



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ  
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO  
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO**

**MÁRCIO MOREIRA DOS SANTOS FILHO**

**A HISTÓRIA SECRETA DO SÉCULO XX:  
METAFICÇÃO E QUADRINHOS EM *PLANETARY***

**FORTALEZA**

**2019**

MÁRCIO MOREIRA DOS SANTOS FILHO

A HISTÓRIA SECRETA DO SÉCULO XX:  
METAFICÇÃO E QUADRINHOS EM *PLANETARY*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, do curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Ceará, como requisito à obtenção do título de Mestre em Comunicação. Área de concentração: Mídias e Práticas Socioculturais.

Orientador: Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas.

FORTALEZA

2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

S236h Santos F., Márcio Moreira dos.  
A história secreta do século XX : Metaficção e quadrinhos em Planetary / Márcio Moreira dos Santos F..  
– 2019.  
246 f. : il. color.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e Arte, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Fortaleza, 2019.  
Orientação: Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas.

1. Histórias em quadrinhos. 2. Metaficção. 3. Política. I. Título.

CDD 302.23

---

MÁRCIO MOREIRA DOS SANTOS FILHO

A HISTÓRIA SECRETA DO SÉCULO XX:  
METAFICÇÃO E QUADRINHOS EM *PLANETARY*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, do curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Ceará, como requisito à obtenção do título de Mestre em Comunicação. Área de concentração: Mídias e Práticas Socioculturais.

Orientador: Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas.

Aprovada em: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_\_.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas (Orientador)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Profª. Dra. Maria Clara da Silva Ramos Carneiro  
Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

---

Prof. Dr. Osmar Gonçalves dos Reis Filho  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Para meus pais, Márcio e Andréa, que me deram a primeira revista em quadrinhos e me ensinaram o amor aos livros (até mesmo os sem figurinhas).

## AGRADECIMENTOS

Durante dois anos e meio, minha vida se resumiu a um fluxo constante de histórias em quadrinhos. Na Universidade, como objeto de estudo. No trabalho, produzindo roteiros para o Laboratório de Mídias Educacionais da UFC Virtual. No segundo expediente, bolando arte com os amigos da Netuno Press. E finalmente à noite, quando eu lia historinhas para me distrair das outras historinhas que eu lia de dia.

Olhando agora para esse período, só posso pensar que o Márcio de onze anos ficaria orgulhoso. Agradeço a ele pela confiança.

Li minha primeira revista em quadrinhos quando ainda nem sabia ler. De lá para cá, os quadrinhos me trouxeram muitas coisas, mas, enquanto o mundo pega fogo, percebo que a mais importante delas foi comunidade.

Agradeço, então, aos companheiros da Oficina de Quadrinhos e seu braço acadêmico, a Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos: Gabriel, Amanda, Maurício, Ingrid, Felipe, Juliana, Marina e todos os que frequentaram nossas sessões para discutir os textos e qualquer que fosse o último filme da Marvel.

Aos professores Soraya Madeira, modelo de vida, e Alexandre Barbalho, que teve um profundo impacto sobre minha visão de mundo. E, claro, Ricardo Jorge, um poço de paciência que me provocou a cada passo e que, graças a Deus, não cobra pela hora.

Ao Davi e ao Pedro, companheiros de estudos e amigos que amo. Vocês são a melhor coisa que ficou desse mestrado e espero que sigamos juntos na estrada da academia. Sem nossas conversas no Telegram, meu fiapo de saúde mental já teria estourado há muito tempo.

A Mayara e a Camila, companheiras de estudo e amigas que amo. Você são a melhor coisa que ficou desse mestrado e espero que sigamos juntos em uma carreira lucrativa que eventualmente vai sustentar meu hobby acadêmico. Sem nossas conversas no Whatsapp, talvez meu fiapo de dignidade não tivesse estourado há tanto tempo.

A turma do PPGCOM de 2017, acadêmicos incríveis E dançarinos habilidosos. Sem vocês eu estaria perdido. Literalmente. Não sei onde é nada.

Aqueles que tiveram a gentileza de passar os últimos dois anos me ouvindo falar desse mestrado sem reclamar nenhuma vez na minha cara: João Victor Cabañas, minha amiga pessoal Amanda Moura, Lena Araújo (que me hospedou em São Paulo), Amanda Alboíno, Luiza Nobel, Samuel Brasileiro, Natália Maia, - e especialmente Sara

Nina e Vitor Navarrete, amigos da vida toda que, enquanto eu fazia uma dissertação, fizeram seres humanos de verdade. É muito bom quando pessoas que você ama criam pessoas menores pra você amar mais.

Aos camaradas dos quadrinhos: meu eterno parceiro Talles Rodrigues, Hector Lima, Pablo Casado e Nycolas Di.

Aos que me ajudaram na época da construção do projeto: João Vitor e Emylianne Silva, que sequer me conhecia.

Ao Gilson Júnior, gerente do LME, cuja compreensão me permitiu estudar e trabalhar durante o primeiro ano da pesquisa.

A minha terapeuta e todo o time #SaúdeMental. Lamento todos os dias que mais pessoas não possam mais ter acesso aos tratamentos em hospital público que tive a sorte de receber.

Finalmente, obrigado à minha família: meus pais Andréa e Márcio Sênior, que me deram meu primeiro quadrinho; Samuel, que provavelmente rasgou o dito quadrinho; e Ana Beatriz, que ajudou colorindo as páginas em preto e branco; além de Lorena (que só lê Literatura) e Íris (com quem eu queria ler mais). E um beijo todo especial pra caravana do Aracati!

À minha cúmplice Débora Santos, que ganha uma linha só pra ela por ser todas as coisas acima embaladas numa pessoa só.

Obrigado a CAPES, por me permitir o privilégio de fazer a pesquisa recebendo uma bolsa de estudos. Aos governos passados, pela formação de qualidade em escola e Universidade públicas. Aos estudantes de hoje, que me dão esperança de um presente melhor.

P.S.: Obrigado também a você (é, você mesmo), que está lendo isso para seu próprio trabalho sobre quadrinhos ou apenas como entretenimento de qualidade. Como anda o futuro? Essa dissertação já foi adaptada pro cinema? Eu sou interpretado por um holograma da Michelle Monaghan, como especificado no meu testamento? E sua mãe, está bem? Mande um beijo pra ela por mim.

“Existem coisas belas e loucas sob a pele do mundo que conhecemos, que você só pode ver quando observa as coisas em escala planetária...”  
Warren Ellis

“É um mundo estranho. Vamos mantê-lo assim.”  
Elijah Snow

## RESUMO

O presente trabalho tem como objeto *Planetary*, quadrinho estadunidense de Warren Ellis e John Cassaday que relata as explorações da organização de mesmo nome em busca da história secreta do século XX. Porém, essa história não é nada mais que a historiografia da cultura pop no século. A obra usa a “arqueologia do impossível” como metáfora para incorporar intertextos da literatura vitoriana, revistas *pulp*, cinema e quadrinhos para construir um levantamento quase erudito do funcionamento e das influências do gênero de super-heróis. *Planetary* é uma metaficção, narrativa que sistematicamente atrai atenção sobre si mesma enquanto artefato, revelando seus intertextos como produto de articulações históricas. A presente pesquisa pretende estudar a metaficção nas histórias em quadrinhos a partir de *Planetary*, examinando como os conceitos literários se comportam ao serem aplicados à linguagem quadrinística, levando em consideração a materialidade do meio. Para isso, estruturamos o trabalho em duas partes distintas, após levantamento do estado da arte sobre a obra. Na primeira parte, que compreende os capítulos dois e três, nos dedicamos à forma. Revisamos o conceito de metaficção segundo Waugh (1984), Hutcheon (1989) e Currie (1995), além de revisar o *metaquadrinho* proposto por Jones (2005), Gonzalez (2014) e Cook (2017). Depois, discutimos as condições para a metaficcionalidade do quadrinho, partindo de questões sobre a enunciação (CHUTE, 2008; GARCIA, 2014; HATFIELD, 2005), a materialidade da imagem (LAMBEENS; PINT, 2015, CARNEIRO, 2015) e a possibilidade da ilusão estética (GOMBRICH, 1984; WOLF, 2013). Já na segunda parte, analisamos quatro aspectos constitutivos do quadrinho sob a perspectiva de suas estratégias intertextuais (GENNETE, 1989; SANDERS, 2006) e interpictóricas (DIDI-HUBERMAN, 2009; ISEKENMEIER, 2013): as capas, os requadros, os personagens e o traço. A partir daí, buscamos interpretar o jogo de imitação e transformação que a obra utiliza para tecer seus comentários políticos sobre poder e cultura.

**Palavras-chave:** Quadrinhos. Metaficção. Materialidade. Política.

## ABSTRACT

The present work disserts about *Planetary*, an American comic by Warren Ellis and John Cassaday that relates the explorations of the organization of the same name in search of the secret history of the 20th century. But this history is nothing more than the historiography of pop culture in the century. The work uses "archeology of the impossible" as a metaphor to incorporate intertexts of Victorian literature, pulp magazines, cinema, and comics to construct a quasi-erudite survey of the inner workings and influences of the superhero genre. *Planetary* is a metafiction, narrative that systematically draws attention to itself as an artifact, revealing its intertexts as the product of historical articulations. The present research intends to study the metafiction in the comic books from *Planetary*, examining how the literary concept works when applied to the comics language, taking into account the materiality of the medium. For this, we structure the work in two distinct parts, after surveying the state of the art on the object. In the first part, which comprises chapters two and three, we dedicate ourselves to form. We review the concept of metafiction according to Waugh (1984), Hutcheon (1989) and Currie (1995), and review the metacomic proposed by Jones (2005), Gonzalez (2014) and Cook (2017). Then, we discuss the conditions for metafictionality in comics, starting from questions about enunciation (CHUTE, 2008; GARCIA, 2014; HATFIELD, 2005), the materiality of the image (LAMBEENS; PINT, 2015, CARNEIRO, 2015) and the possibility of aesthetic illusion (GOMBRICH, 1984; WOLF, 2013). In the second part, we analyze four constitutive aspects of the comic from the perspective of its intertextual (GENNETE, 1989; SANDERS, 2006) and interpicture strategies (DIDI-HUBERMAN, 2009; ISEKENMEIER, 2013): the covers, the frames, the characterizations and the style of drawing. From there, we try to interpret the game of imitation and transformation that the *Planetary* uses to make its political comments on power and culture.

**Keywords:** Comics. Metafiction. Materiality. Ideology.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Capa da oitava edição de <i>Planetary</i> e pôsteres de filmes de ficção científica da década de 1950.....	2
Figura 2 – Os experimentos da Cidade Zero em cobaias humanas.....	3
Figura 3 – Elijah Snow e Jakita Wagner investigam o estranho veículo espacial. ....	13
Figura 4 – No fim do capítulo, descobrimos seu título, <i>Clube do Canhão</i> . ....	14
Figura 5 – Super-homem, Batman e Lanterna Verde, desconstruídos na década de 1990.....	19
Figura 6 – <i>Planetary</i> referencia os super-heróis hiperviolentos da década de 1990.....	21
Figura 7 – Galeria de capas de <i>Planetary</i> .....	23
Figura 8– A origem dos Quatro explicada a Elijah Snow. ....	25
Figura 9 – O Quarteto Fantástico, no traço de Jack Kirby, e suas contrapartes em <i>Planetary</i> ....	26
Figura 10 – Os Quatro implementam bloqueios de memória em Elijah Snow.....	30
Figura 11 – Para Laberre (2015), a imagem ganha materialidade ao se tornar um artefato arqueológico. ....	37
Figura 12 – Um exemplo de contradição em <i>Planetary</i> .....	47
Figura 13 – Capa da edição 24 de <i>Planetary</i> .....	49
Figura 14 – Primeira página da história <i>Opak-re</i> .....	50
Figura 15 – <i>Nancy</i> , de Ernie Bushmiller; <i>O Visitante</i> , de Will Tirando; e <i>Turma da Mônica</i> , de Maurício de Souza. ....	58
Figura 16 – <i>Maus</i> , de Art Spiegelman e <i>The Surface</i> , de Ales Kot, Langdon Foss e Jordie Bellaire. ....	59
Figura 17 – Um olhar “por trás das câmeras” das historinhas do Bidu.....	61
Figura 18 – Esquema de narrativa literária e no meio dos quadrinhos. ....	68
Figura 19 – A mesma ação desenhada por John Romita, Mark Bagley e Joe Quesada. ....	70
Figura 20 – Representação de movimento no desenho (acima) e princípio “e etc.” que nos faz completar a os transeuntes na rua a partir de desenhos simples (abaixo).....	71
Figura 21 – O contraste entre símbolos diegéticos e não-diegéticos na arte de Alex Ross. ....	76
Figura 22 – A dualidade entre a página como sequência narrativa e imagem única.....	80
Figura 23 – Uma conversa no escritório de Matt Murdock (esq.) e um momento de desafio como Demolidor (dir). ....	83
Figura 24 – O Demolidor perde controle de seus super-sentidos e é incapacitado pelos sons do trânsito.....	84
Figura 25 – Jim Wilder se torna piloto da nave alienígena. ....	87
Figura 26 – Acima, <i>A Letra Escarlata</i> , de Nathaniel Hawthorne, desenhada ao estilo de <i>Luluzinha</i> . Abaixo, Charlie Brown toma o lugar do protagonista de <i>A Metamorfose</i> , de Franz Kafka.....	89
Figura 27 – Página 2 da história <i>Inverno Nuclear</i> .....	92

Figura 28 – Página 3 da história <i>Inverno Nuclear</i> .....	93
Figura 29 - A ambivalência da ilusão estética. ....	95
Figura 30 – Página 6 da história <i>Inverno Nuclear</i> .....	96
Figura 31 – Página 7 da história <i>Inverno Nuclear</i> . ....	97
Figura 32 - A transformação de Bruce Banner em Hulk.....	99
Figura 33 – A representação dos astronautas em Clube do Canhão interrompe o fluxo narrativo e se apresenta como uma pintura. ....	101
Figura 34 – As muitas pistas visuais destinadas ao leitor de Clube dos Canhões. ....	105
Figura 35 – Objetos que remetem a super-heróis da DC Comics em <i>Magia e Perda</i> . ....	106
Figura 36 – A relação entre os artefatos e os heróis da Dc Comics. ....	108
Figura 37 – As vítimas do colapso multiversal em <i>Planetary</i> (esq.) e a capa de <i>Crise nas Infinitas Terras</i> (dir.).....	114
Figura 38 – <i>Planetary</i> referencia o Batman da série de TV da década de 1960.....	116
Figura 39 – <i>Planetary</i> referencia o Batman de Frank Miller em <i>The Dark Knight Returns</i> .....	117
Figura 40 – O Batman original de Bob Kane recriado no traço de John Cassaday. ....	119
Figura 41 – Capa da primeira edição de <i>Planetary</i> .....	125
Figura 42 – Capas de outros títulos da Editora Wildstorm publicados no início de 1999.....	126
Figura 43 – Personagens da Vertigo apropriados por <i>Planetary</i> .....	129
Figura 44 – Capa da sétima edição de <i>Planetary</i> (acima) e capas de <i>Sandman</i> e <i>Hellblazer</i> desenhadas por Dave McKean (abaixo).....	130
Figura 45 – Os análogos de personagens da Vertigo, considerados “ridículos” por Snow. ....	132
Figura 46 – Jack Carter deixa de ser John Constantine (acima) e se transforma em Spider Jerusalem (abaixo). ....	133
Figura 47 – Capas das edições 2, 13 e 19 de <i>Planetary</i> (acima) e as obras que referenciam (abaixo). ....	134
Figura 48 – Marcas gráficas nas capas de <i>Planetary</i> emulam revistas antigas.....	136
Figura 49 – Capa da quinta edição de <i>Planetary</i> (esq.) ao lado de uma capa de Doc Savage (dir.) .....	138
Figura 50 – A décima primeira edição de <i>Planetary</i> : ponto de encontro entre Nick Fury e James Bond.....	139
Figura 51 – Snow recupera as memórias roubadas pelos Quatro .....	140
Figura 52 – Capa e primeira página da terceira edição de <i>Planetary</i> .....	143
Figura 53 – A quebra da narrativa cinematográfica quando o <i>Planetary</i> entra em cena .....	144
Figura 54 – As páginas de <i>Planetary</i> imitam uma revista pulp.....	145
Figura 55 – Duas representações da memória em <i>Planetary</i> .....	147
Figura 56 – A narrativa quadrinística referencia a imagem fotográfica.....	150
Figura 57 – Cenas familiares da corrida espacial lado a lado com registros da história secreta. ....	152

Figura 58 – A origem do Quarteto Fantástico, posteriormente parodiada em <i>Planetary</i> .....	153
Figura 59 – O letreiro no final do capítulo <i>Planeta Ficção</i> .....	156
Figura 60 – <i>Planetary</i> evoca as muitas encarnações de Tarzan.....	158
Figura 61 - Comparação entre as capas de <i>Planetary</i> #17 e da revista <i>The All-Story</i> 191, onde foi publicada a primeira história de <i>Tarzan of the Apes</i> . ....	159
Figura 62 – Os monstros marinhos remetem às criações de H. P. Lovecraft. ....	164
Figura 63 – O Escritor desenhado por Phil Jimenez e o verdadeiro Lovecraft. ....	165
Figura 64 – Lovecraft tenta destruir os “ovos de negros”.....	167
Figura 65 – O castelo de Frankenstein.....	171
Figura 66 – Sherlock Holmes discute a conspiração vitoriana do século XIX.....	172
Figura 67 – Snow destrói o regaço do conde Drácula.....	174
Figura 68 – Trabalhos de John Cassaday e Laura Martin em <i>Planetary</i> (canto superior esquerdo) e outros quadrinhos.....	178
Figura 69 – Comparação entre <i>Planetary</i> e quadrinhos semelhantes publicados em 1999.....	179
Figura 71 – A Liga Extraordinária desenhada por Kevin O’Neil.....	182
Figura 70 – Capa e página de créditos da Liga Extraordinária.....	183
Figura 72 – A representação da violência em <i>A Liga Extraordinária</i> .....	184
Figura 73 – O ataque da quadrilha Dowling e a primeira aparição do índio sem nome. ....	186
Figura 74 – As muitas iterações do Cavaleiro Solitário.....	187
Figura 75 – O Sombra ao longo dos anos e das mídias.....	191
Figura 76 – As duas faces de Bret Leather.....	192
Figura 77 – O Ranger Morto e o Aranha em ação. ....	194
Figura 78 – A sociedade secreta formada por personagens da literatura <i>pulp</i> .....	197
Figura 79 – Doc Brass justifica o uso do computador quântico para o time de <i>Planetary</i> . ....	198
Figura 80 – Os invasores da dimensão paralela, análogos da Liga da Justiça. ....	199
Figura 81 – O mapa do Santuário Secreto, primeira base da Liga da Justiça (esq.) e ampliação da área de entrada, com a Sala de Troféus e a Câmara de Reuniões (dir.). ....	202
Figura 82 – A Terra alternativa descoberta pelos Quatro.....	207
Figura 83 – Apokolips, o mundo infernal de Jack Kirby. ....	209
Figura 84 – A transformação dos Quatro nas mãos do Império. ....	210
Figura 85 – Resolução do conflito com os Quatro (i).....	213
Figura 86 – Resolução do conflito com os Quatro (ii).....	214
Figura 87 – Resolução do conflito com os Quatro (iii).....	215
Figura 88 – Última página da edição 26 de <i>Planetary</i> .....	217

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	1
1. AO REDOR DO MUNDO (ou: <i>Planetary</i> ) .....	8
1.1. Arqueologia espaço-temporal.....	10
1.2. Super-humanos.....	17
1.3. Os Quatro Viajantes .....	23
1.4. Moderno e Pós-Moderno .....	29
1.5. Mantendo o mundo estranho .....	35
2 CANÇÕES DE CRIAÇÃO (ou: Metaficção) .....	38
2.1. A metaficção.....	40
2.2. Historiografias secretas.....	51
2.3. A questão dos quadrinhos.....	55
3. PORTOS ESTRANHOS (ou: Forma) .....	66
3.1. Imagem e enunciação nos quadrinhos .....	67
3.2. Hibridismo, espacialidade .....	74
3.3. Relações de enquadramento .....	81
3.4. Ilusão estética e metaficção em <i>Planetary</i> .....	89
3.5. Espaços alusórios e séries visuais .....	100
4. PLANETA FICÇÃO (ou: Função) .....	109
4.1. O espelho distorcido .....	112
4.2. Enquadramentos limiares .....	122
4.2.1. <i>Cavalo de Tróia</i> .....	123
4.2.2. <i>Vertigo</i> .....	127
4.2.3. <i>Paratextos familiares</i> .....	134
4.3. O passado repleto de ruídos.....	139
4.3.1. <i>Quadrinhos widescreen</i> .....	141
4.3.2. <i>Falsos registros</i> .....	148
4.3.3. <i>Variações ontológicas</i> .....	154
4.4. Ecos de contextos.....	157
4.4.1. <i>Rei das Selvas</i> .....	157
4.4.2. <i>Horror cósmico</i> .....	163
4.4.3. <i>A Conspiração</i> .....	168

4.5. Traços ideológicos .....	175
4.5.1. <i>Vigilantes</i> .....	185
4.5.2. <i>Os senhores secretos do mundo</i> .....	195
4.5.3. <i>O fim dos super-heróis</i> .....	205
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	218
REFERÊNCIAS .....	224

## INTRODUÇÃO

A capa da oitava edição de *Planetary*, intitulada *O dia em que a Terra atrasou*, nos remete imediatamente aos filmes de ficção científica estadunidenses produzidos a partir da década de 1950. Em meio à Guerra Fria, as películas de horror retratavam um futuro escuro e repleto de perigos: mulheres e insetos gigantes afetados pela radiação atômica, máquinas que fugiam ao controle de seus criadores, invasores alienígenas que tomariam o planeta. A ilustração é povoada por estes personagens, que caminham sobre as ruínas em chamas dos Estados Unidos. Ela é o umbral, o primeiro convite feito pelo quadrinho para que o sigamos (Figura 1).

Na história, uma mulher translúcida com corte de cabelo semelhante ao de Marilyn Monroe espera o time de *Planetary* no meio do deserto. Ela está lá para mostrar as ruínas de um laboratório secreto do governo norte-americano, a Cidade Zero - um local onde cientistas do pós-guerra experimentavam em comunistas, moradores de rua, viciados, gays e "mulheres que dormiram com os homens errados". A própria narradora, Allison, havia sido morta por um pelotão de fuzilamento e logo depois trazida de volta através de "emissões atômicas", ganhando assim uma meia-vida radioativa de cinquenta anos.

Como nos filmes de monstros, as experiências criavam mulheres de 50 pés, formigas gigantes, novas espécies combinando seres humanos e animais... Mas a serviço de um governo que usava o medo dos comunistas para agir sem consequências. A Cidade Zero era uma mentira (Figura 2). "Parte da informação ainda está aí, presa em máquinas, enterrada em livros esquecidos", diz Allison, após terminar seu relato. "Em nome de *todos* eles, em *nosso* nome, *usem-na*", ela pede antes de sumir, sua meia-vida chegando ao fim.

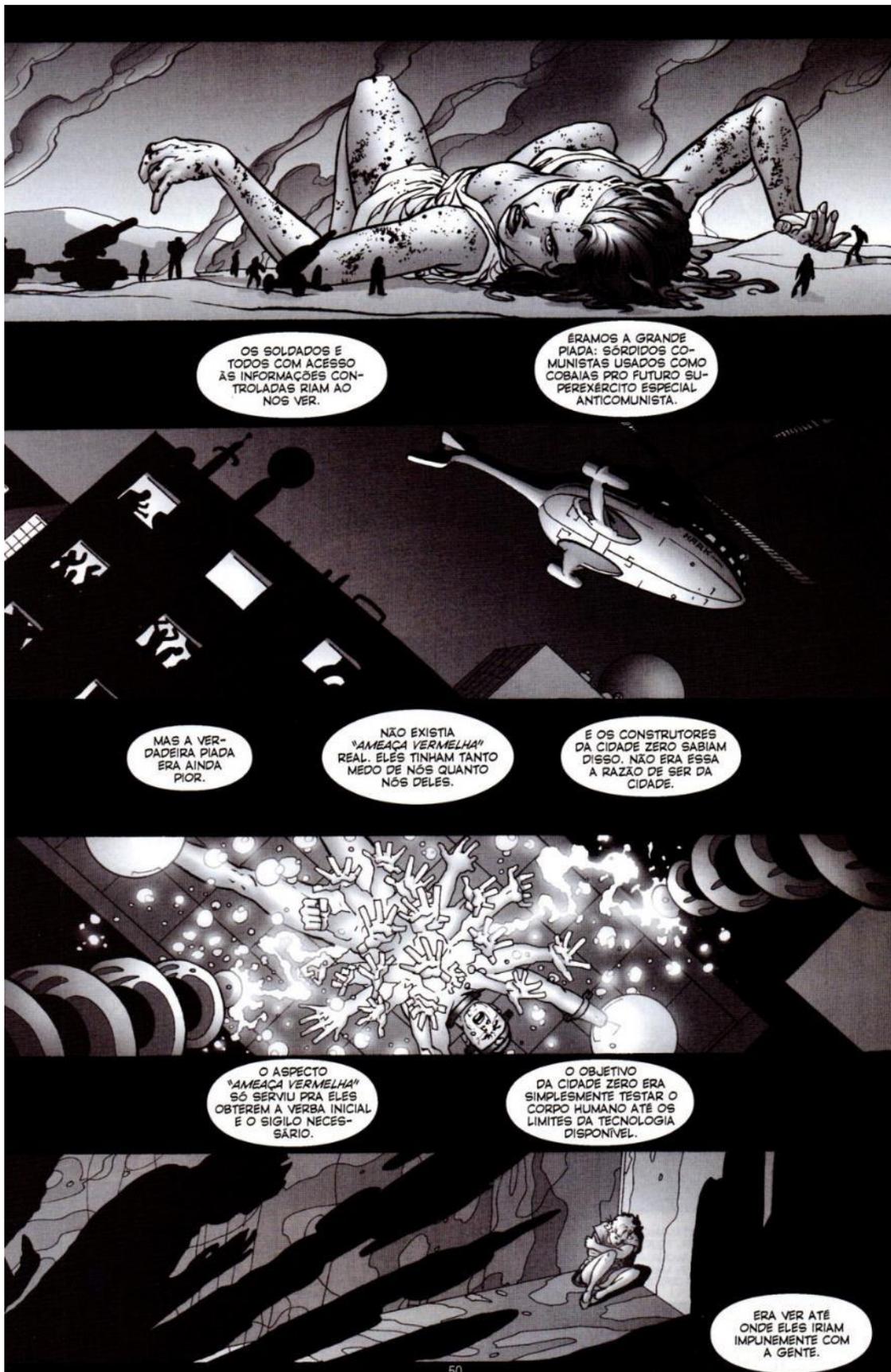
Essa é, em resumo, a premissa de *Planetary*: um grupo de Arqueólogos do Impossível com a missão de descobrir e registrar a história secreta do século XX. Eles não são super-heróis, mas investigadores explorando sob a superfície do mundo para aprender seus segredos e suas maravilhas. Porém, o mundo escavado nada mais é que o substrato da cultura popular, formado por mais de cem anos de livros, filmes e histórias em quadrinhos ressignificados pelo roteiro de Warren Ellis e a arte de John Cassaday. Assim, temos monstros gigantes do Japão convivendo com superespões, detetives fantasmas, deuses aborígenes e personagens da literatura vitoriana e dos *pulps*.

Figura 1 – Capa da oitava edição de *Planetary* e pôsteres de filmes de ficção científica da década de 1950.



Fonte: ELLIS; CASSADAY, 2013b; Pôsteres dos filmes *The deadly mantis* (1957), *Invasion of the saucer-men* (1957) e *Attack of the 50 ft. woman* (1958).

Figura 2 – Os experimentos da Cidade Zero em cobaias humanas.



Em 1999, o roteirista Warren Ellis se encontrava escrevendo o título de super-heróis *Stormwatch* para a editora Wildstorm. Porém, quando as vendas começaram a cair, ele descobriu que os donos da empresa “continuaram [publicando] porque gostavam de lê-lo no escritório e queriam me manter empregado”. Segundo o autor, essa era a maior qualidade e o pior defeito do lugar: a completa falta de supervisão e planejamento.

Assim, armado de autonomia criativa e uma certa culpa, Ellis decidiu criar dois novos grupos de super-heróis: o *Authority* e o *Planetary*. Um olhar para o futuro e outro para o passado. O primeiro narrava as aventuras de uma organização de policiamento internacional, examinando o próprio gênero e respondendo à pergunta “o que aconteceria se os super-heróis decidissem mudar o mundo”? Enquanto isso, o segundo questionava: “e se eles já tiverem mudado?” O presente trabalho nasceu do fascínio pela cultura popular e seu lugar no discurso cultural. Ao mesmo tempo, julgada como puro entretenimento e parte da fábrica de nossa realidade social. Cem anos de romances e contos, de quadrinhos e filmes, de estereótipos e arquétipos praticamente esquecidos que ainda informam nossa imaginação. Do nosso ponto de vista, a partir do Nordeste do Brasil, essa é a verdadeira história secreta, que hoje irrompe das sombras para dominar telas de cinema, televisão e livrarias.

Durante a última década, adaptações de histórias em quadrinhos se tornaram onipresentes na indústria do entretenimento. Seja pelas publicações em si ou adaptações para outras mídias, os super-heróis representam hoje uma significativa força econômica e criativa. Enquanto fechamos este texto, *Avengers: Endgame* (Marvel Studios) é o segundo filme mais visto da história, com grandes chances de se tornar o primeiro. Além disso, dentre as dez maiores bilheterias de cinema de todos os tempos, outras quatro são adaptações de quadrinhos de super-heróis (*Marvel's The Avengers*, 2012; *Avengers: Age of Ultron*, 2015; *Black Panther*, 2018; e *Avengers: Infinity War*, 2018<sup>1</sup>) e produtoras do ramo já têm filmes planejados para lançamento até 2022. Além disso, pelo menos 33 séries de TV adaptadas de quadrinhos de diversos gêneros estão atualmente em exibição ou com estreias programadas até o fim de 2019, a grande maioria no gênero de super-heróis. Isso sem contar animações, livros adultos e infantis e toda forma de produtos licenciados.

O super-herói é um fenômeno transnacional, com animações e filmes produzidos na Coreia, Japão, Rússia e diversos outros países. Porém, seu início foi bem diferente. Em seu surgimento, na década de 1930, os quadrinhos lutavam para conquistar estabilidade financeira e legitimidade cultural, sendo classificados como literatura pobre mesmo quando enchiam as

---

1 “All Time Box Office”. Disponível em: <http://www.boxofficemojo.com/alltime/world/>. Acessado em 10/05/2019.

bancas de jornal. Antes de tomar a indústria do entretenimento de assalto, o meio era parte de uma longa linhagem: a literatura popular, representada, por exemplo, pelos *story papers*, *penny dreadfuls* e *pulps*, sempre tida como barata e acessível, com histórias que traziam ideias e atitudes simplistas e populistas.

De fato, as histórias em quadrinhos tinham muito em comum com os *pulps*<sup>2</sup> nos Estados Unidos. Ambos eram meios de massa, produzidos industrialmente por autores anônimos ou sob pseudônimos. Seus editores eram homens de negócios que focavam no lucro, resultando em histórias individuais que variavam enormemente em qualidade, de péssimas a brilhantes (DEFOREST, 2014). Muitos profissionais responsáveis pelos primeiros continuaram seu trabalho com o segundo e os gêneros e histórias mais populares acabaram migrando de um meio para o outro. E, assim, quadrinhos e *pulps* se tornaram terreno fértil para o desenvolvimento de ideias que não encontravam espaço em círculos intelectuais. Autores hoje incluídos no cânone da literatura ocidental, como Edgar Allan Poe, Jack London, Edgar Rice Burroughs, Dashiell Hammet e Raymond Chandler escreveram para as revistas *pulp*, e alguns personagens marcantes, que influenciaram rádio, cinema, televisão e quadrinhos, também surgiram nas páginas frágeis, como Tarzan, Conan, Cthullu, O Sombra, Buck Rogers e Sam Spade. Conceitos e histórias que continuam a ressurgir, ano após ano, em diversas mídias.

Como observamos no exemplo desta introdução, *Planetary* reconhece esse parentesco e cumpre sua promessa arqueológica. Para nós, ele seria uma metaficção, uma ficção que atrai atenção sobre si mesma a fim de levantar questões sobre a ficção e a realidade. A obra traz para si motivos e temas diversos, mas ela não apenas os referencia – ela os transforma. E as modificações que faz constituem um comentário sobre o texto original. Ao aceitar a multiplicidade das narrativas que vieram antes de si, acreditamos que a obra examina a relação dos quadrinhos com a realidade que os produziu, contribuindo para o senso do mundo como uma série de construções textuais.

Nosso objetivo inicial era justamente identificar os discursos sobre poder e cultura na obra, partindo das teorias sobre *metafiction* de Patricia Waugh (1984), Linda Hutcheon (1988) e Mark Currie (2013). Porém, uma série de questões metodológicas surgiu a partir desta decisão. Os autores citados partem do efeito metaficcional como uma quebra de enquadramento que confunde realidade e ficção, uma vez que a língua é o elemento

---

<sup>2</sup> Livros fabricados com papel de baixa qualidade e vendidos a centavos, recheados com contos e novelas de diversos gêneros - “romance, faroeste, ficção científica, horror, aventura - nomeie um e eles o publicavam” (DEFOREST, 2004, p.11)

organizador da vida social. Mas como esse mesmo processo se dá nos quadrinhos? Como a categoria literária da metaficção se comporta quando aplicada à materialidade das histórias em quadrinhos? Quais suas limitações? Como a arte de John Cassaday se relaciona com as obras que emula visualmente ao mesmo tempo em que mantém o traço característico dos *comics* estadunidenses? E como isso altera nossa percepção das obras originais?

Lendo outros trabalhos sobre o tema, percebemos que estudos sobre obras específicas ainda parecem destacar o aspecto narrativo, textual, em detrimento da materialidade do quadrinho e das representações visuais na página. Sentimos necessidade de uma exploração formal que nos conferisse alguma diferenciação, ou no mínimo um ponto de comparação claro, com os estudos literários. Afinal, a enunciação do quadrinho é múltipla, híbrida e complexa. Não podemos buscar compreendê-lo usando apenas as lentes da prosa.

O que percebemos no estudo da metaficção nos quadrinhos é uma brecha, uma oportunidade de desenvolver o campo de uma linguagem há cem anos imbricada na comunicação de massa. Embora outros autores já tenham se debruçado sobre a mesma questão, e alguns tenham mesmo indicado caminhos para uma teoria da metaficção própria do meio, é perceptível a influência dos conceitos da linguística, sem adequação à linguagem dos quadrinhos.

A interpictorialidade, além da intertextualidade, e a materialidade da imagem, além das relações entre texto e imagem na página, parecem indicar novos rumos para esse estudo. Acredito que exista espaço para uma investigação do fenômeno à luz da narrativa arqueológica de *Planetary*, levando em conta não apenas as especificidades do formato, mas do gênero de super-heróis e do contexto de publicação da época.

Logo, a presente pesquisa busca não apenas examinar a crítica performada por *Planetary*, mas entender *como* essa crítica é construída. Como a obra se encaixa na categoria de *metaquadrinho*, que estratégias metaficcionais ela utiliza em sua narrativa e como imagem e texto verbal se articulam para tal objetivo. Este é um trabalho formal, tanto quanto político. Por isso, como a metaficção, ele é dividido em duas partes, uma dedicada à linguagem e outro à crítica.

O primeiro capítulo estabelece o estado da arte de *Planetary*, revisando toda a bibliografia produzida sobre o quadrinho e como cada uma acrescenta à compreensão da obra, com ênfase em sua conceituação como narrativa pós-moderna (ou não). Para isso, usamos especialmente as pesquisas de William Allred (2011) sobre as obras de Warren Ellis, de Camille Baurin (2012), Kristian Bjørkan (2013) e Nicolas Laberre (2015). Por fim, também

discutimos brevemente a condição da obra como uma História Secreta (COWAN, 2013) e a influência dos livros policiais em sua estrutura narrativa (TODOROV, 2003).

A seguir, no segundo capítulo, desenhamos um panorama do conceito de metaficção, com ênfase na ideia da metaficção como fenômeno transmidiático característico da virada do século (WOLF, 2009; ZAVALA, 2007). Examinar também trabalhos que tratam de metaquadrinhos, como a leitura destes se diferenciam da prosa e a problemática do conceito de quarta parede aplicado ao meio. Aí estão, além dos autores pós-modernos já citados, Bernardo Gustavo (2010) e os teóricos do quadrinho Thomas Inge (1991), Matthew Jones (2005), Roy Cook (2012, 2015, 2017) e Jesus Gonzalez (2014).

O capítulo três é dedicado à forma. Trazendo alguns teóricos da literatura (ATKINSON, 2010; GARDNER, 2011; JOSEPH, 2012), tentamos analisar as possibilidades da metaficção na leitura do quadrinho. A partir dos trabalhos de Hillary Chute (2008), Óscar García (2014) e Charles Hatfield (2005), propomos que o quadrinho incita uma série de novos pactos de leitura, que por serem diversos da literatura não significam mais dificuldade ou menos imersão. E, partindo de Gombrich (1984), Wolf (2013), Lambeens e Pint (2015) e Carneiro (2015), examinamos a tensão imagética entre representação e expressão e seu impacto na criação da ilusão estética, condição essencial à metaficção.

Finalmente, no quarto capítulo, segunda parte deste trabalho, nos dedicamos à política. A narrativa do quadrinhos nos proporciona a oportunidade de pensar em uma metaficção visual, advinda tanto da intertextualidade como da interpictorialidade. *Planetary* não se limita a parodiar um hipotexto específico, ou criar um pastiche de certa personagem. Em geral, sua narrativa está engajada num constante jogo de imitação e transformação, muitas vezes de maneira distinta nas representações verbal e imagética. Assim, partimos dos trabalhos de Gerard Genette (1989) e Julie Sanders (2006) sobre relações entre textos e das obras de Didi-Huberman (2009) e Guido Isekenmeier (2013) sobre imagens para realizar nossa análise. Selecionamos alguns aspectos da obra (capas, requadros, personagens e traço) para deter nossa visada, na tentativa de abarcar a enormidade de referências e ressignificações.

## 1. AO REDOR DO MUNDO (ou: *Planetary*)

*Planetary* é uma série de quadrinhos criada por Warren Ellis e John Cassaday, publicada de forma irregular entre 1999 e 2009 pela editora estadunidense Wildstorm. Ao todo, a história se estende por vinte e sete edições, além de uma prévia curta e três especiais insulares. Nela, acompanhamos as expedições da equipe de campo das Organizações Planetary, um grupo de alcance global cuja principal missão é descobrir como o mundo realmente funciona, revelando e preservando a "história secreta do século XX". O time é liderado pelo amnésico Elijah Snow e conta ainda com Jakita Wagner e O Baterista, autointitulados "arqueólogos do impossível", além do Quarto Homem, a figura misteriosa que financia toda a operação.

Ellis e Cassaday usam a metáfora da arqueologia como dispositivo narrativo para explorar cem anos de literatura popular, cinema e quadrinhos, pois a história secreta do mundo nada mais é do que a historiografia da cultura pop no século XX e além. Como coloca o próprio Ellis, na proposta original da série:

E se, abaixo de tudo, existisse todo um mundo clássico de super-heróis antigos? E se houvesse enormes templos de Jack Kirby construídos por deuses novos ou antigos, e cowboys fantasmagóricos cavalgando as estradas do Oeste por justiça, e superespões em ternos elegantes e óculos de 360° lutando guerras frias na escuridão, e assassinos estranhos gargalhando em asilos Lovecraftianos... E se você tivesse cem anos de histórias de super-heróis vazando lentamente para o mundo jovem e moderno do Universo Wildstorm? E se você pudesse pegar tudo o que é velho e tornar novo outra vez?<sup>3</sup> (ELLIS, 1997)

*Planetary* estabelece que seu mundo ficcional é maior do que a soma das narrativas publicadas até aquele ponto e passa a construir um passado secreto através da implicação narrativa, indicando a existência de histórias não contadas, "sinalizando um *storyworld* maior, além dos limites da narrativa acontecendo naquele momento - uma série de espaços distantes onde aventuras simultâneas se desenrolam"<sup>4</sup> (SCOLARI *et al*, 2014, p.8).

Na realidade de *Planetary*, eventos descritos na ficção popular realmente aconteceram, mas foram mantidos em segredo ou passaram despercebidos pela maior parte da população. Ou seja, sob uma realidade superficial semelhante à nossa, o mundo do quadrinho

---

<sup>3</sup> What if, underneath all that, there was an entire classic old superhero world? What if there were huge Jack Kirby temples underground built by old gods or new, and ghostly cowboys riding the highways of the West for justice, and superspies in natty suits and 360-degree-vision shades fighting cold wars in the dark, and strange laughing killers kept in old Lovecraftian asylums... what if you had a hundred years of superhero history just slowly leaking out into this young and modern superhero world of the Wildstorm Universe? What if you could take everything old and make it new again?

<sup>4</sup> (...) hinting at a larger storyworld beyond the confines of the narrative taking place – a further series of spaces where concurrent adventures are unfolding.

esconde uma profusão de mistérios ocultos. Nele, a cultura pop<sup>5</sup> ganha materialidade ao se transformar em artefatos arqueológicos, como a carcaça de um monstro gigante, moldado à imagem do Godzilla, ou um canhão usado para atirar uma nave de exploradores para a lua, como no romance de Júlio Verne.

Essa estrutura não surge do acaso. Em 550 d.C., Procopius escreveu o que se considera hoje a primeira História Secreta, um registro do que seria a vida na corte do imperador bizantino Justiniano. O relato, guardado na Biblioteca do Vaticano, foi restaurado e editado no século XVII, sendo republicado em Latim como *Historia Arcana*. A descoberta de novas informações sobre a vida dos nobres, repleta de detalhes sexuais, fez a publicação explodir na Europa, dando origem a diversos trabalhos semelhantes detalhando os segredos dos Jesuítas, dos Médici, da Rainha Elizabeth e tantos outros, e criando um novo gênero literário (COWAN, 2018).

A história secreta existe na incerteza genérica e epistêmica, na interseção entre a escrita ficcional e a histórica. Por um lado, pode ser entendida como um gênero difuso, que se infiltrou e se apropriou de outros gêneros como o romance, as histórias de espionagem e as sátiras. Por outro, pode também ser vista como uma forma de pensamento político.

Histórias secretas são obcecadas com duplicidade e se dedicam a desmascarar os disfarces adotados por atores políticos – não apenas as ações fraudulentas dos que estão no governo mas também os estratagemas adotados por aqueles que buscam enfraquecer um regime estabelecido. Elas veem pessoas como inclinadas naturalmente para o engano e tendendo à corrupção<sup>6</sup> (COWAN, 2018, p.122-123).

*Planetary* possui várias características de uma história secreta, entre elas a revelação de segredos, a iconoclastia, o interesse em formas fragmentadas de documentação e a consciência das várias formas de mediação existentes na sociedade moderna (idem, 2018). Principalmente, a obra compartilha a insistência de criar uma grande narrativa, onde tudo que existe na superfície do mundo ganhe sentido dentro de uma lógica interna desconhecida.

O esforço para produzir uma narrativa sincrética e abrangente da cultura pop encontra diversos paralelos, especialmente nas obras de Phillip José Farmer e Alan Moore.

---

<sup>5</sup> Chamo atenção para a escolha do termo “cultura pop”. Nos estudos originais consultados sobre literatura pulp, super-heróis e afins, usa-se “popular culture”, ou cultura popular, para designar produtos destinados ao consumo de massa. Porém, o mesmo termo no Brasil carrega outro significado, ligado a manifestações artísticas tradicionais, crenças e costumes produzidos pelo povo. Por fim, decidimos pelo conceito de cultura pop como “conjunto de práticas, experiências e produtos norteados pela lógica midiática, que tem como gênese o entretenimento” (SOARES, 2014, p.139). O popular aqui não implica julgamento estético, mas uma compreensão das formas de produção e consumo de produtos orientados por uma lógica de mercado.

<sup>6</sup> Secret histories are obsessed with duplicity and dedicated to unmasking the disguises adopted by political actors—not only the deceitful actions of those in government but also the ruses adopted by those seeking to undermine an established regime. They see people as naturally inclined to deception and tending to corruption.

Farmer é o criador do que viria ser chamado de Família Wold Newton, desenvolvida nos livros *Tarzan Alive: A Definitive Biography of Lord Greystoke* (1972) e *Doc Savage: His Apocalyptic Life* (1981). Ambos são escritos segundo convenções de gênero da escrita biográfica (ALLRED, 2011), mas traçam a genealogia fictícia dos heróis dos *pulps*<sup>7</sup>. Segundo o autor, personagens como Sherlock Holmes, O Sombra, O Aranha, Dupin, os próprios Tarzan e Doc Savage, entre outros, compartilhariam o mesmo DNA. Suas habilidades extraordinárias teriam todas a mesma origem: um incidente onde cinco casais são afetados por um meteorito e têm seus descendentes "ionizados".

Farmer, por sua vez, influenciou o trabalho de Alan Moore e Kevin O'Neill, *A Liga Extraordinária* (SMITH, 2009). Contemporâneo de *Planetary*, o quadrinho reúne diversos personagens da literatura inglesa, inicialmente da era vitoriana, mas se estendendo até o século XXI, em um grupo de protosuper-heróis. As três obras, segundo Kukkonen, investigam a "distinção ontológica entre fato e ficção" (KUKKONEN apud LABARRE et al, 2015, p. 2) através da cultura popular, um tema que retomaremos nos próximos capítulos.

*Planetary* se destaca entre essas obras ao construir uma narrativa crítica dos elementos dos quais se apropria, "reinserindo 'mitos modernos' abstratos dentro de seus contextos culturais" (KUKKONEN apud LABARRE et al, 2015, p.16). Ao contrário dos demais exemplos elencados acima, a obra se aprofunda no caráter político da história secreta, enfatizando o esforço de ver além dos mistérios para revelar as estruturas de poder que movem o mundo. A escavação arqueológica não se dedica apenas a desenterrar o recôndito, mas descobrir quem o escondeu em primeiro lugar e porquê. Desde as capas até suas caracterizações, linhas narrativas e apropriações visuais, *Planetary* nunca deixa o leitor esquecer que é produto direto de inúmeras outras narrativas, ao mesmo tempo em que problematiza a dimensão histórica e social das mesmas.

Para isso, Ellis e Cassaday lançam mão de outro conjunto de convenções genéricas: o dos romances de mistério.

