MORRISON, 2003).

---

18. No original, em inglês: “lemme outta here”.

Figura 11 – *Homem-Animal* #25, p. 10



A revista *Brother Power, The Geek* (Figura 12), com roteiro de Joe Simon e desenhos (não creditados) de Al Bare, teve apenas dois números, entre outubro e novembro de 1968. Irmão Poder era um manequim que, a exemplo do Frankenstein de Mary Shelley, ganhou vida após ser atingido por um raio. O título não teve sucesso de vendas ou crítica, sendo rapidamente retirado de circulação.

Figura 12 - Capa da revista *Brother Power, the Geek* #2



Entretanto, o personagem voltou ao cânone da DC Comics em janeiro de 1989, na passagem de Neil Gaiman pela revista do Monstro do Pântano, personagem que começara a Invasão Britânica em 1984, pelas mãos de Alan Moore, em *Swamp Thing Annual* #5 (Figura 13). Assim, a provável pichação era um sinal de que o Irmão Poder esteve ali até Gaiman libertá-lo.

Figura 13 - Irmão Poder (*Brother Power*)  
na capa de *Swamp Thing Annual* #5



Portanto, a citação a Irmão Poder é em relação a um personagem que, assim como o Homem-Animal, conseguiu sair do Limbo, pois voltou a ser referenciado no Universo DC depois de muito tempo sem ter reconhecida sua existência no universo compartilhado da editora.

A presença do protagonista da HQ analisada, entretanto, foi muito mais duradoura. Irmão Poder foi citado pontualmente em algumas séries do início dos anos 90 e, mais tarde, apenas em uma história do caçador de demônios John Constantine em 1999 e em uma narrativa do Batman, na revista *The Brave and The Bold* #29, de novembro de 2009.

Enquanto isso, o Homem-Animal foi presença constante em grande parte das sagas importantes da DC desde a década de 90. Na última década, participou das maxisséries *Crise Infinita* (2005-2006) e *52* (2006-2007) – esta última parcialmente roteirizada por Grant Morrison –, além de *A Noite Mais Densa* (2009-2010), de Geoff Johns (Figura 14).

Figura 14 - Aparição do Homem-Animal na saga *A Noite Mais Densa* (2009-2010)



Com o novo *reboot*, que reiniciou totalmente o Universo DC em 2011 após a saga *Flashpoint* – da mesma forma que a *Crise nas Infinitas Terras* havia simplificado o Multiverso da editora em 1985 –, o personagem recebeu uma nova chance em uma série própria. *Homem-Animal vol.2* teve 29 edições e foi uma das revistas de maior sucesso de crítica, com uma média de vendas acima das 30 mil cópias, considerado um bom número dentro dos 52 títulos de super-heróis que a editora mantém desde então.

Em três momentos, diferentemente de sua visita ao Limbo, o protagonista apenas observa outro mundo, tendo sua **consciência deslocada** para outro espaço do possível em quatro oportunidades de *mise en abyme*. Tecnicamente, nem todos podem ver o que ele vê, como demonstra a figura Figura 15:



Figura 15 – Homem-Animal #19, p. 12



Esse momento situa-se logo após o Homem-Animal perceber a existência do mundo dos leitores, em meio a uma alucinação provocada pelo consumo de peiotes em uma meseta estadunidense. Em páginas anteriores a essa, o personagem está em um espaço diferente e separado de seu companheiro de viagem, o



físico James Highwater. Nessa página, contudo, percebe-se que talvez o herói nem mesmo tenha saído do lugar onde estava, mas, sim, a sua percepção.

Denota-se, contudo, que esse estado não está necessariamente ligado ao consumo da substância alucinógena: em outra ocasião, na edição #24, muitos personagens conseguem ver o mundo dos leitores ao mesmo tempo, confirmando a sua existência, bem como a aparição posterior do próprio Grant Morrison no número #26. O que difere este episódio dos outros é que a consciência do protagonista não reconhece o lugar onde seu corpo efetivamente se encontra, estando imersa em outra narrativa, simultânea ao Universo DC.

De forma semelhante, as páginas nas quais o Homem-Animal observa as revistas onde sua própria história é contada também permitem a adequação nesta subcategoria, pois essa experiência permite que o protagonista tenha outro olhar sobre a narrativa da qual faz parte (Figura 16). Nesse momento, ele pode perguntar e obter uma resposta objetiva de seu roteirista sobre as razões que o levaram a fazer com que sua família fosse assassinada, responsabilizando-o pelo fato.

Figura 16 – *Homem-Animal* #26, p. 7



A explicação de Grant Morrison – de que essa mudança traria dramaticidade à narrativa, conforme sua fala no quadro 4 – é pragmática, pois oferece uma visão de mercado sobre a vida do protagonista.

O Homem-Animal argumenta que isso simboliza uma injustiça com ele. Morrison concorda, mas explica que pode acontecer com todo mundo: a gata dele morreu, o que, de certa forma, o inspirou na decisão de matar a família do personagem.

O alento que ele dá ao protagonista é que, ao menos, ele pode reclamar sobre isso para o roteirista. A questão sugerida ao final da página é metafísica, pois a quem um ser humano irá reclamar quando uma pessoa morre? A Deus? Às autoridades? Ao Governo? À sociedade? Não existe uma resposta objetiva, pois isso depende do caso, e, talvez, em alguns momentos, nunca exista.

### 5.3 Ação retardada

A ação retardada é um artifício utilizado por autores para forçar o público a prever e deduzir fatos e atos ocorridos, ou prestes a ocorrer, dentro da narrativa. Essa estratégia metaficcional ainda pode ser empregada para retardar a resolução dos conflitos centrais do roteiro, e assim aumentar o prazer do leitor quando o clímax finalmente chegar.

Metade das 12 ocorrências de ação retardada percebidas aponta para a **evidência da estrutura**, ou seja, o fato de que a narrativa com ação retardada explicita a existência da própria estrutura da HQ enquanto narrativa sequencial.

No exemplo abaixo (Figura 17), o Pirata Psíquico tenta alertar os outros personagens da cena, no último quadro, de que eles estão presos aos quadros da página em quadrinhos.



O vilão semitranslúcido trata a narrativa como uma espécie de prisão dos personagens: “Esta jaula na qual estamos. Eles nos mantêm aqui e nos fazem executar truques para seu entretenimento barato. Vocês nunca viram isso antes? Olhem!”<sup>19</sup> (MORRISON, 2003)

19. No original, em inglês: This cage we're in. They keep us here and make us turn tricks for their cheap amusement. Haven't you seen it before? Look!

Assim, ocorre ali a ação retardada porque, antes mesmo de os leitores perceberem, o Pirata Psíquico, apesar de já ter falado diretamente aos leitores em momentos anteriores da história (Figura 18), também já via o restante da estrutura do suporte à narrativa: tal como os quadros, ele provavelmente consegue visualizar balões de fala, linhas de deslocamento, entre outros aspectos estéticos específicos do meio.

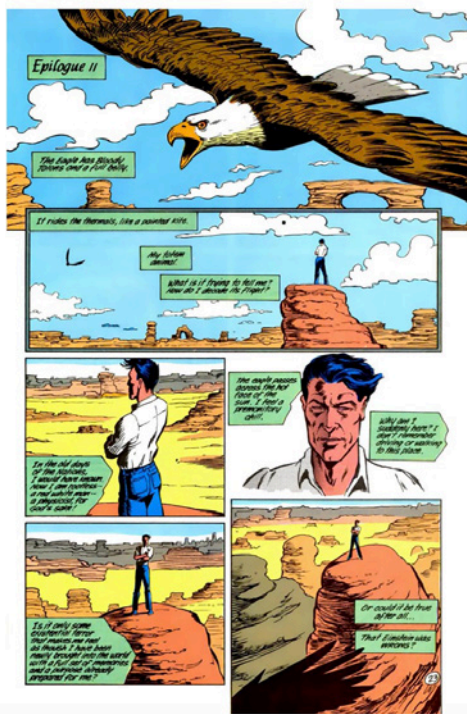
Figura 18 – *Homem-Animal* #23, p. 1



A ação retardada também pode ser usada para dar um tom de mistério ou mesmo apresentar personagens aparentemente amnésicos, numa situação de **autodesconhecimento**. Nesse tipo de emprego do referido recurso, ocorrido seis vezes na análise do objeto, o personagem não conhece as razões de estar inserido em meio à história, mas sabe instintivamente o que deve fazer e acaba por embarcar no rumo dos acontecimentos em busca de respostas.

No caso do físico James Highwater, ele deixa essa condição clara na primeira página em que aparece, em *Homem-Animal #8* (Figura 19). Ele observa uma águia e fala sobre sua ancestralidade indígena, quando, no quarto quadro, se pergunta porque está subitamente ali, já que não se lembra de ter caminhado ou dirigido até o local.

Figura 19 – Homem-Animal #08, p. 23

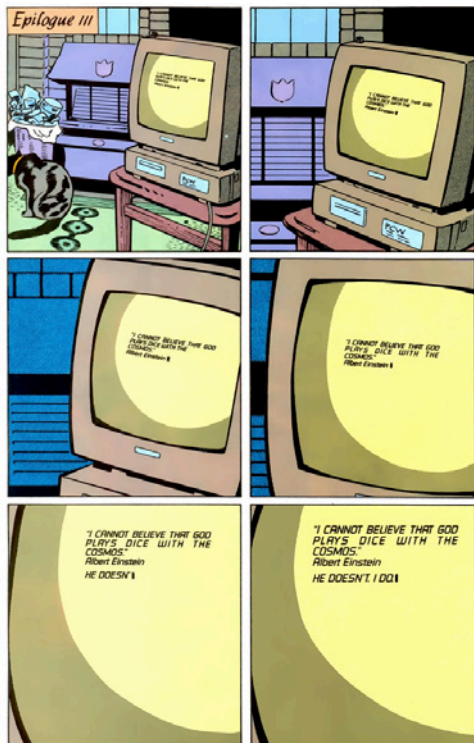


Na sequência, o personagem se pergunta se ele está sofrendo de algum terror existencial por pensar que foi recém-trazido ao mundo com uma bagagem de memórias e um propósito, ou se então Einstein estaria errado.

Na página seguinte (Figura 20), em uma casa, há um computador ligado, onde está escrita uma frase de Albert Einstein: “Eu

não posso acreditar que Deus jogue dados com o cosmo”. Nos últimos dois quadros, apenas é mostrado o monitor, no qual uma nova frase se forma, abaixo da primeira: “Ele não. Eu, sim.”<sup>20</sup> (MORRISON, 2001)

Figura 20 – *Homem-Animal* #08, p. 24



20. No original, em inglês: He doesn't. I do.



Essa fala denota o senso de propósito incutido pelo autor – o Deus da narrativa – sobre o personagem. Resta aos leitores tentarem descobrir o resultado da jogada de dados do roteirista sobre o físico nativo americano nos números seguintes da HQ.