### **1.1. Arqueologia espaço-temporal**

No centro de *Planetary*, está a metáfora da arqueologia, que se manifesta temática e estruturalmente por todo o quadrinho. Ao escavarem os segredos da cultura popular, o time

---

<sup>7</sup> Livros confeccionados com papel de baixa qualidade (da polpa das árvores) e vendidos a preços populares, geralmente contendo histórias de gêneros populares, como fantasia, mistério ou romance. Era tida como literatura "barata e acessível, com histórias que traziam ideias e atitudes simplistas e populistas" (BJØRKAN, 2013, p.24).

de campo reflete a atividade dos próprios autores e a atividade interpretativa do leitor. Isso fica claro na primeira metade do quadrinho: cada edição apresenta Jakita, Snow e o Baterista investigando artefatos do passado, resquícios do impossível. Como arqueólogos reais, eles precisam reunir os pedaços de cada mistério e a partir daí procurar seu significado.

*Planetary* é uma organização que investiga espaços mortos, não-lugares como uma antiga base militar, uma cidade científica deserta ou os restos de um antigo navio. A ação dramática já ocorreu lá: restam apenas testemunhas fantasmagóricas, traços do passado que, uma vez que sua mensagem seja entregue, também desaparecem no estado de memória<sup>8</sup> (BAURIN, 2012, p.181).

Essa estrutura nos remete à tipologia do romance policial proposta por Todorov (2011). Segundo ele, aqui não há uma história, mas duas: a história do inquérito e a história do crime. A primeira começa quando a segunda já terminou. Em *Planetary*, os protagonistas chegam ao local de escavação e encontram apenas sinais: o esqueleto de um monstro gigante, a única sobrevivente de experimentos ilegais, o funeral de um velho amigo. A partir daí, eles precisam examinar indícios e entrevistar testemunhas para reconstruir a segunda narrativa. Segundo Todorov,

Essa segunda história, a história do inquérito, goza pois de um estatuto todo particular. Não é por acaso que ela é frequentemente contada por um amigo do detetive, que reconhece explicitamente estar escrevendo um livro: ela consiste, de fato, em explicar como essa própria narrativa pode ser feita, como o próprio livro é escrito (TODOROV, 2011, p.96),

Os produtos culturais citados por Ellis e Cassaday não estão apenas tecidos na narrativa de cada edição, eles são o ponto ao redor do qual ela se constrói. O principal objetivo dos arqueólogos é contar uma história. Tomemos como exemplo a décima oitava edição de *Planetary*. No início da história, Elijah Snow descobre que um objeto com características de cápsula espacial que orbitava entre a Terra e a Lua está prestes a reentrar na atmosfera no mesmo ponto de onde partiu. Há 150 anos.

Vemos o objeto pousar num campo aberto, populado por pequenas cabanas de madeira e o que parece ser um grande cano de metal. O objeto é uma esfera também metálica, que aterrissa num pequeno lago, ainda quente devido à reentrada. Quando o time de *Planetary* finalmente consegue abri-la, encontra três ocupantes: esqueletos vestindo trajes espaciais antigos. No canto da nave, vemos uma foto dos três ainda vivos acompanhados por um grupo de homens. Sob a foto, podemos ler, gravado na moldura: “Da Terra à Lua, ano de Nosso Senhor de 1851”.

---

<sup>8</sup> *Planetary* est une société qui enquête sur des espaces morts, des *non lieux*, tels une ancienne base militaire, une cité scientifique désertée ou les vestiges d'un ancien vaisseau. L'action dramatique s'y est déjà déroulée: il ne reste plus que des témoins fantomatiques, des traces du passé qui, une fois leur message délivré, disparaissent également à l'état de souvenir.

De posse das pistas, Snow e Jakita começam a montar as peças do quebra-cabeças (Figura 3).

- Jakita... isso não caberia nesses tubulões?
- Cada ideia...
- Mas olhe ao redor. Só tem barracos abandonados, atingidos na queda, e o cano.
- O único jeito de lançar uma carga ao espaço com um cano é usando-o de canhão, Elijah<sup>9</sup>. (ELLIS e CASSADAY, 2014a, p.141)

Na página seguinte, os dois entram em um dos barracos e encontram papéis, fotografias e registros espalhados pelo chão. Descobrimos através de um *flashback* em tons de sépia que tudo ocorrera exatamente como Snow havia imaginado: os três astronautas se lançaram à Lua por um enorme canhão. Infelizmente, sem propulsão própria, não foram capazes de voltar. Enquanto observa os pedaços de papel velho, Snow conjectura sobre as pessoas que ficaram para trás.

Na última página da história, finalmente nos é revelado seu título: *Clube do Canhão* (Figura 4).

Podemos ver aqui os traços do romance de enigma apontados por Todorov, mas, mais do que isso, percebemos uma dupla investigação. Os personagens reconstituem a segunda narrativa, ou o “crime”, extrapolando a partir de elementos no cenário e documentos escritos; o inquérito, como coloca o autor russo, é o relato de “um lento aprendizado: examina-se indício após indício, pista após pista” (TODOROV, 2011, p.96). Porém, a segunda reconstituição cabe ao leitor. O mistério da edição transcende a própria narrativa e reflete a obra em si. O processo arqueológico detetivesco dos membros do Planetary sugere metaforicamente o ato da leitura.

A legenda da fotografia, “Da Terra à Lua”; a assinatura de Júlio Verne em um dos documentos; o título da história, revelado na última página. São indícios não destinados aos arqueólogos, mas ao leitor, a nós, para que ele se lembre de que já conhece aquelas histórias. Que a legenda se refere ao título de um romance do autor francês Júlio Verne, que narra as aventuras de um grupo de fabricantes de armas estadunidense chamado Clube do Canhão, que decide empreender uma expedição para a Lua atirando sua nave espacial como uma gigantesca bala. Que a expedição falha em tocar o solo lunar e os protocosmonautas terminam à deriva, seus destinos incertos.

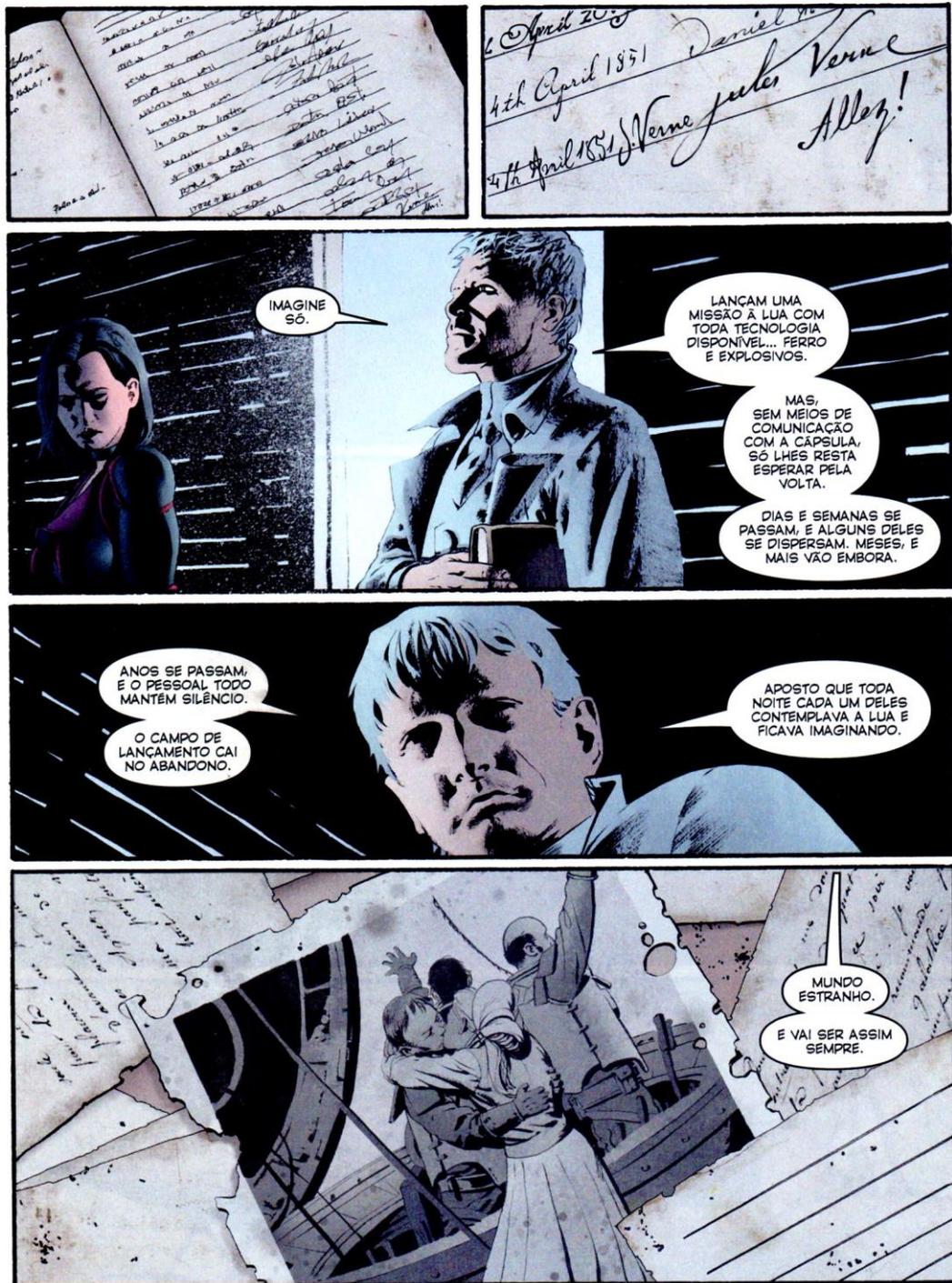
---

<sup>9</sup> O diálogo, escrito no quadrinho em balões de fala, foi formatado aqui como texto literário para fins de referência.

Figura 3 – Elijah Snow e Jakita Wagner investigam o estranho veículo espacial.



Figura 4 – No fim do capítulo, descobrimos seu título, *Clube do Canhão*.



# CLUBE DO CANHÃO

Ellis e Cassaday invocam a obra literária como uma das primeiras expedições espaciais da história e completam seu final aberto. O projeto quase ingênuo termina de maneira trágica. Ao contrário do romance original, *Planetary* aponta para os que ficaram na Terra, os que permaneceram à espera. Até mesmo o relato de Verne se torna apenas um registro da realidade fictícia: o lançamento da nave aconteceu em 1861, enquanto *De la Terre à la Lune* só foi publicado em 1865. O autor é um personagem do mundo diegético e a relação entre a obra e o acontecimento muda radicalmente, bagunçando as fronteiras entre ficção e realidade.

Especialmente nas primeiras edições da série, o time de campo de *Planetary* se aproxima do romance de enigma descrito por Todorov: eles são uma metáfora do processamento e manutenção da história, ou facetas da experiência do leitor ao investigar *Planetary*. Comparados à história do crime, eles tem menos importância narrativa. Porém, isso vai mudando à medida que o arco maior da série fica mais claro para o leitor – se afastando do romance de enigma e se aproximando do romance *noir*, onde os detetives ganham maior relevância.

Jakita Wagner, por exemplo, é o membro do grupo que mantém intacta a capacidade de se maravilhar. Inquieta, ela é mais forte e veloz que o normal e possui sentidos aguçados - as habilidades de uma caçadora. Ela é movida por uma curiosidade feroz e entrou no *Planetary* para combater o tédio. Já O Baterista ("Prenome O, Sobrenome Baterista") pode falar com máquinas e é "um buraco negro de informação" (ELLIS e CASSADAY, 2014b). O Baterista é constantemente bombardeado por informações, de uma xícara de café a um telefone celular. Ao contrário dos outros, ele não participa das missões de campo, sua responsabilidade é processar e interpretar a informação recolhida.

Já Elijah Snow é um Bebê do Século, parte de um grupo de indivíduos nascidos na virada do século XX com superpoderes. Allred (2011) aponta que pessoas nascidas em certa data com habilidades sobrenaturais não é uma ideia nova, citando o romance *Os Filhos da Meia-noite* (1980), de Salman Rushdie, onde "todas as crianças nascidas na Índia entre a meia-noite e uma da manhã do dia 15 de agosto de 1947 tem poderes especiais" (ALLRED, 2011, p. 72).

Mais tarde, na série, é revelado que os Bebês do Século são apenas um entre vários sistemas independentes, que juntos atuam como um sistema imunológico multiversal da vida na Terra. É aludido que Snow tem a missão de coletar e preservar, de salvar fatos e

peessoas, um propósito que se reflete em seus poderes de controle de temperatura e congelamento.

No início da série, Snow está sem memórias e atua como o ponto de entrada do leitor, descobrindo o que é a organização Planetary e quais seus objetivos. Na segunda metade da série, descobrimos que a amnésia do personagem foi causada artificialmente pelos Quatro, antagonistas sobre os quais falaremos no tópico 1.3. Ao mesmo tempo, os outros personagens também são conectados com a história secreta: é revelado que o Baterista fazia parte de experimentos dos Quatro quando criança e Jakita Wagner é filha de Lord Blackstock, um análogo de Tarzan assassinado na década de 1940. Assim, a estrutura narrativa dá uma guinada: de episódios relativamente isolados, passamos a acompanhar a história contínua do embate entre os dois grupos e a recuperação das memórias de Snow. As referências usadas até então passam a se interligar numa teia narrativa, costurada pelas idas e vindas de Elijah Snow ao longo da História.

Os dois mistérios, a história secreta do século XX e o passado de Snow, se combinam em um só. *Planetary* passa a ser o crime e o inquérito. Como observa Laberre:

Mais adiante na série, pela coordenação continuada de estrutura, temática e imagens circuladas, a própria amnésia de Elijah se torna integral à história e à experiência do leitor. (...) A progressão (ou sobrevivência) de *Planetary*, como organização e obra ficcional, dependem de Elijah e do leitor realizarem a mesma atividade simultaneamente: lembrar que vimos essas imagens antes. Essa pode até ser considerado um dos aspectos definitivos da obra, em relação ao seu contrato com o leitor<sup>10</sup>. (LABARRE et al, 2015, p. 7).

Vemos *Planetary* plantado no meio das duas categorias de Todorov, exatamente entre o romance de enigma e o romance *noir*. O dispositivo da amnésia derruba as barreiras entre o mistério e a investigação e os personagens se tornam objeto do inquérito, tanto quanto o mundo onde vivem. A narrativa se estrutura, então, como uma busca por conexões escondidas entre os muitos textos que perpassam *Planetary*. De fato, os trabalhos acadêmicos dedicados ao quadrinho costumam concentrar-se nessa relação. Kukkonen (LABARRE et al, 2015) afirma que *Planetary* põe em prática a noção de arqueologia do conhecimento de Foucault, um método de análise do discurso que busca definir "não os pensamentos, as representações, as imagens, os temas, as obsessões que se ocultam ou se manifestam nos discursos, mas os próprios discursos, enquanto práticas que obedecem a regras" (FOUCAULT, 2008, p. 157).

---

<sup>10</sup> Further into the series, through the continued coordination of structure, thematics, and circulated imagery, the very nature of Elijah's amnesia becomes integrated into the story and into the reader's experience. (...)The progression (or survival) of *Planetary* as both organization and fictional work depends on Elijah and the reader performing the same act simultaneously: remembering that we have seen these images before. This may even be considered a definitive aspect of the work, with regards to its contract with the reader.

Mas quais as implicações dessa prática investigativa? Hyman (2017) coloca que a metáfora arqueológica central da obra é uma maneira de apaziguar as discrepâncias genéricas inerentes aos super-heróis, numa tarefa detetivesca de construir uma interpretação coerente que dê sentido ao mistério não solucionado do que é o gênero.

Já Allred (2011) percebe no esforço de Ellis um objetivo maior, a criação de um subgênero da ficção científica referente aos super-humanos. Segundo ele, o quadrinista busca personagens na literatura vitoriana e nos *pulps* não por nostalgia, mas para estabelecer a história do gênero nascente, elencando representantes historicamente excluídos.

*Planetary* permite a Ellis emprestar de vários outros gêneros para comentar sobre convenções de gênero, normalmente do gênero dos super-heróis. Esse empréstimo (...) turva os limites entre gêneros, mas não no sentido tradicional pós-moderno. Ellis usa os vários gêneros para mostrar ao leitor que todos eles sempre fizeram parte do todo que é a ficção de super-humanos<sup>11</sup>. (ALLRED, 2011, p.78)

Vamos nos deter sobre essa genealogia, localizando *Planetary* na obra de Warren Ellis e dentro do gênero de super-heróis na virada para o século XXI.

## 1.2. Super-humanos

Segundo Warren Ellis, *Planetary* surgiu primeiramente de sua experiência com o mercado de quadrinhos estadunidense.

Muito de *Planetary* vem de minha necessidade de aprender sobre o gênero de super-heróis em meus primeiros anos na Marvel, porque eu nunca fui particularmente um estudante do gênero. O que significa que, em 1998 ou por aí, minha cabeça estava apenas lotada dessas coisas e eu precisava colocar para fora. Ler setenta anos de material de super-heróis em dois anos te daria, eu imagino, uma perspectiva peculiar sobre o gênero, de suas raízes fora do quadrinho até a forma degradada em que existia na década de 90<sup>12</sup>. (ELLIS, 2014)

Bjørkan aponta que podemos mesmo perceber no conjunto da obra de Ellis temas e conceitos recorrentes que analisam o "desenvolvimento e consequências do gênero de super-heróis". (BJØRKAN, 2013, p. 64). *Authority* (1999), por exemplo, é uma obra publicada concomitantemente a *Planetary* (os dois se passam no mesmo universo e se cruzam brevemente no especial *Dominando o Mundo*, de 2000) que se pergunta o que aconteceria se

<sup>11</sup> *Planetary* allows Ellis to borrow from many other genres to comment on various genre conventions, typically superhero genre conventions. This borrowing (...)blurs the boundaries between genres, but not in the traditional postmodern sense. Ellis uses the various genres to show the reader that these other genres have always been a part of the whole that is superhuman fiction.

<sup>12</sup> A lot of *Planetary* came down to my having to learn the superhero genre during my early years at Marvel, as I was never particularly a student of that genre. Which meant that, by 1998 or thereabouts, my head was just rammed full of this stuff and I needed to get it out. Reading seventy years' worth of superhero material in a couple of years gives you, I would imagine, a peculiar perspective on the genre, and it seemed to me that I could clearly see the progression of the genre from its non-comics roots to the fairly debased form that existed in the 90s.

super-heróis não apenas existissem, mas buscassem efetivamente mudar o mundo, interferindo em políticas internacionais e tomando controle do policiamento global. Outras obras com teor semelhante incluem *Black Summer* (2007), *No Hero* (2008) e *Supergod* (2009), descritos pelo autor como sendo sobre, respectivamente, "super-humanos humanos demais", "super-humanos que são inumanos" e "super-humanos que não são mais humanos de maneira alguma, mas algo diferente" (ELLIS, 2009) - entre outras.

Assim, Ellis se alinha ao movimento revisionista que tomou os quadrinhos de super-heróis a partir da segunda metade da década de 1980. A indústria dos quadrinhos estadunidense deixava então de obedecer ao *Comics Code*, uma série de regulações autoimpostas desde a década de 1950 que direcionavam o meio para o público infantil. Publicações como *O Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller, e *Watchmen*, de Alan Moore, ambas publicadas em 1986, passaram a escrutinar e reinventar o gênero dos super-heróis para um público adulto à luz do contexto político conservador da época, dando início a uma era de histórias pontuadas por "desilusão, ironia e pontos de interrogação" (KUKKONEN e MULLER-WOOD, 2010, p. 153).

Segundo Ben Little (2010), essa mudança de direção se deu principalmente devido à influência de quadrinistas que deixaram o Reino Unido para trabalhar em títulos estadunidenses. Ele compara a chamada Invasão Britânica com a chegada dos Beatles ao continente, um movimento que abriria caminho para "uma troca fértil de ideias, técnicas e abordagens que iam além de uma simples noção de influências nacionais" (LITTLE, 2010, p. 141). Os britânicos inauguravam um novo nicho no mercado, representado especialmente pelo selo Vertigo, da DC Comics, e caracterizado por histórias fantásticas de tom sombrio e conteúdo adulto e um estilo quase literário de narração. Logo, o sucesso comercial de autores como Alan Moore e Neil Gaiman abriria caminho para autores como Grant Morrison, Peter Milligan e o próprio Warren Ellis, que publicou seu primeiro trabalho na América do Norte em 1994.

Refletindo o que Ellis coloca em relação a seu distanciamento dos super-heróis, Kukkonen e Muller-Wood (2010) descrevem a relação dos britânicos com o gênero:

Os autores britânicos encaram super-heróis estadunidenses com pouco respeito. Eles os veem de uma perspectiva externa. Mesmo que Estados Unidos e Reino Unido dividam uma língua em comum, as culturas dos países são muito diferentes. Em se tratando de quadrinhos de super-heróis, leitores e autores britânicos podem ter lido tanto quanto suas contrapartes estadunidenses, mas aqueles heróis não são deles: Capitão América, Super-Homem ou Mulher Maravilha nunca seriam confundidos

com súditos da Rainha Elizabeth, assim como James Bond não é um agente da CIA<sup>13</sup>. (KUKKONEN; MULLER-WOOD 2010, p. 154)

Coogan (2006) aponta que a década de 1980 trouxe a influência do pós-modernismo para as revistas em quadrinhos. A evolução genérica dos super-heróis combinou a intertextualidade pós-moderna e uma autorreflexão barroca. Convenções como identidades secretas e o próprio conceito de heroísmo foram colocados à prova numa época marcada por constantes inovações e reinvenções de personagens. Assim, o gênero voltou-se para si mesmo e suas regras passaram a ser o tema das histórias. Quem era essa figura olimpiana que servia ao bem e à justiça? O que constitui o bem, no fim das contas? A ideia do super-herói deixou de ser a de um defensor do sistema social para se tornar uma das muitas narrativas revisadas pelo impulso pós-moderno, tornando personagens antes arquetípicos em seres humanos falhos que serviam a si mesmos mais que à sociedade.

Figura 5 – Super-homem, Batman e Lanterna Verde, desconstruídos na década de 1990.



Fonte: Montagem feita a partir de *Superman*, vol. 2, nº75 (1993); *Batman*, nº497 (1993); *Green Lantern*, nº50 (1994), publicados por DC Comics.

Autores subsequentes tomaram o estilo Revisionista e o abusaram ao extremo. O realismo proposto pelos britânicos tornou-se uma preocupação adolescente com sexo e violência, sem exercício crítico. Basta um olhar sobre o panorama da DC Comics em 1994: Superman, o herói fundamental da editora, havia morrido e sido substituído por uma série de vigilantes violentos que usavam seu nome; Batman tivera sua coluna quebrada pelo vilão

<sup>13</sup> These British authors meet the U.S. superheroes with little respect. They see them from an outside perspective. Even though the United States and Britain share a common language, the cultures of the two countries are vastly different. When it comes to superhero comics, British readers and authors may have read just as many comics as their U.S. counterparts, but the heroes are not theirs: Captain America, Superman or Wonder Woman would never be mistaken for subjects of Queen Elizabeth, just as much as James Bond is no CIA agent.

Bane e havia escolhido o assassino Azrael para tomar seu lugar; e o Lanterna Verde, após ter assistido sua cidade desaparecer do mapa, havia assassinado o resto da Tropa dos Lanternas e tornado-se o vilão Parallax (Figura 5).

O gênero se encontrava num momento de crise das representações: o ideal maniqueísta dos super-heróis originais foi substituído por tons de cinza e temas como estupro saíram do nicho dos quadrinhos para adultos e chegaram a títulos populares como a *Liga da Justiça*. Refletindo a ideia de Umberto Eco, a resposta aos super-heróis de décadas passadas consistiu em “reconhecer que o passado, já que não pode ser destruído porque sua destruição leva ao silêncio, deve ser revisitado: com ironia, de maneira não inocente” (ECO, 1985, p.26). Assim, ao longo da década de 1990, os valores da década de 1960, a chamada Era de Prata, eram negados em prol de anti-heróis caracterizados quase como psicóticos (Figura 6).

Outros autores já descreveram a história dos quadrinhos de super-heróis, da chamada Era de Ouro no final da década de 1930 até a Era Moderna (ver NOBU, 2015 e COOGAN, 2006). O que nos interessa aqui é apresentar o contexto em que Ellis e Cassaday publicaram *Planetary* e esclarecer a "forma degradada" dos quadrinhos a que o autor se refere acima. Segundo ele, *Planetary* tinha o intuito claro de voltar às origens do gênero, de "tentar afastar as moscas para ver a coisa que encantou e fascinou pessoas logo no começo" (ELLIS, 2014). Ou, como ele mesmo coloca em outro momento:

Trata-se de fazer perguntas ao gênero, em oposição a obedecer e apreciar o gênero ou, como em PLANETARY, arrancar as ervas daninhas e o cocô de cachorro ao redor das raízes do gênero para dar uma boa olhada de onde ele veio (ELLIS, 2007).

Assim, *Planetary* é um quadrinho que adota certas convenções do gênero de super-heróis, mas se apresenta sobretudo como uma obra *sobre* super-heróis. Ou “um levantamento extenso, ostensivamente erudito, das influências literárias e cinematográficas do quadrinho norte-americano” (KIDDER, 2009, p. 117), indo da literatura vitoriana à ficção *pulp* das décadas de 1920 e 1930, dos seriais de *western* a filmes chineses de *wuxia* - além, claro, da própria história de publicação da indústria dos quadrinhos. Além de ser uma obra ficcional, é também uma declaração de intenções, uma meditação sobre as origens de um gênero em constante transformação.

Em lugar nenhum isso fica mais claro do que em suas capas. A cada edição, *Planetary* adota o estilo visual do gênero que deseja homenagear, tanto na ilustração quanto no design do título (Figura 7). Ao contrário do miolo, que se adequa ao que Laberre (2015) chama de "estilo-mestre", as capas abraçam o pastiche e o contém ao paratexto como pontos de entrada familiares aos leitores, porém desconectadas da sequência narrativa.

Figura 6 – *Planetary* referencia os super-heróis hiperviolentos da década de 1990.



Segundo o próprio Ellis,

Simplificando, as capas vão mudar radicalmente a cada edição. Cada capa será montada de acordo com seu próprio plano, que eu vou escrever ou ainda esguichar sobre. A logo será removida, alterada, encolhida, apagada, deformada e às vezes removida completamente, de acordo com os objetivos de cada capa. Porque cada capa falará diretamente com o conteúdo da edição de uma maneira que muitas capas não fazem. Se fizermos uma edição em Hong Kong, a capa vai parecer uma cena de um filme de Hong Kong. Se fizermos uma edição no Japão, então vai parecer a capa de uma revista de mangá<sup>14</sup> (ELLIS, 1997).

Hyman e Bjørkan (2013) apontam para a afirmação de Jenkins de que o gênero dos super-heróis é particularmente elástico em decorrência de sua hegemonia histórica no meio.

O gênero emerge da interação entre padronização e diferenciação... e essas forças operam de maneira diferente num contexto onde um único gênero domina um meio e todos os outros produtos se definem em relação a, fora de, em oposição a ou ao lado daquele gênero prevalente. Aqui, a diferença é sentida com mais força *dentro* do gênero que *entre* gêneros concorrentes e a mistura genérica é a norma. O gênero dos super-heróis parece capaz de absorver e retrabalhar todos os outros gêneros<sup>15</sup>. (JENKINS apud. HYMAN, 2017, p. 62)

Cada edição convida o leitor a visitar um novo gênero enquanto, por dentro, a história se apropria de suas referências e as apresenta num sistema visual coerente, se debruçando também sobre o momento histórico e social específico em que foram produzidas. Ao incorporar Sherlock Holmes e Drácula no universo do quadrinho, por exemplo, os autores apontam a proeminência da eugenia e do imperialismo no pensamento colonizador do Império Britânico no século XIX (SANTOS F., 2017); e os quadrinhos anglo-americanos da década de 80 são descritos como uma resposta ao governo conservador de Margaret Thatcher: “A Inglaterra era um lugar assustador. Não foi à toa que produziu uma cultura assustadora.” (ELLIS e CASSADAY, 2013b, p. 15).

Voltando à questão proposta por Warren Ellis, pode ser dito que não são apenas cem anos de histórias de super-heróis vazando para o mundo. São cem anos de história do mundo contextualizando e produzindo novas histórias de super-heróis. Os quadrinhos são

---

14 Simply put, the covers will change radically each issue. Each cover will be put together according to its own distinct plan, which I'll write and otherwise spout on about. The logo will be moved, altered, shrunk, ghosted, warped and sometimes even removed completely, according to each cover's goals. Because each cover will speak directly to the issue's contents in a way that most covers don't. If we do an issue set in Hong Kong, the cover will look like a still from a Hong Kong movie. If we do an issue in Japan, then we'll look like the cover of a manga magazine.

15 Genre emerges from the interaction between standardization and differentiation... yet these forces operate differently in a context where a single genre dominates a medium and all other production has to define itself against, outside of, in opposition to, or alongside that prevailing genre. Here, difference is felt more powerfully *within* a genre than *between* competing genres and genre mixing is the norm. The superhero genre seems capable of absorbing and reworking all other genres.

janelas através das quais podemos observar um século de mudanças políticas e econômicas e seu impacto sobre parte da cultura popular de massa.

Figura 7 – Galeria de capas de *Planetary*.



Fonte: ELLIS; CASSADAY, 2013a, 2013b, 2014a, 2014b.

Pegando emprestada a imagem de Raymond Williams (STOREY, 2009), *Planetary* é um texto entremeadado por diferentes forças culturais, mas também estéticas e narrativas. Sua posição como “sítio arqueológico” o coloca sob a influência de diferentes universos imagéticos, sejam das histórias que referencia ou de quadrinhos publicados no mesmo período.

As possíveis interpretações genéricas e históricas que já abordamos ficam evidentes no conflito principal da série, quando a narrativa muda seu foco para o confronto entre os protagonistas e os Quatro Viajantes, um grupo de cientistas vilanesco responsável por apagar o passado daquele mundo, como veremos a seguir.

### 1.3. Os Quatro Viajantes

Os Quatro são uma contraparte maligna do *Quarteto Fantástico*, quadrinho criado por Stan Lee e Jack Kirby em 1961 para a editora Marvel Comics. Em *Planetary*, enquanto o programa Apollo tentava mandar o homem à lua, uma iniciativa paralela chefiada pelo grupo em conjunto com cientistas nazistas, Ártemis, tinha um projeto semelhante desde 1959. "Apollo era o espetáculo (...) Ártemis era o trabalho. Era a guerra em si, marcando os pontos

de que só o chefe deles e o nosso chefe saberiam" (ELLIS e CASSADAY, 2013a, p. 132). No mesmo ano da criação do Quarteto Fantástico, os Quatro partiram numa viagem espacial e encontraram um estranho fenômeno que, assim como ao Quarteto, lhes conferiu superpoderes (Figura 8).

A partir de então, o grupo passou a dominar o mundo dos bastidores, explorando seus segredos e mantendo o conhecimento para si. William Leather, um membro dos Quatro, afirma ao confrontar Elijah Snow pela primeira vez que “Deram-nos o mundo em 1961. Somos todas as coisas que há décadas vocês lutam para desvendar. Nós somos todas essas coisas. Somos a história secreta do planeta, pois somos os chefes secretos do mundo” (ELLIS e CASSADAY, 2013a, p. 149). Os Quatro são “o lado sombrio” (idem, p. 140) de tudo o que faz o Planetary e, segundo Snow, seu maior crime é contribuir para deixar o mundo “mediocre”.

Como seus análogos, os Quatro são cientistas e exploradores do desconhecido. E, também como seus análogos, eles existem à parte da experiência humana. No mundo de *Planetary*, o grupo é responsável pela revisão do passado, eliminando registros de qualquer acontecimento sobrenatural e criando uma narrativa-mestre do mundo. Enquanto isso, em nossa realidade, a publicação do Quarteto na década de 1960 foi responsável por dar um novo fôlego aos super-heróis após a queda de vendas pós-Segunda Guerra, e apagar diversos outros quadrinhos vendidos na época.

O sucesso do Quarteto Fantástico em última análise levou à erradicação de quase todos os outros gêneros em favor dos super-heróis no mercado estadunidense, essencialmente resultando no que Ellis e a maioria dos críticos chamaria de mediocridade. A perda desses outros gêneros é sentida em particular por Ellis e vocalizada por Snow, "Tudo o que esses canalhas nos custaram desde 1961..." (ELLIS e CASSADAY, 2013a, p. 144) (...) Isso põe em paralelo as batalhas históricas entre as diferentes mídias e como o sucesso dos quadrinhos levou ao fim dos *pulps*<sup>16</sup>. (ALLRED, 2011, p. 76)

Além disso, descobrimos mais tarde que Elijah Snow é o Quarto Homem, fundador do Planetary, e que sua amnésia também foi causada pelos Quatro. Ao perceber a ameaça representada pela organização, os vilões programaram bloqueios de memória em Snow em troca da vida de seus companheiros: "Somos velhos e poderosos, e nos entediamos fácil. Gostamos do jogo que o Planetary representa, mas não podemos nos dar ao luxo de perder" (ELLIS e CASSADAY, 2014a, p. 140).

<sup>16</sup> The success of the *Fantastic Four* ultimately led to the eradication of nearly all other genres in favor of superheroes within the American market, essentially resulting in what Ellis and most critics would certainly call mediocrity. The loss of these other genres is particularly felt by Ellis and given voice by Snow, “The things these scum have cost us since 1961...” (Ellis and Cassaday *Absolute Planetary Book One* 144). (...) This parallels the historical battles between the different media and how the success of the comics medium led to the end of the pulps.

Figura 8– A origem dos Quatro explicada a Elijah Snow.

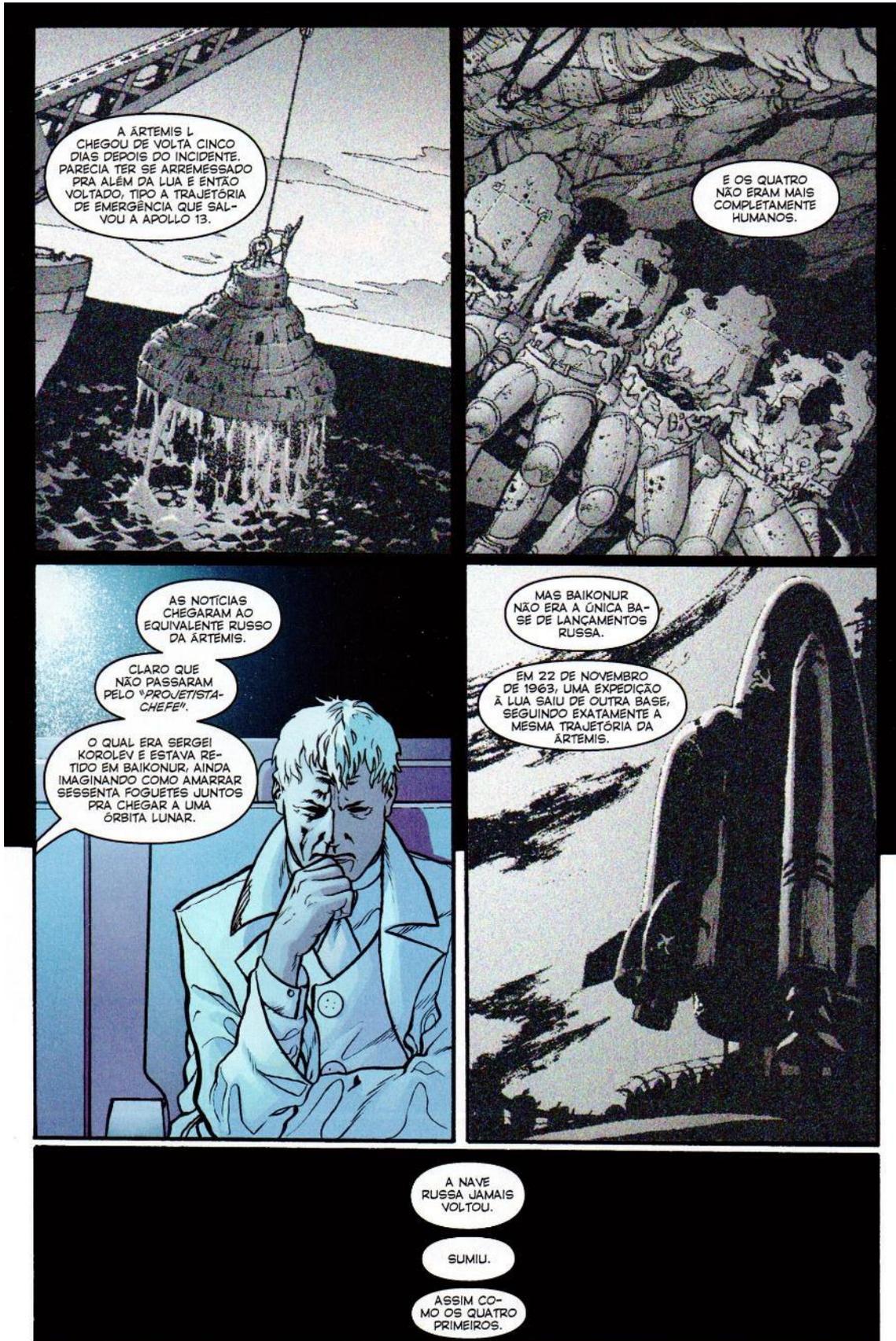


Figura 9 – O Quarteto Fantástico, no traço de Jack Kirby, e suas contrapartes em *Planetary*.



Fonte: Montagem feita a partir de ELLIS; CASSADAY, 2013a; *Fantastic Four* nº1 (Marvel Comics, 1964)

Por um lado, para Bjørkan (2013) e Hyman (2017), o papel narrativo dos Quatro perde importância ante sua função como representação do revisionismo das histórias em quadrinhos. Da mesma maneira como o Quarteto Fantástico foi um marco no esquecimento dos heróis do *pulp*, a década de 1980 trouxe o fim da Era de Prata dos quadrinhos em prol de uma visão cinzenta do mundo. Os Quatro representam, então, "o triunfo de uma versão da narrativa sobre a multiplicidade de passados textuais ignorados e os possíveis futuros disponíveis dentro do conglomerado de tradições inerente ao gênero [dos super-heróis]". (HYMAN, 2017, p. 63).

O próprio Elijah Snow tem sua história destruída, numa prática chamada *retcon*, ou *retroactive continuity* (continuidade retroativa), que consiste em "reescrever eventos passados para se adequar às necessidades da história corrente" (BJØRKAN, 2013, p. 32). É um recurso comum nas publicações seriadas, especialmente nas franquias longevas de super-heróis, que precisam ser constantemente atualizadas para o momento histórico presente sem reconhecer necessariamente o peso das décadas de cronologia já publicadas. Isso implica na extinção de versões anteriores de uma história e sua substituição por novas versões. Logo, os Quatro seriam responsáveis por reduzir e simplificar a história caótica e orgânica do mundo que o Planetary deseja preservar. Essa preservação toma forma em uma enciclopédia chamada Guia Planetary, publicada anualmente por Snow desde a década de 1920. Assim, ao invés de recorrer ao conflito violento típico do gênero, o registro de informação se torna "um ato de resistência política ao poder do texto presente de reescrever sua própria história" (HYMAN, 2017, p. 65).

O paradigma de *Planetary* abraça as estranhas contradições intrínsecas à estrutura narrativa e história distintas do gênero, rumo a uma tradição que viu seu leitor se transformar de adolescente a adulto, e seu contexto histórico mudar da claridade maniqueísta da Segunda Guerra à ambivalência e ambiguidade do capitalismo tardio do novo milênio. A *fabula* não serve mais como uma cama Procrustea que elimina história textual não desejada; ela se torna co-extensiva com os textos que a produziram e continuam a produzi-la<sup>17</sup>. (HYMAN, 2017, p. 66)

Porém, enquanto Ellis trata da história de *Planetary* e da História da indústria dos quadrinhos, ele também usa a obra para tecer comentários sobre os Estados Unidos de 1999, "virando o gênero unicamente estadunidense contra si mesmo para analisar o comportamento político da superpotência" (BJØRKAN, 2013, p. 71). Portanto, a transformação diegética do Quarteto Fantástico em vilões pode ser lida como uma crítica ao

<sup>17</sup> The *Planetary* paradigm embraces the odd contradictions intrinsic to the genre's distinct narrative structure and history, to a tradition that has seen its implied reader transform from early adolescence to adulthood, and its historical context from the Manichean clarity of the Second World War to the ambivalence and ambiguity of millennial late capitalism. The *fabula* no longer serves as the Procrustean bed that cuts away unwanted textual history; rather, it becomes co-extensive with the texts that produced, and continue to produce, it.

complexo industrial-militar norte-americano. Para Hyman (2017), essa ressignificação realça a ambiguidade moral dos personagens da Marvel. As origens dos heróis, profundamente enredadas no momento histórico da Guerra Fria, se baseiam em fé na ciência, nacionalismo e anticomunismo: O Homem de Ferro era um desenvolvedor de armas sequestrado pelos comunistas, o Hulk era um cientista trabalhando na construção de bombas atômicas, entre outros. Aqui, elas são reavaliadas como manifestações da hegemonia e húbriis estadunidenses: "Pois assim eram feitos os heróis na época: arrogância, retidão, o individualismo americano contra o coletivismo comunista" (ELLIS e CASSADAY, 2013, p. 134).

Visto como revisão, portanto, o novo status dos Quatro como vilões reflete uma mudança na avaliação, ao invés de uma alteração radical de elementos básicos estabelecidos da facticidade dos personagens; da mesma forma, a inteligência epitética de Odisseu sofre uma revalorização de virtude heroica a vício perigoso na revisão mítica praticada pela *Filoctetes* de Sófocles e pela *Ifigênia em Áulide* de Eurípides<sup>18</sup>. (HYMAN, 2017, p. 63)

Para Allred (2011), Ellis comenta sobre a ciência e tecnologia inerente a muitas histórias de super-heróis. Nelas, os avanços técnicos não beneficiam ninguém a não ser os próprios protagonistas, que mantêm o conhecimento escondido entre si e os super-vilões, de modo que ele nunca parece fazer diferença no mundo. Assim, temos estranhas disparidades no universo ficcional da Marvel, como personagens em cadeiras de rodas convivendo lado a lado com o Homem de Ferro, que usa uma armadura tecnológica para voar e combater o crime.

Bjørkan (2013) destaca que o *American Way* do capitalismo e a iniciativa privada são retratados como os verdadeiros inimigos da humanidade: se os super-heróis apresentassem seus poderes à humanidade, isso seria socialismo, contrário ao próprio *American Way* que os personagens foram criados para defender. Logo, seguindo as convenções do gênero, o mundo permanece preso num status quo maniqueísta, evocando o conceito de tempo estático de Umberto Eco, onde super-heróis e super-vilões não efetuam mudanças reais no mundo à sua volta. Sobre isso, Kidder (2009) e Allred (2011) descrevem *Planetary* como um exercício de historicização do gênero, atraindo atenção para sua história, mas também para sua relação com o contexto histórico-social onde foi produzido. Porém, os dois aproximam o problema de maneiras distintas: enquanto Kidder identifica conceitos do pós-modernismo na obra, Allred toma o caminho oposto, afirmando que o quadrinho é essencialmente uma declaração contra o pós-modernismo. Vamos examinar as abordagens a seguir.

---

<sup>18</sup> Viewed as revision, therefore, the Four's new status as villains reflects a shift in the assessment of, rather than a radical alteration of, basic established elements of the characters' facticity; in much the same way, Odysseus' epithetic cleverness undergoes a revaluation from heroic virtue to dangerous vice in the mythic revision practiced in Sophocles' *Philoctetes* and Euripides' *Iphigenia at Aulis*.

#### 1.4. Moderno e Pós-Moderno

Sigmund Freud concluiu a escrita da *Interpretação dos Sonhos* em 1897, mas decidiu adiar sua publicação por dois anos para que fosse lançado no despertar de um novo século. Finalmente publicado em outubro de 1899, a primeira edição viria pós-datada como 1900 (Sigmund Freud Museum, 2019).

*Planetary* é também uma obra do novo século. Publicada em 1999, a série de quadrinhos é motivada pela intenção de compreender o século XX e recuperar seus melhores elementos para uma possível renovação na virada do milênio. Da influência inglesa do século XIX às transformações causadas pela Grande Guerra, até o mundo cinzento onde vivem os personagens, a obra traz de volta à superfície os fantasmas de cem anos de turbulência política e social, além de desenvolvimentos midiáticos e genéricos na cultura popular.

Já mencionamos em outro momento as tendências pós-modernas observadas em *Planetary* por vários autores. Mas por que decidimos trazer o conceito para este trabalho? Primeiro, há algo atraente na ideia de usar uma lente da virada do milênio para analisar *Planetary*, uma obra que tem consciência clara de sua posição na História. Sua tentativa de escavação arqueológica rima com a sensação de um ciclo se fechando: uma última olhada no século XX antes do início de algo novo. Para isso, Ellis e Cassaday usam muitas das ferramentas pós-modernas: a colagem, o desrespeito pela História e a metaficção, como veremos nos próximos capítulos.

Segundo, o que nos interessa aqui não é um conceito claro e bem definido da pós-modernidade, mas sua existência enquanto sintoma de uma inquietação teórica, uma nova postura da ciência diante de fenômenos ainda desconhecidos. “Uma categoria espiritual, melhor dizendo, um *Kunstwollen*, um modo de operar” (ECO, 1985, p.26). O pós-modernismo de tudo desconfia, a tudo desconstrói. Da mesma maneira, *Planetary* desbrava o passado sem deixar nenhuma referência intacta.

Nos estudos literários, pode ser dito que este questionamento substituiu as taxonomias modernistas em favor de uma aproximação mais descentralizada e ligada a outras tradições do conhecimento Ocidental, como a estética e a fenomenologia (TAYLOR e WINQUIST, 2002). Segundo Mark Currie, foi uma transição "da descoberta à invenção, da coerência à complexidade, da poética a política" (CURRIE, 1998, p.2). Essas transformações se mostram essenciais para a presente pesquisa, que propõe aliar teoria literária à materialidade da imagem e às teorias dos quadrinhos.

Figura 10 – Os Quatro implementam bloqueios de memória em Elijah Snow.



Dito isso, podemos começar este tópico com a afirmação de Brian Mchale sobre pós-modernismo, segundo a qual "nada nesse termo é não problemático, nada nele é totalmente satisfatório" (MCHALE, 2004, p. 3). De uma maneira geral, pós-modernismo parece ser definido por sua rejeição das certezas do projeto da modernidade, que estruturou a vida no Ocidente nos últimos séculos. É um movimento de desconfiança, que interroga valores universais, grandes narrativas e a possibilidade do conhecimento objetivo (SIM, 2001), embora possa também ser definido como uma continuação deste mesmo projeto sob os auspícios do capitalismo tardio.