Essa mesma aparição sutil de Morrison, não se mostrando como o autor, mas deixando claro que um autor existe – e que poderia ou não ser ele, mas que os leitores podem deduzir sem muita dificuldade – consiste numa estratégia de **evidência do autor**, ou autor sugerido. Nas três aplicações encontradas, é possível observar somente a existência de um autor operando como o Deus da narrativa, mas não a sua identidade.

Fatos como a evidência do autor estão entre as coisas que os leitores sabem que existe, mas que esquecem ao acompanharem a narrativa, dentro da sensação de suspensão da descrença. Em produtos seriados, por exemplo, ela ocorre na TV, quando os telespectadores reconhecem que os personagens e situações são ficcionais, mas procuram acreditar neles como uma verdade para melhor se envolverem com ela (FRAGOSO, 2000, p. 106).

Outra estratégia de uso do recurso da ação retardada que também atua diretamente na quebra da suspensão da descrença é o destaque dado às **pontas soltas** da trama – utilizada duas vezes dentre as 12 ações retardadas analisadas. Nelas, as tramas paralelas não resolvidas e outros fatos que não foram suficientemente desenvolvidos ao longo da narrativa são suscitados, o que salienta o caráter ficcional da história.



Além disso, ele percebe que, assim como Highwater, não tem lembranças reais de como chegou a lugares distantes, e tem a impressão de que não existe passagem de tempo entre os deslocamentos, tornando sua vida “desconectada”.

A relação entre os fatos apontados não chama mais a atenção para um possível autodesconhecimento – até porque, ele não se pergunta se esses são fatos, mas sim a razão deles, no que, de certa forma, permite que digamos que ele possui conhecimento de si, mas desconhece algumas das circunstâncias dos fatos de sua vida, sem sofrer o mesmo terror existencial vivido pelo físico nativo americano.

De certa forma, é natural que a ficção não consiga dar conta da quantidade de conflitos que ela mesma gera em seu desenvolvimento, por mais ínfimos que sejam. Ao mesmo tempo, isso também diz muito sobre os discursos pessoais, já que sempre existirá aquela pessoa com quem você combinou de falar, mas nunca mais dirigiu a palavra, entre outros exemplos de pontas soltas.

## 5.4 Historiografia

A ligação entre o discurso histórico e o discurso ficcional, que caracteriza a aplicação da estratégia metaficcional da historiografia, não necessariamente deve estar relacionada à História humana como conteúdo escolar, mas também em relação à narrativa histórica da própria mídia. Essa acepção do termo é mais

correta para o emprego que Morrison faz do recurso, em todas as suas variações, nas 16 ocorrências encontradas.

Dessas, sete faziam referência ao **reboot** da DC Comics de 1985. Estas eram pontuadas por citações e consequências de fatos anteriores, posteriores ou ocorridos durante o evento que marcou o reinício da narrativa do universo compartilhado da editora: a *Crise nas Infinitas Terras*.

O Universo DC, onde o Homem-Animal foi inserido em 1988, é resultado da primeira grande experiência de *reboot* organizado nas histórias em quadrinhos de super-heróis. A transição entre as Eras de Ouro e de Prata, por exemplo, foi muito mais forçada pelas circunstâncias culturais provocadas pela publicação do livro *Seduction of the Innocent* do que por fatores necessariamente financeiros ou narrativos.

Em 1985, com a quantidade de universos alternativos existentes, a editora utilizou a saga *Crise nas Infinitas Terras* com o intuito de simplificar o Multiverso, um conceito difícil de ser compreendido por potenciais novos leitores. Por isso, após o evento, restou somente a Terra-1.

Segundo William Proctor (2012),

[...] no mundo das narrativas ficcionais e de histórias serializadas de longa duração, o termo é utilizado para indicar uma remoção ou nulificação da história para “começar de novo” a partir do “ano um”, sem nenhuma exigência de conhecimento canônico das encarnações anteriores (o que é certamente um conceito inverossímil, já que o pú-

blico não pode ser tornado amnésico por um capricho de um monolito corporativo). Em resumo, esta pode ser uma decisão econômica para revigorar, revitalizar e, crucialmente, remonetarizar a marca/propriedade com o objetivo de expandir seu tempo de vida comercial.<sup>21</sup>

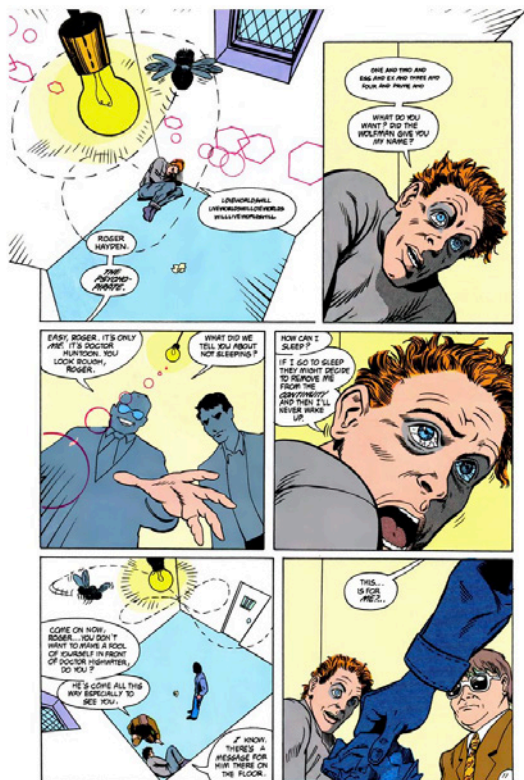
E se um personagem soubesse que poderia ser “rebootado”? O Pirata Psíquico, vilão que ajudara o Antimonitor, antagonista principal da *Crise nas Infinitas Terras* – um ser que tinha o objetivo de destruir todas as realidades alternativas, deixando apenas o Universo de Antimatéria intacto – ainda se lembrava de todas as circunstâncias do evento, e não dormia (Figura 22), como é possível ver no último quadro, onde ele alega que “se eu for dormir, eles vão me remover da continuidade, e então eu nunca mais vou acordar”<sup>22</sup> (MORRISON, 2002).

---

21. No original, em inglês: [...] in the world of fictional narratives and long-running, serialized stories, the term is used to indicate a removal or nullification of history in order to ‘begin again’ from ‘year one’ without any requirement of canonical knowledge of previous incarnations (which is, of course, an implausible conceit as the audience cannot be rendered amnesiac at the whim of a corporate monolith). In short, this can be an economic decision to re-invigorate, revitalize and, crucially, re-monetize the brand/property in order to extend its commercial life-span.

22. No original, em inglês: If I go to sleep they might decide to remove me from the continuity and then I’ll never wake up.

Figura 22 – *Homem-Animal* #10, p. 11



Os personagens reformulados lembravam que houve uma *Crise*, mas não tinham qualquer lembrança dos mundos que haviam sido destruídos no processo: para eles, sempre existiu apenas um planeta Terra. O Pirata Psíquico, portanto, tinha medo

de ser substituído por um novo Pirata Psíquico, alterado para ser condizente com essa realidade que não pressupõe a existência de múltiplas Terras.

Em oito das ocorrências de historiografia, essa estratégia estava calcada no estabelecimento, alteração ou remoção de elementos e/ou personagens da **continuidade** do Universo DC.

O insone vilão do exemplo anterior estava sofrendo os efeitos de uma estadia prolongada em uma realidade diferente daquela na qual ele havia sido criado para habitar, e gradualmente, começou a lembrar também dos personagens e das revistas em quadrinhos que não eram mais considerados parte da continuidade da DC Comics.

O princípio da continuidade pode ser descrito como algo que “opera não apenas dentro de qualquer título individual, mas também através de todas as revistas de uma editora em particular, fazendo com que as pessoas falem sobre os universos de Marvel e DC”<sup>23</sup> (JENKINS, 2009, p. 20 apud PROCTOR, 2012, s/p.).

Em dado momento (Figura 23), o Pirata Psíquico começa a materializar revistas em quadrinhos. No último quadro dessa página, entretanto, é mostrada uma reprodução da capa da revista *The Flash #123*, de setembro de 1961.

---

23. No original: [...] operates not just within any individual book but also across all of the books by a particular publisher so that people talk about the DC and Marvel universe.

Figura 23 – *Homem-Animal* #22, p. 7



Nessa revista, é contada a história *Flash of Two Worlds*, que marcou o primeiro encontro entre os heróis que utilizavam o mesmo nome na Era de Prata, que ocorria naquela época, e a Era de Ouro, que durou até o final dos anos 40. Ao mesmo tempo, surgia aí o conceito de Multiverso, cunhado pelo editor Julius Schwartz, como o próprio Grant Morrison explica em seu livro *Supergods* (2010, p. 111):



Schwartz era um construtor de mundos, e, sob a sua supervisão, o Universo DC tornou-se parte de um “multiverso” no qual um número infinito de Terras alternativas ocupavam o mesmo espaço que a nossa, cada uma delas vibrando fora de fase em relação às outras, para que elas nunca pudessem encontrar-se. A ideia de mundos infinitos, cada qual com sua própria história e seus próprios super-heróis, era inebriante, e deu à DC uma tela muito mais expansiva.<sup>24</sup> (apud PROCTOR, 2012, s/p.)

Ao fazer com que a história faça uma referência tão forte a esse conceito de Multiverso, que fora abandonado com a *Crise nas Infinitas Terras*, o autor acaba por restabelecê-lo, ou, ao menos, admitir que ele ainda possa ser usado em determinadas condições – como com um personagem que ocasionalmente se recorde do Multiverso.

Em 2006, após a saga *Crise Infinita*, o próprio Grant Morrison acaba por resgatar esse conceito para todo o Universo DC durante a revista semanal 52, da qual é um dos escritores, restabelecendo o Multiverso, agora com um número finito de Terras, sendo 52 ao total.

---

24. No original, em inglês: Schwartz was a world builder, and, under his guidance, the DC universe became a part of a ‘multiverse’, in which an infinite number of alternate Earths occupied the same space as our own, each vibrating out of phase with the others so they could never meet. The idea of infinite worlds, each with its own history and its own superheroes, was intoxicating and gave DC an even more expansive canvas.

Em oito das ocorrências de historiografia, ainda foram utilizadas como base para o emprego dessa estratégia o fato de existirem características que estabelecem um **estereótipo de super-herói** – ou, ao menos, um conjunto de valores que é evocado quando se pensa em alguém que exerce atos heroicos e é dotado de superpoderes.

Esse ideal super-heroico seria uma projeção do Superman, o primeiro super-herói de todos, criado por Jerry Siegel e Joe Shuster e publicado pela primeira vez em *Action Comics #1*, em junho de 1938. Esse conjunto de valores, entretanto, apenas foi estabelecido em 1940, pelo editor Whitney Ellsworth; a partir dali, o super-herói, apesar de todas as capacidades que possui, não matava sem motivo, prendendo vilões, salvando as pessoas, sempre dizendo a verdade, sendo honesto e trabalhando em prol do bem-comum. Antes disso, o kryptoniano nem mesmo tinha consciência do dano que podia causar, e as mortes dos vilões que enfrentava, apesar de não serem explícitas, eram presumidas.

Ao enfrentar Lennox, o homem que matou sua esposa e filhos (Figura 24), o Homem-Animal, após conseguir desativar a armadura na qual o assassino o enfrentava, aproxima-se dele lentamente. O homem, que não tem superpoderes, não consegue sair de dentro da armadura.

Figura 24 – Homem-Animal #21, p. 23



Enquanto o protagonista pensa que não quer que ele morra (ainda), Lennox reclama de sua situação: o protagonista seria ainda pior do que ele, por usar superpoderes contra pessoas co-

muns, o que não seria justo, em sua visão. O Homem-Animal, impassível, para de pensar, e diz ao vilão que ele nunca entenderá o que fez, vestindo uma luva marrom com garras afiadas.

No último quadro, as sombras nos cantos da cena, onde aparece somente uma das paredes alaranjadas do aposento onde eles estão com uma versão dourada do escudo de armas oficial dos EUA, sugerem a morte de Lennox pelas mãos do protagonista.

A raiva cega do Homem-Animal contra o homem que matou sua família, combinada com os instintos animais suscitados pela natureza de seus poderes, fizeram com que ele ultrapassasse uma das barreiras impostas pelo código de conduta do gênero: este super-herói, em situações limítrofes, mata.

Mas este limite não é fruto das circunstâncias ou da força do oponente, e sim de um estado psicológico de ira passional. O Homem-Animal abraça sua ligação com o instinto animal e descarta as leis humanas para tratar o outro não como um criminoso, mas como uma presa que ousou matar o restante de seu bando. A lógica e a praticidade, neste caso, também não se aplicam: pelos ferimentos de Lennox, ele poderia ser deixado para morrer dentro da armadura destruída, mas o protagonista resolvera fazer isto com suas próprias mãos.

## 5.5 Intertextualidade

Dentro da seleção de imagens, 15 delas tinham, isolada ou conjuntamente com outras estratégias metaficcionalis, o uso da intertextualidade, ou seja, uma narrativa que emprega citações ou aparições de outras obras de ficção ou de seus personagens dentro de si mesma.

Em *Homem-Animal*, sete dessas ocorrências tinham foco na citação direta a obras de **outras mídias**, sejam eles livros, filmes, seriados etc.

Essa interação, inclusive, pode ser aplicada a modelos que aparecem em um gênero específico de um determinado suporte: quando James Highwater visita o Asilo Arkham (Figura 25), locação histórica no Universo DC, localizada em Gotham City, e famosa por abrigar a maior parte dos vilões presos pelo Batman, ele é interpelado pelo Chapeleiro Louco (ele mesmo, uma ressignificação do personagem de Lewis Carroll presente em *Alice no País das Maravilhas*), que pede para o descendente de indígenas repetir a frase “mim cara-pálida falar com língua bífida”, sendo impedido de continuar a conversar com o cientista por funcionários do local.

Figura 25 – Homem-Animal #10, p. 10



Essa fala é de origem indígena, tendo sido usada por nativos norte-americanos para designar uma situação onde uma pessoa mente ou ludibria outra usando palavras, numa metáfora à língua de muitas cobras, que se reparte em duas pontas. Entretanto, desde o século XIX, os descendentes dos colonizadores ingleses também já invocavam esse adágio durante a guerra pela inde-

pendência da pátria-mãe.<sup>25</sup> No século XX, entretanto, essa frase acabou sendo associada a produções do gênero *western*, sendo eles livros, filmes ou séries – como, por exemplo, *O Cavaleiro Solitário*, que foi relançado em 2013 como um longa-metragem pela Disney, na qual o pele-vermelha Tonto utiliza a expressão já no primeiro episódio.

Como já observamos, todo discurso é ficcional. Portanto, de certa forma, a influência do **mercado editorial**, a partir das estatísticas de vendas e pelas opiniões dos leitores, pode também alterar os rumos de uma narrativa. Na época de *Homem-Animal*, a opinião do público era expressa unicamente através das cartas enviadas à editora, sendo que algumas delas eram publicadas na seção de cartas da revista mensal.

Entretanto, raramente uma ideia de um ou mais leitores para um personagem é associada, pelo menos direta e explicitamente, com uma decisão que afeta os rumos da trama. Grant Morrison, em uma das cinco vezes em que o mercado editorial é utilizado para empregar uma metaficção intertextual, ao conjurar uma representação sua na edição 26 para falar diretamente com o personagem que escreve, exerce essa influência diretamente, invocando vilões imaginados por leitores que escreveram cartas à DC Comics (Figura 26).

---

25. MONKEYLAND. “Bushbaby - Galago moholi”. Meet Our Primates. Monkeyland Primate Sanctuary. Archived from the original on 2007-10-22. Retrieved 2008-02-13. “equipped with a second, pointy tongue underneath their normal one” - In: FORKED TONGUE. Wikipédia, the free encyclopedia. 29 set. 2013. Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Forked\\_tongue](http://en.wikipedia.org/wiki/Forked_tongue)>. Acesso em: 17 out. 2013.

Figura 26 – Homem-Animal #26, p. 15



O roteirista brinca com essa influência dos consumidores no produto final, já que altas vendas naturalmente são essenciais para a continuidade de uma revista em quadrinhos serializada, especialmente no gênero de super-heróis.



A interação entre a **vida do autor** e a narrativa que ele produz é algo natural na ficção: nada mais que a experiência pessoal conta para escrever um roteiro, produzir uma peça, finalizar um livro ou filmar um acontecimento, pois, para fazê-lo, sempre são os conhecimentos e a sua percepção, que possuem limites a serem explorados, contam para a elaboração de uma nova ficção – ou a cópia, intencional ou não, de outro discurso. Esse tipo de interação ocorreu três vezes na seleção estudada.

Assim, a vida de Grant Morrison, e sua influência na narrativa de *Homem-Animal*, é explicitada pelo próprio roteirista em sua conversa com o Homem-Animal. O protagonista, mesmo sabendo que é manipulado pelo escritor, não acredita que não tenha autonomia alguma. No segundo quadro (Figura 9), ao querer falar sobre a sua defesa dos animais, é interrompido por Morrison:

Você se preocupa com os animais porque eu queria lhe usar para chamar a atenção das pessoas para o que está acontecendo no mundo.

No meu mundo, no mundo real, eu não posso fazer nada sobre as coisas que me deixam chateado. Tudo que posso fazer é me juntar a grupos de protesto e escrever esta história em quadrinhos.<sup>26</sup> (MORRISON, 2003)

---

26. No original, em inglês: You care about animals because I wanted to use you to draw people's attention to what's happening in the world. In my world, I can't do anything about the things that upset me. All I can do is join protest groups and write this comic.

Portanto, o autor deliberadamente começou a utilizar-se de um viés de defesa dos animais e do meio ambiente durante edições que escreveu por acreditar que era uma das poucas coisas que podia fazer para conscientizar o público dos problemas em torno dessas questões.

Entretanto, logo depois, já no quadro três, ele reconhece que deixou essa prática de lado porque ela estava tornando o título maçante, enfadonho; e que isso acontecia porque ele pensava muito fortemente sobre o assunto. No quarto e quinto quadros, Morrison aproveitou para expor sua visão de mundo ele mesmo, em vez de colocar suas palavras na boca do personagem, e também resumindo a situação de exploração da natureza e dos outros animais pela ideologia do “querer é poder”, sob a qual o ser humano só age dessa forma porque é mais forte que os outros animais, não existindo base moral para esse tipo de atitude sobre o mundo real.

Em relação à **tecnologia**: essa interação, que apareceu quatro vezes, se daria basicamente sobre as bases técnicas e científicas sob as quais o autor constrói, ou mesmo escreve, literalmente falando, sua história. O aparecimento dessas bases de criação de forma explícita serve para justificar acontecimentos firmados pelo autor antes mesmo de a HQ ser publicada, reforçando seu poder (também tecnológico, portanto) sobre a narrativa.

Em um momento já citado, o personagem James Highwater cita a Teoria da Ordem Implicada, que já havia sido citada por Morrison em sua primeira aparição como um personagem den-

tro da HQ, em um sonho desse mesmo personagem, num caso de reviravolta aninhada. Entretanto, essa teoria científica, bem como o seu autor, realmente existe, e, portanto, foram previamente lidos ou pesquisados pelo roteirista antes de terem sido incluídos como um elemento de narrativa a ligar estes momentos. Esse discurso também possui um simbolismo importante, quando percebemos o que diz, de fato, essa teoria:

Em termos da ordem implicada, pode-se dizer que tudo está envolvido ou dobrado dentro de tudo. Isto contrasta com a ordem explicada, que é hoje dominante na Física, e na qual as coisas estão desdobradas, no sentido de que cada uma ocupa apenas a sua própria região particular do espaço (e do tempo), exteriormente às regiões pertencentes às outras coisas. (BOHM, 1980, p. 190)

Dentro da lógica da ordem implicada, David Bohm tenta apontar para uma lógica, que aparentemente escapa à maioria dos cientistas, no aparente caos e acaso que rege o Universo, pois a Física clássica explica os fenômenos na ordem explicada, regendo o que vemos ou detectamos com aparelhos em objetos e energias singulares, mas não a partir de uma eventual compreensão do todo. Isso ocorre porque a vida humana, e, portanto, as pesquisas científicas, são conduzidas através da percepção – o que não significa, para ele, que apenas as coisas que possamos ver existam na prática, mas que, como não podemos perceber tudo que é necessário para compreender a ordem implicada ao mesmo tempo, nem mesmo a

consideramos. Essa força que organiza o cosmos, segundo Bohm, é nomeada como Deus entre grande parte das pessoas, dando a entender que sabemos que existe uma ordem, mas ela está em uma dimensão mais sutil que a nossa, que escapa dos sentidos desenvolvidos pela espécie humana.