Há muitas discussões sobre a validade do conceito, mas é inegável seu impacto sobre as áreas da crítica cultural e da literatura. Para fins de clareza, vamos assumir, nos apoiando sobre a tese de Allred (2011), que o pós-modernismo inspira "guerras de interpretação", ou seja, disputas onde dois teóricos diferentes podem examinar o mesmo aspecto de uma obra e produzir análises diametralmente opostas que vão levar à classificação desse objeto como sendo pós-modernista segundo uma interpretação ou modernista, segundo outra. Ou, como coloca McHale:

Não existe pós-modernismo "lá fora" no mundo mais do que já existiu uma Renascença ou um Romantismo "lá fora". Essas são todas ficções literário-históricas, artefatos discursivos construídos por leitores e escritores contemporâneos ou retrospectivamente por historiadores da literatura. E, como eles são construções discursivas ao invés de objetos reais, é possível construí-los de várias maneiras, fazendo-se necessário a nós diferenciar entre, digamos, as várias construções do romantismo<sup>19</sup>. (MCHALE, 2004, p.4)

Tendo isso em mente, podemos discriminar entre os vários pós-modernismos de modo que nenhum deles seja mais "verdadeiro" ou menos ficcional, desde que todos são construções teóricas.

Portanto, pode-se dizer que *Planetary* está no centro de uma "guerra de interpretações". Allred (2011) defende que a obra de Ellis e Cassaday é essencialmente modernista, travando uma luta simbólica contra a lógica do capitalismo tardio, aqui expressa nas convenções do pós-modernismo. O autor se baseia na obra de Jameson (1984) para definir o conceito; segundo ele, são características do movimento a "cumplicidade com o capitalismo tardio, falta de historicidade, fragmentação e a diminuição do impulso utópico" (ALLRED, 2011, p. 8), além da ausência de profundidade.

---

<sup>19</sup> There is no postmodernism "out there" in the world any more than there ever was a Renaissance or a romanticism "out there." These are all literary-historical fictions, discursive artifacts constructed either by contemporary readers and writers or retrospectively by literary historians. And since they are discursive constructs rather than real-world objects, it is possible to construct them in a variety of ways, making it necessary for us to discriminate among, say, the various constructions of romanticism

O confronto entre os Quatro e o Planetary seria, então, a oposição entre as práticas capitalistas de acúmulo de capital intelectual e simbólico e o desejo de democratizar o conhecimento para o bem de todos. Os vilões transformam esse conhecimento em mercadoria, "algo a ser possuído e guardado com ciúmes. Ele contém apenas valor de troca, sendo útil pelo que pode conseguir para eles" (ALLRED, 2011, p. 76). Na visão marxista, comoditização pode ser entendida como “a transformação de relações, anteriormente não mercantis, em relações comerciais, relações de troca, de compra e venda” (Marxists Internet Archive, 2016). Jameson (1991) a contextualiza com relação ao pós-modernismo:

Logo, na cultura pós-moderna, "cultura" se tornou um produto em si; o mercado tornou-se um substituto de si mesmo e plenamente uma *commodity*, tanto quanto qualquer item que inclua em si mesmo: modernismo ainda era minimamente e tendenciosamente a crítica da *commodity* e o esforço de fazê-la transcender a si mesma. Pós-modernismo é o consumo da pura comoditização como um processo<sup>20</sup>. (JAMESON, 1991, p. x)

Para os Quatro, tudo pode ser comoditizado, até a vida humana. Na interpretação de Allred (2011), o quadrinho começa com a vitória do pós-modernismo. Os Quatro venceram, o capitalismo tardio domina o globo e seus adversários estão espalhados após a perda de memória de Elijah.

No início, entretanto, Snow é o homem pós-modernista representativo, à deriva num mundo pós-moderno. Dada sua idade, é possível até vê-lo como um homem moderno que se tornou pós-moderno e agora está perdido. Quando é apresentado, ele sofre de amnésia e claramente não se encaixa no seu ambiente. Nas primeiras onze edições, ele sofre da condição pós-moderna de falta de historicidade, na qual ele é privado de suas memórias por bloqueios implantados pelos Quatro Viajantes. Sua própria história foi tirada dele. Essa inabilidade de localizar-se dentro de sua própria cronologia, sem mencionar numa sequência histórica maior, parece ter muito em comum com o conceito de esquizofrênico de Jameson<sup>21</sup> (partindo de Lyotard)<sup>22</sup>. (ALLRED, 2011, p. 81)

---

<sup>20</sup> So, in postmodern culture, "culture" has become a product in its own right; the market has become a substitute for itself and fully as much a commodity as any of the items it includes within itself: modernism was still minimally and tendentially the critique of the commodity and the effort to make it transcend itself. Postmodernism is the consumption of sheer commodification as a process.

<sup>21</sup> Segundo Jameson, “Lacan descreve a esquizofrenia como sendo a ruptura na cadeia dos significantes, isto é, as séries sintagmáticas encadeadas de significantes que constituem um enunciado ou um significado” (JAMESON, 1991, p.53). Como a ideia de temporalidade e suas sensações seriam também efeitos da linguagem, o esquizofrênico não tem noção de tempo, ou seja, passado, presente e futuro se confundem num só e ele perde sua identidade pessoal e passa a experienciar o mundo como uma série de puros significantes materiais, ou puros presentes, não relacionados com o tempo. Para Jameson, essa experiência está presente também na pós-modernidade, que promove a falta de historicidade e a alienação do sujeito com relação à própria história pessoal.

<sup>22</sup> In the beginning, however, Snow is a representative postmodernist man cast adrift in a postmodern world. Given his age, it is even possible to see him as a modernist man that has become postmodernist and is now lost. When first introduced, he suffers from amnesia and clearly does not fit in with his surroundings. For the first eleven issues of the series, he suffers from the postmodern condition of a lack of historicity in that he is cut off from his memories by blocks implanted by the Four Voyagers. His own history has been taken from him. This inability to place himself within his own chronology, let alone within a larger historical sequence would seem to

Mais uma vez, a metáfora da arqueologia ocupa papel central na narrativa. Elijah precisa remontar sua história, bem como a do século XX, a partir de fragmentos e encontrar novamente seu propósito. Ao escavar os monstros gigantes e super-heróis do passado, o *Planetary* historiciza a cultura pop, indo de encontro à superficialidade e atemporalidade do pós-modernismo. Além de seu valor de troca, cada artefato tem uma origem, uma história, e representa certos valores dentro da ideologia da cultura de massa. Allred (2011) enxerga que o esforço da organização para tornar o mundo mais interessante e preservar o maravilhoso é uma luta contra a rotinação, que pode ser pensada como uma homogeneização cultural e econômica associada ao capitalismo tardio (ALLRED, 2011, p. 82).

Além disso, o trabalho de *Planetary* de registrar os inúmeros eventos e terras paralelas que visita é visto pelo autor como uma tentativa de criar uma narrativa coesa da realidade, reunindo fragmentos do universo narrativo numa forma compreensível. As muitas Terras paralelas se estruturam no formato do Floco de Neve, uma representação do multiverso<sup>23</sup>. Cada pedaço deixa de ser um estilhaço e passa a ser parte de um todo contínuo, entremeado pela Sangria, o espaço intersticial dos universos. Por fim, Allred aponta para o impulso utópico dos membros do *Planetary* como último golpe contra o pós-modernismo. Ele argumenta que a organização não é constituída apenas pela equipe de campo, mas por milhares de pessoas no mundo inteiro que sonham coletivamente em mudar o mundo. De fato, no fim da série, Snow vence os Quatro viajantes e toma para si a tecnologia dos vilões, distribuindo soluções como a cura do câncer e o fim da fome gratuitamente para a população mundial e criando o que promete ser uma utopia científica.

Porém, é justamente no ato de registrar a história do mundo que Allred e Kidder (2009) divergem. Para o segundo, *Planetary* é uma obra pós-moderna que usa a multiplicidade de seus registros como um recurso contra a narrativa hegemônica estabelecida pelos Quatro. Para isso, o autor se baseia na obra de Linda Hutcheon, que diverge de Jameson e afirma que a paródia e o pastiche, ferramentas do pós-modernismo, são maneiras de travar um diálogo criativo e histórico com o passado (TAYLOR e WINQUIST, 2002).

Segundo Kidder, *Planetary* performa *useful play*, ou brincadeira útil, para seu leitor. Ele parte da ideia de Brian McHale de pequena narrativa, uma alternativa às narrativas-mestre denunciadas por Lyotard e Jameson. Essas pequenas narrativas podem realizar

---

have much in common with Jameson's (by way of Lyotard) previously discussed conception of the schizophrenic.

<sup>23</sup> Uma representação física do multiverso, descrito como “a forma da realidade. Um floco de neve teórico que existe num espaço de 196.833 dimensões. O floco de neve gira. Cada elemento do floco gira. Cada rotação descreve um universo totalmente novo”. (ELLIS e CASSADAY, 2013<sup>a</sup>, p. 24)

trabalhos úteis, pois "mantém o poder da narrativa como um modo de entender cultura e história, mas sem a pretensão totalitária das narrativas-mestre" (KIDDER, 2010, p.77). No caso de *Planetary*, que busca trazer de volta elementos fantásticos apagados pelo quadrinho da década de 1990, esse trabalho seria substituído por uma brincadeira útil, pois ele permite ao leitor se ver "imerso num mundo narrativo fantástico que é familiar de sua infância, mas rerepresentado em novos termos" (p.78), através da revisão histórica realizada pela narrativa.

Kidder (2009) é o primeiro autor pesquisado a aplicar o conceito de metaficção à *Planetary*, ideia fundamental em nossa pesquisa e que será explorada no próximo capítulo. Por ora, podemos afirmar que, segundo Hutcheon, na perspectiva pós-modernista, tanto a escrita da história quanto a da ficção são "discursos que constituem sistemas de significação segundo os quais entendemos o passado" (HUTCHEON, 1988, p.367); ou seja, o significado não está nos eventos, mas na maneira como eles são contados e se tornam fatos históricos.

O aspecto metaficcional destaca continuamente o quadrinho como produto de um processo histórico, em oposição ao que Kidder (2010) chama de *neverwhen*, mudanças gradativas no status quo da história que criam uma impressão de estase, ou presente perpétuo, como se o mundo narrativo houvesse sido criado na mesma época em que o leitor esteja consumindo a obra.

O autor aponta que Fredric Jameson descreve um fenômeno similar chamado redução ao presente (KIDDER, 2010, p. 79), onde a cultura de consumo reduz todos os tempos ao "agora". De maneira análoga ao *neverwhen* nos quadrinhos, essa redução naturaliza tudo o que é contemporâneo como externo ao tempo, logo fora dos processos históricos. O contrário desse fenômeno seria a historicidade, uma percepção do presente como história, que nos permite observar o agora sob uma perspectiva histórica e nos desfamiliarizar com algumas de suas práticas implícitas.

A incorporação, no texto da obra, desses passados intertextuais como elementos estruturais constitutivos marcam a historicidade de *Planetary* e essa familiaridade traz com ela a problematização da própria noção de conhecimento histórico. Logo, *Planetary* desafia a narrativa singular da realidade em favor de uma versão múltipla e mágica do mundo - representada pelos Guias Planetary, numa interpretação completamente diferente da proposta por Allred. Ao invés de unidade, o quadrinho opta pela fragmentação como estado natural da cronologia.

De maneiras diferentes, os dois autores apontam estratégias para enfraquecer a lógica do capitalismo tardio na obra, representada metaforicamente pelos Quatro. Porém,

enquanto Allred aposta numa abordagem modernista da organização científica e na criação de uma "história totalizadora do progresso" (ALLRED, 2011, p. 85), Kidder usa a ideia de Hutcheon de uma crítica interna da própria natureza do discurso totalizador. Para trazer as ideias de Raymond Williams, o discurso de *Planetary* existe como uma afirmação, tanto como uma crítica, da cultura da tradição seletiva (STOREY, 2009), o que reflete a condição da obra como um quadrinho sobre super-heróis publicado por uma grande editora dedicada ao gênero, escrito e desenhado dentro de certas convenções estabelecidas pelo mercado.

Por fim, temos o trabalho de Laberre (2015), que não só concorda com a condição de *Planetary* como obra pós-moderna, mas traz para a discussão o aspecto material das imagens no quadrinho. Para o autor, as páginas da obra

formam uma narrativa na qual a circulação e integração de várias imagens selecionadas de objetos culturais da cultura pop do século XX são submetidos à desnaturalização e recontextualização genérica. Em *Planetary*, essa intericonicidade é estruturada pela metáfora da arqueologia, que determina como essas imagens são transportadas, integradas e citadas<sup>24</sup>. (LABERRE *et al*, 2015, p. 2)

Neste trabalho, o foco é desviado do texto para a imagem e as reinterpretações visuais de *Planetary* passam a ser o principal ponto de articulação da obra com seus intertextos. Laberre afirma inclusive que essa transmutação é a estrutura subjacente da maioria das edições: "uma imagem importada é gradualmente historicizada, localizada, materializada e finalmente reintegrada à narrativa maior da série" (LABERRE *et al*, 2015, p. 5).

A proposta de Laberre de pensar uma apropriação visual como princípio ordenador da narrativa nos apresenta um novo caminho para se pensar a metaficção além das definições literárias, o que será uma pedra fundamental na argumentação desta pesquisa, como será explicitado no terceiro capítulo.

### 1.5. Mantendo o mundo estranho

Podemos afirmar que *Planetary*, assim como o Floco de Neve, é um objeto de muitas facetas. Uma história de super-heróis, uma reflexão sobre o gênero, um levantamento da cultura popular do século XX e uma ferramenta de desnaturalização. Warren Ellis e John Cassaday tomaram os temas do movimento Revisionista e criaram uma história política dos super-heróis, buscando ao mesmo tempo examinar suas falhas e celebrar as ideias que deram

---

<sup>24</sup> form a ,narrative in which the circulation and the integration of various images selected from popular 20th-century cultural objects are subjected to defamiliarization and generic realignment. In *Planetary*, this intericonicity is structured by the metaphor of archeology, which determines how these images are transported, integrated and cited.

origem a eles. Elijah Snow, Jakita Wagner e O Baterista são heróis contemporâneos, cujos poderes lidam com informação e história, e cuja missão é a de manter não o *status quo*, mas o que foge das regras e produz maravilhas. "É um mundo estranho", dizem os personagens, em vários momentos da obra. "Vamos mantê-lo assim".

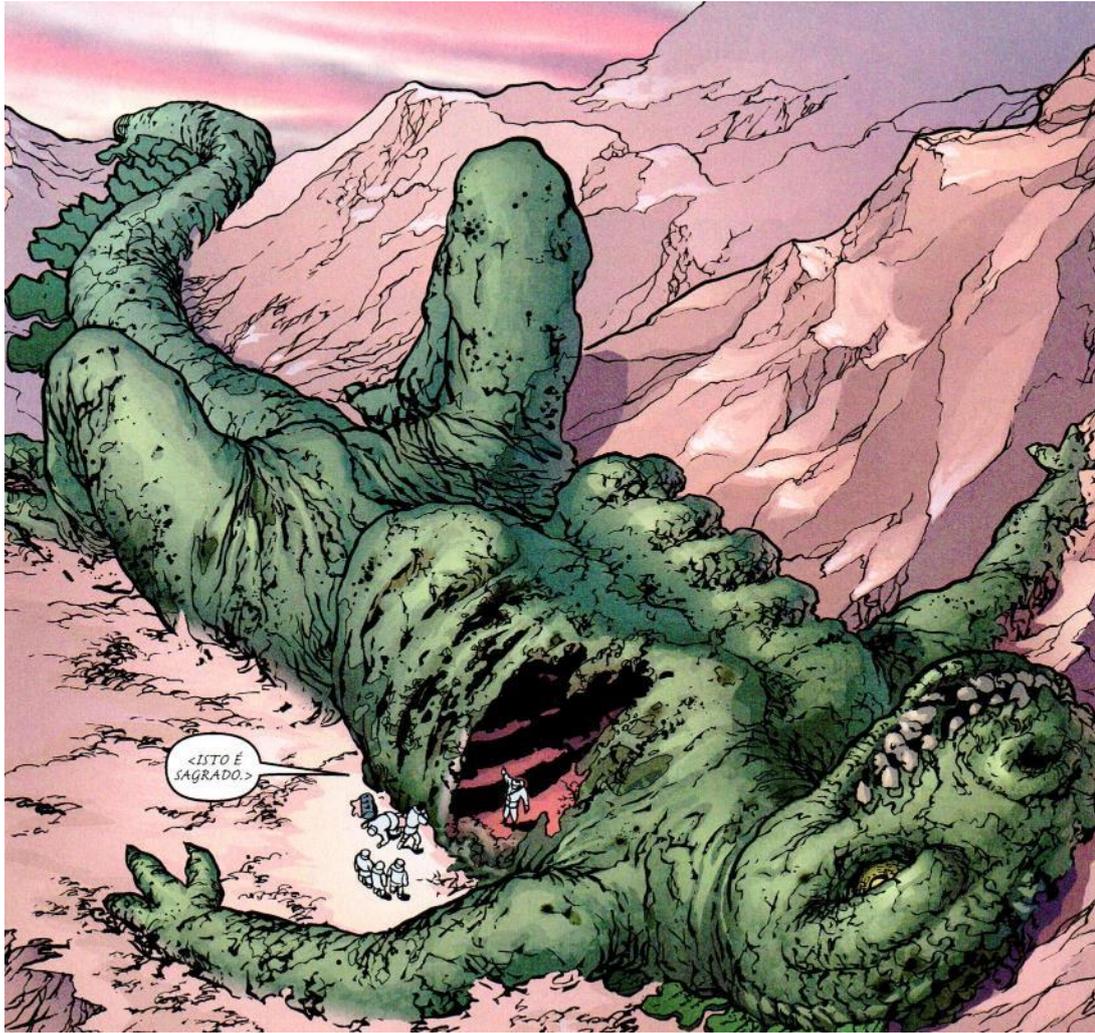
Longe de esgotar o objeto, os trabalhos comentados acima se atêm principalmente à relação dos quadrinhos com sua própria história como mídia. Dado o pouco tempo que a forma de arte tem sob o olhar da academia, é natural que as primeiras questões exploradas sejam dessa ordem. Para nós, é interessante pensar as práticas intertextuais de *Planetary* pelo viés da história secreta, como um gênero literário e forma de pensamento político. Se por um lado o quadrinho pode ser compreendido como uma investigação do próprio gênero de super-heróis, por outro ele também pode ser um catalisador para o estudo de articulações entre cultura popular e realidade social em todo o século XX. Suas representações são carregadas de peso histórico, além de profundas implicações midiáticas.

Porém, esta pesquisa não busca se focar apenas no que *Planetary* nos diz, mas como ele o faz. Para isso, pegamos emprestados diversos conceitos trazidos pelo pós-modernismo, como as noções de historicidade, desnaturalização e especialmente metaficção. A maneira como forma e conteúdo servem ao mesmo propósito de contestar grandes narrativas e abraçar as contradições de uma nova historiografia, uma simultaneidade heterogênea e tonal que remete ao “tempo monstruoso” de que falam Herman e Vervaeck (2005). Acima de tudo, nos interessa observar como *Planetary* traz à tona um corpo de produtos culturais de diferentes épocas e mídias e, a partir dessa cacofonia de referências, se põe a emendar uma teia de significações e relações históricas.

Um quadrinho sobre histórias em quadrinhos, *Planetary* não reestabelece narrativas anteriores, mas constrói sua própria a partir delas, reconhecendo que histórias nunca podem ser reconstruções do passado. Não existem eventos “reais” primeiro, seguidos de seu registro. “Narradores que reconstroem a si mesmos por suas memórias não acabam com seu eu ‘real’ ou ‘original’ mas com outra construção” (HERMAN; VERVAECK, 2005, p.112). É o processo dessa construção que nos interessa aqui.

Acreditamos que, no centro dela, está a metaficção. Assim como a arqueologia, ambas são uma maneira de renovar a percepção dos objetos escavados ao revelar o usual e o convencional. Para compreender melhor este aspecto, vamos explorar o conceito de metaficção e sua relação com as muitas definições de metaquadrinho.

Figura 11 – Para Laberre (2015), a imagem ganha materialidade ao se tornar um artefato



Fonte: ELLIS e CASSADAY, 2013a, p. 47.

## 2 CANÇÕES DE CRIAÇÃO (ou: Metaficção)

No ensaio *Metalanguage in social life* (LEEUVEN, 1998, p.107), Theo van Leeuwen afirma que existem, de maneira geral, duas abordagens para a metalinguagem. Uma delas diz respeito à sua *função*, enxergando-a como parte do processo comunicativo, portanto parte das chamadas "linguagens objeto". Esse é o caso, por exemplo, da função metalinguística proposta por Roman Jakobson em seu modelo de funções da linguagem, até hoje ensinado em escolas de ensino básico. Quando perguntamos a um interlocutor no meio do diálogo "O que você quer dizer?", por exemplo, estamos usando a função metalinguística, ou usando linguagem para falar de linguagem.

Leeuwen aponta que essa metalinguagem é uma característica humana fundamental, talvez originada antes mesmo da invenção da língua, na possibilidade de "enquadrar" ações comunicativas de diferentes maneiras (LEEUVEN, 1998, p.108). E que esse pensamento funcional continua presente, por exemplo, nas ciências da computação, onde metadados são usados para classificar e organizar bancos de dados. Mais uma vez, uma camada de informação sobreposta sobre outra.

A segunda abordagem estabelecida por Leeuwen lida com questões de *representação*: metalinguagem é uma forma de linguagem que se refere não a objetos ou situações do mundo, mas a outra linguagem. Ou seja, ela se refere a representações do mundo. L. Hjelmslev propôs essa definição em 1943, ao observar que a linguística, até então, tomava a linguagem "natural" como principal objeto de sua teoria. No entanto, segundo ele, "também existem semióticas cujo plano de expressão é uma semiótica e semióticas cujo plano de conteúdo é uma semiótica. Devemos chamar as primeiras de *semiótica conotativa* e as segundas de *metasemiótica*<sup>25</sup>" (HJELMSLEV, 1961, p.114), sendo a metasemiótica "uma semiótica científica cujo(s) plano(s) é (são) uma semiótica [denotativa]<sup>26</sup>" (idem, p.120).

Para Leeuwen:

O movimento da "linguagem objeto" para a "metalinguagem", ou, nos termos de Hjelmslev, da "semiótica denotativa" para a "metasemiótica", é também um movimento da ênfase no significado para a ênfase no significante, de pensar a linguagem como significado ou como comunicação, para pensar a linguagem como forma. Esse movimento não foi restrito ao campo da linguagem. Foi um grande modo de pensamento no século XX<sup>27</sup>. (LEEUVEN, 1998, p.107)

<sup>25</sup> (...) there are also semiotics whose expression plane is a semiotic and semiotics whose content plane is a semiotic. The former we shall call connotative semiotics, the latter metasemiotics.

<sup>26</sup> (...) a scientific semiotic one or more of whose planes is (are) (a) semiotics(s).

<sup>27</sup> Moving from "object language" to "metalanguage", or, in Hjelmslev's terms, from "denotative semiotic" to "metasemiotic", has also been moving from an emphasis on the signified to an emphasis on the signifier, from

O contraste entre forma e função não é uma dicotomia: ambos os aspectos estão em constante tensão no centro da metalinguagem. E, como podemos perceber a partir dessa breve explanação, a metalinguagem em sua forma mais básica (um sistema de significado que se dedica a outro sistema de significado) está presente na maneira como pensamos, como nos comunicamos e como compreendemos linguagem. Para Dan Sperber, essa é uma parte fundamental da consciência, "podendo ser até vista como definidora da mesma" (SPERBER, 2000, p.5).

Para David Rosenthal (1986, 1997 apud SPERBER 2000), em particular, um estado mental é consciente se representado em um pensamento de alta-ordem. Quando um pensamento é consciente, o pensamento de alta-ordem que o representa é uma metarrepresentação. Esses pensamentos de alta ordem podem eles mesmos ser objetos de pensamentos de uma ordem ainda mais alta: o caráter reflexivo da consciência (i.e., o fato de que o indivíduo pode ter consciência de ser consciente) é explicado então em termos de uma hierarquia de metarrepresentações<sup>28</sup>. (SPERBER, 2000, p.5)

Para o autor, a capacidade do ser humano para criar metarrepresentações é "não menos fundamental que sua capacidade para a linguagem", e que entender "o caráter e o papel dessa capacidade pode mudar nossa visão do que é ser humano" (SPERBER, 2000, p.6). Embora a obra organizada por Sperber, *Metarepresentations: A Multidisciplinary Perspective*, use uma definição de metarrepresentação que apresenta pouca semelhança com a metaficção de que vamos tratar adiante, nos parece interessante reforçar a aparente tendência do ser humano de examinar a si mesmo: pensar sobre seus pensamentos, falar sobre sua linguagem, contar histórias sobre suas histórias.

O alemão Wolf (2009) identifica essa tendência como uma "metaização" (*Metaisierung*), o movimento de um primeiro nível de comunicação para um nível "mais alto onde os pensamentos e enunciados do primeiro nível, sobretudo os meios usados para esses enunciados, se tornam objetos de reflexão e comunicação por si próprios, de forma autorreflexiva" (WOLF, 2009, p.3). E esse processo seria uma característica comum não só ao pensamento e à linguagem como meio primário, mas à literatura e talvez todas as outras mídias como meios secundários.

Apesar disso tudo, como veremos durante este capítulo, a pesquisa acadêmica apresenta poucas tentativas de criação de uma teoria dos metafenômenos que ultrapasse as

---

thinking of language as meaning, or as communication, to thinking of language as form. This move was not restricted to the field of language. It was a major mode of twentieth century thought.

<sup>28</sup> For David Rosenthal (1986, 1997), in particular, a mental state is conscious if it is represented in a higher-order thought. When a thought itself is conscious, then the higher-order thought that represents it is a straightforward metarepresentation. These higher-order thoughts may themselves be the object of thoughts of a yet higher order: the reflexive character of consciousness (i.e., the fact that one can be conscious of being conscious) is then explained in terms of a hierarchy of metarepresentations.

gaiolas epistemológicas de cada disciplina, para usar a metáfora de Ubiratan D'Ambrósio (2016). Cada teoria tende a se concentrar num único meio, sendo a maior parte dos estudos sobre o assunto concentrada na disciplina de teorias literárias, com foco especial no romance. E a contribuição mais importante para o campo é o conceito de *metaficção*, as histórias sobre histórias, proposto em 1970 por William H. Gass, que iremos examinar a seguir.

## 2.1. A metaficção

Segundo Lauro Zavala, a metaficção é característica da narrativa moderna, presente “desde a publicação da primeira parte do Quixote, em 1605, e muito especialmente a partir da publicação da segunda parte, em 1615” (ZAVALA, 2007, p. 125). Porém, os estudos sistemáticos sobre a metaficção iniciaram apenas no século XX, mais precisamente no início dos anos 1960, em paralelo ao surgimento das estratégias de interpretação textual pós-estruturalistas e das primeiras narrativas consideradas pós-modernas.

Neumann (2014) concorda que a metaficção recebeu considerável atenção da academia tanto como "elemento histórico da ficção (narrativa) quanto como uma marca do pós-modernismo". O estudo das formas e funções da metaficção se desenvolveu especialmente do meio dos anos 1970 até os anos 1980, precisamente quando estudiosos tentavam definir o pós-modernismo "como época e ethos" (NEUMANN, 2014, np). A metaliteratura era parte fundamental desse debate, pois seu crescimento de forma exponencial a partir da década de 1960 resultou em discussões sobre a morte do romance e a crise das grandes narrativas. A metaficção representava, então, uma ruptura com os ideais modernos do século anterior. Como coloca Tavares (2005):

Interferências metalinguísticas costumam expor o caráter ficcional da obra que está sendo lida, revelam sua natureza de artefato, quebram a ilusão de realidade experimentada pelo leitor. A metalinguagem literária impede aquele pacífico mergulho mental que os leitores vitorianos experimentavam ao abrir um maciço romance para, durante vários dias, ter a impressão de viver naquele outro mundo, na companhia daqueles personagens. (TAVARES, 2005, p. 10).

Para Patricia Waugh (1984), esse processo está presente em toda a ficção, especialmente em períodos de "crise" do gênero literário. Apesar disso, é notável sua presença na literatura contemporânea, segundo a autora um período "unicamente incerto, inseguro, auto questionador e culturalmente plural<sup>29</sup>" (WAUGH, 1984, p.6). As formas de ficção anteriores se baseavam na ideia de realidade objetiva universal, fundamentada em ideais empiristas do materialismo e positivismo. Já a ficção pós-moderna nasce da ideia de que toda realidade é

---

<sup>29</sup> (...) singularly uncertain, insecure, selfquestioning and culturally pluralistic.

histórica e, portanto, passageira. Não vivemos num mundo de verdades eternas, mas de construções ideológicas impermanentes. A ficção rejeita as formas que correspondem a essa realidade ordenada:

o *plot* bem feito, a sequência cronológica, o narrador onisciente autoritário, a conexão real entre o que os personagens 'fazem' e o que eles 'são', a conexão causal entre detalhes 'superficiais' e as 'leis científicas profundas' da existência<sup>30</sup> (WAUGH, 1984, p. 7).

Mas o que é, afinal, a metaficção? Segundo Neumann (2014), a primeira tentativa de uma teoria sobre o assunto foi publicada em 1980 por Linda Hutcheon, no volume *Narcissistic Narrative*, ainda sem o conceito da ficção pós-moderna. Segundo ela, metaficção descreve a capacidade da ficção de refletir sobre sua própria condição ficcional, e, portanto, se refere a todas as expressões da ficcionalidade de determinada narrativa.

Para Hutcheon, as narrativas metaficcionais (em especial, os romances) são narcisistas por serem fundamentalmente autorreflexivas. Numa época em que o realismo formal era visto como objetivo da ficção, o romance, como Narciso, se enamorava de sua própria estrutura, da maneira como contava sua história. Ao exibir seu processo de construção narrativa, textos como "Se um viajante numa noite de inverno", de Calvino, chamam a atenção do leitor para o processo de narração, diminuindo o realismo da narrativa. Porém, a leitura produz um paradoxo hermenêutico: ao mesmo tempo em que o leitor reconhece o status de ficção da narrativa (e se afasta da obra), ele se torna coautor de seus significados (e se aproxima dela).

Seguindo o trabalho seminal da autora, diversas obras foram publicadas sobre o mesmo tema e, curiosamente, cada teoria propunha novas tipologias, numa tentativa de distinguir entre os muitos modos da metaficção. Assim, ao longo do tempo, pode-se dizer que *metaficção* tornou-se um termo amplo, que hoje contempla conceitos como metatextualidade, metanarratividade, metarreferencialidade, autorreflexividade, autorreferencialidade, metadrama/metateatro, entre outros (WOLF, 2009, p. 15).

Orion Kidder (2009, p. 28), buscando um denominador comum entre os muitos conceitos, reduz as definições de metaficção a uma estrutura em duas partes. Segundo ele, em geral a expressão metaficcional é estabelecida como a) autorreferencial de alguma maneira; e b) performativa dessa revelação para algum propósito ou efeito específico. A obra *chama atenção* para sua própria estrutura a fim de *revelar algo* ao leitor. E essa quebra pode

---

<sup>30</sup> (...) the well made plot, chronological sequence, the authoritative omniscient author, the rational connection between what characters 'do' and what they 'are', the causal connection between 'surface' details and the 'deep', 'scientific laws' of existence

acontecer de muitas maneiras: realçando aspectos formais, revelando seu autor (metalepse) ou a audiência da obra, dando aos personagens consciência de sua condição ficcional, exibindo sua natureza construída, etc.

Wolf (2009) reforça o comentário metarreferencial como um gesto de classificação. Quando a obra aponta para sua própria natureza como artefato, ela também aponta para o sistema artístico ou midiático da qual faz parte. Essa distinção ontológica (artefato x mundo natural) é fundamental para o processo da metaficção.

Em todo caso, ao separar o trabalho em questão do reino dos objetos naturais, e ao marcar seu status como arte, essa classificação - pelo menos por um momento - direciona a atenção para algo além das preocupações convencionais do artefato midiático (por exemplo, representar a realidade, criar belas canções, contar ou experienciar a reencenação de uma história, e assim por diante): ela [a classificação] traz à tona a qualidade midiática do trabalho. Não importa se esse comentário metarreferencial fundamental é feito de maneira espirituosa, engenhosa, crítica ou laudatória, o gesto classificatório em seu núcleo sempre implica algo racional, intelectual ao invés de experiencial ou emocional<sup>31</sup>. (WOLF, 2009, p.64)

A partir desse pensamento, podemos estabelecer que a metaficção se encontra na oposição entre o mundo real e suas representações na linguagem. Se aceitarmos que toda linguagem é metafórica (as palavras não são as coisas que designam), precisamos admitir que todo discurso é ficcional (BERNARDO, 2010, p. 15). Uma vez que não podemos experienciar o mundo natural em sua totalidade, como no caso do passado ou do mundo atômico, construímos ficções aproximativas à realidade. Elas podem se apresentar na forma das teorias científicas, dos relatos de viagem ou do discurso histórico, por exemplo. Essas ficções são necessárias, mas ainda assim não deixam de ser "construções mentais que preenchem os buracos da realidade" (idem, p. 23).

Patrícia Waugh (1984) aponta que o escritor de metaficção é consciente deste dilema básico. Se ele ou ela buscar "representar" o mundo, logo se dará conta que o mundo não pode ser "representado". Na ficção literária, só é possível "representar" os discursos daquele mundo. E se tentarmos analisar o conjunto de relações linguísticas usando essas mesmas relações como instrumento de análise, percebemos que a linguagem se torna uma prisão (WAUGH, 1984, p.4). Por isso, o romance metaficcional está em constante tensão formal entre a criação e a crítica, entre construir uma ilusão e destruí-la, transformando os

---

<sup>31</sup> In any case, by separating the work in question from the realm of natural objects and also by marking its status as art, this classification – at least for a moment – directs the attention to something other than the conventional and usual concern of medial artefacts (e. g. depicting reality, creating beautiful music, telling or experiencing the re-enactment of a story and so forth): it foregrounds the general medial quality of the respective work. Regardless of whether this fundamental metareferential comment is achieved in a witty, ingenious, critical or laudatory way, the classificatory gesture at its core always implies something rational, intellectual rather than experiential or emotional

dois polos em "interpretação e desconstrução" (idem, p. 6). Como aponta McHale (2004), o romance tem uma ontologia dupla, misturando dois mundos (o natural e o diegético) numa coexistência impossível.

Para Bernardo (2010), a metaficção é um “fenômeno estético autorreferente através do qual a ficção duplica-se por dentro, falando de si mesma ou contendo a si mesma” (BERNARDO, 2010, p. 9). A obra não se limita à própria obra, mas fala da linguagem e sua relação com a verdade: "quando a linguagem se quer propositalmente enigmática, como a da ficção, o enigma se dobra e se redobra sobre si mesmo" (idem, p. 12).

A narrativa metaficcional duplica a ficção dentro de si, gerando incerteza quanto à realidade percebida pelo leitor. A dúvida gerada, que não é necessariamente negativa ou positiva, pode levar ao ceticismo filosófico. O autor descreve o processo cético (do grego, "époche"), dividido em três fases. Em primeiro lugar, o leitor experimenta a *suspensão de descrença*, ou a leitura imersa de que falava Tavares (2005): ele vive a experiência estética como realidade, ou substituta da realidade. A fruição da obra acontece sem pensamento crítico. Segundo, vem a *suspensão da suspensão da descrença*, quando o leitor entende a leitura e a observação da arte como ofícios. Ele se dá conta da artificialidade do objeto artístico. Terceiro, finalmente, vem a *suspensão da crença*. Neste nível, o leitor duvida da teoria mesma. Ele passa a colocar o mundo e suas proposições em questão, tornando-se cético. (BERNARDO, 2010, p. 99).

Por isso, Zavala (2007) se refere à leitura de metaficção como perigosa:

O leitor de metaficção corre o perigo de perder a segurança em suas convicções acerca do mundo e acerca da literatura. Também corre o risco de modificar suas estratégias de leitura e de interpretação do mundo. Mas o maior risco ao ler esses textos é talvez seu poder de produzir dúvida sobre as fronteiras entre o que chamamos realidade e as convenções que utilizamos para representá-la<sup>32</sup>. (ZAVALA, 2007, p. 132)

De maneira similar, Waugh (1984) afirma que, além de um fenômeno estético, a metaficção é política e em sua forma mais extrema, indica ao leitor que o mundo ao seu redor (cultura, política, relações humanas) é construído por sistemas de significado, que ela caracteriza como textuais.

A autora postula que existem dois polos da metaficção: um que "aceita um mundo real substancial cuja significância não é inteiramente composta por relações linguísticas"; e

---

<sup>32</sup> El lector de metaficción corre el peligro de perder la seguridad en sus convicciones acerca del mundo y acerca de la literatura. También corre el riesgo de modificar sus estrategias de lectura y de interpretación del mundo. Pero el mayor riesgo al leer estos textos es tal vez su poder para hacer dudar acerca de las fronteras entre lo que llamamos realidad y las convenciones que utilizamos para representarla.

outro que "sugere que não há escapatória da prisão da linguagem"<sup>33</sup> (WAUGH, 1984, p.53). O primeiro mina as convenções de maneira *estrutural*, parodiando outras obras ou sistemas, aceitando que a linguagem é o instrumento que mantém a realidade social. O segundo, *radical*, atua no nível do signo e experimenta com a linguagem de modo a perturbar o que se entende por realidade a partir da linguagem. Textos metaficcionais podem estar mais próximos de um polo ou de outro, e a distância entre eles é determinada justamente pela

extensão segundo a qual a linguagem *constrói* ao invés de apenas *refletir* a vida cotidiana: a extensão segundo a qual cada significado reside na relação entre signos *dentro* do texto ficcional, ao invés de sua referência a objetos *fora* desse texto<sup>34</sup> (WAUGH, 1984, p. 54).

É uma classificação semelhante à de Hutcheon (1980), que distingue entre narcisismo diegético e narcisismo linguístico, ou seja, conscientes de seu processo narrativo e conscientes de seus limites e poderes enquanto linguagem, respectivamente (p.22). Neumann (2018) critica ambas as autoras quando aponta que as abordagens reduzem metaficção a simples "anti-ilusionismo", e de fato a proposição de Waugh, especificamente, sugere que toda forma de texto metaficcional tende à desnaturalização.

Porém, acreditamos que a teoria de Waugh é interessante ao indicar a diferença entre uma metaficção estrutural e outra essencialmente formal, sem delimitá-las em conceitos fechados. *Planetary* não é um quadrinho formalmente ousado: sua narrativa se desenvolve como uma história de mistério e em nenhum momento o autor se deixa perceber ou os personagens se reconhecem fictícios. O caráter metaficcional da obra está na maneira como ela reúne diversos intertextos e convida o leitor a participar de um jogo de interpretações que acentua a ficcionalidade da obra. Além disso, a classificação de Waugh condiz com sua definição de metaficção não como um subgênero textual, mas como uma tendência do romance que se manifesta no aumento das tensões inerentes à forma: "de enquadramento e quebra de enquadramento, de técnica e contra-técnica, de construção e desconstrução de ilusões"<sup>35</sup> (WAUGH, 1984, p.14).

O conceito de enquadramento, originalmente proposto pelo sociólogo Erving Goffman, é fundamental na teoria de Waugh. Segundo ela, os enquadramentos na vida social

---

<sup>33</sup> (...)one that finally accepts a substantial real world whose significance is not entirely composed of relationships within language; (...) one that suggests there can never be an escape from the prisonhouse of language

<sup>34</sup> (...) extent to which language *constructs* rather than merely *reflects* everyday life: the extent to which meaning resides in the relations between signs *within* a literary fictional text, rather than in their reference to objects *outside* that text.

<sup>35</sup> (...) of frame and frame-break, of technique and countertechnique, of construction and deconstruction of illusion.

operam como as convenções na ficção, facilitando ação e envolvimento em determinadas situações.

Eu assumo que as definições de uma situação são construídas de acordo com princípios que governam os eventos - pelo menos os sociais - e nosso envolvimento neles; quadro é a palavra que uso para me referir a esses elementos básicos à medida que consigo identificá-los. Essa é minha definição de quadro<sup>36</sup> (GOFFMAN, 1986, p.10).

Os quadros seriam metaconceitos construídos culturalmente, um conjunto de condições de interpretação que nos permite compreender a realidade e os artefatos e, por consequência, fenômenos de percepção, experiência e comunicação. O conceito é emprestado de Bateson (GOFFMAN, 1986, p.7), que mais tarde, junto à escola de Palo Alto, desenvolveria a noção semelhante de metacomunicação,

uma comunicação sobre a comunicação, a qual estabelece um tipo de relação entre uma mensagem e o seu destinatário (como dizer que um dado enunciado é uma ordem ou uma brincadeira) e/ou o modo como um dado enunciado deve ser interpretado (de modo literal, sentido figurado, modo irônico). Assim, numa situação comunicativa há aquilo que se diz (o conteúdo) e a maneira (um conjunto de regras ou de instruções) como devemos interpretar o que nos é dito (a relação) (LUCAS; MOREIRA, 2016, p.140).

Quando “quadro” é aplicado à ficção, como descreve Waugh, ele envolve a análise das convenções formais e genéricas que organizam o romance ou o quadrinho. Como iremos abordar adiante, o traço, as cores, a tipologia são também elementos que enquadram uma narrativa quadrinística.

O leitor ignora esses quadros por hábito. Decifrar um texto requer, de certa maneira, que essas convenções formais sejam internalizadas. Por exemplo, quando tomamos uma edição de história em quadrinhos, podemos deduzir a partir do formato, do desenho, das cores vivas, até do número de páginas, se estamos lendo uma história de certo gênero, que segue determinadas regras. Para Kidder (2009), esse processo é um tipo de suspensão de descrença. A compreensão das convenções é ao mesmo tempo invisível ao leitor contumaz e essencial para separar ficção e realidade. Para Waugh:

A alternância entre enquadramento e quebra de enquadramento (ou a construção de uma ilusão através da imperceptibilidade do quadro e a quebra da ilusão através da exposição constante do quadro) fornece o método desconstrutivo essencial da metaficção<sup>37</sup>. (WAUGH, 1984, p.31)

<sup>36</sup> I assume that definitions of a situation are built up in accordance with principles which govern events – at least social ones – and our subjective involvement in them; frame is the word I use to refer to such of these basic elements as I am able to identify. This is my definition of frame.

<sup>37</sup> The alternation of frame and frame-break (or the construction of an illusion through the imperceptibility of the frame and the shattering of illusion through the constant exposure of the frame) provides the essential deconstructive method of metafiction.

Porém, nosso senso de realidade é forte o suficiente para superar pequenas quebras de enquadramento e Waugh argumenta que estas podem inclusive reafirmar os quadros. A autora cita como exemplo o narrador intrusivo dos romances do século XIX, que seria intrusivo para os padrões contemporâneos, mas era uma convenção normal da época. Esse tipo de narrador frequentemente comentava sobre a ação dos personagens, de forma quase metalinguística, mas não autoconsciente. Para Waugh, essas interferências criavam uma ponte entre o leitor e o mundo ficcional, e de fato reforçavam a conexão entre os dois universos, e a impressão do leitor de que um era a continuação do outro.

Kidder (2009, p.33) afirma, a partir deste pensamento, que a autoconsciência do texto depende tanto das convenções narrativas quanto do gesto formal. Uma audiência acostumada com certo tipo de autorreferência convencional não irá perceber certos recursos como quebras de enquadramento. As quebras de enquadramento radicais, pelo contrário, dissolvem o quadro completamente, rompendo a separação entre a ficção enquadrada e o suposto mundo natural, em realidade discursivo.

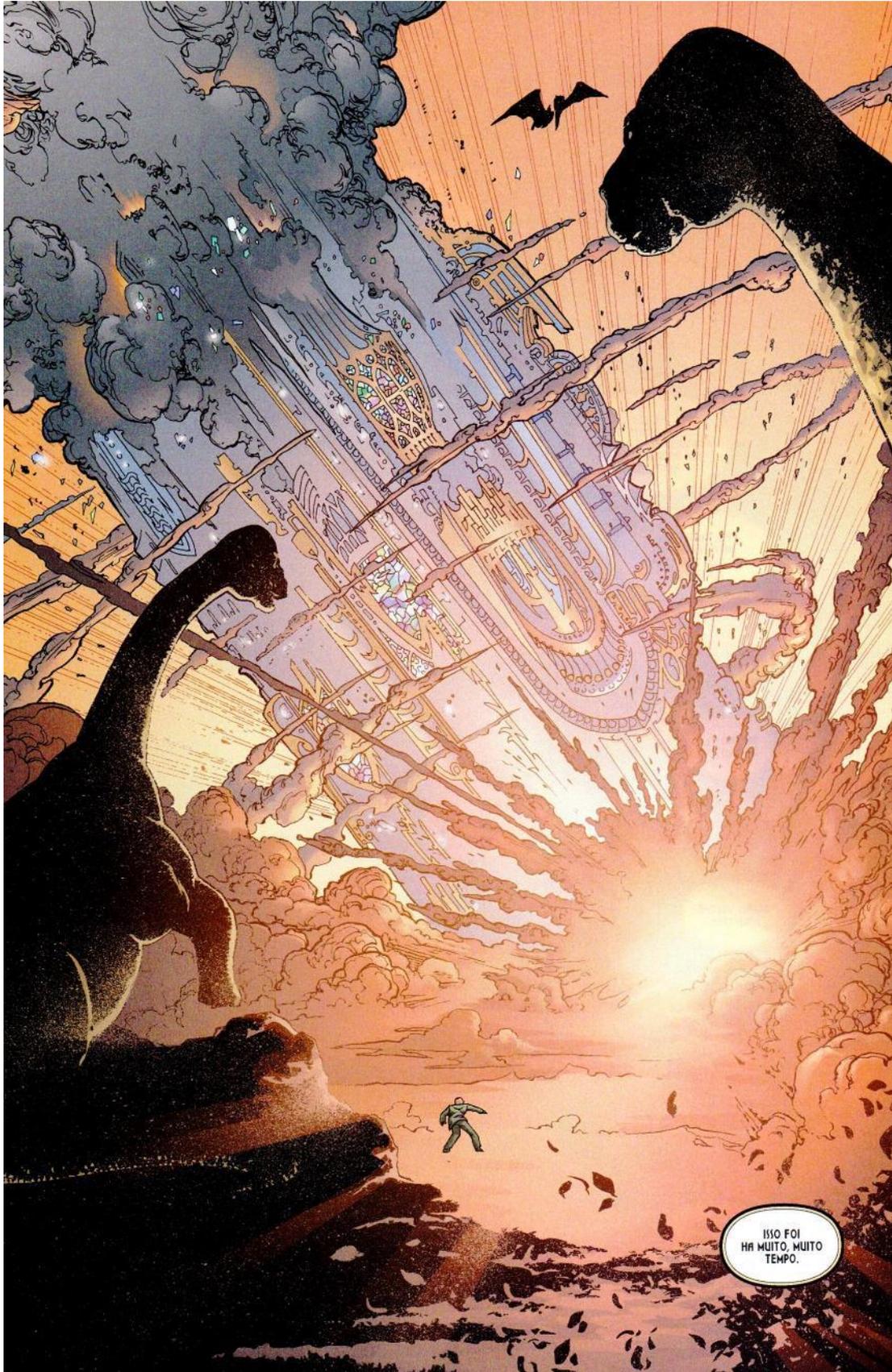
Em si, as quebras de enquadramento podem incluir qualquer estratégia que atraia atenção para a natureza artificial do texto. Bernardo (2010), por exemplo, elenca reviravolta aninhada, *mise en abyme*, ação retardada, historiografia, intertextualidade, autor-personagem e metalepse), desde que essas quebras não sejam parte da convenção. Quando as narrativas metaficcionalis inclinam-se para o polo radical da metaficção, abandonam a noção simplista de mimeses (a possibilidade de usar linguagem para imitar o mundo) e abraçam o conceito de Wittgenstein de "jogos de linguagem", ou seja, funcionam pela descontextualização, reinventando o que o leitor entenderia por narrador, ponto de vista ou uma tensão estável entre ficção, realidade, sonho etc. A metaficção em sua forma mais extrema recusa a naturalização ou a interpretação plena (WAUGH, 1984, p.137).

Waugh classifica essas estratégias, mais uma vez, em pares de opostos. No caso, *contradição:paradoxo* e *objets trouvés:intertextual overkill*<sup>38</sup>. Como na classificação estrutural e radical, as categorias não são mutuamente exclusivas ou isoladas, mas funcionam no que a autora chama de "tensão de oposição" (WAUGH, 1984, p.137).

---

<sup>38</sup> Aqui, optou-se por traduzir os termos mais óbvios (contradição e paradoxo) e manter os demais em suas línguas originais, para preservação do significado.

Figura 12 – Um exemplo de contradição em *Planetary*.



Fonte: ELLIS e CASSADAY, 2013a, p. 97

O texto metaficcional usa a *contradição* quando se recusa a resolver a narrativa. Não existe um final certo, mas vários apresentados ao mesmo tempo, sem a certeza de qual deles é verdadeiro na diegese, ou mesmo se o mundo diegético deve ser literal ou alegórico. A contradição quebra com a lógica causal dos acontecimentos e deixa os leitores com o equivalente da frase "'Todos os romancistas são mentirosos', disse o metaficcionalista verdadeiramente" (WAUGH, 1984, p.138). A prática dos *retcons*, onde eventos são inseridos *a posteriori* na cronologia de certos personagens, é um exemplo dessa estratégia, e fonte de grande parte dos conflitos de *Planetary*, onde a realidade diegética é repleta de contradições intencionais causadas pelos Quatro. Em sua forma mais extrema, a contradição dá lugar ao *paradoxo*, uma afirmação que se nega no momento em que é dita. A narrativa, então, oferece "um enunciado finito que apenas o infinito pode solucionar" (WAUGH, 1984, p.142). A circularidade do paradoxo, suas narrativas aninhadas, resiste à lógica do bom senso e realça o tempo artificial do realismo. Em última instância, Waugh nos diz que não existe mais diferença entre enquadramento e quebra de enquadramento, pois o texto sistematicamente destrói sua própria condição de literatura.

Já *objets trouvés* pode ser entendido como colagem metaficcional. Ela acontece quando trechos de outras narrativas são inseridos no meio de uma narrativa principal, misturando os quadros e revelando a natureza fragmentada da obra, que passa a ser um inventário. O texto se torna um acúmulo, uma colcha de retalhos (WAUGH, 1984, p.145). *Planetary* constrói seu universo ficcional através da colagem, combinando diversos outros universos, que podem ir do mitológico ao científico, e os incorporando numa única narrativa, costurada pela metáfora da arqueologia. O *intertextual overkill* classifica as colagens que se perdem no surrealismo. A aleatoriedade dos elementos reunidos mina a coerência da estrutura narrativa e o texto final se torna cacofonia.

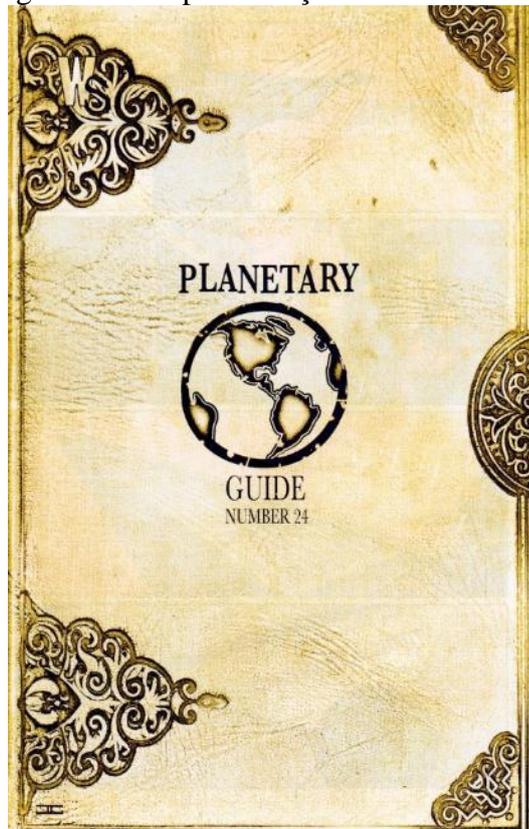
*Planetary*, em geral, limita seus gestos metafissionais à imitação e transformação de textos da cultura popular. Por outro lado, em alguns momentos, podemos entrever as rachaduras da linguagem, a ficção dobrando sobre si mesma, por assim dizer. Um exemplo é a presença do próprio Guia *Planetary* como parte crucial da narrativa.

*Planetary* conta a história do time de arqueólogos da organização *Planetary*, responsável por desvendar e registrar os segredos do século XX. As descobertas do grupo são reunidas e publicadas secretamente em compêndios anuais, chamados Guias *Planetary*. Ou seja: a atividade dos protagonistas da série, relatar suas expedições e publicá-las em edições periódicas, é exatamente a mesma do quadrinho.

A motivação ficcional dos personagens é partilhada pelos autores da obra, numa rima entre ficção e realidade. Isso apenas acentua a dupla diegese de *Planetary* mencionada no primeiro capítulo deste trabalho. Por um lado, temos a investigação dos personagens na trama, por outro, a do leitor, reunindo e decifrando pistas para solucionar o mistério dos intertextos referenciados na história.

Em certos momentos, o efeito aparece como recurso formal do quadrinho, como, por exemplo, na capa da edição 24 (Figura 13) e na edição 17, intitulada *Opak-re*.

Figura 13 – Capa da edição 24 de *Planetary*.



Fonte: ELLIS; CASSADAY, 2014b, p.121.

Figura 14 – Primeira página da história *Opak-re*

Nos primeiros recordatórios da história, podemos ler “18 de abril de 1933. Diário de campo Planetary de Elijah Snow”, indicando que possivelmente temos em mão um dos relatos dos Guias Planetary (Figura 14). Embora o recurso da narração em primeira pessoa seja usado outras vezes durante a série, essa é a única instância onde temos uma referência direta aos relatos publicados de Snow. Porém, não existe outra indicação de que se trata de uma edição excepcional. A capa condiz com o padrão estabelecido na série e a narrativa não usa recursos gráficos tradicionais que denotam *flashbacks*, como requadros com formato diferente, cores dessaturadas, transições para o tempo presente.

O quadrinho estabeleceu uma estrutura narrativa específica durante os dezesseis capítulos anteriores, com variações pontuais. No início da edição 17, então, o leitor é recebido por um reenquadramento. O quadrinho *Planetary* e o livro ficcional Guia Planetary se tornam um só. Por um lado, a representação da obra dentro de si mesma cria a *mise en abyme* e nos recorda a natureza narrativa e, portanto, artificial do artefato. Por outro, a paridade do relato de Snow e da estrutura narrativa habitual da série sugere que o próprio quadrinho é também uma crônica escrita *a posteriori* de eventos factíveis.

O que isso significa? Que estamos lendo a continuação dos Guias Planetary? Ou apenas voltando no tempo para preencher parte da grande lacuna que constitui a memória de John Snow? Para quem essa história está sendo contada? E por que agora? Se a “história do crime” apresentada aqui não vem acompanhada de um inquérito, talvez o leitor seja o arqueólogo desta edição e o ato hermenêutico da leitura faça as vezes de investigação.

Durante o capítulo 4, iremos analisar as misturas ontológicas em *Planetary*. Por ora, podemos usar a ponte com o factível para apontar outra modalidade de metaficção identificada por Kidder (2009) em *Planetary*: a metaficção historiográfica proposta por Linda Hutcheon (1989), brevemente mencionada no primeiro capítulo deste trabalho.

## 2.2. Historiografias secretas

Hutcheon descreve a metaficção historiográfica como própria do pós-modernismo e usa o mesmo conceito de enquadramento de Goffman emprestado por Waugh. Segundo ela, na perspectiva pós-modernista, tanto a escrita da história quanto a da ficção são “discursos que constituem sistemas de significação segundo os quais entendemos o passado” (HUTCHEON, 1988, p.367); ou seja, o significado não está nos eventos, mas na maneira como eles são contados e se tornam fatos históricos. A metaficção historiográfica “recusa os métodos do senso comum para distinguir fatos históricos e ficção” (idem, p. 371),

reconhecendo que a história é um discurso, e não uma descrição exata e imparcial dos acontecimentos.

Ou seja, “ficção e História são narrativas distinguíveis por seus enquadramentos (...), enquadramentos que uma metaficção historiográfica primeiro estabelece e então cruza, apresentando os contratos genéricos da ficção e da História” (HUTCHEON, 1988, p. 109). A metaficção historiográfica se posiciona dentro do discurso histórico sem abrir mão de sua autonomia como ficção. Assim, intertextos históricos e ficcionais ganham importância paralela (mas não igual) dentro da paródia do passado textual, tanto do "mundo" quanto da literatura (HUTCHEON, 1989, p.2).

Essas obras questionam a existência de uma narrativa única do mundo, em prol da multiplicidade e disparidade. Através da narrativa, elas oferecem corporeidade ficcional, ao invés de abstração, mas ainda assim fragmentam e desestabilizam a tradição moderna. A incorporação, em *Planetary*, dos passados intertextuais<sup>39</sup> da cultura pop como elementos estruturais constitutivos marcam a historicidade da obra e a familiaridade traz com ela a problematização da própria noção de conhecimento histórico (p. 367). Podemos ter uma ideia dessa operação pelos exemplos já apresentados, mas consideramos digna de nota a maneira como ela fica ainda mais clara se pensarmos no quadrinho como uma história secreta. O gênero tem como característica se apresentar como verdadeiro, reposicionando sua ficcionalidade como uma série de verdades ocultas, que outros não desejam que o leitor descubra. Tudo aquilo aconteceu. Como Coloca Currie (1998):

Ao destacar o papel da narratividade na formação da História como uma história, o modo [da metaficção historiográfica] é fundamentalmente *intertextual*, nos forçando a contemplar não o que o passado era realmente, mas como ele foi representado por outros textos. Estes não são apenas romances que contemplam a *si mesmos* tanto quanto romances que contemplam a lógica e a ideologia da narrativa no ato de interpretar o mundo<sup>40</sup> (CURRIE, 1998, p. 68).

É interessante que Kidder (2009) utilize o conceito para posicionar *Planetary* na historiografia dos próprios quadrinhos de super-heróis, apontando sua historicidade como uma reação ao *everwhen*, o estado de presente perpétuo característico do gênero. Porém, durante a análise dos quadrinhos, observamos que a obra dificilmente se limita às convenções do

---

<sup>39</sup> O conceito de intertextualidade é indissociável das teorias de Hutcheon. O termo foi cunhado pela crítica francesa Julia Kristeva em 1966, inspirado pelo dialogismo de Bakhtin. Para a autora, todo texto é construído como um “mosaico de citações”, sendo essencialmente “a absorção e transformação de outros textos” (KRISTEVA, 1986, p.37). A noção de intertextualidade desloca o foco da figura do autor para a relação entre leitor e texto, que situa o *locus* da significação na história do discurso em si.

<sup>40</sup> By highlighting the role of narrativity in shaping history as a story, the mode is fundamentally intertextual, forcing us to contemplate not what the past was actually like but how it has been represented by other texts. These are not really novels which contemplate themselves so much as novels which contemplate the logic and the ideology of narrative in the act of construing the world.

gênero. A própria adaptação de personagens da cultura popular para o quadrinho pode ser um ato político, como quando Sherlock Holmes é contextualizado em sua época: um homem inglês com valores imperialistas e eugênicos típicos de sua época. A caracterização adiciona ao detetive (um homem moderno arquetípico) o contexto cultural que lhe é negado nos contos, promovendo a historicização do personagem.

Em nossa análise, questões de imitação e transformação dos intertextos são essenciais. É preciso levar em conta ainda as diferenças linguísticas: ainda que o desenho possa referenciar discursos históricos, a escrita e o quadrinho apresentam diferenças imediatas. No capítulo 4, vamos examinar como *Planetary* usa recursos de diagramação e cor para endereçar essas questões pela intermedialidade.

Para Hutcheon, a arte pós-moderna não pode deixar de ser política, por mais estetizada que pareça, porque suas representações são tudo menos neutras. Embora não exista uma teoria que determine a *ação* política dessas obras, sua própria existência propõe um espaço de desnaturalização. Adaptando o conceito barthesiano de "doxa" como opinião pública ou "Voz da Natureza" e consenso, Hutcheon afirma que o pós-modernismo des-doxifica (*de-doxify*) nossas representações culturais e seus valores políticos intrínsecos (HUTCHEON, 1989b, p.3). Porém, essa mesma lógica implica que a metaficção historiográfica existe num paradoxo: o discurso que deseja desnaturalizar (ou des-doxificar) é o mesmo que justifica sua existência.

Assim, a metaficção historiográfica será sempre cúmplice dos gêneros, linguagens, ideologias e instituições que critica, pois é a partir destas que ela constrói seu discurso de enfrentamento. Hutcheon afirma que

esse é um tipo estranho de crítica, uma ligada também à sua própria cumplicidade com poder e dominação, uma que reconhece que não pode escapar da implicação naquilo que, no entanto, ainda deseja analisar e até mesmo minar. As ambiguidades deste tipo de posição são traduzidas tanto no conteúdo como na forma da arte pós-moderna, que assim purifica e desafia a ideologia, sempre conscientemente<sup>41</sup>. (HUTCHEON, 1989b, p. 4)

Enquanto a metaficção de Waugh é prisioneira da linguagem, a de Hutcheon parece estar irremediavelmente enredada na ideologia que deseja derrotar. A noção de crítica cúmplice e a ideia da metaficção historiográfica, que constrói para então destruir, nos leva a refletir sobre *Planetary* como objeto de estudo e sua relação com o movimento revisionista do qual faz parte. Apesar de suas intenções críticas, *Planetary* é, acima de tudo, uma revista em

---

41 (...) this is a strange kind of critique, one bound up, too, with its own complicity with power and domination, one that acknowledges that it cannot escape implication in that which it nevertheless still wants to analyze and maybe even undermine. The ambiguities of this kind of position are translated into both the content and the form of postmodern art, which thus at once purveys and challenges ideology – but always self-consciously.

quadrinhos produzida com intenção comercial, publicada por uma editora especializada no mesmo gênero que a obra deseja criticar.

Da mesma maneira, *Watchmen*, obra seminal de Alan Moore que reimaginou super-heróis em 1986, foi produzida pela segunda maior editora de *comics* do mundo e teve o impacto imprevisto no mercado de gerar uma série de imitações que tomavam para si a violência sem o teor crítico da obra original. Mesmo as maiores quebras ainda podem ser reincorporadas pelo pensamento hegemônico, tornando-se apenas convenções.

Por fim, Mark Currie constrói sobre os pensamentos de Waugh e Hutcheon e traz a ideia da metaficção como um discurso limiar, "um tipo de escrita que existe na fronteira entre ficção e crítica, e que toma essa mesma fronteira como seu tema" (CURRIE, 2013, p.2). De acordo com o autor, a fixação metaficcional com o limite entre literatura e realidade seria apenas uma metade, a metade ficcional, de um movimento metacrítico maior. Quando a metaficção dramatiza essa fronteira, ela duplica a ambiguidade epistemológica do texto, que realça sua própria artificialidade na tensão entre a descoberta objetiva e a criação subjetiva deste mesmo artefato.

Currie posiciona a metaficção na historiografia da teoria literária, relacionando intimamente produção ficcional e crítica; uma noção retomada posteriormente por Zavala, segundo o qual todo texto de metaficção "contém sua própria teoria da linguagem, da leitura e da escrita, e que essa teoria é irredutível e intransferível a outro texto literário" (ZAVALA, 2007, p. 136). Currie também usa a leitura feita por Derrida da obra de Saussure para indicar a condição da crítica como construção textual, ou seja, incapaz de ser separada do objeto que critica. Para ele, Derrida aplica as ideias de Saussure ao próprio texto do autor,

lembrando que, assim como a linguagem estrutura seu objeto, a metalinguagem também o faz. Mas e sobre o terceiro nível de referência como estrutura? E sobre o próprio texto de Derrida e sua tentativa de representar Saussure? A escrita de Derrida apresenta duas estratégias para lidar com esse problema. A primeira é a ideia de imanência: a ideia de que Derrida está tentando não se referir a Saussure de fora, mas que ele opera dentro do texto, em seus próprios termos. (...) A segunda é um tipo de autoconsciência no texto de Derrida que previne seus próprios termos de adquirirem status metalinguístico ou objetivo ao realçar sua relação difícil e paradoxal com a linguagem que descrevem. (CURRIE, 2013, p.9)

Esse método, a ideia de operar dentro do próprio texto, eventualmente levaria à desconstrução. A tautologia proposta por Currie (a ficção é crítica, a crítica é ficcional) nos parece especialmente útil para analisar *Planetary*, um quadrinho com tendências políticas evidentes.

Por fim, é interessante observar o movimento do conceito de metaficção: do narcisismo proposto por Hutcheon ao caráter crítico estabelecido por Currie, ou do romance

que se desdobra para dentro ao romance que olha para fora - um paralelo do contraste entre forma e função na metalinguagem estabelecido por Leeuwen. Este escopo abre espaço para a presente pesquisa: não uma análise puramente formal, mas estrutural, onde o produto da tensão metaficcional, a análise dos intertextos de *Planetary*, é tão importante quanto seu discurso.

### 2.3. A questão dos quadrinhos

M. Thomas Inge cunhou, em 1991, o termo *metaquadrinho*. Em sua pesquisa, o autor aponta como exemplo a tirinha de jornal *Yellow Kid*. Numa edição de 1896, o protagonista segurava uma carta do cartunista pedindo desculpas aos leitores por não responder ao grande volume de correspondências recebidas. Instâncias como essa, onde o artista se comunica diretamente com sua audiência, são inúmeras ao longo da história dos quadrinhos, especialmente nas tiras de jornal, indo de *Krazy Kat* a *Nancy*, de Laerte a Angeli, até *webcomics* atuais, dedicadas exclusivamente a examinarem a si mesmas enquanto quadrinhos (THOSS, 2011).

Que esse exercício de autorreferencialidade continue de forma tão presente pode, talvez, ser atribuído ao caráter experimental da linguagem. Afinal, como coloca Chute (2012), "essa forma de palavra-e-imagem que registra temporalidade espacialmente tem expandido todas as fronteiras do esperado e do aceitável a cada nova iteração, a cada novo formato"<sup>42</sup> (p.407). Tiras de jornal, revistas mensais, fanzines, *graphic novels*, internet... A maior parte dessas plataformas tem existido em paralelo ao longo dos anos, acolhendo quadrinhos das mais diversas origens e modelos de produção, brincando com suas convenções e explorando novas maneiras de serem lidos (e ouvidos e até assistidos, em alguns casos). Como aponta Roy T. Cook:

quadrinhos são um meio extremamente ligado a convenções: a interpretação do quadrinho envolve uma fatura de acordos tácitos relativos a quanto os leitores devem interpretar vários símbolos arbitrários e semi-arbitrários, como requadros, balões, textos narrativos, linhas de ação, efeitos sonoros, *emanata* e assim por diante. Essas convenções e regras não foram escritas em algum lugar antes da criação do primeiro quadrinho - antes, elas são o resultado de regularidades em comportamentos criativo e interpretativo que evoluíram ao longo de grandes intervalos de tempo, mas que ainda assim governam como a interpretação deve ser realizada no futuro<sup>43</sup> (COOK, 2017, np).

<sup>42</sup> (...) this word-and-image form that registers temporality spatially has pushed at the boundaries of the expected and acceptable with every fresh iteration, in every new format.

<sup>43</sup> (...) comics are na extremely convention-bound art form: the interpretation of comics involves a wealth of tacit agreements regarding how readers are meant to interpret various arbitrary and semi-arbitrary symbols such as panel borders, balloons, narration text, motion lines, SFX, *emanata*, and so on. These conventions and rules were

Para o autor, o aspecto metaficcional dos quadrinhos é produto das explorações constantes da linguagem, uma maneira de estabelecer o que são essas regras e como elas podem ser expandidas e transformadas (COOK, 2012). Ele, assim como Kidder (2009), constrói sobre o pensamento de Patricia Waugh e sugere a definição de *metaquadrinho* como o quadrinho que fala sobre si mesmo, "onde o aspecto 'meta' da narrativa é usado não apenas para avançar a história, como para comentar a própria natureza da narrativa<sup>44</sup>" (COOK, 2017, np).

Essa natureza pode se referir à forma da narrativa, à relação entre leitor e autor ou mesmo ao ato de se criar uma história em quadrinhos. Voltando às tiras de jornal, como já observamos, é comum que as próprias convenções do quadrinho se tornem fontes de humor, no que Inge (1991) chama de metaficção técnica. "Os materiais de produção como lápis, canetas, tinta e papel; as bordas dos painéis e posicionamento do diálogo dentro dos balões; onomatopeias e símbolos sugerindo sons ou emoção; e assim por diante<sup>45</sup>" (INGE, 1991, p.6) deixam seu estado de convenções de leitura para se tornarem objetos físicos no mundo diegético. O recurso empresta ludicidade à leitura, através de estratégias metafissionais como personagens que conversam com o leitor ou interagem com balões e requadros. Não nos faltam exemplos: de tirinhas como Nancy, criada em 1938, às *webcomics* contemporâneas do site Will Tirando, passando pelos quadrinhos da Turma da Mônica (Figura 15), várias obras cômicas usam da autoparódia. Jeff Thoss (2011) descreve até certas *webcomics* cujo único propósito é fazer graça sobre si mesmas, a ponto de tornar o conceito de "quarta parede" inútil.

Por outro lado, a metaficção não precisa se restringir ao humor. O metaquadrinho também pode ter uma função reflexiva. Matthew Jones (2005), por exemplo, examina a metaficção sob a luz do conceito de proximidade (*closeness*) nos quadrinhos eróticos. Para ele, a metaficção aproxima leitor e autor e ambos "contextualizam o ato narrativo e experimentam uma quase intimidade ou proximidade, deixando clara a ligação entre o texto quadrinístico e o mundo externo, onde ele nasceu e do qual faz parte<sup>46</sup>" (JONES, 2005, p.

---

not written down somewhere prior to the creation of the first comic—rather, they are the result of regularities in creative and interpretational behavior that have evolved over long stretches of time, but which nevertheless govern how interpretation should be carried out in the future.

<sup>44</sup> (...) where this "meta" aspect of the narrative is intended not only to further the narrative, but also to comment on the nature of narrative itself.

<sup>45</sup> (...) the materials of production such as pencils, pens, ink, and paper; the borders or panels and the placement of dialogue within balloons; onomatopoeia and symbols suggesting sounds or emotion; and so forth

<sup>46</sup> (...) contextualize the narrative act and experience an approximation of intimacy or closeness by making clear the link between the comic text and the outside world in which it was born, and of which it is a part.

284). Ao expor o quadrinho como um artefato, a metaficção não estaria apenas quebrando a ilusão de realidade, mas revelando também seu autor como indivíduo criativo.

Ao desnudar os mecanismos do processo de produção, o autor oferece um caminho para o público fazer sentido do que está consumindo dentro do contexto de autoria. Ao ler dentro dos mecanismos do processo de produção, o público cria seu próprio caminho<sup>47</sup> (JONES, 2005, 270).

Gonzalez (2014, p.283) reconhece o paradoxo desta aproximação, pois enquanto o contrato de realismo da história é desfeito, a narrativa estabelece outro tipo de realismo metaficcional: o do criador, que "sussurra no ouvido do leitor e oferece a ele seu eu verdadeiro". Dois exemplos dessa relação seriam os livros teóricos de Scott McCloud e o quadro de *Maus* onde o próprio Art Spiegelman está sentado desenhando sobre uma pilha de corpos, refletindo sobre o sucesso comercial de um livro baseado em morte e sofrimento (Figura 16).

É a consciência do autor, comum em obras do gênero de não-ficção. A metaficção bagunça ontologias e somos convidados a conhecer o cartunista, a pessoa do "mundo real", e acessar uma camada de verdade superior à da ficção, embora ela ainda continue sendo nada mais que uma representação do mundo.

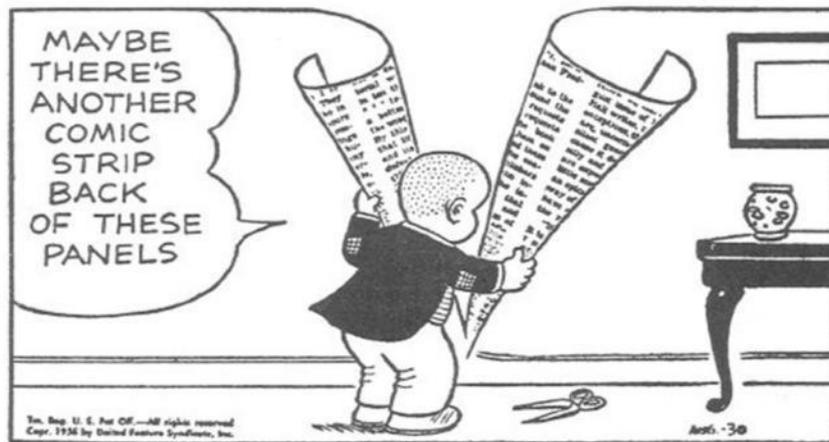
Essas, claro, são apenas duas funções possíveis da metaficção. Embora apresentem pontos de vista interessantes, a maior parte das pesquisas citadas acima se dedica a estabelecer a existência do metaquadrinho e em seguida a identificar estratégias metaficcionais literárias em certas obras (COOK, 2017). Poucas buscaram construir uma *teoria do metaquadrinho* e as que o fizeram, optaram por um esforço de catalogação, identificando vários tipos de quadrinhos metaficcionais e categorizando-os de acordo com a maneira como exercitam a autorreferência. Um primeiro passo compreensível, visto que "existem tantos exemplos de dispositivos metaficcionais em quadrinhos contemporâneos que ser completo é quase impossível" (GONZALEZ, 2014, p.839).

Temos, então, uma série de tipologias, que buscam classificar os metaquadrinhos de acordo com os recursos metaficcionais usados em sua narrativa. Os parâmetros são tão variados quanto as pesquisas. Inge (1991), por exemplo, estabelece suas categorias baseando-se em dois elementos: intertextualidade (*crossovers* e paródias) e formalismo (metaficção técnica). Já Jones (2005) estuda cinco categorias de estratégias metaficcionais: consciência do autor, desmistificação, consciência do leitor, intertextualidade e reflexividade intermídia.

---

<sup>47</sup> By laying bare the mechanisms of the production process, the author provides an avenue for the audience to make sense of what they are consuming within the context of authorship. By reading into the mechanisms of the production process, the audience creates their own avenue.

Figura 15 – *Nancy*, de Ernie Bushmiller; *O Visitante*, de Will Tirando; e *Turma da Mônica*, de Maurício de Souza.



Fonte: Montagem feita a partir de *Nancy* (Ernie Bushmiller, 1936); *Mentirinhas* (Will Tirando, 2016); *Turma da Mônica* (Maurício de Sousa Produções)

Figura 16 – *Maus*, de Art Spiegelman e *The Surface*, de Ales Kot, Langdon Foss e Jordie Bellaire.



Por fim, Cook (2012), baseando-se nas duas pesquisas anteriores, propõe a taxonomia mais abrangente, contemplando todas as estratégias citadas.

O autor classifica metaquadrinhos em: *narrativos*, que tratam da produção e consumo de quadrinhos no mundo diegético; *autoconscientes*, onde personagens sabem que vivem numa ficção; *formais*, onde a manipulação de convenções técnicas é parte da história; *intertextuais*, onde o conteúdo interage com o de outras obras; *cameos*, que envolvem personagens e locais de histórias diferentes na mesma narrativa; e *autoral*, onde o autor aparece como personagem (COOK, 2012, p.175). Essas categorias, claro, não são excludentes. Um quadrinho pode se encaixar em várias delas ao mesmo tempo, inclusive em todas. *Planetary*, por exemplo, é intertextual, o que implica neste caso específico que ele também contém diversos *cameos* de outros quadrinhos.

A grande ressalva que apresentamos aos estudos elencados é a definição prática do metaquadrinho como aquele que usa de estratégias narrativas metaficcionais. Embora seja um raciocínio lógico, nos parece fazer o caminho contrário das análises de Waugh e Hutcheon, por exemplo, citadas por pesquisadores como Cook (2017) e Kidder (2009) como bases de suas pesquisas. Enquanto as estudiosas da metaficção literária se dedicam ao exame da relação entre realidade e ficção, os esforços quadrinísticos parecem se deter no aspecto formal de seus objetos. Afinal, lembramos que cada texto metaficcional traz em si seu próprio contexto de interpretação.

Enquanto intertextualidade, metalepse e *mise en abyme* (para citar apenas alguns recursos numerados pelos pesquisadores) são observados com frequência em metaquadrinhos, isso não significa que sua presença é condição suficiente para determinar se um quadrinho é ou não metaficcional. Essas estratégias são ricas em potencial metalinguístico, porém outros fatores como convenções de gênero podem reduzir e até mesmo eliminar seus efeitos. Podemos citar como exemplo as histórias da Turma da Mônica, em especial do personagem Bidu (Figura 17).

Parte das histórias focadas no personagem consistem na tentativa da “performance” de uma história em quadrinhos. Como o quadrinho é desenhado e não feito ao vivo, a narrativa lança mão de significantes da produção cinematográfica, como a cadeira de diretor, o roteiro e o produtor Manfredo, para enquadrar a história como os bastidores da “filmagem” de uma tirinha. Pelos critérios de Cook, esse seria um caso de metaquadrinho consciente, pois o protagonista reconhece sua condição de personagem ficcional.

Figura 17 – Um olhar “por trás das câmeras” das historinhas do Bidu.



Fonte: Turma da Mônica: Quadrinhos. <http://turmadamonica.uol.com.br/historia/bidu-em-2/>. Acesso em 01/02/2019

De início, o leitor pode ter uma consciência do meio que está lendo: uma história em quadrinhos que representa personagens desenhados sobre um plano bidimensional. Porém, a maneira como os autores constroem o mundo ficcional nos mostra que, se por um lado existe um nível diegético onde Bidu nada mais é do que um personagem, por outro, estamos vendo os bastidores por trás da encenação. O “verdadeiro Bidu” que existe num segundo nível diegético, para usar a proposta de García (2014), como um ator que sai do personagem entre as cenas<sup>48</sup>.

Leitores habituais da Turma da Mônica conhecem aquele mundo e provavelmente já leram diversas histórias com premissa semelhante, onde Bidu tenta a todo custo encenar um diálogo com Dona Pedra, mas é interrompido por alguma “falha técnica” ou a intromissão de outros personagens. Ou seja: a quebra não é só aceitável, mas normalizada dentro da verossimilhança do mundo ficcional.

<sup>48</sup> Para mais sobre metalepse, *mise en abyme* e o conceito de quarta parede nos quadrinhos, ver LUCAS, 2017.

Talvez Gonzalez (2014) proponha a classificação mais adequada para o metaquadrinho. Seguindo a deixa de Patricia Waugh, o autor reconhece a autorreferencialidade como um aspecto fundamental dos quadrinhos, não um fenômeno isolado, e por isso ele distingue entre níveis de metaficção, ao invés de tipos. O primeiro polo, relativo à intertextualidade/transtextualidade, compreende quadrinhos que referenciam outros quadrinhos ou formas de arte, atraindo atenção para si mesmos enquanto artifício (como *Planetary*). Já o segundo polo, os dos metaquadrinhos em si, quebra o contrato de realismo estabelecido entre leitor e autor. Gonzalez ainda cria duas subcategorias do segundo nível: metaquadrinhos narrativos, cuja história envolve o consumo de histórias em quadrinhos (como a categoria de mesmo nome proposta por Cook), e metaquadrinhos discursivos, que quebram a realidade no discurso na maneira como a história é contada. Além da semelhança com Waugh, Gonzalez também evoca Currie ao propor a "metaficção extrovertida", onde o quadrinho usa estratégias metaficcionais para tecer comentários sobre a própria artificialidade da forma de arte (GONZALEZ, 2014, p.852).

Ou seja, teríamos uma classificação dos quadrinhos não por suas estratégias metaficcionais, mas pelo fim das mesmas. O termo metaquadrinho invoca a vastidão das possibilidades metalinguísticas. Acreditamos que uma melhor nomenclatura para nosso trabalho, visto sua relação com a tradição pós-modernista, fosse a do *quadrinho metaficcional*, um tipo específico de metaquadrinho, separado das tirinhas de jornal e dos quadrinhos reflexivos cujo objetivo é estabelecer uma conversa com a figura do autor.

Ainda assim, a influência dos estudos literários é clara e, conseqüentemente, diversos aspectos formais da linguagem quadrinística são excluídos na definição de metaquadrinho. Traço, cores, diagramação e *mise-en-scène*, para citar apenas algumas características do meio, são deixadas de lado enquanto a metaficção se dedica à representação do mundo na linguagem verbal. Mas como o desenho, os balões e os quadros refletem esse mesmo mundo?

Segundo Zavala (2009), a maior contribuição do livro de Linda Hutcheon, *Narcissistic Narrative*, está em suas conclusões, onde, apesar de estudar basicamente romances, a autora "sustenta que não se pode teorizar sobre a metaficção, pois cada texto é diferente" (ZAVALA, 2009, p.126). Por isso, em seu próprio trabalho, Zavala defende que se deve analisar a estrutura de cada texto em particular, a partir da sua dimensão formal, incorporando à análise os elementos intertextuais e da estética neobarroca que esse texto

porventura compartilhe com outras produções simbólicas contemporâneas, como a narrativa cinematográfica ou televisiva.

Essa visão teve grande impacto sobre a presente pesquisa e nos parece a pedra de toque para se pensar a metaficcionalidade dos quadrinhos. Afinal, as teorias examinadas até aqui, mesmo sendo usadas em trabalhos sobre quadrinhos como os de Kidder (2009), Nogueira (2012) e Grisa (2017), se limitam a obras literárias, não a meios visuais. Como coloca Wolf (2009),

O foco monomidiático na literatura levou a uma "caixa de ferramentas" conceitual, altamente diferenciada, embora não uniforme ou completa, para análise de metafenômenos em textos verbais e permitiu discussões frutíferas de possíveis funções dos metafenômenos nesse campo. De fato, o campo literário se provou tão fértil na referência de construção de tipologias relacionadas ao meta e nas análises históricas (e funcionais) (...) que hoje virtualmente todas as pesquisas que se seguiram em metafenômenos em literatura e outras mídias devem levar os resultados da pesquisa em metaficção em conta<sup>49</sup> (WOLF, 2009, p.4).

Ambos, Zavala e Wolf, defendem a metaficcionalidade como um fenômeno maior que a literatura, presente na forma de uma tradição de autorreferencialidade, especialmente no último quarto do século XX, no cinema, na música popular e nos quadrinhos. Invocando o conceito de metapop, Zavala (2009, p.133) afirma que essas manifestações culturais surgem precisamente quando técnicas artísticas desenvolvidas ao longo do século se tornam usuais, graças à contribuição da tecnologia para bagunçar distinções entre cultura de massa e alta cultura. Enquanto isso, Wolf (2011) fala de uma virada metarreferencial, "não apenas uma mudança de perspectiva teórica, mas uma mudança notável no grau e qualidade da metarreferencialidade em número (senão em todas) de mídias e artes ao longo das últimas décadas<sup>50</sup>" (WOLF, 2011, p.1).

Wolf propõe uma teoria da metarreferencialidade transmidiática, que englobe da música à pintura. Porém, vamos nos dedicar aqui às histórias em quadrinhos, partindo da ideia de que a questão da relação entre realidade e ficção deve ser re-apresentada a cada meio, pois cada um tem seus próprios mecanismos de enunciação e, conseqüentemente, uma configuração narratológica particular. Claro que poderíamos aplicar as teorias da metaficção literária a *Planetary* e extrair uma riqueza de informações sobre como o quadrinho, enquanto

---

<sup>49</sup> The monomedial focus on literature has led to a highly differentiated, albeit neither uniform nor complete conceptual 'toolbox' for analysing meta-phenomena in verbal texts and has permitted fruitful discussions of possible functions of metaphenomena in this field. Indeed, the literary field has proved to be so fertile both with reference to the construction of meta-related typologies and historical (including functional) (...) that today virtually all further research on meta-phenomena in literature but also in other media must take the results of metafiction research into account.

<sup>50</sup> (...) not only as a shift in research perspective but primarily as denoting a remarkable change in the degree and quality of metareferentiality in a number (if not all) of (the) media and arts over the past few decades.

narrativa, se relaciona com seus intertextos. Porém, estaríamos deixando outras tantas perguntas sem resposta. Afinal, como coloca Groensteen, “nenhuma extrapolação da literatura pode ser vislumbrada a não ser que seus conceitos sejam revisados” (GROENSTEEN, 2013, p.80).

Cook (2012) defende um ponto similar quando compara filmes e histórias em quadrinhos para estabelecer a necessidade de um campo independente e autossuficiente de estudos de quadrinhos. Para ele, outras disciplinas simplesmente falham em interpretar, avaliar ou explicar a forma.

Em particular, os argumentos oferecidos acima ressaltam o fato de que a singularidade de cada forma de arte depende não só das características formais dessa arte, mas também das convenções adotadas a respeito de como essa arte funciona e como devemos interpretar e avaliar suas obras. Como resultado, podemos perceber (...) que existem formas de arte bastante similares, mas que mesmo assim funcionam de maneiras distintas devido a diferenças dramáticas nas convenções adotadas em respeito a cada uma<sup>51</sup> (COOK, 2012, p.184).

Como citado anteriormente, os quadrinhos são um meio marcadamente experimental: as possibilidades da linguagem e suas convenções de leitura mudaram dramaticamente desde sua criação. Uma história de super-heróis da década de 1960, por exemplo, é lida de maneira completamente diferente perto de obras contemporâneas impregnadas pela linguagem visual do cinema. Para Witek (2009), essas mudanças sugerem que a "quadrinidade" não deve ser entendida como uma característica imutável, mas como um "conjunto de protocolos de leitura historicamente contingentes e em evolução que são aplicados a textos, que ser um quadrinho significa ser lido como um quadrinho<sup>52</sup>" (p.149). Para o autor, o quadrinho ("uma negociação delicada entre sequencialidade e simultaneidade") é produto de uma emergência, em estágios, de novas maneiras de se perceber as relações entre palavra e imagem na página.

Em outras palavras, quadrinhos não são apenas uma série de imagens que convidam à contemplação. São textos que exigem participação ativa do leitor no processo de criação de significado. Ou, como coloca McCloud (1993), o leitor é sempre um cúmplice do quadrinista. Sobre isso, Hatfield (2005) defende que os quadrinhos se apresentam de maneira fragmentada e instável, e aí reside sua maior força: o quadrinho é composto de várias formas

---

<sup>51</sup> In particular, the argument given above highlights the fact that the uniqueness of each art form depends not only on the formal characteristics of that art form, but also on the conventions adopted with respect to how that art form functions and how we should interpret and evaluate instances of it. As a result, we might find (...) that there are art forms that are structurally quite similar, but which nevertheless function very differently due to dramatic differences in the conventions we have adopted with respect to each.

<sup>52</sup> (...) a historically contingent and evolving set of reading protocols that are applied to texts, that to be a comic text means to be *read* as a comic.

de tensão, onde as muitas possibilidades de leitura, as muitas opções interpretativas e potencialidades, colidem.

Partindo destas ideias, Cook (2017) apresenta a questão: todos os quadrinhos seriam metaficcionalis? E a esta, acrescentamos: o que faz um quadrinho ser metaficcional? Como aspectos fundamentais do meio afetam o conceito? E como elementos simbólicos e visuais entram na equação? Para responder a estas perguntas, vamos discutir a conceituação de metaficção e sua relação com os quadrinhos.

### 3. PORTOS ESTRANHOS (ou: Forma)

Como já mencionamos, Kidder (2009) divide as definições de metaficção em duas partes: uma narrativa que *atrai atenção sobre si mesma para causar um efeito específico no leitor*. Seja esse feito lúdico ou crítico, o primeiro processo implica uma quebra, uma interrupção da ilusão estética e a criação da consciência metarreferencial no receptor da narrativa. Como estabelecemos no capítulo 2 deste trabalho, do ponto de vista do pós-modernismo, essa desconstrução se refere ao modelo dos romances realistas do século XIX. Ao invés de envolver o leitor, o romance metaficcional o provoca a se afastar dele e percebê-lo como um objeto, desafiando tanto a ideia do que seria um romance quanto os valores e pressuposições do mundo real re-apresentado pela obra. É a “alternância entre enquadramento e quebra de enquadramento” (WAUGH, 1984, p. 31), o jogo entre ficção e realidade, que se encontra no centro da metaficção.

Existem, claro, maneiras hegemônicas de se contar uma história em quadrinhos, calcadas nas práticas de leitura do momento sócio-histórico em que são produzidas. Títulos comerciais de super-heróis, por exemplo, usam diversos artifícios para facilitar a compreensão da narrativa por parte do leitor, como quadrinização simples, balões dispostos de modo a guiar os olhos e texto em fontes de fácil legibilidade. Enquanto isso, quadrinhos independentes podem brincar com técnicas mistas de arte, linearidade da narrativa e letramento manual. Como em qualquer meio, existem gradações de representação e experimentalismo que podem atrair ou desafiar o público leitor.

Ainda assim, é comumente aceito que a leitura do quadrinho, qualquer que seja, é mais desafiadora que a da literatura. Hatfield (2005) afirma que o processo de significação nas histórias em quadrinhos passa corriqueiramente por uma série de tensões: entre códigos de significação; entre imagem única e imagens em série; entre sequência narrativa e a superfície da página; e entre a leitura do texto e a materialidade do objeto (p.36). Qualquer protocolo de leitura do quadrinho nasce a partir da necessidade de equilibrar as muitas mensagens contidas nestes conflitos.

É compreendido, então, que a leitura dos quadrinhos envolve constante negociação e consciência da temporalidade espacial do meio. Mas o que isso significa para o metaquadrinho? Ou, recuperando a pergunta que fecha o capítulo anterior: todos os quadrinhos seriam metaficcionais?

Mitchell (1995) nos incita a evitar a armadilha da comparação. “O melhor preventivo para métodos comparativos é insistência em literariedade e materialidade”<sup>53</sup> (p.90). Apesar disso, o primeiro passo deste capítulo consiste em comparar o incomparável, mais especificamente estudando as diferenças entre leitura de textos literários e de quadrinhos, trazendo visões de ambos os campos teóricos. Um ponto a ser destacado é que trataremos exclusivamente de quadrinhos narrativos. Mesmo nessa categoria, existem graus de abstração e experimentação, como veremos a seguir, mas quadrinhos estritamente abstratos não serão abordados aqui<sup>54</sup>.

### 3.1. Imagem e enunciação nos quadrinhos

Sobre as possíveis categorias usadas para estudar histórias em quadrinhos, García (2014) propõe que os quadrinhos devem renunciar as classificações literárias e criar outras, fundadas sobre critérios “melhor apropriados a suas propriedades semióticas” (p.62). Para isso, ele se dedica a examinar o nível discursivo dos meios em questão, “a superfície material sobre a qual se organizam os diferentes elementos do código ou códigos do meio para dar forma a uma mensagem concreta<sup>55</sup>” (p.62). O que o autor determina é que as categorias de narrador e “narratório” não se aplicam a meios multimodais, e renunciar a elas poderia ser mais proveitoso que tentar forçar seu uso. Em seu lugar, teríamos as muitas fontes de narrativa dispostas na página, existindo lado a lado e trabalhando juntas no processo de significação (Figura 18).

O esquema de García é um recurso usado especificamente para estudar a metalepse em *Promethea* (em si, um conceito da literatura), mas nos interessa a maneira como ele ressalta as muitas emanações narrativas na página de quadrinhos. O narrador único dá lugar a uma composição de imagem e texto verbal, num misto de contar e mostrar.