Grant Morrison utiliza dessa teoria para aplicá-la às HQs: ele, então, seria Deus, e a ordem implicada seria o autor, ou o conjunto de autores e editores, no caso de uma grande editora com um universo compartilhado, tal como a DC Comics, sendo a ordem explicada o Universo DC em si. Ou seja: a diegese é a ordem explicada, e o contexto editorial, a ordem implicada.

Finalmente, as interações dos quadrinhos consigo mesmos, resultando em aparições de **histórias em quadrinhos em histórias em quadrinhos**, não necessariamente equivalem a aplicações de *mise en abyme*, ou mesmo de metalepse: ela não se dá no nível da narrativa, mas, sim, do produto físico pronto, publicado em formato impresso e vendido em bancas de jornal, livrarias e lojas especializadas. Essa aplicação de intertextualidade ocorreu três vezes em meio às páginas analisadas.

Na página a seguir, por exemplo (Figura 27), após ver a sua própria história em quadrinhos, o Homem-Animal, no segundo quadro, começa a vasculhar outras pilhas de HQs presentes no quarto de Grant Morrison, encontrando um exemplar da Patrulha do Destino, também escrita pelo escocês na mesma época. Ele se pergunta, enquanto lê um exemplar, se todo o mundo seria somente de histórias. O roteirista não responde.



tanto, também aponta para o fato de que é um privilégio para um personagem de quadrinhos compreender que está em uma HQ, e mais do que isso, poder ter em mãos o próprio produto de suas aventuras (ou desventuras, no caso do Homem-Animal).

## 5.6 Autoconsciência

Existem 27 ocorrências de autoconsciência nas instâncias metaficcionalis analisadas em *Homem-Animal* – momentos nos quais são fornecidos elementos que permitem ao público perceber a estrutura do suporte e/ou da obra.

Dentre elas, 12 têm relação com o fato de um leitor reconhecer que existe uma entidade no papel de **autor** em uma narrativa ficcional (sabendo ou não quem ele é), o que, por si só, depreende o fato de criação e manipulação por outro, quebrando a suspensão de descrença.

Essa intenção de produção da história ocorre não somente com a citação de um escritor, mas também de demonstrar o ato da escrita. No início de *Homem-Animal #18*, os amigos do Homem-Animal, Tricia e Roger, tentam tirá-lo de um aparente estado catatônico. Enquanto isso, o herói, em quadros com enquadramento em primeira pessoa, não responde nem aparece na cena em meio a borrões pretos, só tendo seus pensamentos anotados em recordatórios verdes (Figura 28).

Figura 28 – *Homem-Animal* #18, p. 1



No final dessa página, sua visão se nubla novamente, como fora no início. Desta vez, entretanto, ele vê um símbolo branco à sua frente. Ele primeiro se pergunta se essa seria uma porta em meio à escuridão; em seguida, ele percebe que o sinal é de um VDT<sup>28</sup>, porque ouve o barulho de dedos batendo no teclado.

28. *Video Terminal Display*, um tipo de computador simples utilizado para processamento de texto, e o primeiro de seu tipo a utilizar impulsos elétricos diretos em vez de aparatos mecânicos de entrada, como as máquinas de escrever. Fonte: <<http://www.museudocomputador.com.br/enciteclado.php>>. Acesso em: 18 out. 2013.

Na Figura 29, o protagonista completa seu pensamento: “De-dos batem e palavras aparecem. Uma mensagem na escuridão sem fim. Ellen?” Na tela, aparece a mensagem “BRINCANDO NOS CAMPOS DO SENHOR”<sup>29</sup> (MORRISON, 2003) - incluindo aspas e o cursor ao final, agora parado.

Figura 29 – *Homem-Animal* #18, p. 2



29. No original, em inglês: “AT PLAY IN THE FIELD OF THE LORD”.



Esse, de fato, é o título da edição. A história, portanto, está *sendo também contada ao Homem-Animal*, mesmo que ele esteja sob o jugo de um fato que o tira da realidade: ao final da edição 19, descobrimos que, na verdade, o protagonista está em choque, pois, ao chegar a sua casa, encontrou sua esposa, Ellen, e seus dois filhos, Cliff e Maxine, mortos no chão da cozinha (Figura 30).

Figura 30 – *Homem-Animal* #19, p. 24



O efeito de choque o tira da realidade, e então acaba por transportá-lo até um entendimento superior do mundo, tal como a Ordem Implícada – ou o Homem-Animal somente está tendo alucinações provocadas pelo trauma emocional que acabou de ter? Como vimos em outras oportunidades, a metaficção costuma oferecer como respostas ainda mais perguntas. Entretanto, baseados no que vimos até aqui neste livro, tendemos a pensar que Grant Morrison está expondo o suporte tecnológico empregado para escrever o roteiro da HQ.

Quinze ocorrências falam sobre o **jargão** específico das histórias em quadrinhos, seja ele em relação à linguagem imagética, com expressões como os quadros, os *frames*, a sarjeta e outras expressões técnicas, quanto à estrutura de narrativa, com personagens, roteiro, pontos de virada, e assim por diante.

Após uma série de alucinações geradas pelo consumo de sementes de peiete no alto de uma meseta em uma região erma dos EUA (quando o Homem-Animal conseguiu ver, entre outras coisas, o mundo dos leitores), ele e o físico James Highwater descansam no local. No primeiro quadro (Figura 31), os dois observam o horizonte, com o protagonista sentado, bebendo algo, e o nativo americano de pé, na borda da grande pedra onde se encontram.

Figura 31 – Homem-Animal #19, p. 21



O cientista percebe que finalmente as alucinações cessaram:

Finalmente acabou.

Deus, eu estou falando em clichês! Isso prova que nós não

somos **personagens** em uma **história**. Ninguém conseguiria escrever um **diálogo** tão terrível...<sup>30</sup> (MORRISON, 2003)

As expressões em destaque fazem parte do jargão específico de criadores de ficção, mesmo sendo presumidamente conhecidas do grande público. Roteiros contêm uma história, personagens e diálogo.

Esse fato evidencia a natureza ficcional da HQ, mesmo os personagens renegando ou desconhecendo esse fato, ao compará-la internamente a algo que ela não seria (uma narrativa), o que na verdade o é. A lógica de negação acaba ressaltando esse fato em vez de escondê-lo.

Do conjunto, 25 ocorrências, quase a totalidade, falam sobre a detecção de que os personagens são, de fato, personagens numa **narrativa**, detendo-se mais para a questão da identidade que os personagens defendem enquanto simulacros de seres humanos, sem necessariamente se importar com a existência do autor e implicações externas a isso.

As páginas inclusas nessa classificação podem se confundir com aquelas que falam sobre o jargão. Isso porque, quando os elementos do jargão se manifestam fisicamente, sem a invocação do vocabulário especializado, a sua representação gráfica, no que os personagens interagem com ela, vem no sentido de desafiar

---

30. No original, em inglês: It's really over. God, I'm talking in clichés! That proves we're no characters in a story. No one would write such terrible dialogue...

essa ordem estabelecida pelo suporte visual sequencial que conta a história. No exemplo a seguir (Figura 32), depois que o Pirata Psíquico explicou a existência do quadro onde os eventos ocorrem, alguns dos personagens que estavam fora da continuidade e foram invocados pelo vilão passam a percebê-lo, incluindo os membros do Sindicato do Crime (da Terra-3) Anel Energético (E) e Ultraman (D).

Figura 32 – *Homem-Animal* #23, p. 22



Ultraman toca o quadro, e entende-o como uma parede. Ele começa a empurrar a borda direita do quadro, sob protestos de Anel Energético, que argumenta que “isso não deveria acontecer” e que “nós não deveríamos saber” o que há por trás da “parede”. No último quadro, o Superman maligno rompe a linha do quadro, caindo para fora dele, em direção à sarjeta.

Em situações como essa, os personagens revoltam-se contra as estruturas da narrativa, negando veementemente o fato de que são personagens e tentando afirmar sua própria identidade, na esperança de que não sejam apenas personagens manipulados por aquele(s) que cria(m) o Universo DC.

## 5.7 Autor-Personagem

A estratégia metaficcional do autor-personagem, empregada em 24 momentos da amostra analisada, é aquela na qual Grant Morrison duplica-se, inserindo-se também como personagem da narrativa que escreve a partir de uma representação de si mesmo. É importante notar que nem todos os autores que se valem deste recurso o empregam no sentido de se colocarem como o escritor da trama enquanto personagens, mas também para outros fins, como, por exemplo, emprestar um tom autobiográfico à narrativa.

Em 16 dessas ocorrências, são explicitadas **ações sobre a narrativa**, ou seja, a atuação do autor-personagem como força motriz da história, demonstrando seus poderes e privilégios como autor, mesmo que outros personagens não percebam.

Na imagem a seguir (Figura 33), no último quadro, o Homem-Animal fala a sua esposa, Ellen, que alguém estava dizendo algo para ele enquanto estava na África, mas ele não conseguia dizer o que era. Segundo o protagonista, ele mesmo estava à beira de algo incrível.

Figura 33 – *Homem-Animal* #14, p. 19



Depreende-se disso que as ações que ocorreram na África, que alteraram a origem do super-herói para que fosse condizente com o Universo DC unificado, tiveram seus acontecimentos alterados internamente na narrativa, depois de acontecidos, para que todo o histórico das edições até este momento estivesse ajustado para adequar-se à continuidade pós-*Crise*.

Deduzimos que o autor deliberadamente deixou o personagem saber que existe algo de diferente nisso, mas optou por não incutir a sugestão na mente dele de qual seria a razão pela qual os fatos foram alterados nesse meio tempo, levantando dúvidas no Homem-Animal sobre os eventos vividos por ele na narrativa.

Por 12 vezes, também é empregado o recurso de **diálogo**. Nele, o autor-personagem interage com outros personagens diretamente, conversando, agindo ou mesmo confrontando-os.

Em dado momento da edição 24, o Homem-Animal vê os aliens amarelos desfazerem-se no ar, após os eventos envolvendo o Pirata Psíquico e os personagens esquecidos no Asilo Arkham (Figura 34). Então, no terceiro quadro, depois que o último fecho de luz esvai-se no ar, ele ouve alguém, em algum lugar indistinto, chamando pelo seu nome civil, Buddy.



Figura 34 – Homem-Animal #24, p. 23



Na seqüência, a mesma voz diz ao protagonista que é hora de ir. Não sabemos de onde vem porque o balão de fala não possui a sua “cauda” característica, o que a apontaria para algum personagem, seja ele explícito ou oculto na cena. A voz misterio-

sa completa, enquanto o herói se aproxima de uma porta, que é tempo de deixar para trás todas as coisas mundanas. No último quadro, enquanto abre a porta, ele recebe a informação de que é “hora para a última aventura”<sup>31</sup> (MORRISON, 2003).

O Homem-Animal esforça-se para compreender o que está acontecendo, enquanto vai para algum lugar sem nem mesmo saber o porquê, e, por isso, nem responde a Grant Morrison. Podemos inferir que se trata da voz do autor, apesar de o protagonista não ter como adivinhar isso, porque o locutor fala em uma “última aventura”: como somente Morrison sabe que sua passagem pelo título está quase se encerrando, ele seria a única pessoa que poderia, nesse momento, falar em um final, já que naturalmente a revista serializada poderia continuar pelas mãos de outro autor (a partir da edição 27, outro britânico que passou pela revista *2000AD*, Peter Milligan, assumiu os roteiros).

Em 10 oportunidades, a **presença** do autor como personagem na trama é suscitada, mas é somente sugerida ou apontada em uma mera participação, tendo peso menor do que os dois usos anteriormente citados – *ações sobre a narrativa e diálogo*.

Esta participação pode nem mesmo ter relevância alguma para os personagens, mas servir para que o leitor compreenda que existe um autor trabalhando ativamente na trama. Quando o Homem-Animal está no Limbo, muitos outros personagens o cercam, perguntando se ele pode tirá-los dali se o pagarem (Figu-

---

31. No original, em inglês: Time for the last adventure.

ra 35), ainda no primeiro quadro. Conforme a narrativa se desenrola nas cenas seguintes, os personagens que falam vão ficando em segundo plano, aparecendo nos fragmentos outros seres que estavam no Limbo naquele momento, esperando para ser novamente incluídos na continuidade da DC Comics.

Figura 35 – *Homem-Animal* #25, p. 11



No último quadro, entretanto, além dos membros da Patrulha Espacial Canina e da fala do Bobo-da-Corte<sup>32</sup>, aparece um recortório com letra e coloração diferentes dos que aparecem em outras páginas. Nele, consta a seguinte inscrição: “Disse o Bobo-da-Corte”<sup>33</sup> (MORRISON, 2003).

Como o diálogo continuou desenrolando-se entre esse personagem e o Homem-Animal, a eles não interessa essa intervenção no quadro – mas, sim, ao leitor, que pode se confundir com o fato de as falas alternadas não acompanharem a presença dos falantes em cena. Ao mesmo tempo, ninguém pensou ou disse aquilo dentro da narrativa: a fonte diferenciada pode ser um sinal de que este material vem diretamente do roteiro, e por isso possui cor de fundo e fonte diversos.

A **história pessoal** do autor-personagem também é observável em oito ocorrências: nelas, o escritor expõe parte de sua narrativa pessoal dentro da HQ, explicando algumas referências autobiográficas ou demonstrando a influência da “vida real” na narrativa de quadrinhos (e vice-versa).

Depois de invocar vilões novos e retirar os poderes do herói, Grant Morrison começou a agradecer às pessoas que o ajudaram durante sua passagem pela revista, que se encerrava ali, em *Homem-Animal #26*. Depois de apanhar bastante dos vilões, o

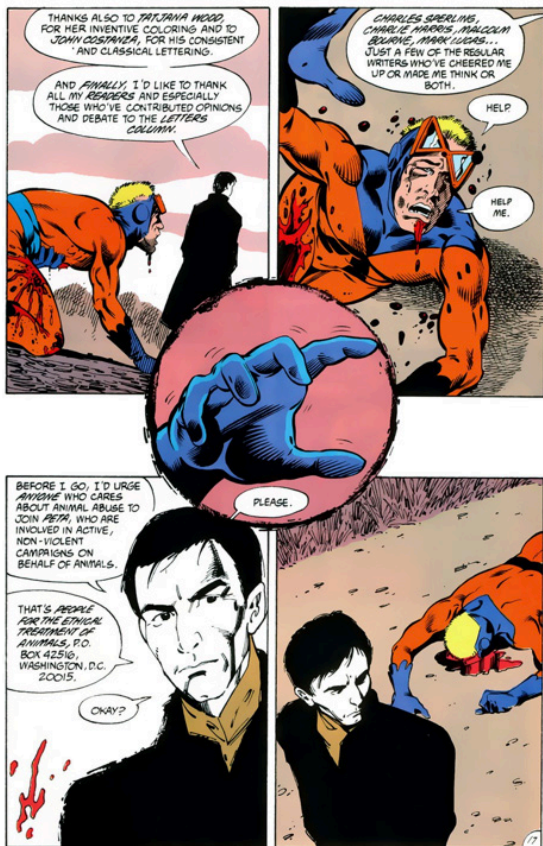
---

32. Merryman, um dos Cinco Inferiores, grupo de heróis da DC que era uma paródia de outros, com 12 números publicados esporadicamente entre 1966 e 1968. Fonte: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Inferior\\_Five](http://en.wikipedia.org/wiki/Inferior_Five)>. Acesso em: 18 out. 2013.

33. No original, em inglês: Said Merryman.

protagonista se encontra muito ferido, e pede ajuda ao escritor, que continua a fazer seus agradecimentos mesmo assim, permanecendo de costas para o super-herói (Figura 36).

Figura 36 – *Homem-Animal* #26, p. 17



No terceiro quadro, ampliando o que dissera outras vezes sobre ter feito do Homem-Animal um personagem que defende os animais, vegetariano, entre outras características, porque ele mesmo também é assim, Morrison faz um convite ao leitor para integrar a ONG Peta (Pessoas por um Tratamento Ético dos Animais, em português). Ele inclusive informa o endereço completo e caixa postal da organização.

Essa ação de propaganda ideológica, de certa forma, atende aos anseios do escritor, demonstrados na conversa com o protagonista, de que ele gostaria de expor suas ideias sobre o tema na HQ: ele já as havia expressado a partir do personagem, mas agora a fala é literalmente dele, diretamente ao leitor, chamando-o à ação nesse sentido, sem a necessidade de aplicar lições de moral através da narrativa ou fazer com que o Homem-Animal profira discursos sobre o tema, como fizera em várias edições anteriores.

## 5.8 Metalepse

O uso da metalepse é o mais abrangente dentre as estratégias metaficcionalis abordadas na presente análise metalinguística, com 29 ocorrências, e também é o mais vasto em termos de classificações internas.

Além dos próprios tipos de interações vistos no capítulo “Metalinguagem e Metaficção nos Quadrinhos” – os eixos de ação (retórica ou ontológica) e movimento (ascendente, descendente ou intertextual) – também existem as funções para as quais es-

sas aplicações metaficcionalis destinam-se. Focaremos, portanto, nestas funções da metalepse, pois são elas que são caras a esta análise, apontando os tipos de metalepse correspondentes em cada um dos exemplos a serem citados, a fim de qualificar as explicações seguintes.

Em 23 das 29 oportunidades, ocorre um **diálogo** entre os níveis de narrativa interno e externo, ou entre seus representantes, quando estes estão no mesmo nível.

Naquela que talvez seja a página da série que entrou para a história do personagem, e mesmo da utilização da metaficção como recurso narrativo nas HQs de super-heróis (Figura 37), o Homem-Animal fala diretamente com o leitor, espantando-se com o fato de que existe uma pessoa olhando para a página naquele exato momento:



Neste caso, opera-se aí uma metalepse retórica ascendente: o protagonista olha diretamente para o mundo real, que representa um nível de narrativa superior – aquele que organiza o mundo dele (e que também é uma ficção, como todo e qualquer discurso, como já observamos reiteradamente). Apesar disso, ele apenas fala com o outro lado, sem deslocar-se fisicamente até este plano.



Esta ligação entre este mundo e o Universo DC serve de introdução para que, em *Homem-Animal* #26, quando o próprio Morrison se faz personagem da narrativa de fato, não exista uma grande resistência a esse fato. Essa ligação entre os dois mundos, além de contar com as aparições mais sutis de Morrison, a partir do texto do roteiro e das cenas em que aparecia uma casa com um computador, tinha referências diretas dos personagens com os leitores, incluindo aí o Homem-Animal.

Como mais tarde, na mesma revista (#19), a família do protagonista vem a ser morta, essa existência de um mundo que organiza o dele, apesar de levantar dúvidas no personagem acerca de sua independência do Deus da narrativa, confere ao posterior encontro entre criador e criatura uma importância não somente para o primeiro, mas também para o segundo.

Em 13 ocasiões, a conexão entre as duas realidades tem por objetivo o **desenvolvimento da narrativa**: ou seja, a metalepse, nestes casos, pretende-se uma ferramenta para auxiliar ou atuar diretamente na resolução de um conflito estabelecido pelo roteiro.

No encontro entre Morrison e o Homem-Animal, por exemplo, esse tipo de empregabilidade da metalepse é aplicado pelo roteirista para ensinar algumas coisas ao personagem sobre sua própria natureza.

Logo no início da conversa (Figura 38), o protagonista atira o escritor contra uma janela, aparentemente matando-o no primeiro quadro devido aos ferimentos causados pela perfuração de pedaços de vidro, o que é implicado em várias manchas de

sangue nas costas do autor. O super-herói observa o cadáver, atônito, quando, no segundo quadro, uma voz atrás dele chama sua atenção: ao olhar, percebe que Morrison continua na sala, e vivo.

Figura 38 – *Homem-Animal* #26, p. 5



Sem reação diante da cena que parece impossível, o Homem-Animal é alertado pelo seu roteirista de que ele pode fazer tudo que Morrison imaginar, até mesmo que o personagem, em seu conjunto de valores, perceba a “futilidade da violência”.

Além de passar essa mensagem de que pode controlar o personagem ao seu bel prazer, os leitores também podem perceber aí certa crítica a roteiristas que se esquecem das bases de um personagem ao escrevê-lo. O Batman tem o voto de não utilizar armas de fogo, ao menos nas HQs; se, subitamente, um roteirista prevê o homem-morcego com uma metralhadora nas mãos, ele desrespeita o conjunto de valores e histórias que fazem daquele personagem o que ele é – ou seja, seu cânone até aquele momento.

Da mesma forma, o Superman *não mata vilões*; o Homem-Aranha *coloca sua vida* super-heroica acima da vida civil; o Capitão América defende a liberdade de expressão; e assim por diante. Assim como os mitos clássicos, os super-heróis cristalizam princípios, valores e histórias que, se não respeitados, fazem com que o roteiro soe falso ou ignorante para os leitores, que têm determinadas expectativas para determinados personagens de acordo com o que estes representam.