Como aponta Carneiro (2015), a análise de uma história em quadrinhos “poderia levar em conta tanto o plano do enunciado (enunciação), ou seja, aspectos de nível verbal, sintático e semântico quanto o de seu enunciado gráfico” (p.66). Em *Planetary*, a importância da expressão visual é clara: os muitos intertextos que provocam a quebra metaficcional se apresentam como imagem antes de qualquer contextualização escrita. O que nos leva à primeira questão, do ponto de vista metaficcional, sobre a relação entre enunciação gráfica e

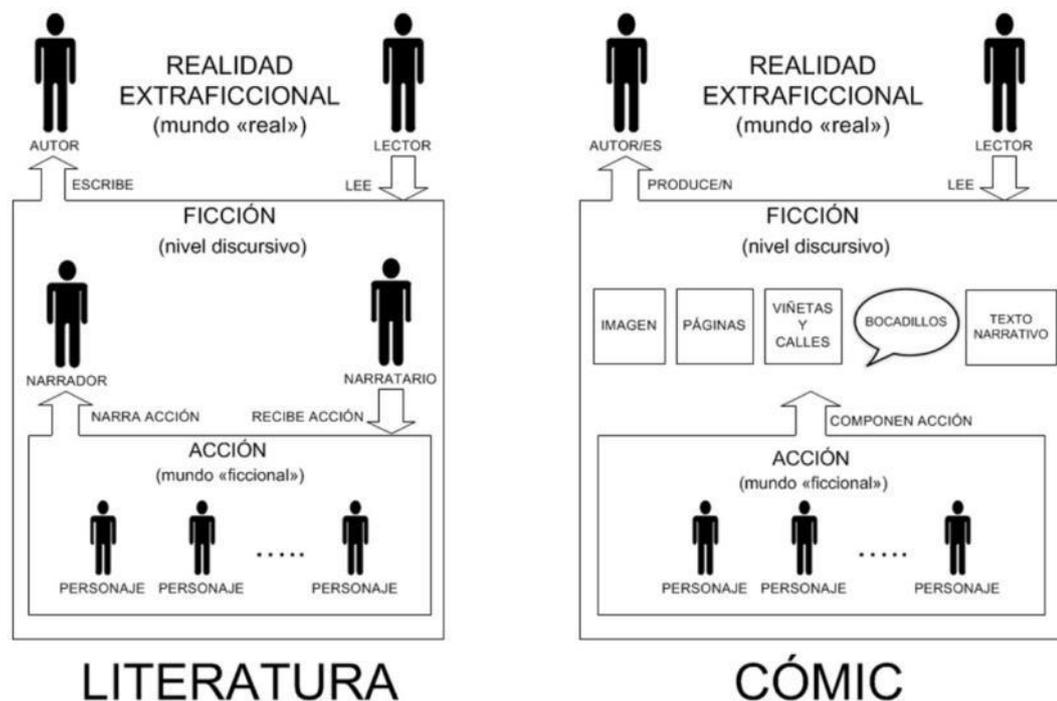
<sup>53</sup> The best preventive to comparative methods is an insistence on literalness and materiality.

<sup>54</sup> Para mais sobre quadrinhos abstratos, ver Groensteen, 2013.

<sup>55</sup> la superficie material sobre la que se organizan los diferentes elementos del código o códigos del medio para dar forma a un mensaje concreto

ilusão estética. Waugh e Hutcheon tomam a linguagem como maneira de organização da realidade cotidiana. Para a primeira, a metaficção é uma forma de revelar a ilusão da narrativa, acentuando também o caráter ficcional do mundo à nossa volta, mediado por representações textuais. Já para a segunda, texto ficcional e texto histórico se confundem por serem ambos regidos por convenções genéricas, e a metaficção acentua esta semelhança, colocando em xeque a suposta objetividade do registro historiográfico.

Figura 18 – Esquema de narrativa literária e no meio dos quadrinhos.



Fonte: GARCÍA, 2014, p.63

Porém, enquanto os estudos literários opõe metaficção à naturalização das representações do mundo no texto, os quadrinhos nunca tentaram de fato reproduzir a realidade externa ao discurso. Mesmo uma obra rotulada de não-ficção é removida do mundo natural pelo desenho, pois

quando você olha para uma história em quadrinhos, você não está vendo nem o mundo nem uma representação direta do mundo; o que você está vendo é uma interpretação ou transformação do mundo, com aspectos que são exagerados, adaptados ou inventados. Não é apenas irreal, é deliberadamente construído por uma pessoa ou pessoas específicas<sup>56</sup> (WOLK, 2007, p.20).

<sup>56</sup> When you look at a comic book, you're not seeing either the world or a direct representation of the world; what you're seeing is an interpretation or transformation of the world, with aspects that are exaggerated, adapted, or invented. It's not just unreal, it's deliberately constructed by a specific person or people.

Ou seja, a própria natureza do desenho vai de encontro à noção de que a metaficção revela a realidade como uma construção, pois em se tratando dos quadrinhos entramos no reino da subjetividade, mais que no da imitação. Como aponta Chute (2008) a “não-transparência do desenho (...) empresta um registro subjetivo às superfícies narrativas das páginas de quadrinhos, que permite às obras ser autoconscientes de maneira produtiva em como ‘materializam’ história<sup>57</sup>” (p.457).

A representação da realidade pelo traço do cartunista elimina traços e aspectos do mundo natural, e o que ele remove é tão importante quanto o que ele escolhe representar.

(...) cartunizar é, inescapavelmente, uma metáfora para a subjetividade da percepção. Duas pessoas não experienciam o mundo da mesma maneira; dois cartunistas não desenham da mesma maneira, e o modo como eles desenham é o mais próximo que o leitor pode chegar de experienciar o mundo através dos seus olhos<sup>58</sup> (WOLK, 2007, p.21).

No mundo ficcional, o desenhista expressa uma filosofia, uma visão: "implícito em cada estilo de desenho está uma ontologia visual" (LEFÈVRE, 2009, p.159). Assim, o gesto artístico não é apenas uma representação do mundo natural, mas um filtro pelo qual vamos enxergar o mundo diegético.

Para Gardner (2011), essa materialidade da arte, representada pela *linha*, é relegada pela teoria literária. Diferente das artes narrativas reproduzidas mecanicamente, o quadrinho ainda mantém em grande parte o desenho manual, um registro do esforço criativo do artista. Segundo o autor, não existem palavras na teoria da narrativa para descrever o papel do traço no discurso do quadrinho. A linha, então, passou a ser um elemento estético do estilo, ou "o que se perde na paráfrase, como qualquer um que já tenha tentado ‘ler’ um quadrinho em voz alta pode atestar<sup>59</sup>" (p.58). Ninguém pode parafrasear o impacto de um desenho no quadrinho, e ainda assim é inegável que a narrativa não seria a mesma se ilustrada por uma pessoa diferente – o traço funciona quase como um advérbio da ação narrativa. (Figura 19).

Gardner compara o traço ao tom de voz de um cantor, formada igualmente pela técnica e pela corporeidade do artista. Mas, diferente da voz, o desenho precisa de artefatos externos para se realizar: ele é voz e escrita, oralidade e impressão, performance e texto. E, como tal, ele incita um encontro físico, corporal com a cena imaginada. Para o autor, “ler uma

<sup>57</sup> (...) the nontransparency of drawing (...) lends a subjective register to the narrative surfaces of comics pages that further enables comics works to be productively self-aware in how they “materialize” history.

<sup>58</sup> (...) cartooning is, inescapably, a metaphor for the subjectivity of perception. No two people experience the world the same way; no two cartoonists draw it the same way, and the way they draw it is the closest a reader can come to experiencing it through their eyes.

<sup>59</sup> (...) lost in a paraphrase, as anyone who has attempted to “read” a comic out loud can attest.

história em quadrinhos é ser constantemente lembrado que essa é uma história contada por alguém”<sup>60</sup> (GARDNER, 2011, p.66).

Figura 19 – A mesma ação desenhada por John Romita, Mark Bagley e Joe Quesada.



Fonte: Montagem feita a partir de *The Amazing Spider-man* (1978); *Ultimate Spider-man* (2003); *One More Day* (2008), todas publicadas por Marvel Comics.

Como podemos, então, resolver esse paradoxo? Por um lado, Groensteen (2013) afirma que um leitor, quando confrontado por uma imagem, não pode evitar a consciência de que aquela imagem é um artefato, o que implicaria uma autoconsciência constante. Por outro lado, seres humanos tem uma habilidade espantosa de projetar sobre símbolos pictóricos. Durante séculos a humanidade se questiona sobre sua relação com as imagens enquanto ilusões, das primeiras pinturas rupestres até o desenho digital (GOMBRICH, 1984).

Para Gombrich, toda representação depende do que ele chama de projeção guiada: “quando dizemos que as manchas e pinceladas de uma paisagem impressionista ‘de repente criaram vida’, queremos dizer que fomos levados a projetar uma paisagem naquele mínimo de pigmento<sup>61</sup>” (1984, p.161). Wolf (2013) chama esse efeito de ilusão referencial, quando reconhecemos que um artefato representa a realidade, mas não experienciamos a representação. Porém, Gombrich vê aí um processo mental mais complexo de envolvimento do receptor com a formação da imagem em si. Para ele, quando estamos diante de um quadro, muito do que enxergamos ou acreditamos que enxergamos vem de nossa memória. Ao mesmo tempo em que *vemos*, também *completamos* a imagem em nossa mente, preenchendo espaços

<sup>60</sup> To read a story in a comic is to be reminded constantly that this is a story told by someone.

<sup>61</sup> When we say that the blots and brushstrokes of the impressionist landscapes ‘suddenly come to life’, we mean we have been led to project a landscape into these dabs of pigment.

vazios na representação guiados pelo contexto da obra de arte. Portanto, o contexto da ação estabelece as condições para a ilusão.

Existem obviamente duas condições que devem ser satisfeitas se o mecanismo da projeção for colocado em funcionamento. Uma é que o espectador não deve ter dúvidas sobre a maneira de fechar a lacuna; em segundo lugar, ele deve ser dado uma “tela”, uma área vazia ou mal definida na qual ele pode projetar a imagem esperada<sup>62</sup> (GOMBRICH, 1984, p.165).

Essa abordagem abre novas possibilidades para pensarmos o desenho como representação. Para o autor, a mimese não surge da observação da natureza, mas da invenção de efeitos pictoriais. Segundo ele, todas as descobertas artísticas não são de semelhanças, mas de equivalências que nos permitem “ver a realidade em termos de imagem e a imagem em termos de realidade” (1984, p.276). Por isso, reconhecemos a caricatura de um rosto: porque ele não se refere a um rosto de verdade, mas a certos códigos e convenções simbólicas de representação de um rosto.

McCloud afirma que, quanto mais simples é o desenho, mas parecemos nos reconhecer nele. Para Gombrich, isso acontece porque um desenho com menos detalhes carrega menos sinais contraditórios e nos permite completá-lo e mergulhar em sua narrativa potencial. Por isso uma imagem muito detalhada pode transmitir menos velocidade do que efeitos abstratos como um borrão ou uma série de linhas desenhadas atrás do personagem. Ou, para citar um segundo exemplo, por isso podemos reconhecer uma multidão representada por um amontoado de formas rabiscadas (uma lógica de completude que Gombrich chama de “e etc.”), enquanto a mesma massa de pessoas desenhada em detalhes seria impossível de ser enxergada (Figura 20).

Figura 20 – Representação de movimento no desenho (acima) e princípio “e etc.” que nos faz completar a os transeuntes na rua a partir de desenhos simples (abaixo).



<sup>62</sup> There are obviously two conditions that must be fulfilled if the mechanism of projection is to be set in motion. One is that the beholder must be left in no doubt about the way to close the gap; secondly, that he must be given a ‘screen’, an empty or ill-defined area onto which he can project the expected image.



Fonte: ELLIS e CASSADAY, 2013b, p.137; ELLIS e CASSADAY, 2013a, p.40.

Quando lemos um quadrinho, usamos códigos narrativos e culturais para atribuir sentido às ações e cenas representadas, além de códigos visuais para reconhecer personagens e cenários. No caso, o código visual funciona a partir de convenções e analogias internas próprias, eliminando diferenças e repetindo o similar. Lambeens e Pint (2015) citam como exemplo um desenho do personagem Garfield: a ilustração se refere a outras ilustrações semelhantes, o que nos permite reconhecer que todas as instâncias daquela imagem são o mesmo personagem, numa série de momentos diferentes no tempo. É o que Töpffer, um dos primeiros a popularizar arte sequencial na Europa, define como traços permanentes e impermanentes, ou o que torna o personagem reconhecível e o que o faz expressivo (GOMBRICH, 1984, p.272). Ao mesmo tempo, a ilustração também refere características comuns do gato doméstico, o que nos permite compreender que aquela é uma representação do animal real (LAMBEENS; PINT, 2005, p.8).

A imagem quadrinística funciona num equilíbrio entre o que representa e o que fica às margens da representação, as informações sensoriais inatas ao desenho. Mesmo quando interpretamos o quadrinho como um dispositivo narrativo linear e sua arte como uma aproximação do mundo real, também somos seduzidos pelo todo de sua forma, pela imanência de sua materialidade. Para compreender essa dualidade de interpretações, Lambeens e Pint (2015) adotam o conceito de código/sensação.

O ato de sentir é físico: uma sensação afeta o corpo, independente da percepção de um código. “Toda sensação é única e está ligada a um corpo específico em um tempo-espaço específico, e portanto difere de qualquer outra sensação” (p.10) e, logo, não pode ser reduzida a esquemas interpretativos familiares (ou códigos).

Ao mesmo tempo, todo desenho no quadrinho existe na tensão entre representação e expressão, e mesmo propriedades mínimas do desenho também são parte de um enunciado gráfico específico. O desenho abstrato de uma pedra pode invocar a presença de uma pedra melhor do que uma representação realista. Os códigos miméticos estão ali, ainda que o estilo pessoal do desenhista impeça de se confundir a pedra desenhada com uma pedra real.

Carneiro (2015) recupera a teoria de Barthes sobre escrita (*écriture*) para compreender o estilo no desenho. Segundo ela, o estilo surge da articulação entre dois eixos: o da linguagem compartilhada socialmente naquele período histórico, ou das demandas do gênero; e o das escolhas pessoais do indivíduo, dos elementos repetidos em seu discurso particular.

Para compreender a escrita ou a obra, para entender como se forma sua materialidade, a forma que toma, podemos partir dos elementos que partilha ela com seu Tempo (a “língua”.) e o estilo de seu autor. A história em quadrinhos pode ser analisada também a partir da área bidimensional entre língua e estilo, sendo a “língua” o correspondente à estrutura da espécie quadrinhos para um determinado gênero (heróis da Marvel e DC Comics têm em comum um mesmo dispositivo, em que os efeitos “espetaculares” são a regra, não a norma; a linha clara traz restrições estéticas de fácil assimilação para o público infanto-juvenil) e o “estilo” seria o *desvio* da norma de um determinado subgênero dos quadrinhos (*Watchmen* parte do gênero *comics* de heróis mas faz uso de recursos estéticos próprios, como a distribuição geométrica dos quadros e a capitulação; Daniel Clowes ou Chris Ware são artistas que utilizam o código da linha clara mas abusam de recursos temáticos e estilísticos próprios e bem distantes da puerilidade que emanaria como natural desse modelo). (CARNEIRO, 2015, p.66).

Existe a possibilidade de o desenho fugir do consenso representativo a tal ponto que se torne pura abstração. Porém, a natureza do quadrinho narrativo impede que a arte evite completamente a codificação. Isso fica claro em *Planetary*, onde precisamos reconhecer personagens e ações para compreendermos o que acontece na história. E mesmo a sensação, caso experimentada muitas vezes, perde seu caráter sensorial, tornando-se código, processada pela linguagem.

Esses códigos e convenções aproximam a realidade representada do mundo natural, ao invés de afastá-la. Segundo Walton (Mourilhe; Alencastro, 2015), quando articularmos uma verdade na ficção, criamos circuitos com princípios de implicação. É assim, por exemplo, que fotografias podem capturar movimento mesmo sendo estáticas. Fenômenos que não podem ser reproduzidos fisicamente ainda são representados pela linguagem visual.

A estratégia básica do princípio de realidade é tentar fazer com que mundos fictícios sejam tão reais quanto o mundo real, o quanto as verdades fictícias permitirem. Os atributos dos personagens e objetos da ficção são espelhados no mundo real. Quando é tocado um piano em uma história em quadrinhos com suas representações figurativas onomatopaicas do som, fica implicado que sons de piano fictícios são reproduzidos. Aqui, as implicações fictícias seguem o que seria legítimo de se inferir no mundo real (MOURILHE; ALENCASTRO, 2015, p.32).

Convenções genéricas podem criar verdades fictícias, pois quadrinhos (como qualquer outra forma de arte) não imitam o mundo, mas criam novas versões dele. E esses novos universos ficcionais se constroem sobre analogias formais de experiências vividas. É o que Todorov chama de verossimilhança, literalmente “conforme a realidade”.

A obra se torna verossímil na medida em que tenta nos fazer crer que ela se conforma ao real, e não às próprias convenções, ou, nas palavras de Todorov, “o verossímil é a máscara com que se disfarçam as leis do texto, e que deveríamos entender como uma relação com a realidade” (p.116). Cada contexto tem suas próprias expectativas de verossimilhança, que serão mais ou menos parecidas com a realidade, mas que na verdade são um conjunto de leis formais ou discursivas estabelecidas previamente para aquele contexto. Colocando nos termos de Gombrich (1984): não imitamos a natureza, mas exploramos nossa própria capacidade imitativa.

Claro, a própria ideia de verossímil varia com o passar do tempo e um dos principais fatores para determinar a ilusão estética é o conjunto de enquadramentos que predominam na produção e recepção de arte e mídia em determinado momento histórico (WOLF, 2013, p.26). Mas acreditamos que aí está uma solução possível para nosso paradoxo: podemos imergir na arte dos quadrinhos, pois, além de matéria, ela também é linguagem. Reconhecemos as regras de construção da mimese porque estamos cercados por elas: nas telas do celular, na televisão, nas paredes... Somos alfabetizados visualmente e, portanto, capazes de “ler” uma imagem enquanto representação e em seus aspectos de enquadramento da narrativa. Ambos os aspectos, sensação e código, serão importantes no desenrolar da nossa análise, como veremos.

### **3.2. Hibridismo, espacialidade**

Algumas definições iniciais de quadrinhos tratam a união de palavras e imagens como a principal característica da arte (Kidder, 2009). Outras, como aponta Hatfield (2005, p.36), entendem essa interação como um conflito entre a “transparência da imagem contra a complexidade do texto”. McCloud (1993, p.49), por exemplo, diferencia imagem como informação “recebida” e texto verbal como algo a ser “apreendido”. Chute (2008) afirma que o quadrinho, ao invés de realmente fundir verbal e visual, apresenta ambos de forma não sincrônica; “o leitor de quadrinhos não apenas preenche os espaços entre painéis, mas também trabalha com o vai-e-vem por vezes disjuntivo de *ler* e *procurar* por significado”.

À primeira vista, podemos ser tentados a igualar essa tensão com uma oposição entre a leitura visual, mais fácil, e a leitura textual, mais trabalhosa, como McCloud parece assumir. Porém, outros autores apontam que esse não é necessariamente o conflito gerado na página. Para Groensteen (2015), por exemplo, a tensão não está na palavra, mas no contraste entre a “zona de texto” e a “zona de imagem”:

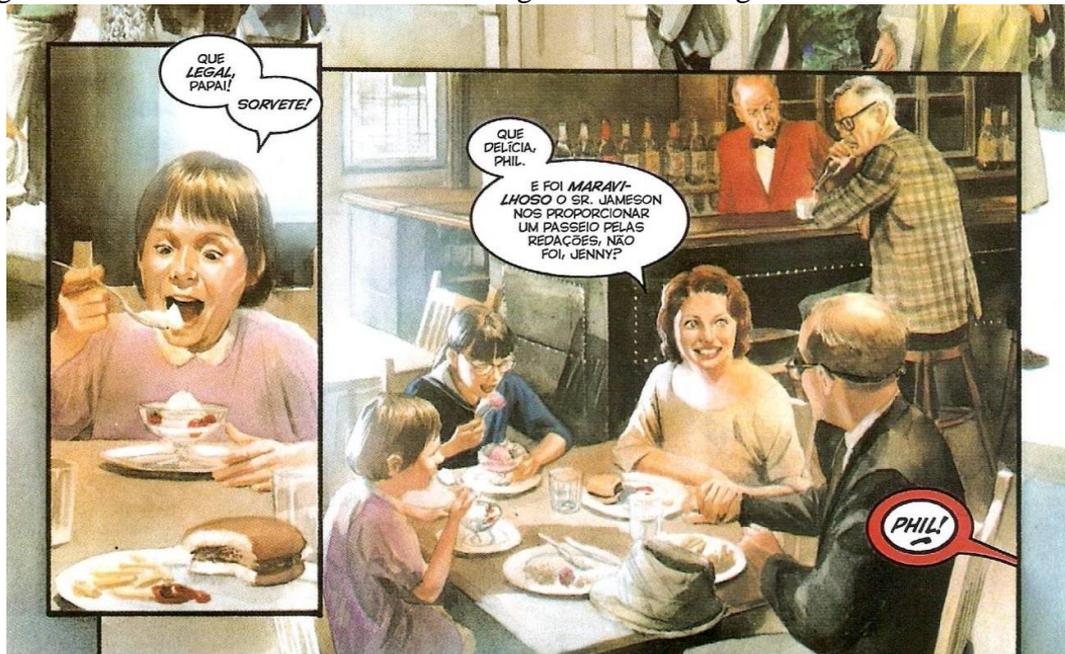
A imagem, de fato, na medida em que se apoia no código perspectivo e prático na sobreposição de planos, cria ilusão de tridimensionalidade. O texto, por outro lado, livre de sua transcendência mimética, respeita e confirma a materialidade bidimensional de sua superfície de inscrição. Vê-se que o quadro fica dividido em duas zonas, uma que reivindica a representação planificada e outra que a trai ao produzir a ilusão de profundidade. Neste sentido, é legítimo afirmar que a coabitação do desenho e do balão gera uma tensão, já que o espaço tridimensional construído pelo desenhista é contradito pela presença, no próprio desenho, dessa peça conectada e estranha à ilusão representativa (GROENSTEEN, 2015, p. 77).

Hatfield (2005, p. 40) aponta ainda que os códigos em conflito não precisam ser necessariamente palavras e imagens, mas símbolos contra outros símbolos, como, por exemplo, requadros, linhas de velocidade ou ideogramas. Para ele, a tensão acontece na justaposição de símbolos que funcionam diegeticamente e símbolos que funcionam não-diegeticamente, ou “símbolos que mostram” e que “contam”. Os primeiros seriam as representações de personagens e objetos no mundo do quadrinho, enquanto os segundos seriam aqueles recursos formais destinados ao leitor, como balões, palavras e ícones.

Ambos parecem enxergar o painel do quadrinho como uma janela para um mundo tridimensional, o que vai de encontro ao que buscamos estabelecer no tópico anterior. Em certos casos, um estilo de ilustração mais “realista” pode sofrer com o contraste entre desenho e balões, por exemplo (Figura 21). Porém, quanto menos figurativo for o estilo do artista, mais os símbolos não-diegéticos se tornam parte integrante da narrativa visual, especialmente códigos pré-estabelecidos como linhas de ação e velocidade. Até mesmo onomatopeias e balões de fala podem se integrar visualmente ao *design* da página. Isso não significa que o painel tenha uma capacidade menor de representar a realidade, mas que os parâmetros pelos quais essa realidade é julgada são construídos internamente por aquela obra específica.

De qualquer modo, Cook (2015) se apoia neste conflito visual para propor uma categoria de *metaficção multimodal*. Segundo ele, a combinação de palavras e imagens (ou a multimodalidade) dos quadrinhos é o que tornaria o meio inclinado a instâncias de metaficção que não estão presentes na literatura, por exemplo. E mais: essa sobreposição pragmática de códigos realça a natureza artificial dos quadrinhos, logo leitores do meio já são conscientes, de alguma maneira, de uma metaficcionalidade implicada que leitores de romances não conhecem.

Figura 21 – O contraste entre símbolos diegéticos e não-diegéticos na arte de Alex Ross.



Fonte: BUSIEK, Kurt; ROSS, Alex. Marvels: edição de 10º aniversário. São Paulo: Panini, 2005.

O conflito entre códigos também se estende à percepção do quadrinho como objeto. Além dos símbolos diegéticos e não-diegéticos, temos a tipografia, estilo de traço, tamanho, formato, encadernação, papel e impressão da obra. As decisões de produção informam a compreensão dos textos e imagens do quadrinho, e muito da evolução narrativa da linguagem pode ser traçada a partir das inovações tecnológicas em impressão no último século.

Para Joseph (2012), essa mesma materialidade faz com que o quadrinho resista a ser lido. Ele relembra constantemente ao leitor que este está vendo imagens submetidas a um "processo intelectual que envolve inferência, abstração, conceptualização, recordação, entendimento e prazer"<sup>63</sup> (p.455). É a diferença entre olhar para o livro e ver o livro - e quem está olhando não está *lendo*.

Joseph cita McCloud (1994), segundo o qual "em ícones *não*-pictóricos, o significado é *fixo* e *absoluto*. Sua aparência não afeta seu significado porque eles representam *ideias invisíveis*" (p.28). Já no caso das imagens pictóricas (*pictures*), o significado é fluido e variável de acordo com a aparência das representações. Enquanto palavras transmitem ideias, as imagens existem em si mesmas, como luz e forma. Elas permanecem na página e atraem o olhar do leitor. E não só isso: o aspecto visual do próprio texto verbal empresta ênfase à materialidade da tipografia. Textos escritos à mão, onomatopeias com formas e cores que se

<sup>63</sup> (...) an intellectual process involving inference, abstraction, conceptualization, recollection, understanding, and pleasure

assemelham ao fenômeno que descrevem, fontes diferentes para interlocutores de um diálogo: tudo isso obriga o leitor não apenas a interpretar o que está escrito, mas considerar suas qualidades não-linguísticas.

Ao defender a dicotomia entre o “texto invisível” e o texto que realça suas propriedades físicas, Joseph parece acreditar da imaterialidade da literatura, como se a prosa fosse apenas pura informação. Porém, o texto literário também tem um corpo: ele é impresso em páginas, diagramadas segundo um projeto gráfico, presas por encadernação, cercadas por paratextos ou não. Como coloca Mitchell (1995):

(...) o texto “puro” incorpora visualidade literalmente no momento em que ele é escrito ou impresso numa forma visível. Visto de qualquer lado, do ponto de vista do visual ou do verbal, o meio da escrita desconstrói a possibilidade de uma imagem pura ou texto puro, bem como a oposição entre o “literal” (letras) e o “figurativo” (imagens) do qual elas dependem. Escrita, em sua forma física, gráfica, é uma costura inseparável do visual e do verbal, a “imagemtexto” encarnada<sup>64</sup> (MITCHELL, 1995, p.91).

Talvez mais interessantes sejam as tensões espaciais do quadrinho, como a oposição entre a imagem única e as imagens em série - e a maneira como o leitor precisa unir os vários momentos representados pelos quadros em uma narrativa coesa. Este ato está no centro dos quadrinhos como linguagem e, não à toa, é base de muitas definições da forma de arte. Como coloca Chute (2008), “uma página de quadrinhos oferece um mapa temporal rico, configurado tanto pelo que não está desenhado quanto pelo que está: é altamente consciente da artificialidade de suas bordas seletivas, que diagramam a página num arranjo de momentos encapsulados<sup>65</sup>” (p. 455).

Atkinson (2010) usa essa ideia para comparar metaficção na literatura e nos quadrinhos. Invocando a simultaneidade mencionada por Groensteen, o autor afirma que o leitor de quadrinhos não pode experimentar o inesperado, não pode mergulhar na leitura, pois nenhuma imagem é realmente uma surpresa, com exceção daquelas no virar da página. Enquanto o discurso do romance é construído pela voz do narrador, palavra a palavra, os enunciados do quadrinho são organizados dentro da composição da página.

Em outras palavras, o aspecto mais importante do discurso quadrinístico é a disposição espaço-tópica dos painéis: cada imagem se encaixa no todo que constitui o multi-

---

<sup>64</sup> By the same token, “pure” texts incorporate visuality quite literally the moment they are written or printed in visible form. Viewed from either side, from the standpoint of the visual or the verbal, the medium of writing deconstructs the possibility of a pure image or pure text, along with the opposition between the “literal” (letters) and the “figurative” (pictures) on which it depends. Writing, in its physical, graphic form, is an inseparable suturing of the visual and the verbal, the “imagetext” incarnate.

<sup>65</sup> A comics page offers a rich temporal map configured as much by what isn’t drawn as by what is: it is highly conscious of the artificiality of its selective borders, which diagram the page into an arrangement of encapsulated moments.

quadro (GROENSTEEN, 2009). Logo, enquanto a narrativa literária é contida na voz do narrador, mesmo no caso de múltiplos pontos-de-vista ou gêneros textuais, os elementos narrativos do quadrinho estão submetidos à estrutura visual da página, do painel e do recordatório. Para Atkinson (2010, p.117), a situação implica sempre na conceituação do todo antes do exame do particular, e por isso o quadrinho não pode ser considerado uma metaficção nos mesmos termos da literatura.

Já foi dito que essa é uma característica dos quadrinhos que muito nos interessa, em se falando de metaficção. Afinal, como podemos manter a artificialidade de uma narrativa que pode ser lida de várias maneiras diferentes, em todas as direções? Jones (2005) chama atenção para esse fato em sua teoria dos metaquadrinhos, ao invocar o conceito audiovisual de *automontage*. A montagem, no cinema, se refere à justaposição de imagens descontínuas que levam à criação de significados maiores por associação. A automontagem funciona de maneira similar, mas por agência do espectador.

Quando o leitor de um texto quadrinístico se encontra com a variedade de ícones dispostos na página, ocorre um rearranjo de imagens através do próprio olhar errático do leitor. Esse rearranjo visual começa porque qualquer imagem do quadrinho mantém o interesse do leitor apenas por um breve momento<sup>66</sup> (JONES, 2005, p. 278)

Ora, essa proposição é muito semelhante à artrologia descrita por Groensteen (2015) em seu *Sistema dos Quadrinhos*. Segundo o autor, o elemento significante das histórias em quadrinhos é a articulação entre os painéis (“arthron”, em grego), significando aqui tanto a articulação de ideias quanto a relação mecânica entre dois objetos. Groensteen descreve dois tipos de artrologia: restrita e geral.

A artrologia restrita é a leitura dos painéis de maneira linear, na ordem proposta pelos autores, numa relação de solidariedade icônica entre os painéis. Porém, é importante observar que, diferente do cinema, que apresenta suas imagens sobrepostas, a página de quadrinhos aparece para o leitor *in praesentia*. O passado, o presente e o futuro da história estão deitados na página ao mesmo tempo, podendo ser lidos de maneiras diferentes, para citar o conceito da automontagem, de acordo com o olhar errático do leitor. E daí surge a artrologia geral.

Nessa leitura desordenada, as relações lineares dão lugar a um entrelaçamento ou rede de interpretações. A ideia de sequência é substituída pela série, uma “sucessão contínua

---

<sup>66</sup> When the reader of a comic text is faced with the array of icons laid out on the page, a visual shuffling of images takes place through the reader’s own erratic gaze. This visual shuffling begins because any one comic image holds the interest of the reader for only a brief instant.

ou descontínua de imagens unidas por um sistema de correspondências icônicas, plásticas ou semânticas” (GROENSTEEN, 2015, p. 154).

Sobre automontagem, Jones diz que

esse uso ativo permite ao leitor tornar-se consciente da natureza da experiência da leitura e do contexto no qual ela acontece. Vendo o texto como um artefato a ser examinado ativamente diminui a falsa pretensão de realidade defendida por leitores ilusionistas e autores despreocupados com reflexividade. É frequentemente o caso, no corte automotivado da automontagem que diversos textos são reunidos na mesma experiência sintética<sup>67</sup> (JONES, 2005, p. 280).

Isso nos leva imediatamente à terceira tensão descrita por Hatfield, entre sequência narrativa e a superfície da página. Como acabamos de descrever, cada painel existe numa página de duas maneiras: como um momento encadeado na sequência de eventos e como um elemento gráfico na composição do multi-quadro. O leitor pode escolher entre perceber cada unidade como uma etapa da história ou como parte do todo holístico, a ser lido de maneira não linear ou apenas absorvido como uma peça de *design* gráfico. A segunda leitura favorece a superfície da página, mas ainda invoca o significado da narrativa em geral para explicar por que a página é formatada daquela maneira (Figura 22).

O autor afirma que “quadrinhos usam formato como significativo em si”, especialmente a tensão entre a sequência a ser lida e o formato do objeto onde ela está inscrita. Ou, em outras palavras, que “a arte dos quadrinhos implica uma relação tensa entre tempo percebido e o espaço percebido” (HATFIELD, 2005, p. 52). Ao invés disso, deve-se pensar o quadrinho como um “*singulière impulsion graphique*”, conceito que o autor empresta de Phillipe Marion, significando que a narração textual e os elementos imagéticos e de enquadramento são um enunciado complexo partindo do *graphiateur*.

O que os autores acima apresentam em comum é uma pressuposição de que temos internalizadas as convenções técnicas do texto literário, mas somos tão acostumados com sua leitura que elas se tornam invisíveis. Por isso, a leitura do quadrinho lhes parece tão presente no papel: ela quebra com a hegemonia da palavra escrita.

Como coloca Bakhtin (2014), a literatura pode ser usada na prática até que se esqueça de que ela existe na teoria, mas ainda assim ela precisa ser aprendida ao longo do processo de alfabetização. No ensino básico, somos ensinados a decifrar os símbolos pictóricos do alfabeto, partindo das letras, passando por palavras e frases, até termos domínio

---

<sup>67</sup> This active use enables the reader to become reflexively aware of the nature of the reading experience and the context under which it takes place. Seeing the text as an artifact to be examined through one’s own agency diminishes the false pretense of reality that is espoused by illusionist readers and authors who are unconcerned with reflexivity. It is frequently the case within the self-motivated cross-cutting of automontage that several texts are brought together into the same synthetic experience.



por que a maneira como palavras e imagens são justapostas, misturadas ou separadas<sup>68</sup>? (MITCHELL, 1995, p.91).

Por isso, Hartfield (2005) e Chute (2008), por exemplo, enxergam nas tensões inerentes ao quadrinho uma fonte rica de potenciais narrativos. O que gostaríamos de reafirmar é a ideia de que o quadrinho seja incapaz de performar a quebra metaficcional. Apenas que o conjunto de enquadramentos em torno de sua narrativa é maior e mais complexo do que o pressuposto pela literatura, uma vez que ele é perpassado por diversas outras linguagens. O aspecto mimético da ilustração traz noções de *mise-en-scène* do teatro; os ângulos de câmera, do cinema; as expressões corporais estilizadas, da caricatura; e assim por diante. Nossa proposta é compreender a enunciação visual do quadrinho, a *performance* em suas relações imagem-texto, capitaneadas pela força da expressão gráfica.

### 3.3. Relações de enquadramento

Daniele Barbieri, ao estudar as linguagens do quadrinho, (2017) propõe pensar a linguagem não como um instrumento de comunicação, mas como um *ambiente* onde podemos habitar. Quando usamos uma linguagem, pensamos e nos comunicamos por meio dela, passamos a operar dentro de seus limites. É ela quem determina o que queremos e o que podemos comunicar. Porém, essas linguagens não estão separadas.

Na verdade, podemos pensar essas linguagens-ambiente um pouco como *ecossistemas*, cada um com suas regras e características específicas, mas algumas regras são comuns a muitos deles e outras, a todos, e existem também zonas fronteiriças, zonas intermediárias entre dois (ou mais) ecossistemas diferentes, onde se pode jogar um pouco com as regras de ambos (BARBIERI, 2017, p.19).

Barbieri vê a linguagem dos quadrinhos fortemente interconectada e em contínua interação recíproca com o teatro, o cinema e as artes gráficas, entre outras. Isso nos permite extrapolar que algumas limitações da visada literária sobre os quadrinhos se dão porque o leitor busca em outras linguagens o enquadramento necessário para a compreensão de cenas “performadas” pelos personagens na representação quadrinística.

Um exemplo para compreender essa relação está no balão de pensamento. O símbolo gráfico, comum nos quadrinhos iniciais de super-heróis, indicava que o texto escrito ali era um discurso íntimo, conhecido pelo leitor, mas não dito em voz alta pelo personagem. É um recurso absorvido da literatura: de maneira simplificada, o narrador onisciente, aqui

<sup>68</sup> Even something as mundane and familiar as the relative proportion of image and text on the front page of the daily newspaper is a direct indicator of the social class of its readership. The real question to ask when confronted with these kinds of image-text relations is not “what is the difference (or similarity) between the words and the images?” but “what difference do the differences (and similarities) make?” That is, why does it matter how words and images are juxtaposed, blended, or separated?

representado pelo(s) quadrinistas(s)<sup>69</sup>, fazia ouvir sua voz nos recordatórios, enquanto, dentro dos balões de pensamento, podíamos entrar na mente dos personagens e entender o que estavam sentindo em determinado momento.

Porém, com o passar dos anos, o balão de pensamento entrou em desuso e, a partir do início do século XXI, era raro vê-lo em quadrinhos comerciais. Com a influência cada vez maior do cinema na narrativa dos quadrinhos, a ênfase passou do narrador literário dos recordatórios ao mostrador, conceito de Groensteen (2013) para a instância narrativa gráfica do quadrinho. Assim, o balão de pensamento deu lugar ao recordatório. O fluxo de consciência do personagem se tornou o narrador da história, falando não apenas consigo mesmo, mas diretamente com o leitor.

Façamos um comparativo de duas páginas dos quadrinhos do Demolidor, a primeira de 1964 e a segunda de 2002 (Figura 23). Observe como, na imagem esquerda, os recordatórios tem o papel de estabelecer espaço e tempo (“While, in Matt Murdock’s office...”). O restante do texto se divide entre balões de fala, balões de pensamento e onomatopeias, onde os dois primeiros parecem se revezar na página. O ritmo pensamento-fala de Matt Murdock nos informa sua motivação e ideias antes que ele as expresse para os outros personagens. É um constante esforço contextual, como as indicações num diálogo literário.

Agora, vejamos a imagem da direita, uma página mais recente. Nela, os recordatórios transmitem o pensamento do personagem Demolidor enquanto o mesmo se esconde da imprensa à porta da sua casa, após a revelação de sua identidade secreta. Os pensamentos não aparecem mais imbricados com o diálogo, mas são transmitidos separadamente e tem um peso diferente devido à quebra do texto em vários pequenos recordatórios e o uso da fonte em negrito. Perceba o caráter enunciativo do texto: somos levados a ler a frase com pausas, talvez num tom até mais alto do que no próprio balão de fala. Ao invés de descrever os sentimentos do personagem, o quadrinho nos leva a interpretá-los a partir da visualidade do texto verbal. *I’m. Not. Afraid. Of. You.* é uma reafirmação, um desafio e também a expressão de um desejo.

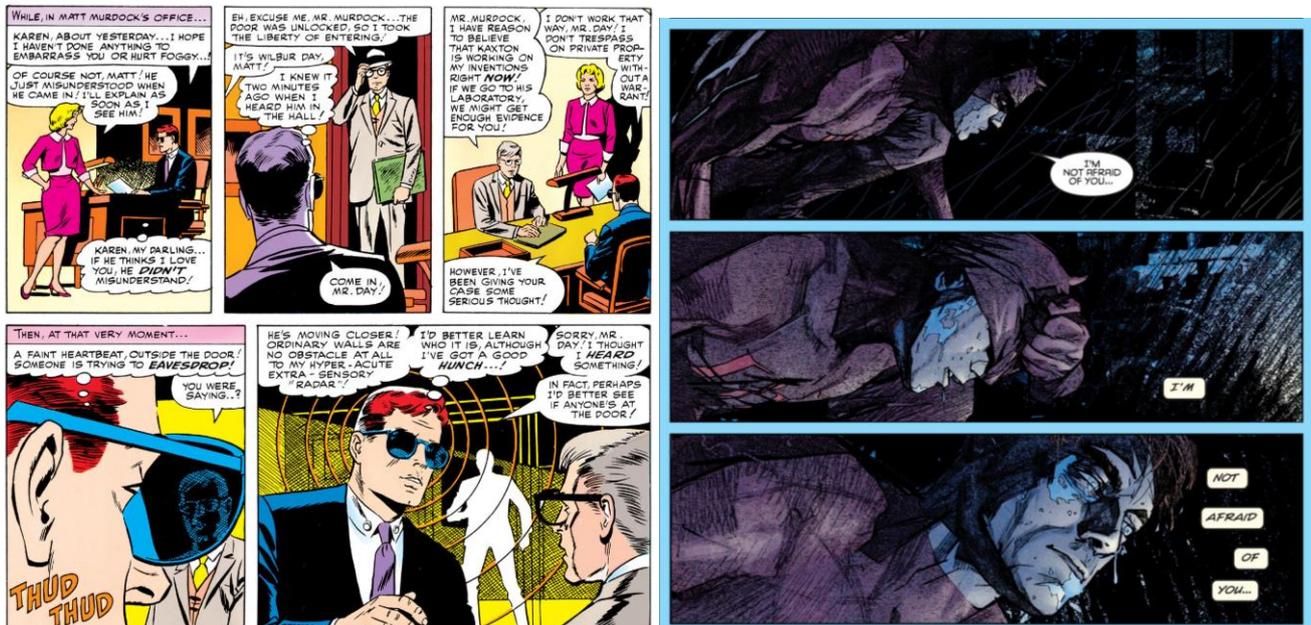
Embora os dois recursos tenham a mesma função de nos fazer conhecer as impressões do personagem, o segundo é uma versão quadrinística do *voice-over*, a narração extra-diegética que se ouve em paralelo com as cenas de um filme. Perceba como isso muda a relação entre texto verbal e imagem: o texto passa a ser performático. “Como o teatro (...),

---

<sup>69</sup> Para mais detalhes sobre a questão do narrador, ver GROENSTEEN, 2013.

cinema e quadrinhos podem ser classificados como artes miméticas, ou dramáticas, na medida em que apresentam personagens em ação<sup>70</sup>” (GROENSTEEN, 2013, p.84).

Figura 23 – Uma conversa no escritório de Matt Murdock (esq.) e um momento de desafio como Demolidor (dir).



Fonte: *Daredevil*, vol.1, nº6, 1964; *Daredevil*, vol.2, nº35, 2002, Marvel Comics.

Logo, podemos compreender diversas tensões percebidas pelos teóricos acima como relações de enquadramento entre visual e verbal, ou mesmo entre a *mis en page* e a imagem. Joseph (2012), por exemplo, aponta como a tipografia pode atrair o leitor para o livro enquanto objeto, mas podemos argumentar que o design dos caracteres é parte integrante da ilusão de som criada pelas onomatopeias, assim como o negrito em diálogos pode emular a performance das falas, como vimos no exemplo anterior.

Tomando novamente como exemplo uma página de Demolidor, um personagem para o qual os sons são muito importantes, podemos verificar que uma onomatopeia em fonte grande indica um barulho mais alto, enquanto a mesma onomatopeia desenhada pequena poderia significar um som baixo ou distante, dependendo de sua posição na página (Figura 24). Nesses casos, a materialidade trabalha em harmonia com o conteúdo, enfatizando sentidos e criando uma experiência rica para o leitor.

Como coloca Carneiro (2015), “não são apenas os eventos que podem produzir uma impressão no leitor, mas também o próprio uso das cores, do enquadramento, a repetição, a alternância são alguns dos elementos que podem determinar sua estilística”. Aspectos

<sup>70</sup> Like theatre (...), cinema and comics can be classed as mimetic, or dramatic, arts, insofar as they present characters in action.

materiais dos quadrinhos podem ser lidos não apenas como parte integral da narrativa, mas como enquadramentos de leitura.

“Quadros”, na concepção de Goffman, podem ser compreendidos como auxílios básicos de orientação. Eles nos ajudam a navegar nosso universo de experiências sociais e funcionam como pré-condições de interpretação. Enquanto isso, “enquadramento” é a codificação desses quadros abstratos que existem dentro, nas margens e no contexto imediato do fenômeno ou situação enquadrados, realizando a função de guiar a interpretação com relação a eles (WOLF, 2006, p.6). Enquanto Goffman dedicou sua pesquisa a interações na vida cotidiana, os quadros que usamos aqui se referem à leitura e compreensão do quadrinho como artefato.

Figura 24 – O Demolidor perde controle de seus super-sentidos e é incapacitado pelos sons do trânsito.



Fonte: Daredevil, vol.1, nº187, 1982, Marvel Comics.

Neste sentido, um produto como *Planetary* já é cercada por enquadramentos: imediatamente reconhecemos o quadrinho, por exemplo, como um dispositivo narrativo, o que gera expectativas de certa lógica na ligação causal dos acontecimentos da história. Além disso, um leitor familiarizado com o meio pode reconhecer características do gênero de super-heróis, em si outra série de expectativas sobre que elementos e situações podem fazer parte do mundo ficcional, e assim por diante.

Outros enquadramentos comuns em meios impressos são capas, texto da orelha, introdução ou prefácio, entre outros. Porém, o aspecto que mais nos chama atenção no conceito são suas possibilidades metalinguísticas. Quando o quadro é intratextual, ele funciona um nível acima da narração, se referindo ao discurso do quadrinho. Extrapolando esse pensamento, podemos assumir que tudo o que não participa do quadrinho como convenção formal, ou seja, não está diretamente ligado à ilusão mimética, pode ser visto como enquadramento. As cores no *background* de um painel, a força usada pelo desenhista na arte-finalização de um personagem, a maneira como os quadros de uma página são diagramados... o gesto artístico pode ser percebido como guia de interpretação para o leitor, estabelecendo tom das cenas assim como, por exemplo, a *mise-en-scène* para o teatro e a trilha sonora para o cinema.

A ideia ecoa o conceito de grafiação de Philippe Marion, citado previamente. Segundo Carneiro,

A grafiação (*graphiation*) provém da noção de “mostração” (*monstration*) desenvolvida, por sua vez, pelo teórico do cinema André Gaudreault. A mostração serve a perceber como os elementos vistos na imagem (cinematográfica) também corroboram em uma enunciação, para além da enunciação de um narrador ou dos diálogos verbais travados em cena. (...) O pano de fundo, a vestimenta dos personagens, também carregam operadores discursivos, modulam o tom, acrescentam sentidos (CARNEIRO, 2015, p.66).

Recuperando um teórico da literatura, Atkinson (2010, p.117) afirma que a leitura do quadrinho envolve sempre a conceituação do todo antes do exame do particular. Pensando assim, as características pictoriais (imediatas) da página informam nossa leitura do texto verbal e mesmo dos painéis em sequência. E esse processo pode ser compreendido não apenas como uma relação de tensão, mas de contextualização. Groensteen (2015) recorre a um pensamento semelhante na forma da solidariedade icônica, quando afirma que o painel isolado, unidade básica da linguagem quadrinística, possui potencial enunciativo, mas seu sentido pode ser alterado de acordo com os painéis que o cercam na página.

Em outro momento, Groensteen (2004) descreve o entrelaçamento dos quadros como “o estabelecimento de uma relação notável, para além dos laços de causa/consequência<sup>71</sup>”, que não se limita à solidariedade icônica, mas envolve toda a rede da “prancha”: a margem, o quadro, a imagem, o recordatório. Embora o autor separe essas articulações (artologias) em categorias distintas, para nós é claro que elas também estão entrelaçadas, tanto no nível verbal quanto no figurativo, assim como na relação entre ambos. Percebemos a rede como uma relação de enquadramento imediata entre o plástico e o

---

<sup>71</sup> la mise en place d'une relation remarquable, au-delà des liens de causalité / consecution.

narrativo, ou uma série de indicadores sensoriais que levam a certa interpretação do texto verbal e pictórico, invocando tom, emoção e intenção do discurso.

Tomemos como exemplo a Figura 20, o conflito entre a narrativa e a superfície da página, apresentada na página 81. Os requadros do lado esquerdo formam a imagem de um relâmpago, subordinando a sequência de painéis narrativos a um símbolo maior. Teóricos citados no tópico anterior poderiam ver essa dualidade como fonte de conflito para o leitor, que tentaria ao mesmo tempo enxergar o relâmpago e os painéis menores. Porém, a narrativa nos oferece os motivos para aquela *mise en page* específica.

Na história sendo contada, o investigador Jim Wilder desaparece após tocar o fragmento de uma antiga nave alienígena, ressurgindo depois de alguns minutos nu e com uma cicatriz em forma de raio no peito. Mais tarde, ele descreve ao Planetary o que viu lá dentro: a nave, uma criatura consciente, havia caído na Terra há milhões de anos e precisava de pilotos para levá-la de volta para casa. A página destacada é a última numa sequência de *flashback* narrada por Wilder.

Percebam que vimos o personagem com a cicatriz no peito e aqui ele nos conta como a conseguiu. A página em particular é uma ponte entre o momento em que a cicatriz é feita (que não é representado nos painéis) e o momento posterior, onde Wilder transmite sua história no hospital. O símbolo do relâmpago funciona como uma elipse, emendando causa e consequência, presente “narrado” e futuro mostrado. As cores fortes emprestam um ar alienígena, quase onírico, à cena, reforçado pela diagramação incomum e a peça de tecnologia estranha que vemos na última ilustração.

A sequência narrativa nos revela o momento do encontro. Wilder, sozinho no primeiro painel, se aproxima cada vez mais do centro da nave, que fala com ele. A silhueta do homem é envolvida pelo vermelho do ambiente enquanto ele caminha solitário em direção à luz azul no fim do túnel. Quando ele a alcança, nasce o relâmpago. A diagramação demarca a página como uma passagem importante na história. O momento em que pura energia emana do contato entre ser humano e alienígena, como um raio nasce do atrito entre as nuvens.

A peça é também prenúncio da criatura híbrida em que Wilder irá se transformar, revelada algumas páginas adiante (Figura 25). Observe como as muitas enunciações da página guiam os olhos do leitor: no nível da artrologia geral, temos o personagem em contato com a nave, seus olhos iluminados, ao lado do relâmpago. No nível restrito, os balões nos guiam pelos painéis menores, num crescendo de antecipação enquanto o personagem caminha em

direção ao seu destino. O todo narrativo nos dá pistas de que algo importante está prestes a acontecer, mas o resultado só é visto algumas páginas à frente.

O ponto que queremos defender com este exemplo é que a construção da página não se baseia apenas no conflito. Na verdade, a complexa enunciação do quadrinho pode se complementar e reforçar a mesma mensagem, seja no plano do processo ou no plano do sistema. Apenas lendo os quadrinhos dessa maneira podemos refutar teóricos que consideram o meio inadequado para a metaficção. Decidimos por esta visão a partir das teorias da metaficção, pensando o estilo artístico como parte constitutiva da ilusão estética e deflagrador de um efeito metafictional visual, como veremos a seguir.

Figura 25 – Jim Wilder se torna piloto da nave alienígena.



Fonte: ELLIS; CASSADAY, 2013<sup>a</sup>, p.101.

Para o leitor contumaz, certos estilos de arte e diagramação de página evocam protocolos de leitura específicos, ao invés de conflito. No caso dos super-heróis, isso fica ainda mais evidente: enquanto quadrinhos narrativos comerciais, as obras do gênero tendem a buscar certa transparência no modo como narram, levando em conta as convenções e clichês do momento histórico. Ou seja, “a *mise en page* ou a articulação (artrologia) entre as vinhetas ou outros elementos verbo-icônicos da página também podem compor a grafiação, por também serem traçadas a partir de um estilo escolhido pelo autor – ou determinantes de

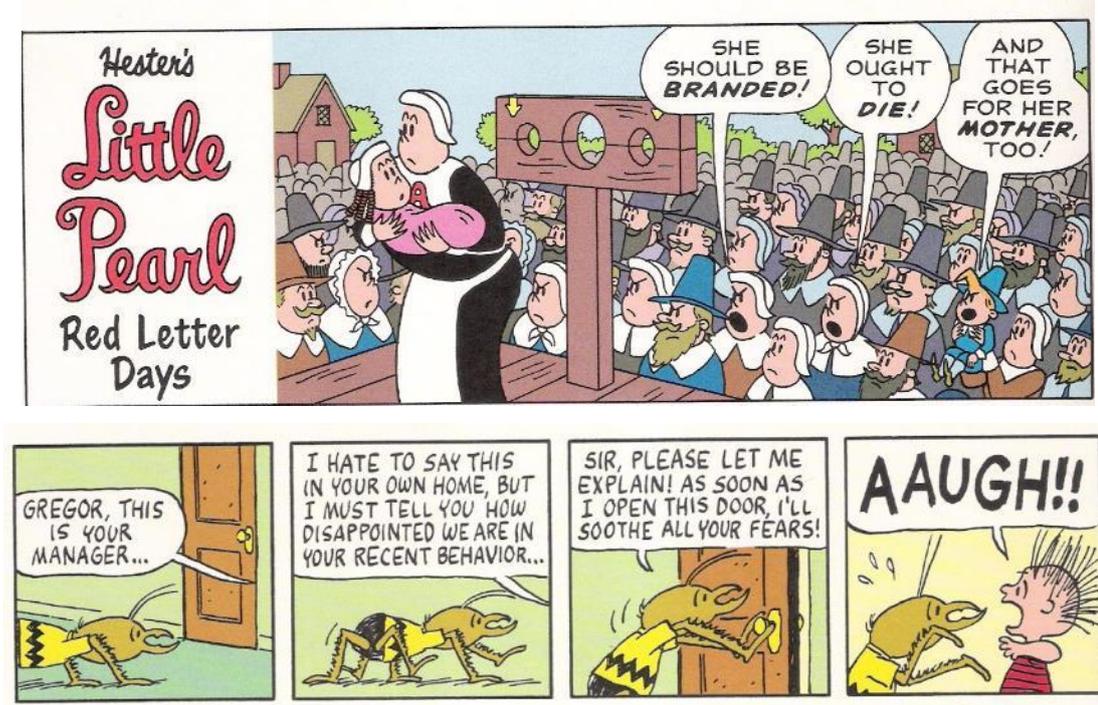
gênero” (CARNEIRO, 2015, p.70). A maneira de usar os recursos gráficos da linguagem, como balões, quadros e textos, são inerentes a determinado estilo, compartilhado em uma comunidade linguística. Os super-heróis seriam difundidos culturalmente como uma língua nacional, sendo o estilo composto por variações de sintaxe e semântica deste sistema compartilhado (idem, p.63).

Por agora, basta dizer que os enquadramentos e a história sendo contada nem sempre existem em harmonia. Witek (2009, p.154) aponta a possível discordância entre discurso e enunciado, ou entre os efeitos emocionais sugeridos pela composição da página e o tom e atmosfera da história sendo contada. Uma cena solene ou triste pode, por exemplo, ser desenhada em estilo dinâmico, com cores fortes, ou diagramada de maneira chamativa. Por outro lado, vários quadrinhos já usaram isso como fonte de humor, como *I Hate Fairyland*, de Scott Young, que desenha uma história repleta de violência e profanidades num mundo de fantasia infantilizado.

Em seu *Masterpiece Comics*, R. Sikoryak chega a desenhar diversos clássicos da literatura como tirinhas de jornal, quadrinhos de super-herói ou figurinhas de chiclete, entre outros formatos. Como um diretor montando uma peça de teatro, ele ressignifica os textos originais através da representação, lançando mão de personagens e gêneros díspares para causar estranhamento no contato com histórias familiares (Figura 26).

Poderíamos encher páginas e páginas com interpretações da relação imagem-texto nos quadrinhos, mas acreditamos que nosso ponto está claro: a exemplo das teorias de metaficção elencadas no capítulo 2, vamos nos dedicar a examinar a construção e desconstrução de enquadramentos nos quadrinhos e, a partir daí, analisar o efeito metaficcional em *Planetary*. Reafirmamos que o quadrinho não pode ser lido apenas com os olhos da literatura. As tensões (ou contextualizações) entre imagem e texto, entre imagem e sequência, são parte dos seus mecanismos de enunciação e só podem ser compreendidas quando analisadas pela perspectiva da complexidade: quadrinho é performance, quase quanto narração. Isso não impede o contrato de leitura, especialmente em quadrinhos comerciais, onde o leitor parte de uma leitura base da página e interpreta a encenação a partir dos enquadramentos intratextuais. E isso impede muito menos a ilusão estética, condição necessária da metaficção, como veremos a seguir.

Figura 26 – Acima, *A Letra Escarlate*, de Nathaniel Hawthorne, desenhada ao estilo de Luluzinha. Abaixo, Charlie Brown toma o lugar do protagonista de *A Metamorfose*, de Franz Kafka.



Fonte: <http://porumpunhadodeimagens.blogspot.com/2012/03/classicos-ilustrados-i-masterpiece.html>.

### 3.4. Ilusão estética e metaficção em *Planetary*

Para Werner Wolf (2013), a imersão é um fenômeno transmidiático e transmodal, ou seja, ela independe do meio que a provoca. Pinturas, textos, filmes, esculturas e assim por diante têm capacidade semelhante de induzir um estado de espírito (*state of mind*) em quem as consome. Quando a obra de arte em questão não apenas provoca, mas guia nossa imaginação, nos fazendo sentir como se estivéssemos em um mundo diferente, acontece a ilusão estética.

Os artefatos

nos convidam a desligar a consciência constante do nosso centro de perspectiva, nossa situação *hic et nunc*, e então nos induz a nos 'recentramos' dentro deles em nossa imaginação. Como consequência, representações ilusionistas nos permitem experienciar esses mundos e o que existe e acontece neles como se estivéssemos lá dentro<sup>72</sup> (WOLF, 2013, p.11).

Deixamos de ser observadores de uma representação para re-experienciar o mundo ilusionista como re-presentado, como algo presente para nós - um presente persistente e continuado. A ilusão estética nos faz esquecer que aquele artefato foi feito por um artista ou

<sup>72</sup> Invite us to bracket off the constant awareness of our centre of perspective, our *hic et nunc* situation, and thus induce us to become 'recentred' in them in our imagination. As a consequence, illusionist representations allow us to experience these worlds as well as what exists and happens within them as if from the inside.

escritor porque passamos a percebê-lo num nível experiencial. Experimentamos<sup>73</sup> a representação como na vida real, ou seja, percebemos certos elementos do mundo representado como testemunhas visuais e auditivas.

Porém, mesmo enquanto estamos imersos no mundo ficcional, ainda temos consciência de quem somos e de que estamos lendo representações do mundo, e não o mundo em si. É o que separa a ilusão estética da alucinação: somos capazes de nos recentrar na imaginação e ainda assim nos mantermos conscientes. Por mais convincente que seja a representação, ainda mantemos um ego observador, além de um ego participativo (WOLF, 2013, p.16). Logo, a imersão é fruto de um *contrato de recepção*, pois o consumidor deve estar disposto a participar no que Walton (apud Mourilhe; Alencastro, 2015) chama de um “jogo de faz de conta”.

Uma vez que a ilusão estética é a primeira condição para a ruptura metaficcional, vamos analisar brevemente *Planetary* sob esse viés, buscando encontrar no discurso do quadrinho a possibilidade da imersão narrativa.

A ilusão estética é produto de três fatores principais: as representações, o receptor e o contexto. As representações dizem respeito à capacidade do artefato de produzir um mundo ficcional que induza o leitor se re-centrar na narrativa; a recepção fala do contrato de leitura, da boa vontade do leitor de participar do jogo e se permitir entrar na história; e o contexto se aplica tanto ao local físico onde a história é usufruída quanto às convenções genéricas e textuais ao redor do artefato (WOLF, 2013).

Em tópicos anteriores, discutimos a capacidade representativa do desenho em quadrinhos e uma possível leitura dos quadrinhos baseada em relações de contextualização. Também assumimos um leitor habituado com a leitura do meio. Sendo assim, vamos nos deter sobre a narrativa de *Planetary*.

Para este fim, vamos ler Inverno Nuclear, um *preview* de oito páginas publicado em revistas da editora Wildstorm com o objetivo de divulgar *Planetary* antes de seu lançamento oficial. A história foi posteriormente republicada no primeiro encadernado da série, *Pelo mundo todo e outras histórias*. Os acontecimentos narrados aqui se passam após a primeira edição de *Planetary*. Os personagens já se conhecem e temos a oportunidade de ver cada um usando seus poderes. Apesar disso, o modo como são desenhados ainda difere

---

<sup>73</sup> *Experience*, which is, in our context, an umbrella term of everything which can consciously happen to a human being in his or her life (cf. Schmidt/Schischkoff 1974: 154) and therefore may be of an outer, perceptual, or an inner emotional or intellectual nature, moreover of a static or dynamic kind, is thus the common denominator and centre of both our lived relationship to, perception of, and participation in, the real world and aesthetic illusion as a perception of and participation in an imaginary world (WOLF, 2013, p.13).

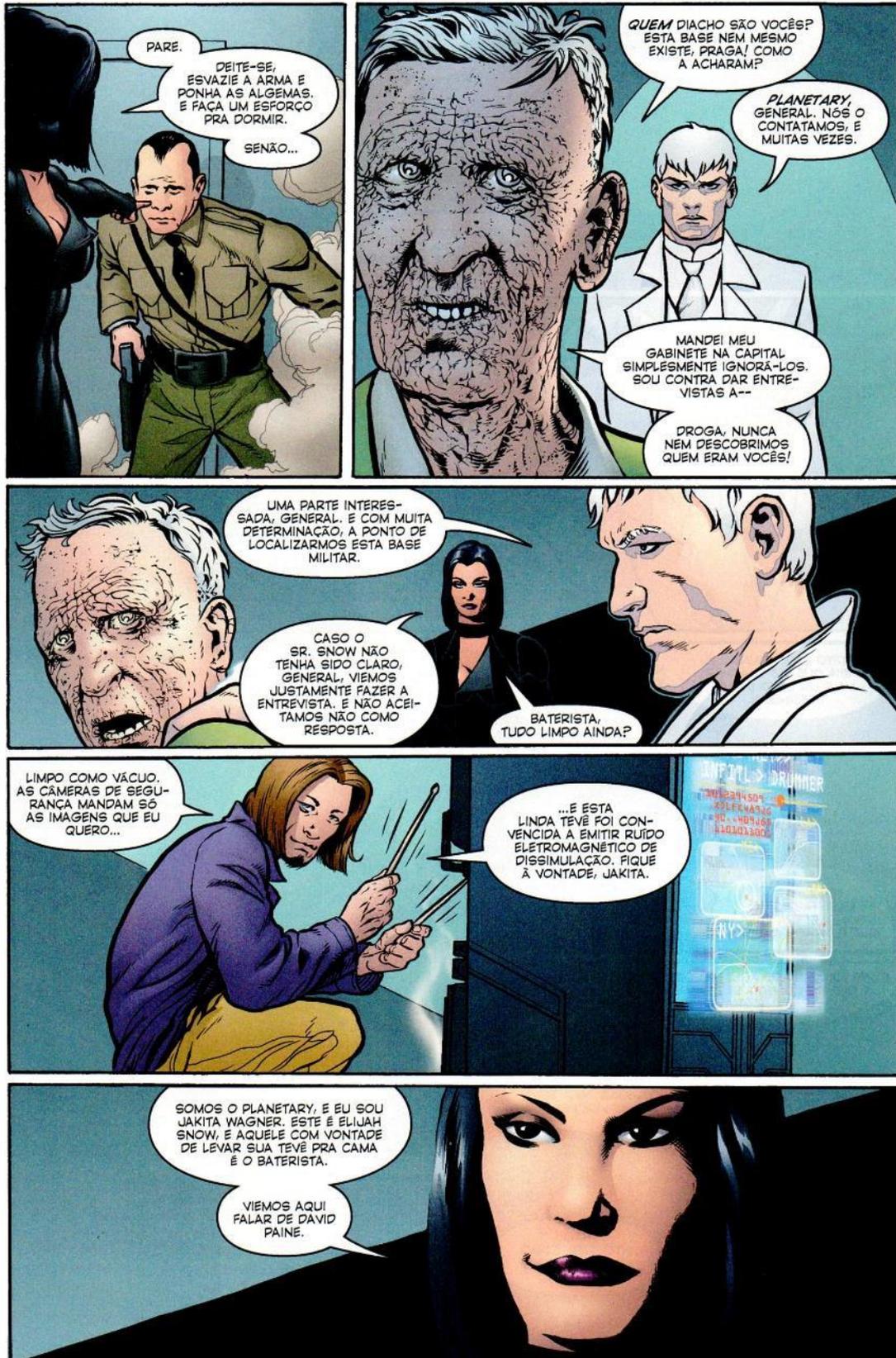
consideravelmente da série principal, provavelmente por ainda se encontrarem em fase de desenvolvimento.

Escolhemos essa edição específica por seu valor como borda de enquadramento (*framing border*), conceito de Wolf (2006) que designa enquadramentos colocados no início e no fim de obras de arte para guiar sua interpretação. É aqui que conhecemos pela primeira vez Elijah, Jakita e o Baterista, Arqueólogos do Mistério, e somos apresentados à missão do Planetary de mapear a história secreta do século XX. Também nessa edição a série se localiza firmemente no universo dos quadrinhos de super-herói, como veremos adiante.

No enredo, o time de campo do Planetary invade os aposentos de um General não nomeado, dentro de uma base militar secreta. Após um conflito com os guardas do local, o trio entrevista o General em busca de informações sobre David Paine, cientista atômico desaparecido em 1962. Paine, como muitos engenheiros da época, desenvolvia armas para a Guerra Fria. Seu maior projeto era um computador quântico que também funcionava como uma bomba ligada ao “cérebro do Universo”. Porém, no dia do primeiro teste no deserto, a esposa do General, que havia se apaixonado por Paine, decide procurá-lo, chegando ao local da explosão poucos minutos antes da detonação. Paine corre para salvá-la, mas acaba entrando na zona de influência da bomba e, afetado por energias desconhecidas, ele se transforma numa criatura grotesca de força incrível. Segundo o General, foram necessários 24 dias para domá-lo e trancá-lo num poço de oito quilômetros de profundidade, sem água ou comida. Paine morreu vinte e um anos depois.

A narrativa do quadrinho é clara e linear, sob muitos aspectos formalmente tradicional. Primeiro, podemos observar que as cenas se desenrolam como num filme, sem a presença de textos verbais fora dos diálogos. Mesmo os sons diegéticos que poderiam ser expressos com onomatopeias são substituídos por indicadores visuais de impacto, como as pedras e a poeira voando da parede na figura 27. A história é contada de maneira predominantemente visual e se desenrola num ritmo rápido, com diálogos econômicos.

Figura 27 – Página 2 da história *Inverno Nuclear*

Figura 28 – Página 3 da história *Inverno Nuclear*

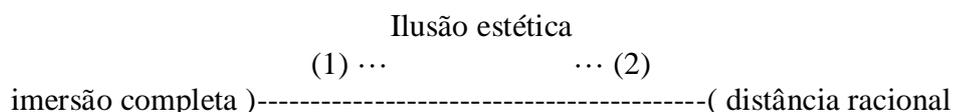
Wolf (2013) identifica quatro características de artefatos ilusionistas: a centralidade do conteúdo, a transparência da transmissão, a seriedade e a heterorreferencialidade. Dentro do contexto de histórias de super-heróis contemporâneas, podemos afirmar que *Planetary* privilegia seu conteúdo em oposição ao discurso. Ou seja, o foco está no nível diegético, nos acontecimentos e personagens do mundo ficcional. O universo representado possui certa extensão e complexidade: a história se passa contra o pano de fundo da Guerra Fria, é implicado que o governo estadunidense financiou outras pesquisas secretas, que a mulher do General teve uma filha de Paine etc. São ramificações consistentes que atraem o leitor para dentro da narrativa.

Apesar de desviar da nossa realidade, o mundo ficcional de *Planetary* é construído por detalhes familiares, ao ponto de nos provocar com a possibilidade de que tudo aquilo aconteceu, mas longe dos nossos olhos. Outro fator destacado por Wolf (2013) é a transparência da transmissão, ou como o discurso não chama atenção para si mesmo. Podemos observar isso no contraste entre as páginas selecionadas. Na primeira, temos uma cena de ação. A diagramação, as cores de fundo em degradê e os recursos gráficos usados (linhas de ação, sobreposição de painéis) ressaltam os acontecimentos da história. É uma página dinâmica, viva. As pedras que invadem o espaço entre quadros saltam na direção do leitor. Enquanto isso, a diagramação da segunda página é simples, com cores neutras de fundo, dando espaço para a “atuação” dos personagens (o medo do General, a frieza de Elijah Snow). A escolha de ângulos privilegia o personagem que está falando naquele momento, dando ênfase à informação oferecida pelo diálogo. O todo da página existe para transmitir os acontecimentos.

Além disso, o tom da narrativa é sério. Apesar de encontrarmos humor nos diálogos, os acontecimentos se aproximam do trágico, envolvendo emocionalmente o leitor. Por fim, o quadrinho é heterorreferencial, ele não chama atenção sobre si mesmo enquanto artefato ficcional.

O que nos leva a quebra da imersão narrativa. Antes de prosseguirmos, um dos aspectos que mais nos interessa aqui é o modo como a tensão sensação/código na arte dos quadrinhos, de certa forma, está associada à dupla ontologia do leitor na ilusão estética. Assim como o quadrinho pode tender à representação do mundo num extremo e à abstração artística no outro, a ilusão estética também se divide entre dois polos: a imersão completa e a total distância racional.

Figura 29 - A ambivalência da ilusão estética.



Fonte: WOLF, 2013, p. 18.

Para Wolf (2013), isso implica que a ilusão estética é um fenômeno não apenas graduável, mas instável. Embora imersão pareça ser uma reação padrão às representações, ela pode ser facilmente quebrada ou destruída, seja pela momentânea falta de atenção do leitor ou mesmo pela consciência do artefato. Isso não significa que a suspensão de descrença está perdida, o leitor pode retomar o fio da história e mergulhar outra vez na narrativa. Afinal, como coloca Boyd:

Somos incapazes de não imaginar e responder a personagens e eventos de uma história bem contada, mesmo se (...) sabemos que a história consiste em meras palavras (...) ou em imagens criadas, projetadas numa tela plana em forma de pixels, de atores artificialmente fantasiados, montados e iluminados (...) não podemos parar de invocar e reagir às pessoas e situações inventadas da história e até mesmo, se a ocasião pedir, derramar lágrimas pelo destino dos personagens<sup>74</sup> (BOYD apud WOLF, 2013, p.28).

Isso quer dizer que tanto quadrinhos narrativos representativos quanto quadrinhos que se aproximam da abstração gráfica tem em si a potencialidade da ilusão estética. Mais ainda, que uma ilusão estética quebrada não é categoricamente diferente de uma em ação, ela está apenas em outro nível. A quebra da imersão narrativa acontece dentro da ambivalência da própria ilusão: todos temos a consciência do artefato, mas ela pode ser realçada pela ênfase narrativa no esforço ilusionista ou desconstrutivista.

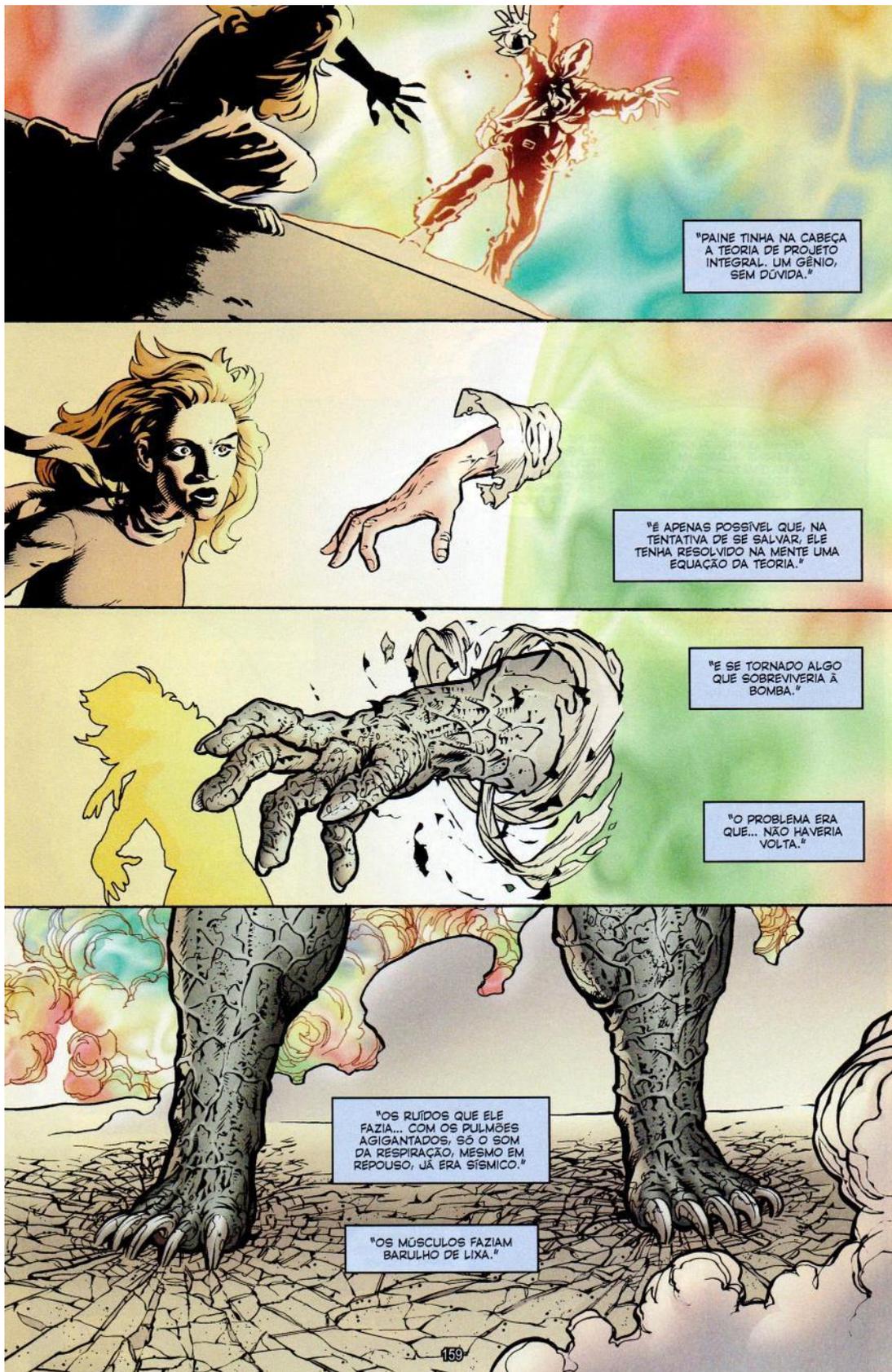
Em outras palavras: a quebra da ilusão estética é uma “possibilidade sempre latente, construída na própria ilusão” (WOLF, 2013, p.19). Para repetir um ponto que nos é caro, cada artefato metaficcional constrói seu próprio contexto de interpretação, pois cada quebra é subordinada à narrativa contada. Assim, uma estratégia isolada deve ser avaliada dentro de um todo narrativo, pois ela pode simplesmente fazer parte daquela lógica diegética, ou seja, pode ser parte da verossimilhança daquele texto.

<sup>74</sup> [...] we are unable *not* to imagine and respond to the characters and events of a well-told story, even if [...] [we] [...] know that the story consists of mere words, [...] or of contrived images, projected onto a flat screen in pixellated form, of artificially costumed, made-up, and illuminated actors [...] we cannot stop conjuring up and responding to the story’s invented people and predicaments, and even, if occasion prompts, weeping tears at characters’ fates.

Figura 30 – Página 6 da história *Inverno Nuclear*

Fonte: ELLIS; CASSADAY, 2013a, p.158.

Figura 31 – Página 7 da história *Inverno Nuclear*.



O que causa a suspensão da crença é a recusa do discurso de se conformar a convenções de narrativa, modo e gênero internos, ressaltando assim a natureza arbitrária dessas mesmas convenções. Retomando nosso exemplo, estabelecemos algumas características da narrativa do quadrinho: a centralidade do conteúdo, a transparência da transmissão, a seriedade e a heterorreferencialidade. Isso até a entrada de David Paine na história, o mistério enterrado que o time de campo procura.

Aqui, *Planetary* exhibe seu potencial metaficcional. Já foi dito que o quadrinho é notável por incorporar diversos intertextos da cultura popular, seja de filmes, literatura ou outros quadrinhos. A maneira como ele o faz é a partir da narrativa de enquadramento da arqueologia. A história de origem do Doutor Paine é contada ao *Planetary* como algo acontecido há muito tempo, uma história dentro da história. O estilo de desenho permanece o mesmo, com as falas do General se transformando em narração e os tons pastéis do deserto nos transportando para fora da base militar em direção ao passado (Figura 30). O quadrinho ainda é, visivelmente, *Planetary*, mas algo nos chama atenção. Um eco, uma imagem repetida, a repetição de uma história que já ouvimos antes.

Leitores de super-heróis reconhecerão em David Paine o cientista Bruce Banner, protagonista da revista *O Incrível Hulk*, publicada pela Marvel Comics desde 1962 (Figura 32). O esqueleto do enredo é o mesmo nas duas histórias: um cientista da época da Guerra Fria tenta salvar um transeunte desavisado de um teste nuclear e acaba sendo vítima de seu próprio experimento, se transformando em um monstro. Ambos são gigantes irredutíveis, capazes de destruição terrível. Mesmo o nome, David Paine, é uma referência à adaptação televisiva do Hulk, onde Bruce Banner foi rebatizado como David para evitar aliterações. Porém, alguns detalhes são diferentes: enquanto Banner é traído por um colega invejoso, Ellis e Cassaday deixam a entender que o General não interrompeu a contagem regressiva por ciúmes de Paine e sua esposa. Enquanto Banner é um cientista tímido e de bom coração, Paine é um mulherengo que se tornou herói de guerra por desenvolver armas. Enquanto o Hulk é publicado até hoje, Paine morreu de inanição debaixo da terra.

A referência de *Planetary* à história de 1962 introduz um meta-nível a partir do qual a obra metaficcional comenta aspectos da história original e, de certa forma, a totalidade do nível do objeto. O efeito é análogo ao de tentar apreender uma pintura. Quando nos aproximamos da tela, conseguimos ver as marcas do pincel e as manchas de pigmento que compõe a obra, mas é só quando nos afastamos que somos capazes de enxergar o todo, a imagem representada pelo artista. Porém, nunca conseguimos ver as duas coisas ao mesmo

tempo. É assim que acontece a quebra da ilusão em *Planetary*. Passamos do polo da ilusão estética ao polo da racionalidade total e a imersão narrativa está desfeita.

Figura 32 - A transformação de Bruce Banner em Hulk



Fonte: *The Incredible Hulk*, vol.1, nº1, 1962, Marvel Comics.

O gesto metaficcional implica na classificação de *Planetary* como obra de arte, algo alheio ao mundo natural e parte da mesma classe de objetos do trabalho referenciado. Isso tira nossa atenção do propósito convencional do quadrinho (contar uma história, representar realidade etc.) e coloca em foco a própria qualidade midiática do artefato. Os dois

textos, a história de *Planetary* e a origem do Hulk, são transformados por essa operação, pois nossa visão sobre eles muda.

Esse é um exemplo basilar de como *Planetary* usa intertextualidade e interpictorialidade, as memórias da literatura e das imagens, para incitar o leitor em sua investigação própria das maravilhas arqueológicas aludidas em cada edição. Voltemos ao exemplo do primeiro capítulo, a edição de número 18 intitulada *Clube do Canhão*, para discorrer sobre as maneiras como o quadrinho apresenta esses mistérios.

### 3.5. Espaços alusórios e séries visuais

Na primeira análise da edição, de volta ao primeiro capítulo, afirmamos que, ao longo das páginas, existiam dois tipos de pistas em *Planetary*: aquelas recolhidas e processadas pelos investigadores, que eventualmente revelariam o mistério narrativo; e aquelas deixadas para o leitor, indicações visuais e textuais diegéticas e extra-diegéticas que apontam para a obra citada no quadrinho. Muitas vezes, o processo narrativo da obra consiste justamente em re-apresentar essas narrativas e imagens que nos são familiares, mas cuja inserção no quadrinho nos causa estranhamento.

Por exemplo, em *Clube do Canhão* assistimos a um objeto voador não identificado caindo dos céus. De antemão, sabemos que ele foi lançado há 150 anos com destino a Lua e agora está voltando a seu ponto de origem. Porém, apenas quando ele é aberto por Jakita e podemos observar seu interior é que somos convidados a lembrar. No caso, vemos os corpos dos três astronautas (Figura 33).

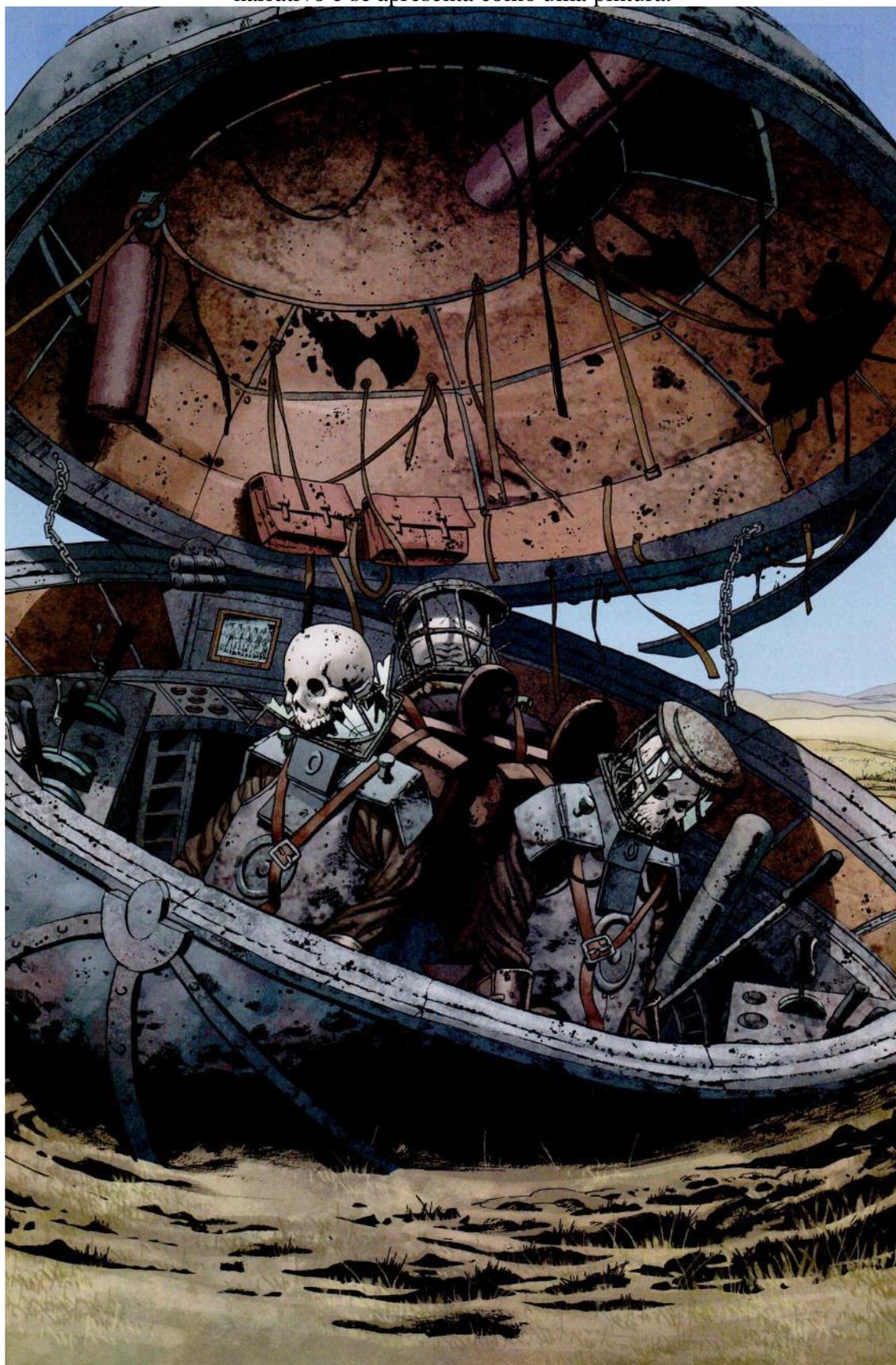
*Planetary* usa constantemente esse recurso: uma página cheia (*splash page*), com pouco ou nenhum diálogo, representando o artefato encontrado pela equipe de campo. Baurin (2012) chama essa técnica narrativa de *descompressão*. Baseada no mangá e na linguagem cinematográfica e popularizada pelo próprio Warren Ellis em parceria com Bryan Hitch em *Authority*, a descompressão

refere-se a um alongamento da narração através da representação da mesma cena em várias páginas, com poucos painéis e às vezes até mesmo sem recordatórios ou onomatopeias. Esta técnica, que tem caráter contemplativo, reforça não só a dramatização de certos pontos da trama, mas também, entre outras coisas, o aprofundamento das relações entre os personagens e o estabelecimento de atmosferas específicas<sup>75</sup> (BAURIN, 2012, p.121).

---

<sup>75</sup> elle renvoie à un étirement de la narration, à travers la représentation d'une même scène sur plusieurs pages, avec peu de cases et parfois même sans phylactère ni onomatopée. Cette technique, relevant d'un caractère contemplatif, renforce non seulement la dramatisation de certains points de l'intrigue mais sert également, entre autres, l'approfondissement des relations entre les personnages et l'instauration d'ambiances particulières.

Figura 33 – A representação dos astronautas em Clube do Canhão interrompe o fluxo narrativo e se apresenta como uma pintura.



A técnica privilegia o icônico sobre o verbal e convida o leitor a parar por um momento, contemplar os detalhes da imagem, se tornar um espectador. O lugar criado, onde a imagem pode existir à parte da narrativa, muitas vezes sem a intrusão de margens e requadros, se torna um espaço de expressão da alusão.

O painel se torna um quadro, avançando a narrativa de maneira muito particular, pois, ao invés de focar uma sucessão de ações, o leitor precisa encontrar no detalhe a natureza diegética dos eventos (BAURIN, 2012, p.123). Porém, à narrativa sobrepuja-se a interpictorialidade. Os desenhos de *Planetary* nos provocam a reconhecer as imagens que perpassam sua história, tanto por sua posição dentro da narrativa quanto pelo acúmulo de detalhes materiais familiares. Voltando ao que é decodificado e ao que é sentido, retomamos aqui a leitura dupla das imagens, como informação e como invocação da memória coletiva.

Didi-Huberman (2009), ao estudar a história da cultura proposta por Warburg, propõe pensarmos a imagem fora de uma cultura da arte estetizada e estetizante e mais próxima de uma antropologia. Para ele:

Uma imagem, cada imagem, é o resultado de movimentos que se sedimentaram ou cristalizaram temporalmente nela. Estes movimentos a atravessariam de parte a parte e cada um deles tem uma trajetória- histórica, antropológica, psicológica- que vem de longe e que continua para além dela. Tais movimentos nos obrigam a pensar a imagem como um *momento* energético ou dinâmico, por mais específica que seja sua estrutura<sup>76</sup> (DIDI-HUBERMAN, 2009, p.34).

Quando nos encontramos diante de uma imagem, estamos encarando um tempo complexo, o tempo dinâmico e tentativamente configurado destes mesmos movimentos. A principal problemática de Warburg girava em torno de uma sobrevivência das imagens: a maneira como a história da arte é repleta de “fantasmas”, mais especificamente resquícios de formas da Antiguidade em toda a arte ocidental. Porém, sua investigação não se limitava à identificação de influências entre artistas e obras, mas à persistência de certas pulsões e formas de expressão ao longo do tempo, uma vez que seu objeto se apresentava como “um complexo – ou ainda um amontoado, um conglomerado ou um rizoma – de relações” (DIDI-HUBERMAN, 2009, p.40).

Didi-Huberman explora o conceito de “sobrevivência” sob a ótica de uma proposição semelhante do etnologista Edward B. Tylor. Segundo ele, o cientista havia se deparado com essa ideia ao registrar as festas da Semana Santa no México, em 1856. A mistura de cristianismo e paganismo, de tradições novas e antigas criava para o autor um jogo

---

<sup>76</sup> Una imagen, cada imagen, es el resultado de movimientos que provisionalmente han sedimentado o cristalizado en ella. Estos movimientos la atravesarian de parte a parte y cada uno de ellos tiene una trayectoria - histórica, antropológica, psicológica - que viene de lejos y que continúa más allá de ella. Tales movimientos nos obligan a pensar la imagen como un momento energético o dinámico, por más específica que sea su estructura.

de tempos vertiginoso na superfície da cultura. Mais ainda, a consciência do presente como um tecido de múltiplos passados. Nos detalhes do cotidiano, segundo ele, podemos enxergar formas de séculos anteriores, ecos de práticas transformadas e vazias de significado histórico que, entretanto, persistem. Como exemplo, ele cita a decoração de uma casa mexicana:

Ali estão a madressilva da Assíria, a flor-de-lis de Anjou; uma cornija com uma moldura grega rodeia o trecho; o estilo Luís XIV e o estilo renascentista, da mesma família, compartilham a decoração do espelho. Transformados, transportados ou mutilados (*transformed, shifted or mutilated*), esses elementos da arte ainda preservam a marca de sua história (*still carry their history plainly stamped upon them*); e se, em objetos mais antigos, a história ainda é mais difícil de ler, não devemos concluir que eles não a têm<sup>77</sup> (TYLOR apud. DIDI-HUBERMAN, 2009, p.49).

Tylor representa a sobrevivência das formas como uma marca, ou impressão (*stamp*), de velhos hábitos em meio a novas culturas. Para Didi-Huberman, o que aproxima as ideias do etnólogo à problemática de Warburg é o fato de que, para ambos, essa persistência da cultura não se expressa como uma essência, “um traço global ou arquetípico”, mas, pelo contrário, como um sintoma, fora do comum, algo deslocado (para usar uma palavra cara ao autor). A tenacidade dos sobreviventes vem das coisas pequenas, detalhes supérfluos, práticas risíveis ou anormais. “É no sintoma recorrente e no jogo, é na patologia da língua e no inconsciente das formas onde a sobrevivência existe como tal<sup>78</sup>” (idem, p. 50).

Warburg e Tylor trabalham no escopo da formação de culturas, especialmente nos campos da crença e da religião. Porém, o valor de sua visada é evidente para o presente trabalho. A noção da imagem como tempo complexo ressalta não apenas a função de historicidade do desenho em *Planetary*, mas também as questões de pictorialidade e textualidade constantemente suscitadas pela obra. De certa forma, a preocupação de Warburg com formas e estilo rima com o propósito arqueológico do quadrinho, ele mesmo uma investigação acerca da sobrevivência de certos motivos narrativos na ficção de super-heróis do século XX. Além disso, a pesquisa continuada de Tylor na área dos jogos e da ludicidade nos faz questionar se os quadrinhos em sua forma original (produção barata, de massa, destinada ao entretenimento infantil) não se encaixariam entre seus objetos de interesse.

De todo modo, Isekenmeier (2013), chama atenção para a condição holística da imagem, onde forma e função se modificam simultaneamente na execução de uma referência.

<sup>77</sup> Allí están la madresilva de Asiria, la flor de lis de Anjou; una cornisa con un marco a la griega rodea el trecho; el estilo Luis XIV y el estilo Renacimiento, de la misma familia, se reparten la decoración del espejo. Transformados, transportados o mutilados (*transformed, shifted or mutilated*), estos elementos del arte conservan todavía la huella de su historia (*still carry their history plainly stamped upon them*); y si, sobre objetos más antiguos, la historia es todavía más difícil de leer, no debemos concluir de ello que no la tengan

<sup>78</sup> Es en el síntoma recurrente y en el juego, es en la patologia de la lengua y en el inconsciente de las formas, donde yace la supervivencia como tal.

Ambas refletem a co-presença do imediato e do “fantasma” na mesma imagem, ou o presente e seus muitos passados constitutivos. Isekenmeier experimenta com a abordagem mediológica de Debray para definir textualmente o fenômeno visual. O autor distingue dois tipos de interações mediadas: comunicação e transmissão.

*Comunicar* consiste em “transportar uma informação dentro do espaço”, no interior de uma mesma esfera espaço-temporal, e *transmitir*, “transportar uma informação dentro do tempo”, entre esferas espaço-temporais distintas<sup>79</sup> (DEBRAY, 2000, p.16).

Isekenmeier percebe a interpictorialidade como uma ligação, ou interface entre os dois, “a circulação das mensagens em um dado momento” e “tudo o que tem relação com a dinâmica da memória coletiva”<sup>80</sup> (idem, p.36). A imagem é matéria trabalhada que se destina a uma audiência, buscando contar, convencer, propagar uma mensagem. Ao mesmo tempo, ela é organização materializada, um corpo capaz de preservar características estilísticas da história. Por exemplo, imagens que se referem a outras imagens podem ser processadas por um museu (incorporadas na procissão de imagens que formam o museu) mesmo que tenha sido produzida num contexto de comunicação de massa. Ao se propor como um estudo genealógico das imagens e narrativas de super-humanos, *Planetary* guarda também algo de institucional, uma galeria de detalhes materiais, enquanto sua arte encontra-se subordinada à narrativa e tem o claro objetivo de comunicar a ação.

No próximo capítulo, vamos expandir os sistemas de Genette e Isekenmeier ao examinar as maneiras como *Planetary* se apropria de artefatos culturais e quais as implicações narrativas e políticas deste ato. Por ora, gostaríamos de enfatizar outro aspecto da metaficção em nosso objeto: a inserção da imagem no sistema espaço-tópico do quadrinho.

A investigação do leitor em *Planetary* acontece num nível diferente da narrativa. Enquanto ele se apoia na história sendo contada para contextualizar os elementos visuais, seus olhos vagam pela página inteira buscando pistas imagéticas, traços, cores. Isso nos remete à artrologia de Groensteen, que identifica as duas relações icônicas acontecendo simultaneamente no multi-requadro: a sequência e a rede.