Na página que aparece anteriormente, o caso de metalepse é ontológico ascendente: apesar de a comunicação continuar se dando do Universo DC para uma representação do mundo real, desta vez o Homem-Animal está mesmo nessa representação, tendo viajado até ali e estando na presença do roteirista da própria revista onde suas aventuras se passam.

Outras vezes (11, para ser mais preciso), a metalepse salienta ou aponta para **elementos da narrativa**, tanto em termos de construção da narrativa quanto para a estrutura imagética da HQ, de forma a separar ou diferenciar os níveis de narrativa entre si.

No Asilo Arkham, após o momento em que Ultraman rompe a linha de um dos quadros, caindo na sarjeta, como já mencionamos neste capítulo, forma-se um buraco que permite a todos os personagens da cena visualizar o mundo real. O Pirata Psíquico, que já havia falado com os leitores, comemora, no terceiro quadro (Figura 39), pois os personagens vão poder sair daquele universo que não é mais o Multiverso anterior à *Crise* e vir para o mundo real: “Nós conseguimos! Nós conseguimos! E estamos indo pegar vocês!”<sup>34</sup> (MORRISON, 2003)

---

34. No original, em inglês: We're through! We're through! And we're coming to get you!



O tom de ameaça do vilão é real. Apesar de sabermos que personagens de quadrinhos não podem manifestar-se fisicamente no mundo real (pelo menos, não com a tecnologia disponível atualmente), o Pirata Psíquico está em deslocamento até uma representação deste mundo, realizando uma metalepse ontológica ascendente.

O que justifica a afirmação anterior é que, ao contrário de todos os outros personagens naquele quadro, as duas mãos e parte da indumentária do personagem semitranslúcido projetam-se para fora da extensão do quadro. Claro que o Pirata Psíquico ainda não está em uma representação do mundo real – do contrário, não estaria naquele quadro. Porém, ele está começando a realizar a travessia, já mais situado na região da sarjeta, o que nos permite dizer, baseado nisso e no fato de que outros personagens também foram parar no espaço em branco em *Homem-Animal* (tais como Ultraman), é possível esboçar a real estrutura em camadas do Universo DC, segundo Grant Morrison.

Primeiramente, no cerne do Universo, ficaria o Limbo, onde todo o material sobre o Universo DC que não está sendo considerado como parte da continuidade fica esperando fazer parte de alguma história. Acima dele, fica o Universo DC em si, onde as narrativas desenrolam-se a princípio.

Em um terceiro nível ficaria então esse espaço da sarjeta: um mundo completamente branco, feito de papel, que serve de elo entre o mundo real (ou uma representação deste) e o universo

compartilhado sobre o qual conta-se a história – no nosso caso, o Universo DC.

Por fim, na camada mais externa dessa cosmologia, ficaria localizado o mundo real, em concomitância com suas representações, dependendo do nível de interação entre o universo compartilhado e o mundo real. Ou seja: só é necessária uma representação do mundo real na medida em que a diegese se comunica com o mundo real, para só então essa representação ser expressa nas páginas da história em quadrinhos.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao analisar a relação dos conteúdos com a combinação de estratégias de metaficção utilizadas por Grant Morrison em *Homem-Animal* (majoritariamente a autoconsciência, a metalepse e o autor-personagem), é possível perceber que o escritor discute e transgredir na narrativa a dependência da indústria, dos criadores, e dos próprios super-heróis das tendências do mercado editorial de quadrinhos, operando a metalinguagem como um dispositivo crítico a essas tendências.

Considerando a transição entre as Eras da Ambição e da Reiteração (DUNCAN & SMITH, 2009, p. 23-24), que coincide com a chegada da Era de Ferro (KENSON, 2005), pode-se dizer que o final dos anos 80 e início dos anos 90, por onde os primeiros 26 números de *Homem-Animal* transitam (1988-1990), seja o momento de estabelecimento de narrativas adultas e sombrias para os super-heróis. Isso também ocorre nesta obra, visto o nível de apresentação de sangue e mortes.

Ao mesmo tempo, a discussão proposta por Grant Morrison entre ele mesmo e o personagem que escreve, desde a revelação do mundo externo até a conversa direta com o Homem-Animal nas páginas da edição #26, questiona a necessidade dessa mudança. Além disso, pergunta qual seria o papel de histórias com um apelo fantástico mais intenso nessa configuração de mercado.



A última edição também serve para levantar o grau de dependência que os personagens têm do autor: o Homem-Animal tornou-se vegetariano e ativista não só porque isso combinava com o protagonista e com o momento político do ambientalismo, mas também (e principalmente) pelo fato de Grant Morrison ser um ator nessas lutas, inclusive fazendo propaganda grátis ao Peta na p. 17.

Faz-se necessário lembrar que os anos 90 são conhecidos esteticamente entre os fãs de HQs como o tempo onde os personagens usavam roupas escuras, tinham muitos elementos desnecessários no design de seus uniformes (bolsos, ombreiras etc.) e usavam armas de fogo – até o Superman, ao voltar da morte em 1993, utilizou os artefatos de pólvora. O mutante Cable, na Marvel, reúne grande parte dessas características, tais como as ombreiras, armas de fogo e bolsos em excesso. (Figura 40)

Figura 40 - Cable, pelo traço de seu criador, Rob Liefeld



O autor escocês continua, até hoje, a desnudar essas relações entre o *mainstream* das HQs americanas e os fatos correntes: em 2013, Morrison terminou uma passagem de quase oito anos pelo Batman, comandando os roteiros de diversos títulos. Nesse período, apesar da tendência majoritária de os autores respeitarem a cronologia oficial estabelecida, o escritor simplesmente resgatou fatos e personagens de antes da *Crise nas Infinitas Terras*, e até mesmo Damian Wayne, filho do alter ego Bruce com a criminoso Thalia Al-Ghul, virou Robin. A concepção dessa criança ocorreu na *graphic novel* *O Filho do Demônio* (1987), que era considerada um *Elseworld*, uma narrativa que se passa em um universo alternativo, assim como a série *What If...?*, da Marvel Comics. Ou seja: ela nem mesmo era considerada canônica na história do Homem-Morcego até então.

Grant Morrison, portanto, também utiliza estratégias de metaficção de forma provocativa em relação à consciência histórica do meio onde atua – tendência essa surgida no começo dos anos 2000. Uma análise mais detalhada dessa reflexão depende de publicações futuras.

O que também se nota, na análise de *Homem-Animal*, é que as estratégias metaficcionais operam diferentemente de obras que simplesmente explicitam-se enquanto ficções. Nessa categoria podem ser relacionados os filmes de Woody Allen, nos quais o próprio diretor, enquanto atua, interpela os espectadores (executando uma metalepse retórica ascendente) em algum momento apenas, e volta-se novamente para os acontecimentos da narrati-

va; ou mesmo os de Hitchcock, que até discute aspectos sociais, mas utiliza o recurso do autor-personagem mais no sentido de criar uma espécie de assinatura audiovisual de seus trabalhos.

Nesse sentido, o escritor escocês faz com que a narrativa super-heroica transcenda a diegese: a metaficção de Grant Morrison, além de ser uma ficção fundada na produção de ficções, fala tanto sobre a nossa experiência do real quanto sobre a própria ficção, pois discute aspectos econômicos (o mercado de HQs *mainstream*), sociais (pois a tendência de mercado parte do que é mais consumido pelo público, e espalha-se por muitas revistas, numa estratégia mercadológica), políticos (o quão forte é a imposição desse processo a partir de decisões editoriais e contratações visando atender essas especificações de mercado), entre outros.

Lembramos que a inserção de temas políticos de forma direta é comum: alguns presidentes americanos já viraram personagens de HQ, por exemplo. Richard Nixon continuou no poder em *Watchmen*, e o gibi de super-herói mais vendido do século XXI até 2015 foi *Spider-Man #583*, de janeiro de 2009, quando Peter Parker salva Barack Obama logo antes de sua posse no cargo em nossa “realidade”. Enquanto isso, há várias HQs que falam sobre o processo produtivo: além da trilogia de Scott McCloud, já citada anteriormente neste estudo (*Desvendando os Quadrinhos*, *Reinventando os Quadrinhos* e *Desenhando Quadrinhos*), também há obras recentes de autores brasileiros sobre o assunto, como *Circo de Lucca* (2008), de Jorge Zugliani, e *Inspiração* (2013), de Camilo Solano. É raro que criadores, entretanto, de-

cidam ou mesmo consigam combinar eficientemente a discussão ampla com a metanarrativa.

Será que as histórias em quadrinhos têm um potencial maior para a produção de um discurso reflexivo crítico sobre aspectos da realidade e do próprio meio simultaneamente? Ou seria esse fator indireta e estreitamente relacionado ao suporte, relacionando-se, por exemplo, com o caráter episódico da publicação, ou mesmo da característica mitológica dos super-heróis? Análises posteriores podem, mais tarde, criar as bases de comparação para sanar estas e outras questões.

Essa aproximação intermediática pode ser feita a partir da aplicação da metodologia de análise da metalinguagem em produtos de ficção seriada desenvolvida para este estudo a outras histórias em quadrinhos, ou até a outras mídias.

A questão da historiografia é, de certa forma, abordada por muitos autores de quadrinhos. De forma semelhante a Morrison, o roteirista Brian Michael Bendis fez com que parte de sua história pessoal também influenciasse de forma decisiva um personagem da Marvel Comics: o Homem-Aranha. Foi ideia dele que, no Universo Ultimate da editora (uma espécie de cânone renovado e independente do Universo Marvel tradicional, sendo chamado também de Terra-1610, em contraste com a Terra-616 tradicional), Peter Parker morresse em combate contra o Duende Verde e outros vilões, e fosse substituído pelo garoto Miles Morales. Com apenas 13 anos de idade, Miles tem ascendência afro-americana e também latina, além de morar no Brooklyn. Além da

inspiração no próprio Bendis, de ascendência latina e morador do Brooklyn, o novo personagem é inspirado na campanha do ator Donald Glover, que queria emplacar uma versão do herói no cinema com essas características.

Por outro lado, essa característica metaficcional pode ser aplicada a embates históricos, como as ideologias mutantes opostas (a política de ganhar a aceitação dos humanos de Charles Xavier, líder dos X-Men, e a atitude do vilão Erik Magnus, o Magneto, que acreditava que os humanos deveriam ser escravos dos *homo superior*) espelhos das diferentes visões do movimento negro estadunidense, que tinha Martin Luther King Jr. e Malcom X, respectivamente, com posições semelhantes.