A série não independe da narrativa, pelo contrário, ela é “um excedente que o texto secreta sob a superfície” (GROENSTEEN, 2015, p.154), constituindo um grupo de imagens que se relaciona por um sistema de correspondências icônicas, plásticas ou

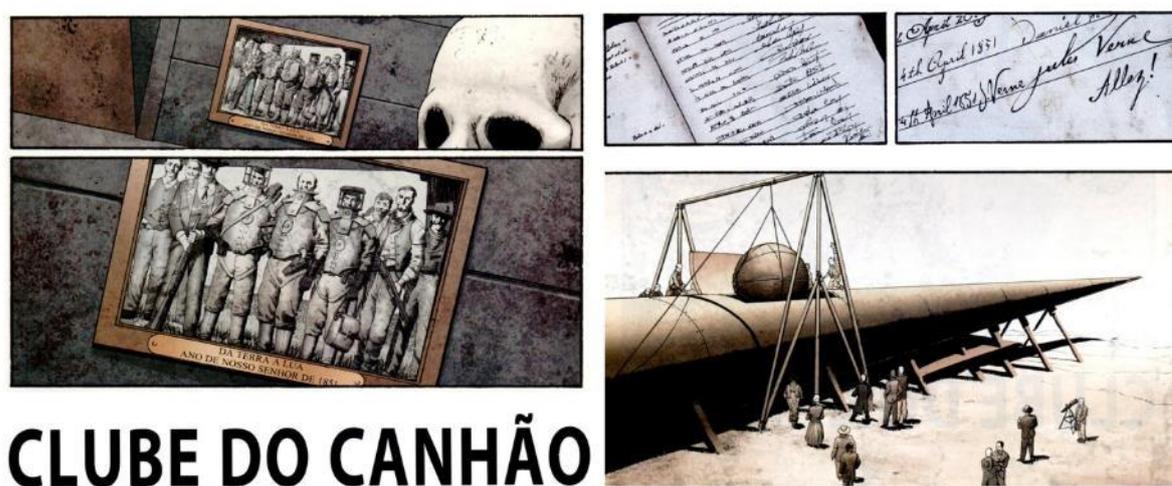
---

<sup>79</sup> *comunicar* consiste en “transportar una información dentro del espacio”, en el interior de una misma esfera espaciotemporal, y *transmitir*, “transportar una información dentro del tiempo”, entre esferas espaciotemporales distintas.

<sup>80</sup> “la circulación de los mensajes en un momento dado” e “todo lo que tenga que ver con la dinámica de la memoria colectiva”.

semânticas. Em *Planetary*, essa associação provém da dupla diegese da obra. Um mesmo detalhe pode produzir certo significado no contexto do *plot* enquanto convida o leitor a interpretá-lo de maneira completamente diferente, levando em conta a natureza intertextual explícita da obra. Voltando ao *Clube do canhão*, temos diversas imagens com essas características, incluindo o título não-diegético (Figura 34). Enquanto, por exemplo, a assinatura de Júlio Verne não tem consequência para a história contada, ela é uma peça fundamental na compreensão metaficcional por parte do receptor. O mistério da referência se destina ao leitor, não aos personagens, ou, em outras palavras, as investigações empreendidas pelos arqueólogos e pelo leitor acontecem em duas dimensões distintas, a diacrônica e a sincrônica.

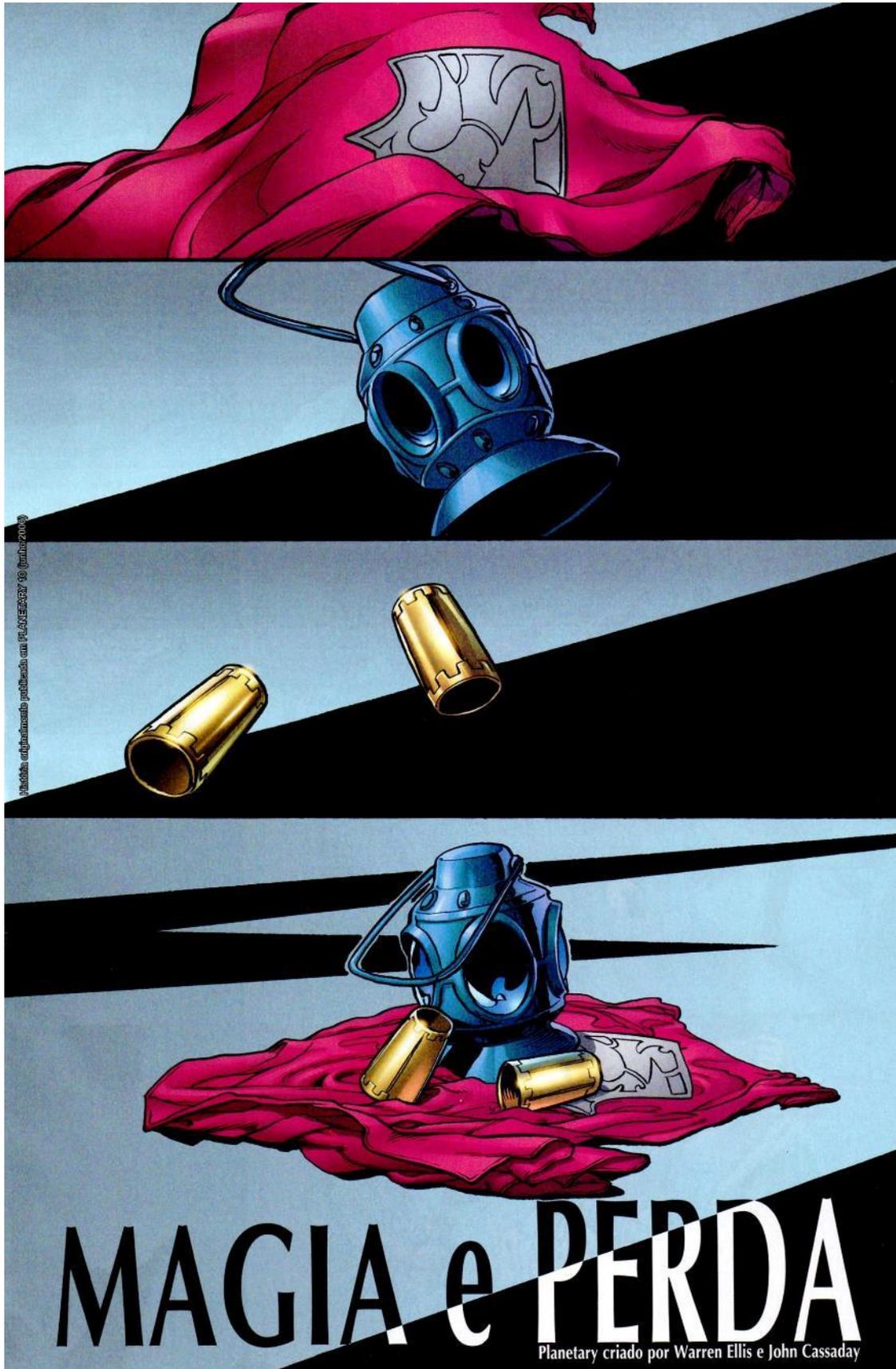
Figura 34 – As muitas pistas visuais destinadas ao leitor de *Clube dos Canhões*.



Fonte: ELLIS; CASSADAY, 2014a

Pode-se dizer, então, que a metaficção e *Planetary* opera de duas maneiras: na construção de espaços imagéticos alusórios e na criação de redes semânticas de referência. As duas fazem parte do mesmo processo e constantemente acontecem simultaneamente. Por exemplo, na edição 10, intitulada *Magia e Perda*. Na primeira página da história, antes que qualquer personagem seja introduzido, somos apresentados a três objetos. Cada um deles aparece em seu próprio quadro, à meia-luz, para então serem reunidos, amontoados no chão (Figura 35).

Figura 35 – Objetos que remetem a super-heróis da DC Comics em *Magia e Perda*.

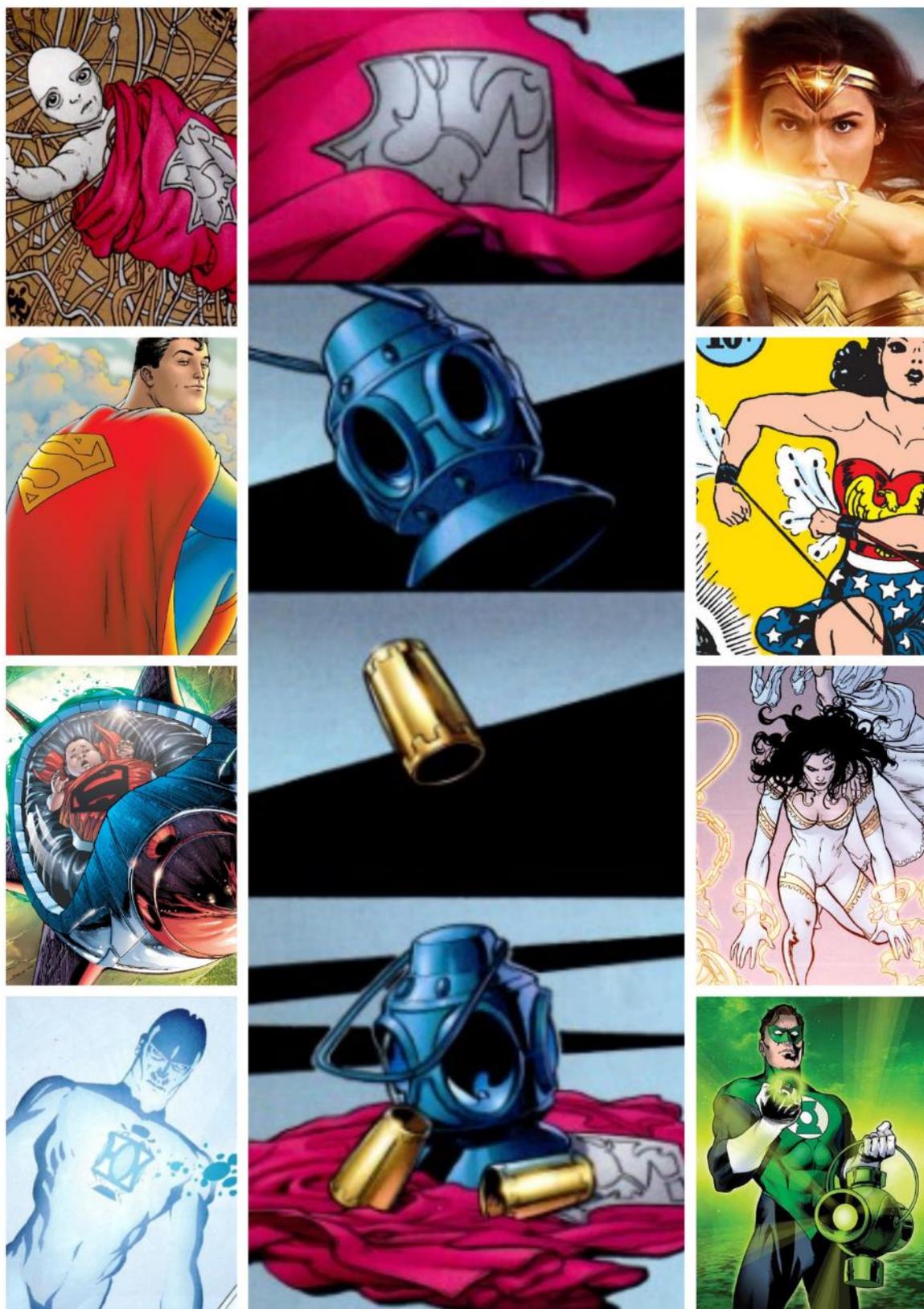


A página é atipicamente despida de ação, porém os objetos guardam diversas significações: uma capa vermelha com um emblema pintado, uma lanterna apagada e um par de braceletes de ouro decorados. Não à toa, o mostrador se demora em cada um deles antes de reuni-los, dando caráter metonímico ao conjunto. Separados, eles apresentam diversas semelhanças visuais (pictóricas) com objetos importantes de heróis da DC Comics, Super-homem, Lanterna Verde e Mulher Maravilha (Figura 36). Porém, a analogia fica evidente quando aparecem juntos, realçando a ligação entre os elementos como parte do mesmo grupo (de super-heróis e de personagens de uma editora específica).

Baurin (2012) indica que, cada vez que os objetos aparecem em cena, eles cumprem diferentes funções narrativas. Primeiro, eles são provas de um crime, artefatos que pertencem à vítimas dos Quatro e, conseqüentemente, parte de uma hipótese dupla: quem matou seus donos? E quem eles são? Num segundo momento, através de *flashbacks*, o quadrinho nos revela a resposta inserindo os objetos em seu contexto original. É a comprovação da hipótese. Depois disso, eles são novamente apenas objetos. Testemunhas e sobreviventes do que foi tomado. Mágica e perda.

Para permitir ao leitor reconhecer essas referências, o quadrinho usa a descompressão, dando espaço e, conseqüentemente, tempo a cada objeto; e a própria estrutura da página, nos permitindo enxergar o inventário de objetos fora da narrativa, quase como numa galeria, um espaço de apreciação e escrutínio. O quadrinho cria as condições para um processo de dualidade da imagem, que passa a ser representação, mas também acúmulo técnico de movimentos pregressos. Ela comunica e transmite. Aqui, a imitação dos super-heróis também tem tarefa dupla: por um lado, o acúmulo de detalhes alimenta a construção de personagens e tramas, por outro, ele incita o jogo de referências de maneira predominantemente reflexiva. A imitação afeta também o imitado, como veremos no próximo capítulo.

Figura 36 – A relação entre os artefatos e os heróis da Dc Comics.



Fonte: Montagem feita a partir de ELLIS; CASSADAY, 2014a, *All-star Superman* (2005), pôster do filme *Wonder Woman* (2017); *Sensation Comics* nº1 (1942) e *Green Lantern*, todos publicados por DC Comics.

#### 4. PLANETA FICÇÃO (ou: Função)

Este trabalho, como a metaficção, se desdobra em duas partes distintas, porém indissociáveis. Primeiro nos dedicamos ao caráter formal da metaficção em *Planetary*, ou como o conceito literário se adequaria à linguagem dos quadrinhos e que tipo de recursos a obra utiliza para provocar a consciência metafictional no leitor. A partir de agora, vamos adentrar na segunda parte do fenômeno: o comentário articulado pelo objeto a partir das relações de transformação e imitação estabelecidas com seus intertextos.

Mas, antes de nos dedicarmos à análise da política a partir da metaficção, são necessários alguns esclarecimentos metodológicos. Zavala afirma:

Cada texto metafictional constrói sua própria proposta sobre as possibilidades e os limites da linguagem, e muito especialmente sobre o que significam o ato de escrever e o ato de ler textos literários (ZAVALA, 2007, p. 134)

Como já estabelecemos, os quadrinhos encenam tanto quanto narram. Eles “são sua própria criatura: um meio com seus próprios dispositivos, suas próprias inovações, seus próprios clichês, seus próprios gêneros e armadilhas e liberdades<sup>81</sup>” (WOLF, 2007, p. 14). Logo, não podemos apenas dissertar sobre as muitas referências narrativas da obra. Para compreender a metaficção em *Planetary* é importante levar em conta as muitas instâncias narrativas do quadrinho e percebê-lo como múltiplo, híbrido e complexo. Afinal, como coloca Lefèvre (2012)

No caso das narrativas gráficas, vários aspectos constitutivos - como o estilo gráfico, *mise en scène*, a combinação de elementos verbais e visuais, a quebra (ou *découpage*) da história em painéis distintos, a interação entre painéis, o desenho da página e a estrutura da história - cumprem um papel. As opções formais são restringidas e construídas por uma gama de normas originadas em princípios formais, convenções práticas da produção e consumo de quadrinhos e características próximas do contexto social<sup>82</sup>. (LEFÈVRE, 2012, p. 72)

Num pensamento algo semelhante, Zavala propõe uma análise fractal, fragmentada, que parece se adequar à presente pesquisa. Assim, podem-se incorporar elementos de diversos contextos de interpretação à leitura, perpassando o objeto com diferentes visões e assumindo o caráter parcial, inacabado e limitado dessa visada. Dessa maneira, assumimos também a limitação de nossa própria leitura, uma vez que, segundo Hall, “sempre haverá especificidades – de vozes, de posicionamento, de identidade, de tradições

---

<sup>81</sup> [Comics] are their own thing: a medium with its own devices, its own innovators, its own clichés, its own genres and traps and liberties.

<sup>82</sup> In the case of graphic narratives, various constitutive aspects—such as graphic style, *mise en scène*, the combination of verbal and visual elements, the breakdown (or *découpage*) of the story in distinct panels, the interaction between panels, page layout, and the plot structure—play a role. The formal options are constrained and constructed by a range of norms originating from formal principles, conventional practices of comics production and consumption, and proximate features of the social context.

culturais, de histórias, e essas são as condições de enunciação que nos permitem falar” (HALL, 2005 apud PHILIPZIG, 2011). Não existe uma interpretação única de qualquer objeto, mas versões informadas pela visão de cada pesquisador, e cada uma dessas visadas está também inserida num momento sócio-histórico e deve ser compreendida como tal. O que nos propomos a analisar são as maneiras como *Planetary* expõe práticas culturais que incluem ou excluem determinados sentidos, assegurando ou marginalizando formas de comportamento e conhecimento.

Dito isso, reconhecemos aqui que um dos fatores essenciais tanto para o funcionamento da metaficção quanto da análise política é o receptor. Se o artefato propõe seus esquemas de interpretação, cabe ao leitor reconhecer, junto com sua experiência e conhecimento de mundo, os efeitos metaficcionais e imersivos da narrativa. Um leigo pode não dominar os códigos de expressão do quadrinho ou ignorar a existência de outras obras referenciadas por ele, interrompendo o processo comunicativo do artefato no nível de recepção. Perceba, porém, que desde o início deste trabalho pressupomos como receptor um indivíduo familiarizado com a leitura de histórias em quadrinhos, capaz de interpretar as relações contextuais de imagem-texto e ignorar o trabalho mental necessário para decifrar a página. Uma vez que a pesquisa proposta fala de potencialidades, lançamos mão de um leitor ideal como ferramenta metodológica. Outras questões acerca deste tópico serão tratadas nas análises adiante.

Nossa proposta é realizar uma ficção analítica e desconstruir o quadrinho em seus diversos aspectos constitutivos, estudando a maneira como cada um deles contribui para a metaficcionalidade de *Planetary*. A partir daí, vamos nos dedicar à interação entre as imagens e textos de *Planetary* e suas referências culturais.

Para isso, vamos nos apoiar nos trabalhos de Gérard Genette e Julie Sanders sobre transformação e imitação. Para Genette (1989), a intertextualidade é apenas uma das relações possíveis dentro de uma transtextualidade maior. O autor propõe uma abordagem formalista do problema, criando classificações que designam as possíveis relações entre textos. São elas a intertextualidade, que designa a co-presença entre dois ou mais textos (citação explícita, alusão ou plágio); a paratextualidade, relação entre o texto em si e os paratextos que o circundam (capas, títulos, prefácios etc.); a metatextualidade, relação de comentário ou crítica entre textos; a hipertextualidade, relação de derivação entre um texto base texto, o hipotexto, e outro construído a partir dele, o hipertexto (paródia e pastiche); e arquitextualidade, relação do texto com o gênero discursivo em que se encaixa.

Genette constrói sua tabela de interações a partir de dois eixos principais: regime e relação (idem, p.41). O regime, relativo a função, seria ligado ao conteúdo do texto (lúdico, satírico, sério), enquanto a relação se referiria à forma (imitação, transformação). A classificação algo fechada do autor contrasta com os princípios que guiaram nossa pesquisa até aqui, seja a liberdade do pós-modernismo ou a visada fractal proposta por Zavala. Porém, enxergamos seu valor enquanto prática metodológica hermenêutica e formalista e uma maneira particular de reconhecer os traços de textualidades passadas em *Planetary* e ao mesmo tempo prover a consciência das maneiras como esses traços são manipulados.

Na verdade, os elementos formais da imitação e transformação nos atraem mais enquanto maneira de visualizar metamorfoses sensíveis em texto e imagens. Julie Sanders, por exemplo, não se detém nas muitas operações de Genette, mas limita sua análise nas categorias de adaptação e apropriação. Para ela, adaptação pode ser, mas não se limita a, uma prática de transposição entre gêneros ou meios – sua maior característica seria o caráter revisionista. “Ela pode paralelizar a prática editorial em alguns aspectos, entregando-se ao exercício de aparar e arrancar; mas também pode ser um procedimento amplificador dedicado à adição, expansão, acréscimo e interpolação<sup>83</sup>” (SANDERS, 2006, p.18).

Enquanto a adaptação indica necessariamente uma ligação com um texto-base ou conjunto de textos-base, a apropriação “frequentemente assume uma jornada mais decisiva para longe da fonte em direção a novos produto cultural e domínio<sup>84</sup>” (idem, p.26) Isso pode envolver ou não mudança de gêneros discursivos e a sobreposição de hipo e hipertextos, porém, qualquer que seja o caso, o texto original não é sinalizado claramente como no processo adaptativo. Sanders assume a influência de Genette, porém, a abordagem da autora nos parece mais inclinada a enxergar as operações de *Planetary* como um jogo de adaptação e apropriação, de imitação e transformação num fluxo constante de trocas entre texto e imagem.

No campo das imagens, o alemão Guido Isekenmeier, citado anteriormente, também busca um modelo para sua teoria da interpictorialidade (*interpiktorialität*) nos trabalhos de Genette. Como descrevemos no capítulo dois, o autor busca organizar as relações entre imagens tomando a obra do francês como modelo. Para ele, a transtextualidade provém “jogos de linguagens transferíveis” para o problema do diálogo entre imagens, *locus* de produção da lógica e da memória dos meios visuais.

---

<sup>83</sup> It can parallel editorial practice in some respects, indulging in the exercise of trimming and pruning; yet it can also be an amplificatory procedure engaged in addition, expansion, accretion, and interpolation

<sup>84</sup> frequently affects a more decisive journey away from the informing source into a wholly new cultural product and domain.

No próximo capítulo, nos dedicaremos a essas relações e seus desdobramentos dentro de *Planetary*. Trazendo conceitos de Genette, Sanders e Isekenmeier, buscaremos perceber o diálogo entre textos e imagens no quadrinho e o que ele nos diz sobre a forma e as articulações políticas tecidas em sua narrativa.

Primeiro, iremos estudar a narrativa como um todo, ou como o jogo de imitação e transformação realizado pelo quadrinho cria comentário político sobre as obras apropriadas. A seguir, vamos nos dedicar às capas, os paratextos de *Planetary* que introduzem o leitor a cada novo gênero explorado nas histórias. Então, iremos observar como os *layouts* de página atuam como enquadramentos (literais e no sentido usado por Goffman) para relações transmidiáticas e transtextuais da metaficção histórica. Depois, vamos examinar como a obra se apropria dos personagens da literatura e dos quadrinhos e de que forma eles são ao mesmo tempo usados como indicadores de seu contexto sócio-histórico e arquétipos atemporais. Por fim, nos deteremos na questão do traço e o que os redesenhos de John Cassaday dizem sobre as imagens das quais ele se apropria.

As reflexões construídas aqui não abarcam apenas as 27 edições de *Planetary*, mas a linguagem dos quadrinhos como um todo e o gênero de super-heróis em particular. Esperamos com a análise aprofundar o conceito de metaquadrinho e pensar a metarreferência como um fenômeno transmidiático, transmodal e transgênérico.

#### 4.1. O espelho distorcido

Em determinado momento da nona edição de *Planetary*, Elijah Snow segura um espelho diante de Ambrose Chase, ainda criança.

- Sabe o que é o *Planetary*? É este espelho. Olhe nele.
- Distorce.
- Não, o espelho é normal. O *mundo* é que é distorcido. Este é o espelho que seguramos pro mundo (ELLIS; CASSADAY, 2013b, p.71).

Patricia Waugh e Linda Hutcheon enfatizam o aspecto político da metaficção. Ao falar sobre si mesmos, os quadrinhos também expressam questões sobre seu modo de produção, o momento sócio-histórico em que estão inseridos e as pressuposições em que sua narrativa se baseia sobre o mundo e a sociedade. São um espelho para o mundo, mas também parte da cultura que o molda.

Para Kidder (2009), a dimensão política não é necessariamente um desdobramento inevitável da metaficção, o que justifica seu olhar sobre *Planetary* como uma obra sobre super-heróis enquanto gênero, mais do que parte da cultura. Porém, podemos recorrer à

definição de Thompson (1998) de *meios técnicos* e tomar o quadrinho como um “substrato material das formas simbólicas, isto é, o elemento material com o que, ou por meio do qual, a informação ou o conteúdo simbólico é fixado e transmitido do produtor para o receptor” (THOMPSON, 1998, p. 26). A história em quadrinhos é uma prática comunicativa da sociedade e, como tal, faz parte de um conjunto de formas de vida e práticas culturais intrínsecos à constituição da realidade social (STOREY, 2008).

E isso se aproxima ainda da história da cultura proposta por Warburg. Para ele, a imagem seria um fenômeno antropológico, uma condensação particularmente significativa do que é uma cultura em um dado momento de sua história. Como já estabelecemos, a interictorialidade, a relação entre imagens através da sobrevivência de aspectos estilísticos, é também uma janela para a exploração histórica, psicológica e, por que não, política do desenho em *Planetary*.

Tomemos, por exemplo, a edição especial *Planetary/Batman: Noite na Terra*. Na história, os arqueólogos viajam até Gotham City a procura de John Black, responsável por uma série de homicídios inexplicáveis. Black é filho de um sobrevivente da Cidade Zero, campo secreto de experimentos do governo citado na Introdução deste trabalho. Sua mente está conectada ao Floco de Neve, a forma do multiverso. Por isso suas vítimas parecem fundidas com cópias de si mesmas ou rasgadas ao meio: sua habilidade é diluir a barreira entre as diferentes dimensões.

Após alguma investigação, o *Planetary* finalmente encontra Black vagando no Beco do Crime, na parte mais pobre da cidade. Porém, antes que consigam capturá-lo, um campo de luz emana de seu corpo, envolvendo os personagens na cena e os jogando em outro lugar do multiverso. “Todos os padrões de informação... *mudaram*, Jakita”, explica O Baterista. “Todas as frequências de celular, os sinais de tevê... Foi como se alguém arrancasse meus olhos e enfiasse outros novos” (idem, p.15). Nesta nova dimensão, uma figura sombria surge dos céus, vestindo uma roupa de morcego com uma longa capa: o Batman.

Essa é uma instância incomum para *Planetary*. Uma vez que o personagem Batman é parte integrante da narrativa, o quadrinho não precisa criar um análogo que ressalte certas características do Homem Morcego (mais sobre isso adiante). Ao invés disso, ele escolhe explorar as muitas encarnações do próprio personagem, iluminando diferentes interpretações produzidas ao longo das décadas. O que se segue é uma história simples: Jakita luta contra o vigilante recém-chegado enquanto Snow e O Baterista tentam capturar John Black, que não tem controle sobre seus poderes de transporte interdimensional. Assim, somos

apresentados a diferentes Batmans, dos quadrinhos à série de tv, de suas origens na década de 1930 ao futuro.

A narrativa nos dá pistas sobre sua temática no início da edição, quando Snow menciona já ter visto aquele tipo de morte antes, em 1986. “Colapso multiversal parcial. Vários universos se juntaram em um... Múltiplas Terras ocupando o mesmo espaço.” E, apontando para a fotografia de uma das vítimas: “Isto foi o que aconteceu com cerca de um terço da população” (ELLIS; CASSADAY, 2007, p.9). Leitores habituais da DC Comics podem reconhecer a referência a uma das maiores histórias da editora, *Crise nas Infinitas Terras*, publicada durante o ano de 1986. Fruto de demandas editoriais, o mega-evento foi concebido por Marv Wolfman como uma maneira de extinguir o conceito de multiverso e simplificar o universo narrativo compartilhado da editora (Figura 37).

Figura 37 – As vítimas do colapso multiversal em *Planetary* (esq.) e a capa de *Crise nas Infinitas Terras* (dir.).



Fonte: ELLIS; CASSADAY, 2007; Arte promocional do evento Crise nas Infinitas Terras (1986,DC Comics).

As práticas de revisão de continuidade não são incomuns nos quadrinhos de super-heróis, como discutimos no primeiro capítulo deste trabalho. Ao mesmo tempo em que a ideia de terras paralelas pode conferir liberdade aos quadrinistas para criar sem se preocupar com a cronologia, o excesso de versões e narrativas dissonantes pode atrapalhar o leitor que deseja ingressar no universo dos quadrinhos. Porém, a ferramenta levanta o paradoxo da memória: personagens e eventos que fazem parte do passado textual perdem o status de *fabula*, causando tensão entre o texto revisado, que em geral abandona elementos de versões anteriores, e as realidades textuais pregressas, que são negadas a condição ontológica de passado (HYMAN, 2017, p.57).

De certa maneira, o multiverso interrompe a linha cronológica das representações de um personagem e a transforma num construto de muitos lados (como o Floco de Neve),

onde as diferentes versões podem existir ao mesmo tempo, cada uma em sua realidade fictícia. O que *Planetary* faz é trazer de volta a memória histórica. Tomar cada encarnação de Batman e contextualizá-lo em sua própria época, num processo semelhante ao que Waugh (1984) chama de *contradição*, onde várias verdades coexistem sem uma clara hierarquia entre elas. Ou, como coloca Alan Moore na introdução da obra de Frank Miller, *Batman: The Dark Knight Returns*, “tudo é exatamente o mesmo, exceto pelo fato de que é totalmente diferente”.

Quando o trio de arqueólogos é levado a outra dimensão pela primeira vez, por exemplo, eles encontram um Batman contemporâneo ao da publicação de *Planetary*: um artista marcial de poucas palavras, misterioso e eficiente. Rapidamente, Jakita entra em confronto físico com o personagem. Porém, quando Black faz com que todos saltem entre realidades novamente, o combate é interrompido. No lugar do vigilante paramilitar, surge um homem fantasiado, que pede a Jakita educadamente para sair de seu caminho e afirma que não bate em mulheres (Figura 38). Ao invés de lutar, o novo Batman usa um Bat-repelente-de-velãs para imobilizar Jakita e imediatamente pede “Bat-desculpas”. O violento dá lugar ao lúdico, ressaltando o contraste entre o personagem dos quadrinhos e sua adaptação para a tv protagonizada por Adam West na década de 1960. Até mesmo o cenário se modifica e o beco escuro e enevoado dá lugar a uma galeria de prédios coloridos.

O estilo dos desenhos nos remete a diversas fases do personagem ao longo de seus quase 80 anos de existência. Cada um é definido pela semelhança com o traço de um desenhista notável, de Neil Adams a Bob Kane, ou pela referência a um produto audiovisual, como a série de tv. A própria materialidade da arte, aliada ao léxico do texto verbal, marca o anacronismo de cada época referenciada. Quando o Batman da série de tv desaparece, por exemplo, vemos uma figura enorme e envelhecida. Leitores familiarizados com o personagem irão imediatamente reconhecer um pastiche do estilo de Frank Miller, tanto na silhueta exagerada quanto nos designs do uniforme e do Batmóvel (Figura 39).

A história em questão, *The Dark Knight Returns*, uma obra revisionista publicada em 1986, acompanha um Batman semi-aposentado que retoma suas atividades de combate contra o crime. Esta versão é notável por levar o personagem ao extremo de sua cruzada por justiça: o Batman mais velho é mortal e frequentemente expressa desprezo por conceitos como direitos humanos. Quando uma vítima de interrogatório clama que tem direitos, ele responde: “Você tem direitos, sim. *Muitos*. Às vezes eu contava todos só para ficar furioso” (MILLER, 2011, p.49). Para Cunha e Mahfoud, a narrativa gira em torno da oposição entre lei e justiça:

Figura 38 – *Planetary* referencia o Batman da série de TV da década de 1960.

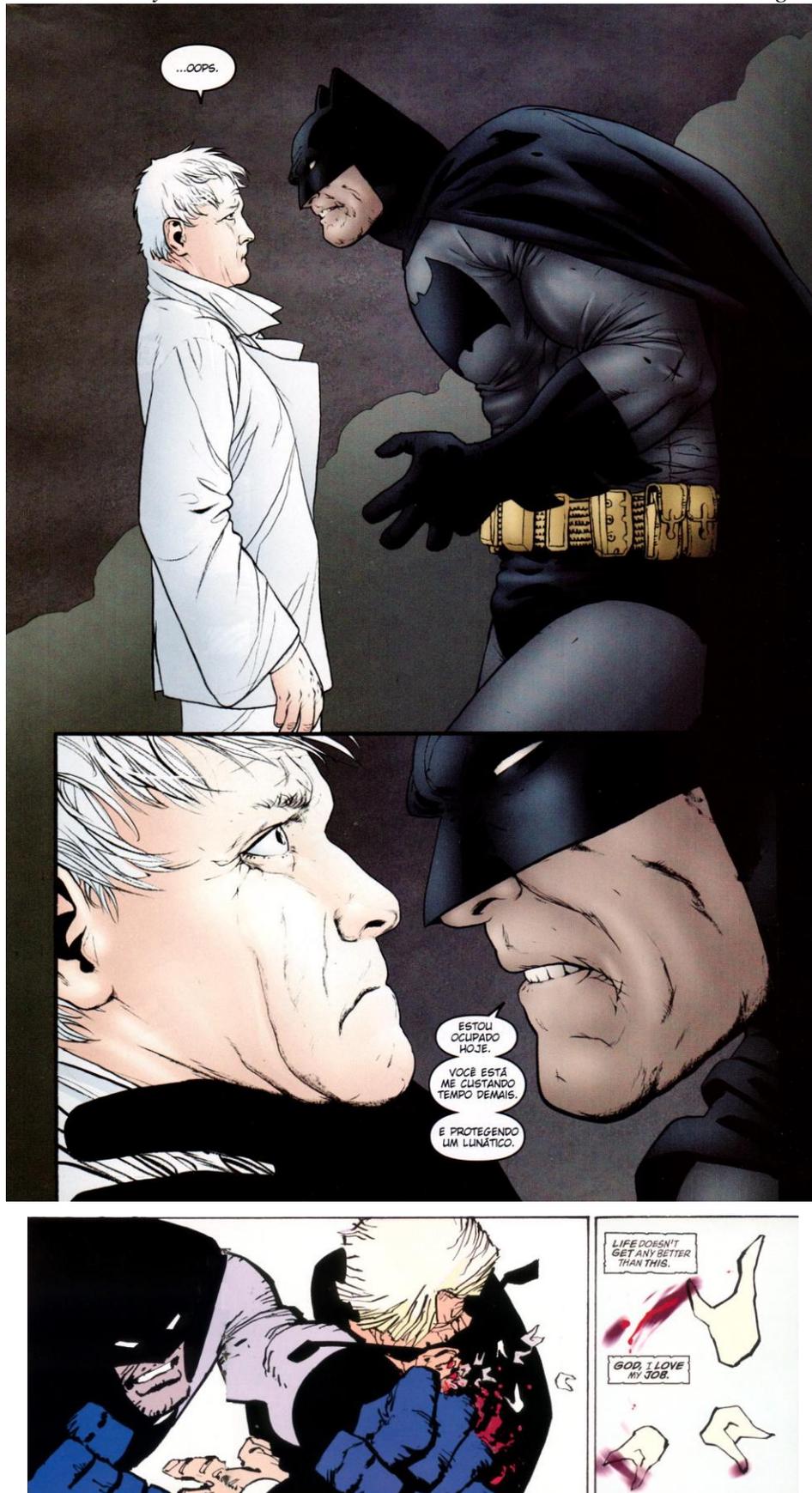


29



Fonte: ELLIS; CASSADAY, 2007; screenshot da série de tv Batman (ABC, 1966).

Figura 39 – Planetary referencia o Batman de Frank Miller em *The Dark Knight Returns*



Fonte: ELLIS; CASSADAY, 2007; MILLER (2011).

O que se aponta é que nem sempre a norma legal proporciona à sociedade aquilo que se poderia considerar como justo, uma vez que a lei, enquanto conjunto de normas, pode ser manipulada com o propósito de beneficiar os criminosos. (...) Em teoria, o combate ao crime está atrelado ao cumprimento da lei; na prática, em determinadas circunstâncias, nem sempre isso seria suficiente. O poder deveria ser controlado pelos indivíduos, não o contrário; assim, a justiça deverá ser um ente a seu serviço, e não o inverso (CUNHA; MAHFOUD 2007, p.6).

A versão do Homem Morcego evidencia aspectos fascistas do vigilantismo e o Batman em *Planetary* é também retratado como acusador, juiz e carrasco. Para ele, Black é um criminoso, independente de quaisquer circunstâncias, como explicado neste diálogo com Elijah Snow:

- Ele é um assassino.
- Ele está doente. Mal tem consciência. Portanto, não será levado pela polícia de Gotham, e não vamos entrega-lo a um cara vestido de morcego.
- Na minha cidade... neste lugar... não deixo um assassino escapar.
- Ele não vai escapar. Mas há outras coisas além de suas baboseiras morais em jogo aqui.
- Não, não há (ELLIS; CASSADAY, 2007, p.34).

Quando Snow pergunta quem é o misterioso vigilante, ele responde: “Sou o Batman”, o que deixa Jakita irritada. “Isso não explica nada”, diz ela. “Primeiro você aparece como um vigilante, depois como um tira, e agora é sei lá o quê...” (idem, p.33). Porém, o leitor sabe que essa é a chave do problema: o artista marcial, o homem fantasiado e o vigilante fascista são todos Batman. O contraste entre as diferentes caracterizações do personagem deixam ver que não existe um único Homem Morcego, mas a “personificação de valores abstratos e frequentemente contraditórios, e um campo complexo de múltiplos conflitos” (PHILIPZIG, 2011, p.11).

No final da história, após cruzarem algumas outras dimensões, os protagonistas encontram uma versão nova do personagem. Criada por John Cassaday, este Batman não existe em nenhum outro título da DC Comics. É ele que se deixa persuadir a confiar a guarda de Black ao *Planetary* após ouvir que o rapaz também perdeu seus pais baleados. Para a história, esse é o ponto comum entre todas as versões do herói: Bruce Wayne sempre é o garoto órfão que se dedicou a combater o crime após o assassinato de seus pais. Essa é a destilação do personagem. Ele pergunta a Black se ele se lembra do sorriso dos pais.

É a isso que você se agarra. É o que você pode fazer pelos outros. Pode protegê-los, pode mostrar que não estão sozinhos. É assim que você dá sentido ao mundo. E se puder fazer isso... pode impedir que o mundo crie mais pessoas como nós. E ninguém nunca mais terá nada a temer (ELLIS; CASSADAY, p.47).

Talvez mais do que o denominador comum, o que nos interessa aqui é apontar as diferenças entre as muitas encarnações do Batman. A história conclui com a ideia de que, não importa em qual universo, tudo o que o personagem deseja é trazer justiça às pessoas comuns.

Mas o que constitui essa justiça? Na série de TV, Batman trabalha com a polícia para manter a ordem. Na encarnação da década de 1970 desenhada por Neil Adams, ele oferece ajuda para Black na forma de tratamento psiquiátrico. Na minissérie de Frank Miller, ele usa violência para impor sua visão sobre o que é o correto. Na breve aparição do personagem original, desenhado por Bob Kane em 1939, ele segura uma arma e afirma que “o crime não pode compensar” (Figura 40). Philipzig aponta que:

Heróis de quadrinhos podem ser publicados no mesmo título durante décadas, mas seu conceito está sempre mudando; suas identidades ficcionais fluem enquanto múltiplos editores e criadores e audiências em transformação brigam para defini-los. Para permanecerem populares e manterem seu potencial de significação, eles precisam se articular com preocupações sociais correntes; eles precisam se redefinir continuamente, ou seja, desconstruir-se e reconstruir-se ao redor de um conjunto básico de características<sup>85</sup> (PHILIPZIG, 2011, p.10).

Para Umberto Eco, super-heróis existem na fronteira entre as narrativas mitológica e romanesca. O personagem do mito encarna um arquétipo e deve ser, portanto, previsível; enquanto a personagem do romance se transforma, se desenvolve. O equilíbrio entre os dois é um tipo de “personalidade estética”, segundo o autor uma espécie de “co-participabilidade” entre o que o mito tem de inflexível e universal e o que a narrativa do romance tem de imprevisível, de particular (ECO, 1993, p.250). Para Ferreira (2019), o super-herói seria, então, uma representação notável da metáfora do palimpsesto adotada por Genette – “um pergaminho antigo cujos textos escritos eram raspados para dar lugar a um novo texto, mantendo, porém, marcas dos anteriores” (FERREIRA, 2019, p.57).

Figura 40 – O Batman original de Bob Kane recriado no traço de John Cassaday.



Fonte: Detective Comics nº1 (1939); ELLIS; CASSADAY, 2007.

<sup>85</sup> Comic-book heroes may be published under the same series title over several decades, but their concepts are constantly changing; their fictional identities fluctuate as multiple editors and creators and changing audiences struggle over their definitions. In order to remain popular and maintain their signifying potential, they must always be articulated with concurrent social concerns; they must be continuously redefined, that is, deconstructed and reconstructed around a basic set of defining characteristics.

O que *Planetary* faz em suas páginas é expor as muitas marcas de Batman, não apenas retirando o personagem da atemporalidade do mito, mas o inserindo em seu contexto original através do pastiche de diversos estilos de desenho. Ellis e Cassaday usam o dispositivo da viagem interdimensional para apresentar sua tese de que mesmo as melhores intenções estão sujeitas a relações de poder e violência; e que a ideia de justiça não é uma constante, mas pode tomar diversas formas ao longo da história.

A sobrevivência do Batman também evidencia os “fantasmas” da arte, para retomar Warburg, nos detalhes do passado que permanecem nas novas formas de expressão. Não à toa trouxemos a metáfora do palimpsesto: é observando as marcas de escritas antigas que alcançamos a memória das imagens. A maneira como desenhistas específicos retratam Gotham City, o Batmóvel, o símbolo do morcego... Tudo isso são vestígios de representações do herói que refletem um ponto de vista específico sobre a sociedade.

A imagem (...) deveria considerar-se, portanto, em uma primeira aproximação, como *o que sobrevive de uma cidade fantasma*. Fantasmas cujas marcas são pouco visíveis, no entanto estão espalhadas por toda parte: num horóscopo, em uma carta comercial, em uma guirlanda de flores, no detalhe de um vestido de moda, um *loop* de cinto ou uma circunvolução particular de um arco feminino<sup>86</sup>... (DIDI-HUBERMAN, 2009, p.36)

Não propomos aqui estudar a fundo as fases do Batman, ou as imagens a que se refere Didi-Huberman. Trazemos a citação para auxiliar a compreensão de *Planetary* enquanto registro de uma arqueologia transmidiática metódica. Pois Ellis e Cassaday fazem exatamente o mesmo que Warburg e Tylor: observam o presente do gênero de super-heróis e buscam em seus detalhes a sobrevivência do que veio antes. E como podemos contextualizar a persistência das formas em relação à cultura? Reconhecendo que as cidades fantasmas estão inseridas em um contexto ideológico.

Tendo em vista a desconstrução política proposta por Hutcheon e Waugh, recorreremos às teorias dos Estudos Culturais, para compreender o caráter ideológico de *Planetary* e o campo cultural onde se insere o quadrinho. Os estudiosos da escola inglesa se apropriam do conceito de hegemonia de Gramsci e definem a cultura popular como um espaço de conflitos entre a resistência de grupos subordinados e as forças de “incorporação” que operam no interesse dos grupos dominantes. Um espaço simbólico de trocas e negociação em constante mudança. Os artefatos culturais, então, existiriam no que o filósofo italiano

---

<sup>86</sup> La imagen (...) debería considerarse, por tanto, en una primera aproximación, como *lo que sobrevive de un pueblo de fantasmas*. Fantasmas cuyas huellas son apenas visibles, sin embargo, se encuentran diseminadas por todas partes: en un horóscopo, en una carta comercial, en una guirnalda de flores, en el detalle de una moda de vestir, un bucle de cinturón o una particular circunvolución de un moño femenino...

chama de “equilíbrio de compromisso”, um processo histórico (que muda de acordo com a época) e sincrônico (que se move entre resistência e incorporação a todo o momento) (STOREY, 2008, p.10). Um exemplo disso seriam os próprios quadrinhos: considerados literatura pobre em sua origem e produzidos em larga escala para consumo rápido, hoje eles possuem um corpo de obras canônicas e são objetos de estudo em trabalhos acadêmicos como este.

É fácil enxergar um espelho da cultura popular no conflito central de *Planetary*, como descrevemos brevemente no primeiro capítulo. Os Quatro representam o poder institucionalizado militar, científico e financeiro. Eles são os criadores de uma visão hegemônica do mundo, baseado em escassez (controle do uso de tecnologias avançadas) e desprovido de maravilhas. Por outro lado, o *Planetary* representa seu oposto: um grupo de arqueólogos que opera em segredo para tomar o monopólio dos vilões sobre conhecimento. Elijah Snow, Jakita Wagner e O Baterista são indivíduos especiais: um bebê do século, a filha de Lord Blackstock e um metahumano capaz de acessar o espaço informacional. Os três são “máquinas que os sistemas invisíveis de defesa da vida construíram com uma função”. (ELLIS; CASSADAY, 2014b, p.126): salvar a memória do mundo ao acumular artefatos culturais e publicar seus achados. Mais adiante na história, Elijah Snow descobre que é essa ação que permite aos Quatro manter seu poder.

Dowling passa a vida procurando meios de se aproximar das faculdades que todos nós temos pra então confiná-las ou destruí-las. O que me faz pensar porque ele nos deixa vivos. É que descobrimos as coisas e as protegemos. “É um mundo estranho. Vamos mantê-lo assim”. No fim, só deixamos um rastro de migalhas de pão pra Dowling seguir. Aposto que, se um dia pudermos conferir, ele tem a coleção completa de meus Guias *Planetary* (idem, p.130).

Os Quatro e o *Planetary* estão engajados num jogo de incorporação e resistência, uma batalha pelo controle da ciência e da História. Finalmente, reunimos em nosso estudo forma e o conteúdo, a linguagem e a articulação. Ao realizar uma colagem de personagens e tramas de mais de cem anos de literatura popular e cinema, *Planetary* não apenas bagunça os enquadramentos, na concepção de Waugh, mas também as ideologias. Afinal, devido a seu caráter seriado e imediato, o meio é notório por incorporar elementos da realidade e tendências culturais do momento em que é publicado.

A metaficção praticada em *Planetary* não acentua apenas o caráter discursivo da ficção, mas também o caráter ideológico da cultura popular. Essa historicidade é uma forma específica de desnaturalização, na concepção de Hall (1995), o processo de reconhecimento da realidade social como construção cultural e política, constituída por representações ideologicamente motivadas, e não como um fenômeno da natureza.

Podemos afirmar, então, que *Planetary* promove uma desconstrução dos intertextos da cultura popular ao representá-los como sistemas simbólicos, e não apenas artefatos, numa relação metaficcional tautológica (artifício textual, texto artificial). No capítulo anterior, tratamos de aspectos formais da metaficção em *Planetary*, ou da relação do quadrinho consigo mesmo. A partir daqui, vamos analisar as muitas possibilidades de interpretação política da obra, nos detendo em cada aspecto constitutivo do quadrinho a partir da intertextualidade e da interpictorialidade.