É digna de nota a série *Graphic MSP*, iniciada em 2013 pela Maurício de Sousa Produções (MSP), na qual outros artistas utilizam o formato *graphic novel* para dar forma a reinterpretções dos personagens publicados pela editora há décadas. Até o fechamento deste livro, já haviam sido publicados os títulos *Astronauta – Magnetar* e *Astronauta – Singularidade*, de Danilo Beyruth; *Turma da Mônica – Laços* e *Turma da Mônica – Lições*, por Vitor e Lu Cafaggi; *Chico Bento – Pavor Espaciar*, de Gustavo Duarte; *Piteco – Ingá*, de Shiko; *Bidu – Caminhos*, de Eduardo Damasceno e Luis Felipe Garrocho; *Penadinho – Vida*, de Paulo Crumbim e Cristina Eiko; *Turma da Mata – Muralha*, de Roger Cruz, Davi Calil e Artur Fujita; *Louco – Fuga*, de Rogério Coelho; e *Papa Capim – Noite Branca*, de Marcela Godoy e Renato Guedes. Poderia ser aproveitada a questão da intertextualidade

para que seja analisada a adaptação dos personagens, de forma a distinguir mais claramente os efeitos da apropriação dos personagens de Maurício de Sousa, publicados de forma episódica, por outros autores, em narrativas fechadas e desvinculadas da continuidade da editora. Além disso, também poderia ser feito o comparativo dessas iniciativas com o selo *Elseworlds*, da DC Comics, que tinha uma perspectiva semelhante na década de 1990.

As metalepses intertextuais, popularmente conhecidas como *crossovers*, também poderiam ser estudadas à luz da interação entre essa estratégia metaficcional e outras nas narrativas dos produtos ficcionais com essa característica – sobretudo os episódicos, como as interações já ocorridas entre Marvel e DC Comics (*X-men e Jovens Titãs*, *DC x Marvel* e *Vingadores vs. Liga da Justiça*).

Entre outras derivações ficcionais, também poderia ser analisada a relação entre produtos considerados *spinoffs* – quando um produto é originado a partir de outro, atribuindo sua posição em relação aos consumidores a uma produção primeira. Um exemplo recente é série de TV *Flash*: o personagem apareceu primeiro em alguns dos episódios da segunda temporada de *Arrow* (canal CW), e inclusive teve uma narrativa de origem contada dentro da série do Arqueiro Verde antes do início de sua própria série, em 2014. Em 2016, *Flash* completou sua terceira temporada, e foi renovada para um quarto ano.

Os jogos digitais, em determinadas proporções, podem também ser objeto dessa metodologia. A empresa Behold Studios<sup>35</sup>, sediada em Brasília, produz jogos com teor metaficcional. *Knights of Pen & Paper* retrata partidas de *Role Playing Game* (RPG) de mesa, com papel, dados e canetas para desenvolver narrativas medievais, tal como o título sugere. Outro título, *Chroma Squad*, tem como pano de fundo um grupo de dublês de seriados de ação japoneses que decidem fundar seu próprio estúdio, sendo incorporados diversos elementos relacionados tangencialmente aos universos de *Mighty Morphin Power Rangers* e às séries originais japonesas de *Super Sentai*, que estão em exibição naquele país desde 1975.

Seriados audiovisuais em geral, pela sua característica de estabelecimento de continuidade, são também objetos sob os quais a metodologia desenvolvida neste estudo pode ser aplicada - principalmente aqueles com uma continuidade extensa, tais como *Star Trek*, *Mighty Morphin Power Rangers*, *The Simpsons*, *The Big Bang Theory*, *Two and a Half Men* e *How I Met Your Mother*, apenas para citar alguns exemplos.

Aproveitando o escopo de produtos episódicos, também interessa o estudo da economia de especulação que surge em torno desse tipo de produto cultural. No Brasil, esse mercado é, sobretudo, fomentado pelas revistas, suplementos e sites dedicados às

---

35. Disponível em: <<http://beholdstudios.com.br/>>. Acesso em: 15 set 2013.

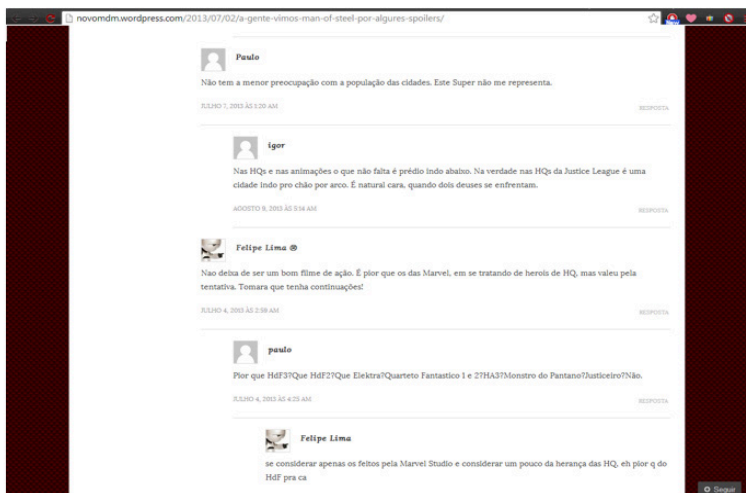
discussões sobre o que irá ocorrer nos próximos capítulos, nas próximas semanas etc.

Sobre quadrinhos, esse mercado se aplica majoritariamente a canais que discutem não somente as revistas, mas também os produtos derivados, tais como animações, *action figures*, jogos digitais, miniaturas, filmes em *live action*, entre outros. Em suas seções de comentários, bem como na opinião de seus redatores, fica evidente a discussão sobre as diferentes abordagens não só dos produtos derivados como das próprias narrativas das HQs, além do próprio mercado editorial, no que os consumidores defendem o que seria, a partir de seus pontos de vista, “o mais certo” a ser feito por determinado personagem em uma determinada narrativa, ou mesmo projetando quais narrativas seriam as mais interessantes de ser produzidas pelas editoras e pelos criadores.

*O Homem de Aço* (2013) e mais tarde *Batman vs Superman: A Origem da Justiça* (2016), foram duramente criticados nesses espaços por fãs de longa data do primeiro entre os super-heróis. Isso ocorreu, no primeiro caso, devido à atitude do protagonista de decidir matar o antagonista em seu clímax, quebrando seu pescoço para salvar uma família que se encontrava ali perto. Segundo os mais puristas (Figura 41), essa atitude tinha muito a dizer sobre o filme, pois aquele não seria o Superman que eles conheciam.



Figura 41 - Reprodução de post do site *Melhores do Mundo*



Esse tipo de diálogo, apesar de supostamente já ocorrer nas seções de cartas publicadas nas HQs de super-heróis de décadas atrás, certamente não tinha o caráter democrático e a disposição para discussões entre os leitores que as seções de comentários proporcionam em sites especializados e redes sociais digitais.

O referencial teórico também precisa ser aprimorado, principalmente no que diz respeito à metodologia de análise desenvolvida. A leitura de BERNARDO (2010) torna possível, a partir de sua bibliografia, a procura por outros materiais complementares. Entretanto, essa lista deve ir além, em uma pesquisa da pesquisa mais profunda em outra oportunidade.

Existem também acréscimos a serem feitos à base de conhecimentos da pesquisa. A discussão e classificação dos resultados obtidos neste livro poderia ser problematizado de maneira mais profunda. Seria possível comparar os resultados internos do estudo, entre as categorias e subcategorias detectadas, para estabelecer novas classificações a partir da combinação das primeiras, em relação ao mesmo objeto de pesquisa ou a outras obras de ficção a serem estudadas, principalmente aquelas de natureza episódica. Entretanto, este aprimoramento dos resultados, se realizado, deve ser feito em um segundo momento.

## BIBLIOGRAFIA

ALBERGARIA, Bruno. **Direito Ambiental e a Responsabilidade Civil das Empresas**. Editora Forum. 2 Ed. 2010. In: DIREITO AMBIENTAL. Wikipédia, a enciclopédia livre. 28 ago. 2013. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Direito\\_ambiental](http://pt.wikipedia.org/wiki/Direito_ambiental)>. Acesso em: 03 set. 2013.

BELLOMO, Harry. In: FLORES, Moacyr. **Mundo Greco-Romano: o sagrado e o profano. Mitologia greco-romana**. Porto Alegre: EDIPUCRS. 2006, p. 30-31.

BERNARDO, Gustavo. **O Livro da Metaficção**. Rio de Janeiro: Tinta Negra, 2010.

BOHN, David. **A Totalidade e a Ordem Implicada**. São Paulo: Cultrix, 2009. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/14688867/Bohm-David-A-totalidade-e-a-ordem-implicadas>>. Acesso em: 25 set. 2013.

COMIC POD #39 – Homem-Animal - Parte 1. Informação postada no blog Terra Zero, no hiperlink Comicpod. Disponível em: <<http://www.multiversodc.com/v2/2009/11/comicpod-39-homem-animal-par-te-1/>>. Acesso em: 24 mar. 2012.

COMIC POD #61 – Homem-Animal - Parte 2. Informação postada no blog Terra Zero, no hiperlink Comicpod. Disponível em: <<http://www.multiversodc.com/v2/2010/12/comicpod-61-homem-animal-par-te-2/>>. Acesso em: 24 mar. 2012.

COMIC POD #78 – Homem-Animal - Parte 3. Informação postada no

blog Terra Zero, no hiperlink Comicpod. Disponível em: <<http://www.terrazero.com.br/v2/2011/08/comicpod-78-homem-animal-parte-3-deus-ex-machina/>>. Acesso em: 24 mar. 2012.

COOK, Monte. **Dungeons & Dragons - Dungeon's Master's Guide**. 2. ed. Wizards of the Coast, 2003.

DA SILVA, André Luiz Souza. **O Irreverente em Dragon Ball e Dragon Ball Z: A Possibilidade Cômica das Poéticas Narrativas nos Mangás**. In: INTERCOM, 30, 2007, Santos. Anais do XXX Congresso Brasileiro das Ciências da Comunicação. Natal: Intercom, 2007. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R1239-1.pdf>>. Acesso em: 3 abr. 2012.

DIAS, Anielly Laena Azevedo. **Os sistemas modelizantes das histórias em quadrinhos**. In: INTERCOM, 34, 2011, Recife. Anais do XXXIV Congresso Brasileiro das Ciências da Comunicação. Natal: Intercom, 2011. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2011/resumos/R6-0293-1.pdf>>. Acesso em: 3 abr. 2012.

DIDEROT, Denis. **Discurso sobre a poesia dramática**. São Paulo: Brasiliense, 1986. p. 73-79.

DUNCAN, Randy; SMITH, Matthew J. **The Power of Comics: History, Form, and Culture**. New York: Continuum, 2009, p. 22-24, 58-63.

FLÔRES, Onci Claro. (Meta)Linguagem. **Linguagem & Ensino**. Pelotas, RS: v. 14, n. 1, p. 243-261, jan./jun. 2011. Disponível em: <<http://mundotexto.files.wordpress.com/2013/06/16-53-2-pb.pdf>>. Acesso em: 02 ago. 2013.

FOURTH WALL. In: WIKIPÉDIA: the free encyclopedia. 29 mai. 2012. Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Fourth\\_wall](http://en.wikipedia.org/wiki/Fourth_wall)>. Acesso em: 20 abr. 2012.

FRAGOSO, S. **Situação TV**. In: MALDONADO, Alberto Efendy et al. (Org.). *Mídias e Processos Socioculturais*. São Leopoldo, RS: Editora Unisinos, 2000, v. , p. 101-114.

GIBI do Homem-Aranha com Barack Obama é o mais vendido do século 21 nos EUA. **Folha Online**, São Paulo, 27 fev. 2009. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u510358.shtml>>. Acesso em: 10 ago. 2013.

GRANT MORRISON: TALKING WITH GODS. Patrick Meaney, Julian Darius, F. J. DeSanto, Patrick Meaney, Mike Phillips, Jordan Rennert e Amber Yoder. Local: Sequart / Respect! Films, 2010. Disponível em: <[http://thepiratebay.sx/torrent/6541701/Grant\\_Morrison\\_-\\_Talking\\_With\\_Gods](http://thepiratebay.sx/torrent/6541701/Grant_Morrison_-_Talking_With_Gods)>. Acesso em: 1 nov. 2012.

KENSON, Steve. **Mutants & Masterminds** - Core Book. 2. ed. Renton: Green Ronin Publishing, 2005, p. 187-194.

KLIMEK, Sonja. Metalepsis in Popular Culture: An Introduction. In: KLIMEK, Sonja; KUKKONEN, Karin (Org.). **Metalepsis in Popular Culture**. Berlim/Nova York: De Gruyter, 2011. p. 1-21.

KUKKONEN, Karin. Metalepsis in Comics and Graphic Novels. In: KLIMEK, Sonja; KUKKONEN, Karin (Org.). **Metalepsis in Popular Culture**. Berlim/Nova York: De Gruyter, 2011. p. 213-231.

LEMIRE, Jeff. **Animal Man vol.2**. New York: DC Comics, jul. 2012, n. 9, p. 1.

LIMA, Evelyn Furquim Werneck. O espaço cênico de Lina Bo Bardi: uma poética antropológica e surrealista. **Revista ArtCultura**: revista de História, Cultura e Arte, Uberlândia, MG, v. 9, n. 15, p. 31-42, jul./dez. 2007. Disponível em: <[http://www.artcultura.inhis.ufu.br/PD-F15/H&T\\_Lima.pdf](http://www.artcultura.inhis.ufu.br/PD-F15/H&T_Lima.pdf)>. Acesso em: 3 abr. 2012.

LUIZ, Lucio. **Fan Fictions de Super-heróis das HQs: Intertextualidade e Pastiche.** In: INTERCOM, 31, 2008, Natal. Anais do XXXI Congresso Brasileiro das Ciências da Comunicação. Natal: Intercom, 2008. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2008/resumos/R3-0058-1.pdf>>. Acesso em: 3 abr. 2012.

MAES, Emma. **Postmodernism in Watchmen.** 2010. 35 f. Tese de Bacharelado no curso de English Language and Culture, University Utrecht, Utrecht, 2010. Disponível em: <[http://igitur-archive.library.uu.nl/student-theses/2010-1019-200241/Maes\\_Emma\\_3168581\\_BA\\_Eindwerkstuk\\_Postmodernism\\_in\\_Watchmen.pdf](http://igitur-archive.library.uu.nl/student-theses/2010-1019-200241/Maes_Emma_3168581_BA_Eindwerkstuk_Postmodernism_in_Watchmen.pdf)>. Acesso em: 20 out. 2013.

MASCARENHAS, Alan; TAVARES, Olga. **A inteligência coletiva do fandom na rede.** João Pessoa, jun. 2010. Disponível em <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2010/resumos/R23-1409-1.pdf>>. Acesso em: 8 abr. 2013.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos.** São Paulo: Makron Books, 1995.

\_\_\_\_\_. **Reinventando os quadrinhos.** São Paulo: M. Books do Brasil, 2006.

\_\_\_\_\_. **Desenhando quadrinhos.** São Paulo: M. Books do Brasil, 2008.

MITOLOGIA GREGA. In: Wikipédia, a enciclopédia livre. 15 jul. 2013. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Mitologia\\_grega](http://pt.wikipedia.org/wiki/Mitologia_grega)>. Acesso em: 18 jul. 2013.

MORRISON, Grant. **Animal Man: Vol 01.** New York: DC Comics, 2001. v. 1.

\_\_\_\_\_. **Animal Man: Origin of the Species**. New York: DC Comics, 2002. v. 2.

\_\_\_\_\_. **Animal Man: Deus Ex Machina**. New York: DC Comics, 2003. v. 3.

MUNIZ, Maurício. Anos 90: A década (quase) perdida. **Guia dos Quadrinhos**, São Paulo, 02 mar. 2011. Disponível em: <[http://www.guiadosquadrinhos.com/blog/post/2011/03/02/Anos-90-a-decada-\(quase\)-perdida.aspx](http://www.guiadosquadrinhos.com/blog/post/2011/03/02/Anos-90-a-decada-(quase)-perdida.aspx)>. Acesso em: 11 ago. 2013.

PROCTOR, William. Beginning Again: The Reboot Phenomenon in Comic Books and Film. **Scan | Journal of Media Arts Culture**, Sydney, vol. 9, n. 1, 2013. Disponível em: <<http://scan.net.au/scn/journal/vol9number1/William-Proctor.html>>. Acesso em: 12 out. 2013.

QUADRINHEIRO, Velho. Os dez personagens mais repulsivamente “anos 90” dos quadrinhos. **Quadrinhos**, 19 jun. 2012. Disponível em: <<http://quadrinhos.wordpress.com/2012/06/19/os-dez-personagens-mais-repulsivamente-anos-90-dos-quadrinhos/>>. Acesso em: 11 ago. 2013.

QUARTA PAREDE. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. 7 jun. 2012. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Quarta\\_parede](http://pt.wikipedia.org/wiki/Quarta_parede)>. Acesso em: 20 abr. 2012.

QUATRO COISAS #8. **AS ERAS DOS QUADRINHOS E DOIS ANOS DE CANAL**. 2013. 1 post (10min 49s). Postado em: 2013. Disponível em: <[http://www.youtube.com/watch?v=O3UfrL3\\_h1E](http://www.youtube.com/watch?v=O3UfrL3_h1E)>. Acesso em: 30 ago. 2013.

RODRIGUES, Márcio dos Santos. Ativismo em defesa dos animais nas histórias em quadrinhos da década de 1980: análise do caso “Homem Animal”. **Revista Veredas da História**, Seropédica, ano III, ed. 2, 2010. Disponível em: <<http://www.veredasdahistoria.com.br/veredas/veredas-3-2-2010-ativismo-em-defesa-dos-animais-nas-historias-em-quadrinhos-da-decada-de-1980-analise-do-caso-homem-animal/>>. Acesso em: 11 ago. 2013.

vel em: <[http://veredasdahistoria.kea.kingghost.net/edicao4/Art.27\\_Ativismo\\_defesa\\_Animais\\_revisado.pdf](http://veredasdahistoria.kea.kingghost.net/edicao4/Art.27_Ativismo_defesa_Animais_revisado.pdf)>. Acesso em: 3 abr. 2012.

RYDER, Richard D. “All beings that feel pain deserve human rights”, **The Guardian**, 6 ago. 2005. In: DIREITOS DOS ANIMAIS. Wikipédia, a enciclopédia livre. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Direitos\\_dos\\_animais](http://pt.wikipedia.org/wiki/Direitos_dos_animais)>. Acesso em: 11 ago. 2013.

SOUSA, Jorge Pedro. **A objetividade: da filosofia ao jornalismo, passando pelas ciências**. Universidade Fernando Pessoa. Porto, Portugal: 2000.

STRANGER THAN FICTION - TRAILER. 2006. 1 post (2min 37s). Postado em: 2011. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=P-Zpg8VII7es>>. Acesso em: 20 set. 2013.

SUPERMAN. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. 5 out. 2013. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Superman>>. Acesso em: 8 out. 2013.

SUSPENSÃO DE DESCRENÇA. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. 26 mar. 2013. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Suspens%C3%A3o\\_de\\_descren%C3%A7a](http://pt.wikipedia.org/wiki/Suspens%C3%A3o_de_descren%C3%A7a)>. Acesso em: 10 out. 2013.

TAUTOLOGIA. In: GLOCK, Hans-Johann. **Dicionário Wittgenstein**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997. p. 346-349.

ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM® 3 - Official Site | Characters - The Official Site for ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3. Disponível em: <<http://www.marvelvs Capcom3.com/us>>. Acesso em: 19 jun. 2013.

ZANI, Ricardo. Intertextualidade: considerações em torno do dialogismo. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 9, n. 1, p. 121-132, jan./jun. 2003. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/EmQuestao/article/view/65/25>>. Acesso em: 03 mai. 2012.



## Marcelo Grisa

tem 28 anos. É jornalista, podcaster e palpiteiro de tudo o que ele quiser ou precisarem. Atua também com edição audiovisual e design gráfico. Formado pela Unisinos, trabalha para veículos como o Jornal O Timoneiro, de Canoas/RS, sua cidade natal. Também teve passagens pela própria Unisinos, pela OAB/RS, pela Fenata, e faz trabalhos freelance de assessoria de imprensa.

Presente no cenário nerd desde a adolescência, Marcelo já cantou em bandas de música japonesa e foi coordenador de mesas e setores de RPG de mesa em eventos multitemáticos. Começou a escrever sobre quadrinhos em conjunto com os games, ainda em 2012, no Neurônios Agitados, com a esposa, Samantha, segue falando sobre nerdices em geral no Twitter (@marcelogrisa) e no retorno do tubodeexplosao.net



MARCELOGRISA

**POR TRÁS DOS  
QUADRINHOS:**

UM ESTUDO SOBRE  
A METAFICÇÃO EM  
**HOMEM-ANIMAL**



  
Associação Brasileira de Pesquisadores em Quadrinhos  
Marca de Faltados