#### 4.2. Enquadramentos limiares

Em meio a discussões sobre intertextualidade e política, não podemos esquecer o papel fundamental do leitor na construção de *Planetary*. Embora a problemática da recepção não seja o foco principal desta pesquisa, é inegável que o quadrinho seja um produto comercial, destinado a um consumidor. É justamente isso que faz da obra um objeto interessante de estudo, e não apenas uma coleção de referências e colagens. Sanders aponta que

os aspectos políticos da escrita re-visionária nunca devem ocultar os aspectos simultaneamente prazerosos da leitura destes textos e suas relações intertextuais e alusivas com outros textos, traçando e ativando as redes de associação que temos descrito<sup>87</sup> (SANDERS, 2006, p.6).

Participar da dupla investigação em *Planetary* é uma atividade lúdica, um primeiro passo para a ação interpretativa que a política do texto demanda. Por isso, a obra é um quadrinho sobre super-heróis que adota diversas convenções do próprio gênero: ela estabelece dentro de seus próprios parâmetros narrativos um cânone específico, ao mesmo tempo questionando e reforçando esse mesmo cânone ao provocar interesse renovado em suas obras (SANDERS, 2006, p.97). A partir desse gesto classificatório, *Planetary* se insere em uma comunidade de conhecimentos compartilhados, tornando as trocas e transformações identificáveis e provocando o impacto desejado em seus leitores.

A intertextualidade, como indica Samoyault (2008), implica a consideração do leitor para o ato criador. “Ela infringe os postulados da individualidade e da unicidade da obra de arte e conduz a literatura a um corpus imenso, que pertence a todos” (p.79). Ao mesmo tempo, ela apresenta um paradoxo. O leitor precisa ter sempre mais conhecimento e

---

<sup>87</sup> the political aspect of ‘re-visionary’ writing should never occlude the simultaneously pleasurable aspects of reading into such texts their intertextual and allusive relationship with other texts, tracing and activating the networks of association that we have been describing.

imaginação, de modo que o ato da leitura provoque “um deslocamento entre a cultura, a memória, a individualidade de um e as do outro” (p. 89) – embora a identidade perfeita entre os dois seja impossível. Por mais que analisemos *Planetary*, por exemplo, por mais que citemos entrevistas e busquemos relações em texto e imagem, nossa própria memória acrescenta referências e alusões fora do controle de seus autores. A obra é inesgotável. Estas novas camadas, dispostas pela prática intertextual, formam a literatura (na citação original de Samoyault), mas também a imagem e os artefatos culturais do século XX, como tecido contínuo e como memória coletiva.

Isekenmeier (2013), que também parte das teorias de Samoyault, acrescenta ainda que essa mesma memória não é um repositório estático de imagens canônicas ou uma massa letárgica de tradições. Não existe uma memória visual fundamental a partir da qual o leitor pode decodificar referências imagéticas. O próprio repertório pictórico é uma construção da interpictorialidade e a cada vez que a obra recorre a ele, ela está ao mesmo tempo performando o ato de sua produção. “Referências interpictóricas agem numa memória visual que é seu substrato cultural<sup>88</sup>” (ISEKENMEIER, 2013, p.51).

Imagens pictorialmente carregadas participam ativamente – de maneira cultural e politicamente significativa – no que os estudiosos da iconografia chamam de *Bildgedächtnis* (...). A imagem individual com sua possível rede de referências interpictóricas é o local tangível no fluxo cultural de imagens e o ponto de partida para o arquivo visual de uma cultura (HEBEL apud. ISEKENMEIER, 2013, p.51)

Daí reside a importância dos índices paratextuais, que localizam o leitor dentro de certa tradição, de um universo genérico imagético e textual específicos. Segundo a definição de Genette, paratextos são textos independentes que cercam o texto principal, como capa, introdução, prefácio etc. Eles são responsáveis por assegurar a existência de uma obra no mundo, “sua ‘recepção’ e seu consumo sob a forma (ao menos em nosso tempo) de um livro” (GENETTE, 2011, p.7). As capas de *Planetary*, em especial, são fundamentais na percepção da obra pelo leitor, enquadrando-a como quadrinho de super-heróis e levantamento intertextual de várias épocas da cultura pop, como veremos a seguir.

#### 4.2.1. Cavalo de Tróia

Primeiro, é importante frisar que o paratexto não tem apenas o papel de orientar a interpretação do leitor sobre determinada obra – ele precisa, num sentido publicitário, provocar interesse, estimular a compra. No caso de *Planetary*, o quadrinho é um produto de massa, feito com o objetivo de ser comercializado em grandes tiragens. Para se encaixar e,

<sup>88</sup> Interpiktoriale Referenzen verrichten Arbeit an einem Bildgedächtnis, das ihr kulturelles Sediment ist.

mais ainda, competir no mercado específico de revistas do mesmo gênero, ele precisa usar recursos estabelecidos: cores vibrantes, design chamativo, objetividade na mensagem, entre outros. Além disso, formato, tipo de papel, impressão e encadernação também são indicadores não apenas do público a que se destina o produto, mas também qual sua função desejada.

Claro, as características analisadas aqui se referem a uma edição específica da obra, os *floppies*, brochuras de vinte e oito páginas de quadrinhos e anúncios publicitários, publicados mensalmente em lojas especializadas a partir de 1999. Hoje, *Planetary* é comumente encontrado em coleções de poucos volumes, que reúnem as 27 edições originais em livros de melhor impressão e acabamento, sem interferência publicitária. A passagem das revistas grampeadas para os tomos encadernados marca uma transição na percepção do quadrinho: de entretenimento a parte do cânone de histórias do gênero. A qualidade da matéria-prima e o conteúdo de uma publicação estão intimamente ligados, como apontam Ambrose e Harris (2009):

(...) a natureza efêmera das fofocas sobre celebridades significa que as revistas que as noticiam utilizam um papel de baixa qualidade porque o conteúdo é “descartável”. Já os periódicos acadêmicos, por exemplo, serão mantidos por anos. (AMBROSE e HARRIS, 2009, p.43).

Iremos considerar as capas de *Planetary* em contexto original, como parte de uma publicação de caráter efêmero, produzida para o consumo imediato. Isso aproxima o próprio quadrinho do *corpus* que ele estabelece para si, dos romances baratos da Inglaterra vitoriana e das revistas de papel frágil do início do século XX. Também devemos pensar os elementos da capa como um convite ao leitor em potencial, pois, antes de qualquer texto, são os elementos visuais que capturam o olhar do consumidor e primeiro transmitem a identidade da publicação. Segundo Barbosa (1996),

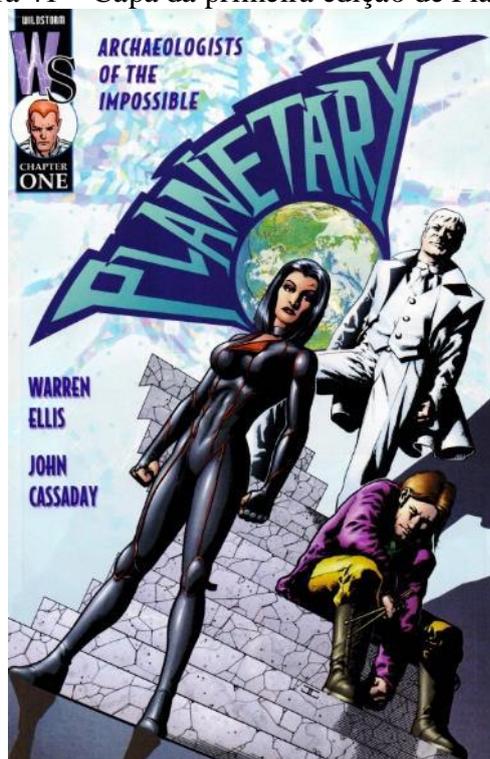
O acesso do leitor à informação de uma revista começa no manuseio. Ele, em geral, folheia antes de ler. A partir de um primeiro contato hábil e visual, ele desencadeará a leitura em seus diversos níveis. O aspecto gráfico é muito importante para essa seleção de leitura. (BARBOSA, 1996, p.30)

O aspecto gráfico é também reforçado por White (2006), que afirma que “a primeira vista por cima é vital, pois nela o conceito de utilidade e valor é comunicado”. É o visual que faz o leitor desejar empreender a leitura. Segundo ele, atrair os leitores potenciais é o “primeiro desafio”, o que fica claro quando tomamos a primeira edição de *Planetary* (Figura 41).

A capa apresenta os personagens principais, Elijah Snow, Jakita Wagner e o Baterista, posicionados numa escada que sobe até o Floco de Neve, um elemento proeminente na edição. A logo utilizada é a mesma da organização *Planetary* e o texto sobre a capa,

“Arqueólogos do Impossível”, comunica ao leitor a premissa básica da publicação. Além disso, outros elementos indicam se tratar de uma publicação da editora Wildstorm, inserida no mercado de quadrinhos de super-heróis, e a primeira parte de uma série.

Figura 41 – Capa da primeira edição de *Planetary*



Fonte: ELLIS; CASSADAY, 2013a, p.9.

Perceba que este é o primeiro contato entre leitor e obra, o momento em que *Planetary* categoriza a si mesmo como uma história sobre super-heróis. Como coloca Genette, mais que um limite, o paratexto é um limiar, um vestíbulo que oferece a possibilidade de entrar ou retroceder no texto principal (GENETTE, 2001, p.7). Neste caso específico, ele é também um cavalo de Tróia, dissimulando a narrativa desconstrucionista da revista como um produto usual do gênero que ela desconstrói.

Em comparação a outros títulos publicados no mesmo período, entre março e abril de 1999, o quadrinho não se sobressai, utilizando recursos de um enquadramento familiar, como foco nas figuras humanas em poses heroicas (Figura 42). Ele se encaixa em expectativas específicas, atraindo o consumidor habitual daquela categoria de publicações. Porém, a primeira leitura revela a série pelo que ela é, um comentário sobre o gênero, e a partir da segunda edição suas capas mudam radicalmente. Estilos de desenho, tipografia e *design* variam a cada novo capítulo, iluminando os muitos gêneros pelos quais a narrativa irá

transitar ao longo de seus incrementos. De certa forma, cada nova capa deve ser compreendida em relação à primeira. “Este é um quadrinho de super-heróis, mas...”

Figura 42 – Capas de outros títulos da Editora Wildstorm publicados no início de 1999.



Fonte: Capas dos quadrinhos Wildcats n°1, DV8 n°26 e Gen 13 n°38 (Wildstorm, 1999)

Isso é especialmente relevante no campo do design gráfico, onde revistas são publicadas em intervalos de tempo regulares e pré-definidos, cada edição sendo um produto em si e também parte de um corpo conceitual. O projeto gráfico tem, entre outras, a função de estabelecer continuidade entre os incrementos. O leitor sempre adquire uma publicação nova, mas reconhece em elementos comuns (título, tipografia, cores, etc.) que as diferentes edições pertencem à mesma revista. Em *Planetary*, os limites são borrados. Cada número tem o mesmo título e carrega certos indicadores repetidos (logo da editora, numeração, nome dos autores), mas o peso da identificação recai sobre as informações verbais, enquanto o visual sempre se transforma. O que não significa que a série não possua identidade consistente, mas que essa identidade é a *multiplicidade*. A variação constante estabelece um padrão: nada permanece o mesmo, o quadrinho deve sempre ser reinterpretado.

O leitor de *Planetary* é convidado mês a mês a tomar parte no jogo de erudição no interior da revista. Isso cria um vínculo entre público e a publicação, o quadrinho estabelece uma relação com o leitor, renovada a cada edição. Nos primeiros parágrafos deste tópico, abordamos a importância de uma comunidade de conhecimentos compartilhados, e os paratextos são parte importante desta identificação, que tem um forte aspecto social.

Revista é também um encontro entre um editor e um leitor, um contato que se estabelece, um fio invisível que une um grupo de pessoas e, nesse sentido, ajuda a

construir identidade, ou seja, cria identificações, dá sensação de pertencer a um determinado grupo. (...) Não é à toa que leitores gostam de andar abraçados às suas revistas – ou de andar com elas à mostra – para que todos vejam que eles pertencem a este ou àquele grupo. Por isso, não se pode nunca esquecer: quem define o que é uma revista é, antes de tudo, o seu leitor. (SCALZO, 2009:12)

A revista é informada pelas aspirações e valores do leitor enquanto, em retorno, o leitor consome a revista como parte desses mesmos valores, como um veículo que o apresenta de volta para si mesmo. *Planetary* usa essa identificação para criar uma comunidade de investigadores, arqueólogos da cultura pop, que espelha a própria organização que dá nome ao quadrinho: um grupo de pessoas espalhadas pelo globo, interconectadas pelo desejo de descobrir e catalogar as narrativas maravilhosas do mundo.

#### 4.2.2. *Vertigo*

Uma vez que o leitor se torna parte dos jogos de erudição que constituem a narrativa, as capas ganham uma função ainda mais importante como guias de leitura para o quadrinho. O paratexto é uma “zona indecisa”, na definição de Genette (2001), uma área dentro e fora, sem um limite rigoroso entre o interior (o texto) e o exterior (o discurso do mundo sobre o texto). Discutimos enquadramentos no tópico anterior como indicadores da percepção externa do quadrinho (a seção onde ele é vendido, a editora que o publica, o gênero onde se encaixa, a que público se destina), convites para o interesse do consumidor. Mas seu outro papel, enquanto aparato montado em função da recepção, é auxiliar a decodificação dos muitos intertextos incorporados em *Planetary* a partir destes mesmos indicadores.

O espaço liminar das capas de *Planetary* é uma zona de transição, mas também de transação: “lugar privilegiado de uma pragmática e de uma estratégia, de uma ação sobre o público a serviço, mais ou menos compreendido e cumprido, de uma leitura mais pertinente (...) aos olhos do autor e seus aliados<sup>89</sup>” (GENETTE, 2011, p. 8). O paratexto aqui é responsável, muitas vezes, por indicar a relação entre a narrativa sendo contada e o hipotexto da qual ela deriva, seja uma obra específica, um gênero ou o estilo de uma época. Basta que nos recordemos do *Clube dos Canhões*, a décima oitava edição analisada brevemente no primeiro capítulo deste trabalho: a ilustração de capa, emulando uma publicação do século XIX, é nossa primeira pista ligando o quadrinho em questão ao livro de Júlio Verne, enquanto

---

<sup>89</sup> lugar privilegiado de una pragmática y de una estrategia, de una acción sobre el público, al servicio, más o menos comprendido y cumplido, de una lectura más pertinente -más pertinente, se entiende, a los ojos del autor y sus aliados.

o título, revelado na última página, fecha nossa investigação tomando emprestado o título de um dos capítulos da obra referenciada.

A exterioridade do paratexto é sinalizada aqui pela diferença entre o desenho de Cassaday dentro e fora do quadrinho. Enquanto as representações narrativas são consistentes ao longo de toda a série, com variações mínimas, as capas mudam seu *estilo*, usando de pastiche para simular a *écriture* de outro artista ou o vocabulário visual de determinada escola. Tomemos como exemplo a sétima edição de *Planetary, Nada como a Inglaterra no verão*. A história gira em torno de uma viagem do grupo de arqueólogos a Grã-Bretanha para o funeral de Jack Carter, mago proeminente na década de 1980. Porém, ela representa também uma revisão dos quadrinhos produzidos no país no mesmo período sob o selo Vertigo (Figura 43).

Parte da DC Comics, a Vertigo surgiu em 1993 com o objetivo de agregar uma série de títulos editados por Karen Berger, entre eles *The Sandman*, *Hellblazer*, e *Shade, The Changing Man*. Embora estivessem inseridas no grande universo compartilhado da DC, essas publicações tinham caráter experimental e adulto, criando novos personagens e reinventando outros mais antigos. O conteúdo das histórias era sombrio e devia mais à contracultura e à literatura do que às proezas dos super-heróis da editora. Não por acaso, foi ali que muitos quadrinistas ingleses, a chamada “Invasão Britânica”, encontraram seu lugar, entre eles o próprio Warren Ellis, que, além de escrever em títulos como *Hellblazer*, publicaria em 2002 uma de suas principais obras, *Transmetropolitan*, pelo selo.

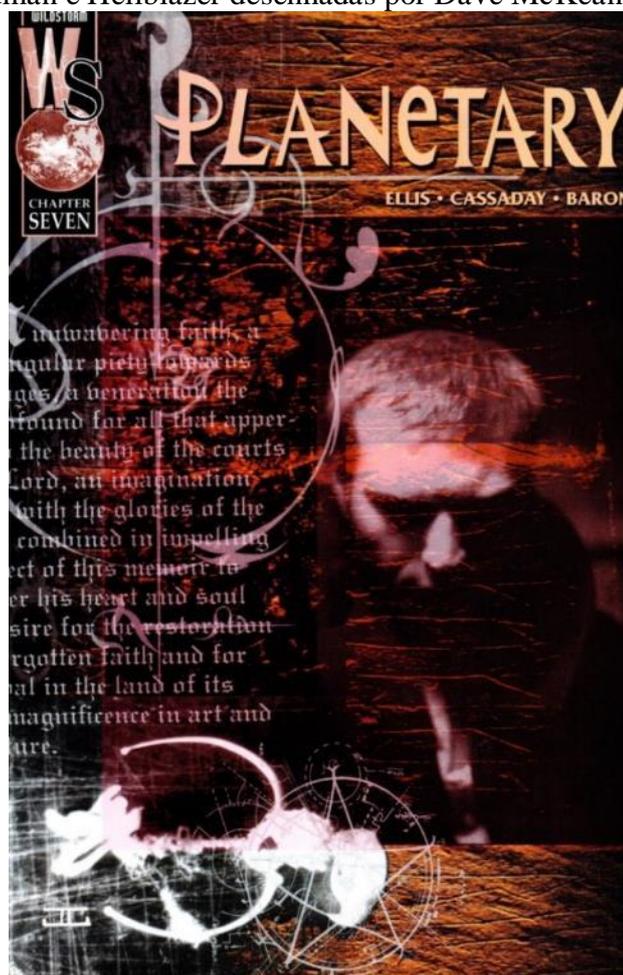
Entre os títulos publicados, se destacavam *The Sandman* e *Hellblazer*. O primeiro, escrito por Neil Gaiman e ilustrado por uma variedade de desenhistas, seria o primeiro quadrinho a entrar na lista de mais vendidos do New York Times, enquanto o segundo se tornaria uma das obras mais representativas do selo, publicada ininterruptamente de 1988 a 2013. Ambos tinham em comum capas produzidas pelo artista visual Dave McKean, um dos arquitetos do estilo visual de todo o selo. Ele era conhecido pelas ilustrações atmosféricas, produzidas com técnica mista de colagem e pintura, e por um uso característico de tipografia e composição. Mas por que descrever todo o contexto ao redor destes títulos? Porque a capa de *Planetary* faz o mesmo, usando imagens ao invés de palavras (Figura 44).

Figura 43 – Personagens da Vertigo apropriados por *Planetary*



Fonte: Imagens dos personagens Etrigan, Homem Animal, Hera Venenosa, Sandman, Metal Men e Monstro do Pântano, publicados pela DC Comics.

Figura 44 – Capa da sétima edição de *Planetary* (acima) e capas de *Sandman* e *Hellblazer* desenhadas por Dave McKean (abaixo).



Fonte: Capas de *Planetary* n°7 (2000); *Hellblazer* n°1 (1988); *Sandman: a gallery of dreams* n°1 (1994); *The Sandman* n°11 (1989), todos publicados por DC Comics.

Voltando à interpictorialidade de Isekenmeier (2013), podemos observar como a materialidade da imagem é utilizada para estabelecer a relação entre a capa de John Cassaday e as artes originais de Dave McKean, e, por extensão, ao conceito do selo Vertigo como um todo. A *pintura* (o estilo) mantém as características básicas da obra referenciada, enquanto a *pictorialidade* muda quando se altera a função da ilustração. A sobreposição de camadas, o uso de técnicas de colagem, a mistura de materiais são facilmente reconhecíveis. A figura fotografada na capa de *Planetary* pode ser confundida com John Constantine, protagonista de *Hellblazer*, uma associação reforçada pelos textos em estilo gótico e esquemáticos, que remetem ao ocultismo do título da Vertigo. Da mesma maneira, a tipografia: a fonte utilizada em *Planetary* remete à logo de *Sandman*, especialmente a letra “p”, desenhada com curvas semelhantes ao “d” característico do original, além da alternância entre fontes em maiúsculo e minúsculo.

Se o leitor de *Planetary* tiver alguma familiaridade com os quadrinhos da Vertigo (e, sendo um consumidor habitual de quadrinhos, há grande chance de que ele tenha), a associação entre o paratexto da edição e as publicações a que ele se refere provavelmente será imediata, o que irá informar sua interpretação do texto principal. De fato, a história trata-se de uma releitura dos personagens da DC no despertar de um novo século. O funeral de Jack Carter, um claro análogo de John Constantine, está repleto de personagens deformados, tristes, anacrônicos, ao que Jakita responde: “São gente dos anos 80”.

Jack sempre dizia que pra nós americanos era difícil entender como as coisas realmente eram aqui no pior dessa década. Tivemos um presidente caduco que falava sem parar no fim do mundo e era controlado pelas pessoas erradas. Mas eles tiveram uma primeira-ministra genuinamente louca. (...) Ela queria montar campos de concentração pra vítimas de AIDS, erradicar a homossexualidade até mesmo como conceito, fazer os pobres escolherem entre comer e manter o voto... e conduziu a mais descarada farsa de guerra pra fins eleitorais em cinquenta anos. A Inglaterra era um lugar assustador. Não foi à toa que produziu uma cultura assustadora (ELLIS; CASSADAY, 2013b, p.14).

Através dos personagens emprestados da Vertigo, Ellis reflete sobre o próprio trabalho e de seus contemporâneos e seu papel em processar os eventos históricos de sua época. A primeira-ministra mencionada por Jakita é Margaret Thatcher, líder do Reino Unido entre 1979 e 1990. Uma governante conservadora que, de fato, promulgou leis como o Seção 28, que proibia a promoção da homossexualidade como relação constitutiva de família (TODD, 2013), além de impor medidas de austeridade que aumentaram a desigualdade no país e envolver a Inglaterra na Guerra das Maldivas, uma disputa contra a Argentina por territórios inférteis.

Jakita descreve Jack Carter como “tudo o que você queria que Londres fosse. Era divertido e esperto e misterioso e sexy e assustador...”. O ápice de uma época específica, de uma Londres específica, simbolicamente velada e enterrada. Ao fim do funeral, Snow olha para os presentes e comenta: “Não sei, não... Pode ser só pra mim, pode ser a diferença de dez anos entre o que vemos e a cultura que os produziu, mas... Eles não parecem levemente ridículos?” (Figura 45). Ao que Jakita responde: “O importante é como eles lidaram com seu tempo, que não foi dos melhores” (idem, p.15). Mesmo sem o conhecimento específico sobre Thatcher e a Inglaterra, a tese final da edição se mantém: um lugar assustador produz uma cultura assustadora, mas o tempo traz nova perspectiva e o que parecia aterrorizante em certa época pode perder sua capacidade de amedrontar.

Figura 45 – Os análogos de personagens da Vertigo, considerados “ridículos” por Snow.



Fonte: ELLIS; CASSADAY, 2013b, p.15

No final da edição, Ellis traz de volta Jack Carter, que havia fingido a própria morte para escapar de um super-herói enlouquecido. Enquanto ele explica para os arqueólogos o motivo do subterfúgio, percebemos que o personagem se transforma. Agora careca, ele se livra do capote em favor de um blazer aberto. Sua barriga e peito estão tatuados e a maneira como se movimenta muda. Jack Carter deixa de ser John Constantine e se transforma em Spider Jerusalém, personagem de Ellis em *Transmetropolitan*, publicado em 2002 pela própria Vertigo (Figura 46). A Inglaterra do passado foi enterrada, mas volta do túmulo em uma nova encarnação. O mago assombrado dá lugar ao futurista. “Tudo o que você queria que Londres fosse”.

“Os anos 80 acabaram há tempos” diz Jack. “É hora de ir em frente. Hora de ser outro alguém” (idem, p.28).

Figura 46 – Jack Carter deixa de ser John Constantine (acima) e se transforma em Spider Jerusalem (abaixo).



Fonte: Montagem feita a partir de ELLIS; CASSADAY, 2013b e imagens dos personagens John Constantine (1989) e Spider Jerusalem (1997), publicados pela DC Comics.

### 4.2.3. Paratextos familiares

As capas de *Planetary* tomam muitas formas. Na segunda edição, por exemplo, ela emula o pôster de um filme de *daikaiju*, monstros gigantes japoneses; a décima terceira faz referência à revista *The Strand Magazine*, título do século XIX onde foram publicadas as histórias de Sherlock Holmes; enquanto a décima nona remete ao pôster de *2001* (Figura 47). Não apenas as ilustrações, mas toda a diagramação da capa muda: elementos correntes como a marca Wildstorm são reposicionados, tipografia e logo se transformam e até o vocabulário utilizado nas chamadas imita idioleto e léxico das obras originais.

Figura 47 – Capas das edições 2, 13 e 19 de *Planetary* (acima) e as obras que referenciam (abaixo).



Fonte: Capas de *Planetary* comparadas com pôsteres dos filmes *Godzilla: king of the monsters* (1956) e *2001: a space odissey* (1968) e capa da revista *Strand Magazine* (janeiro, 1924)

Porém, as cópias não são perfeitas. Por mais semelhantes que pareçam, as capas de *Planetary* sempre apresentam algum elemento dissonante. O monstro gigante é substituído por um esqueleto. Elijah Snow divide espaço com os personagens vitorianos. A nave espacial em órbita está aos pedaços. Assim como os textos que cercam, os paratextos da obra dão vista a uma paisagem familiar, mas repleta de diferenças fundamentais. Essa é uma declaração de intenção. Afinal, o paratexto pode comunicar uma informação pura (o gênero onde se encaixa a obra, o nome dos autores, a editora) ou dar a conhecer uma interpretação editorial ou autoral. Como coloca Genette, “romance não significa ‘este livro é um romance’, afirmação definidora quase em poder de qualquer um, mas ‘por favor considere este livro como um romance<sup>90</sup>’” (GENETTE, 2001, p.15).

Wolf (2006) enumera quatro fatores para que um paratexto seja considerado familiar. Em primeiro lugar, ele é confiável no enquadramento da leitura. Segundo, ele sempre existe em função do texto principal. Terceiro, ele utiliza de formas e posições convencionais, por exemplo, vindo temporalmente antes do texto como uma introdução (série de considerações escritas em uma voz diferente do texto principal). Finalmente, em quarto lugar, paratextos confiáveis são unidades discretas localizadas em um nível ontológico diferente, em geral superior, da obra que cercam, uma consequência do enquadramento como marcador de meta-conceitos (p. 301).

As capas de *Planetary* se encaixam em poucas, quase nenhuma, destas proposições. Os elementos da narrativa que incorpora em sua ilustração são reposicionados ao ponto de não representarem nenhuma passagem da trama- como os japoneses na segunda edição, que aparecem na capa, mas em momento algum são perseguidos por monstros esqueléticos. Na verdade, as capas do quadrinho estabelecem expectativas genéricas que deliberadamente não são satisfeitas em seu interior. A décima terceira edição (que iremos analisar com detalhes no quarto capítulo) evoca os contos de Sherlock Holmes, mas não há nenhum procedimento investigativo na narrativa. A busca de Elijah Snow pelo detetive acontece em grande parte fora do quadro, enquanto a trama segue convenções padrões do gênero de super-heróis, como a presença de vilões malignos, criaturas grotescas e a solução violenta de conflitos.

Na verdade, as capas de *Planetary* são investigações em si de *outros* paratextos ao longo da história. Sua maior relação com o texto principal, além do enquadramento factual, é o interesse que ambos apresentam nas formas do discurso, ou na questão do que, afinal,

---

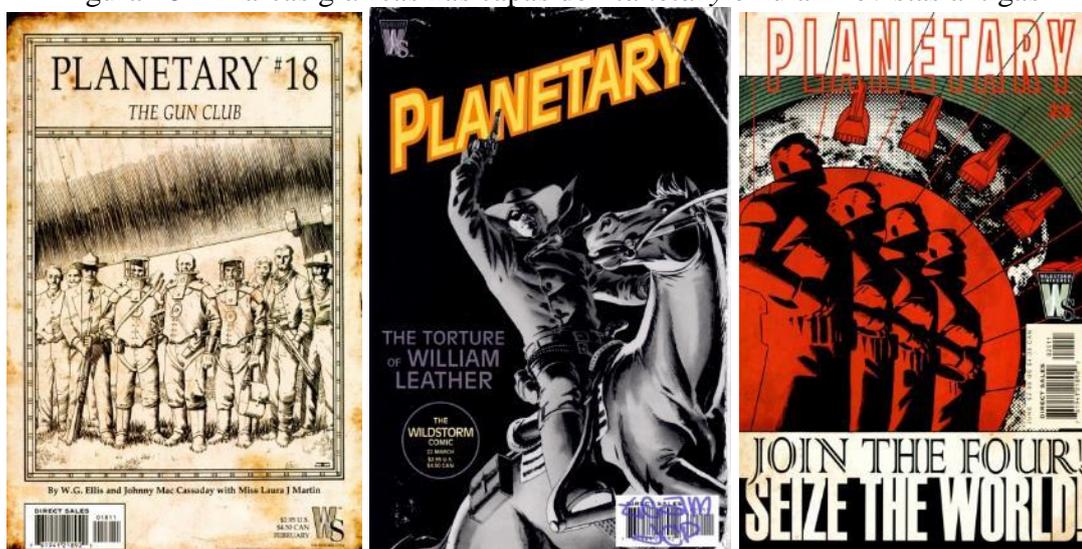
<sup>90</sup> novela no significa “este libro es una novela”, aserción definitoria casi en poder de cualquiera, sino “tenga a bien considerar este libro com o una novela”.

constitui um paratexto familiar. Se o paratexto torna o texto um livro, as capas o localizam historicamente no fluxo histórico como um corpo físico.

Observando as edições de *Planetary*, somos levados a todo momento a pensar o texto enquanto matéria, pois cada gênero apropriado pelo quadrinho existe como um formato, uma presença física publicada, seja ela literária, quadrinística ou fílmica. Não estamos apenas lembrando de uma história, mas de um livro. A capa de um *pulp* ao lado de um pôster desperta nossa consciência de que papel e tipografia podem ser parte de determinadas narrativas tanto quanto seu conteúdo e estilo de escrita, assim como as peças publicitárias de um filme são também parte do discurso histórico formado ao redor daquele artefato cultural.

Além disso, as formas envelhecem. Não por acaso, algumas capas apresentam marcas que imitam papel amarelado ou amassado (Figura 48). A noção de “familiar” varia de acordo com o momento histórico e cultural: o formato que um texto assume é consequência da época e contexto em ele foi produzido. A materialidade da capa constitui um comentário de sua historicidade. Vemos as referências a partir do presente, como vestígios de um tempo passado, um objeto arqueológico.

Figura 48 – Marcas gráficas nas capas de *Planetary* emulam revistas antigas



Fonte: Capas de *Planetary*.

Quando *Planetary* é incorporado a esses objetos, ele se torna também parte de nosso passado textual. Elijah Snow estava em companhia de Sherlock Holmes e este fato ganha valor histórico pelo discurso visual da capa. O enunciado que o paratexto toma emprestado, no limiar entre o interior e o exterior do texto, tem a função de importar um fragmento do real. O livro é um objeto do mundo e ao mesmo tempo, no corpo do quadrinho, parte da ficção que o apropria. Ele é também limítrofe entre o real e o representado.

Quando o texto principal não atende às expectativas genéricas levantadas pelas capas, *Planetary* reforça seu próprio processo: reapresentar narrativas conhecidas de uma maneira nova a fim de provocar estranhamento, misturando passado histórico e ficcional, imitação e transformação. O poder elocutório do paratexto pede que o leitor consuma a obra como um ponto de encontro numa rede de referência e ressignificação. As formas paratextuais familiares são a base a partir da qual *Planetary* delimita enquadramentos que reposicionam o intertexto em relação a seu gênero de origem.

Porém, é importante notar duas questões: primeiro que, quando falamos de história, não nos referimos necessariamente à historiografia. O tempo da imagem, como aponta Didi-Huberman (2009), é diferente do tempo da história em geral. Como observaremos no tópico 4.4, um personagem ligado à determinada época, por exemplo, pode ser reinventado e subvertido, gerando palimpsestos, novas representações que se sobrepõe às anteriores. Parte da proposta de *Planetary* consiste em voltar às origens de seus intertextos, mas a mecânica da memória coletiva envolve a busca por imagens persistentes, não necessariamente originais. Por exemplo, a capa da quinta edição de *Planetary, O bom doutor*, gira em torno de Doc Brass, análogo do personagem Doc Savage, criado em 1933. Ao invés de reproduzir a capa de uma revista *pulp*, porém, John Cassaday escolheu trabalhar sobre desenhos realistas de James Bama, que ilustraram capas de uma reedição na década de 1960 (Figura 49). A forma dos novos livros foi associada com o personagem e conseqüentemente com a década de 1930, mesmo que tenham sido produzidos quarenta anos depois.

Nas palavras de Samoyault (2008), o leitor destemporaliza os textos em operações sucessivas de leitura:

Trata-se para ele de sempre pensar a obra como novidade, re-atualizando sistematicamente sua memória a partir das leituras atuais, sem temer o anacronismo. (...) É assim que a intertextualidade não data; ela não dispõe o passado da literatura, segundo a ordem sucessiva de uma história, mas como uma memória (SAMOYAULT, 2008, p. 95)

Isso fica ainda mais claro quando tratamos de um gênero inteiro, em oposição a um único hipotexto. Na edição de número 11, intitulada *Mundo Frio*, somos apresentados a “Stone, John Stone”, agente secreto bem trajado e cheio de truques da organização Storm. Apenas por essa descrição, é provável que seja óbvio quem o personagem referencia: James Bond, agente da Rainha, centro de uma série de livros e filmes produzidos desde a década de 1960. A história gira em torno da guerra fria entre Elijah Snow e Os Quatro, e o papel de Stone como agente intermediário nesta trégua instável. A narrativa incorpora vilões

psicodélicos, dispositivos absurdos, encontros clandestinos e naves espaciais – clichês de Bond, especificamente, mas também do gênero de espionagem como um todo.

Figura 49 – Capa da quinta edição de *Planetary* (esq.) ao lado de uma capa de Doc Savage (dir.)



Fonte: Capa de *Planetary* nº 5 (1999); Capa de *Doc Savage: The man of bronze* (1964)

Cassaday, ao compor a capa da edição, não apenas evoca o universo imagético do espião inglês, mas também o representante super-heróico do gênero. Enquanto a figura de terno sob a mira de uma arma é recorrente na franquia cinematográfica de James Bond, a diagramação da peça e os padrões preto e branco vieram diretamente de *Nick Fury, agent of S.H.I.E.L.D #1*, de Jim Steranko (Figura 50). Fury, criação de Stan Lee e Jack Kirby, é o espião arquetípico do Universo Marvel, sempre às voltas com maquinações políticas e super vilões internacionais. Ao contrário de Bond, o personagem tem ligação íntima com o militarismo estadunidense e sua caracterização tende mais para o pragmatismo de Dirty Harry do que para a fleuma do inglês. Ellis e Cassaday invocam mais uma vez a história dos quadrinhos de super-heróis, criando uma linha direta de influência e ao mesmo tempo bagunçando os limites temporais entre os dois personagens, ao mesmo tempo construindo o repertório imagético a partir do qual *Planetary* deve ser interpretado.

A segunda questão que devemos esclarecer é que a subversão das capas do quadrinho não existe numa oposição binária entre conformidade e desvio. Como muitos fenômenos descritos neste trabalho, ela existe em diversos graus. Assim, algumas capas se aproximam da imitação (como a da sétima edição, que emula séries da Vertigo), enquanto outras criam expectativas que serão deliberadamente desfeitas no texto principal (como a

edição que abre a Introdução, onde monstros de ficção científica são representados como uma ameaça na capa e reenquadrados como vítimas na história). A maneira como cada paratexto toma parte nos jogos de adaptação e apropriação varia conforme a similaridade com o hipotexto, tanto quanto sua relação com o texto principal.

Figura 50 – A décima primeira edição de *Planetary*: ponto de encontro entre Nick Fury e James Bond.



Fonte: Capas de *Planetary* nº 11 (2000) e *Nick Fury: agent of S.H.I.E.L.D.* nº4 (1968) e screenshot do filme *Casino Royale* (2006)

Portanto, podemos afirmar que as capas de *Planetary* tem duas funções principais: estabelecer a primeira relação com o leitor, de caráter social, e inserir o quadrinho em determinada tradição genérica, atuando como guia de interpretação do texto principal. Elas articulam elementos do mundo ficcional com práticas discursivas de outros paratextos familiares, levantando questões sobre materialidade e historicidade. Expandindo sobre essa problemática específica, iremos agora observar as relações entre o requadro e a escrita da história no quadrinho.

### 4.3. O passado repleto de ruídos

O requadro está no centro do quadrinho, isolando os momentos estáticos que serão lidos como uma sequência narrativa. Ele influencia a percepção da passagem de tempo e a composição da página formando, junto ao conteúdo diegético, a unidade básica da linguagem, na concepção de Groensteen (2015). Porém, ele é também um dos recursos expressivos do meio. Tradicionalmente, pensamos no quadro exatamente nesse formato, quadrado, devido a sua origem nas tiras de jornal, mas ele se modifica para indicar, por

exemplo, que determinada cena é um *flashback* ou um sonho. O requadro é literalmente um enquadramento da imagem, guiando o leitor na interpretação do momento destacado.

A narrativa de *Planetary* é tradicional sob muitos aspectos, como já apontamos anteriormente. Em geral, seus *layouts* de página e requadros se mantêm diretos, deixando a atenção do leitor se voltar às imagens. Em algumas ocasiões, porém, podemos vê-lo em efeito, como na cena em que Elijah Snow recupera as memórias roubadas pelos Quatro. Os quadros no “presente” narrativo se alternam com grandes ilustrações coloridas que se expandem pela página inteira. As informações subjetivas (psicológicas) correm *sob* as objetivas (miméticas), representando os fragmentos de lembrança que invadem a consciência de Snow (Figura 51).

Figura 51 – Snow recupera as memórias roubadas pelos Quatro



Fonte: ELLIS; CASSADAY, 2013b, p.117

Entretanto, este é apenas um exemplo do requadro como instância enunciativa. O que nos interessa neste tópico é observar uma de suas funções específicas na obra: a intermedialidade. Afinal, *Planetary* apropria não apenas intertextos dos quadrinhos, mas também da literatura, televisão e cinema, o que implica numa série de transposições genéricas diversas. Uma vez que a metaficção intertextual é mais eficiente quanto mais o hipertexto indica os textos em que se baseia, é comum que recursos de outros meios sejam emulados pela obra, seja para ressaltar a adaptação do texto ou incorporar elementos históricos na narrativa. A seguir, vamos examinar melhor alguns casos.

### 4.3.1. *Quadrinhos widescreen*

Certos autores consideram as histórias em quadrinhos como um meio intrinsecamente intermediário graças à junção dos dois sistemas simbólicos em seu cerne: imagem e texto verbal (STEIN, 2015). A questão é que o conceito de intermedialidade, semelhante ao de metaficção, é vasto e se empresta a muitas interpretações. Portanto, podemos enxergar relações intermediárias em fenômenos tão diversos quanto na articulação entre os painéis ou as edições de um quadrinho, por exemplo, ou na adaptação de uma obra literária para a linguagem quadrinística.

A abordagem pode render uma discussão rica. Afinal, à luz da proposição de Barbieri (2017) sobre as múltiplas linguagens do quadrinho, é fácil enxergar o sem número de influências que perpassam a narrativa quadrinística, como o uso de técnicas do cinema e da literatura, além de características não específicas como a serialidade e os personagens heróicos. Entretanto, dentro do escopo do presente trabalho vamos nos dedicar especificamente à intermedialidade como categoria para descrição e análise das referências intermediárias em *Planetary*. Segundo a autora Irina Rajewsky, a categoria se refere

a intermedialidade no senso restrito de *referências intermediárias*, por exemplo referências em um texto literário a um filme através da evocação ou imitação de certas técnicas fílmicas como *zoom*, *fades*, dissoluções e edição de montagem. (...) Referências intermediárias devem ser entendidas como estratégias de constituição de significado que contribuem para a significação do produto midiático como um todo: o produto usa seus próprios meios específicos para referenciar uma obra individual produzida em outro meio (...), um subsistema midiático específico (como um gênero fílmico) ou outro sistema midiático (...). O produto então se constitui em parte ou inteiramente *em relação* à obra, sistema ou sub-sistema a que se refere<sup>91</sup> (RAJEWSKY, 2005, p.53).

A sub-categoria foi elaborada por Rajewsky como uma das três instâncias da intermedialidade, sendo as outras duas a combinação midiática e a transposição midiática. Perceba como a ideia de referência nos afasta da influência pura apontada por Barbieri. Aqui, o quadrinho não apenas usa técnicas do cinema, mas as imita deliberadamente, derivando significado da relação entre os meios. Isso condiz com o interesse de *Planetary* na arqueologia dos discursos, como ressaltamos no tópico anterior.

---

<sup>91</sup> Intermediality in the narrow sense of intermedial references, for example references in a literary text to a film through, for instance, the evocation or imitation of certain filmic techniques such as zoom shots, fades, dissolves, and montage editing. (...) Intermedial references are thus to be understood as meaning-constitutional strategies that contribute to the media product's overall signification: the media product uses its own media-specific means, either to refer to a specific, individual work produced in another medium (...), or to refer to a specific medial subsystem (such as a certain film genre) or to another medium *qua* system (...). The given product thus constitutes itself partly or wholly *in relation* to the work, system, or subsystem to which it refers.

Tomemos como exemplo a terceira edição do quadrinho, *Pistoleiros Mortos*. Logo nas primeiras páginas, testemunhamos dois homens assassinando uma mulher em Hong Kong. Os dois são criminosos, caracterizados como sádicos e desfigurados. Quando estão deixando a cena do crime, porém, alguém surge no caminho do carro. O motorista acelera, mas a figura misteriosa, completamente branca, é intangível. Ele segura um distintivo e mata os dois baleados, fazendo com que o projétil se mova numa curva fechada no meio da trajetória. É o Policial Fantasma.

Mais tarde, o time de campo de Planetary vai descobrir toda a história. A Triade, máfia chinesa, queria um ator popular para sua produtora, que recusou a proposta. Como represália, capturaram e mataram seu irmão. Shek Chi-wai, o policial responsável, desvenda o caso e por isso é traído e executado por seu próprio parceiro, que estava a serviço da máfia. Ele se torna então o espírito da vingança, corrigindo injustiças “até o dia em que outro policial é traído e assassinado. Tipo um conto de fadas degenerado” (ELLIS; CASSADAY, 2013a, p.69).

A história tem diversos pontos em comum com os filmes de ação produzidos em Hong Kong no fim do século XX. Já presente desde a década de 1930, esse tipo de cinema floresceu a partir dos anos 1960 ao combinar elementos de Hollywood com as tradições chinesas do *wuxia* e *kung fu*. A partir de então, ele se tornou um fenômeno transcultural, estimulando produções do gênero na Coreia, Índia, Japão, Filipinas e eventualmente influenciando os próprios filmes estadunidenses (MORRIS, 2005). A vasta produção asiática se tornou conhecida no Ocidente a partir de algumas figuras importantes (Bruce Lee, Jackie Chan, Jet Li, Chow Yun-fat, John Woo, Tsui Hark) que se aventuraram no sistema de estúdios dos Estados Unidos. Ellis e Cassaday, porém, referenciam um tipo específico de filme: os thrillers policiais.

Uma reinvenção do *noir*, os filmes policiais de Hong Kong giram em torno de conflitos urbanos envolvendo a máfia e o governo, lutas com armas, violência estilizada e dilemas éticos. Diversos clichês do gênero podem ser vistos na trama de *Planetary*: o policial bom (“Sou o velho Chi-wai, aquele que nunca atirou num homem desarmado, nunca acertou um homem pelas costas” (ELLIS; CASSADAY, 2013a, p.80)); a corrupção das instituições (seu parceiro, Mok); a luta do indivíduo contra a força das organizações criminosas; e o questionamento sobre justiça e vingança. Além disso, a indústria cinematográfica é diretamente citada na forma do caso investigado por Chi-wai antes de sua morte. A história do

crime referencia inclusive rumores sobre um caso real envolvendo Bruce Lee, que teria se recusado diversas vezes a trabalhar para estúdios controlados pela Tríade.

Figura 52 – Capa e primeira página da terceira edição de *Planetary*



Fonte: ELLIS; CASSADAY, 2013a, p.57, 59

Visualmente, o cenário (uma cidade suja e povoada por prostitutas e traficantes), as roupas dos personagens e mesmo o idioma falado por eles (representado nos diálogos por uma fonte que imita o pincel usado para escrever caracteres asiáticos) invocam o tempo e o espaço de um filme de John Woo. Entretanto, é a formatação da sequência inicial que nos chama a atenção. A partir da capa, já encontramos o primeiro painel retangular sobre um fundo preto, nas proporções da tela de cinema. Quando abrimos a edição, percebemos que as primeiras nove páginas são narradas dessa maneira: quadros largos divididos por sarjetas pretas, quatro ou cinco por página, dispostos um em cima do outro, sem onomatopeias. Como a sequência de negativos em um filme (Figura 52).

O estilo é parte da descompressão, técnica popularizada pelo próprio Warren Ellis e já citada anteriormente. Os chamados quadrinhos *widescreen* são contados em grandes painéis que geralmente eliminam margens e demais símbolos gráficos, aparte balões de fala, na tentativa de proporcionar uma narrativa dinâmica e imersiva à maneira do cinema. Porém, a imitação de um filme se restringe a certas convenções do gênero discursivo, como formato e

ritmo. Os painéis ainda têm tamanhos diferentes e usam convenções como linhas de ação para transmitir impacto. O quadrinho não se prende a rigidez formal da tela.

Rajewsky (2005) descreve a referência intermidiática “como se” (*as if*). Os quadrinhos não podem emular perfeitamente os recursos expressivos do cinema, mas podem contar sua história *como se* fossem um filme. Assim, Cassaday usa a câmera fixa, o cenário em movimento borrado, o plano e contraplano para criar a ilusão da narrativa fílmica, sem nunca recriar verdadeiramente os efeitos dessa narrativa. O contraste pode causar um efeito metaficcional ao revelar uma lacuna intermidiática, ao mesmo tempo em que, paradoxalmente, pode despertar no receptor a sensação de qualidades fílmicas, pictóricas ou literárias na obra.

Figura 53 – A quebra da narrativa cinematográfica quando o Planetary entra em cena



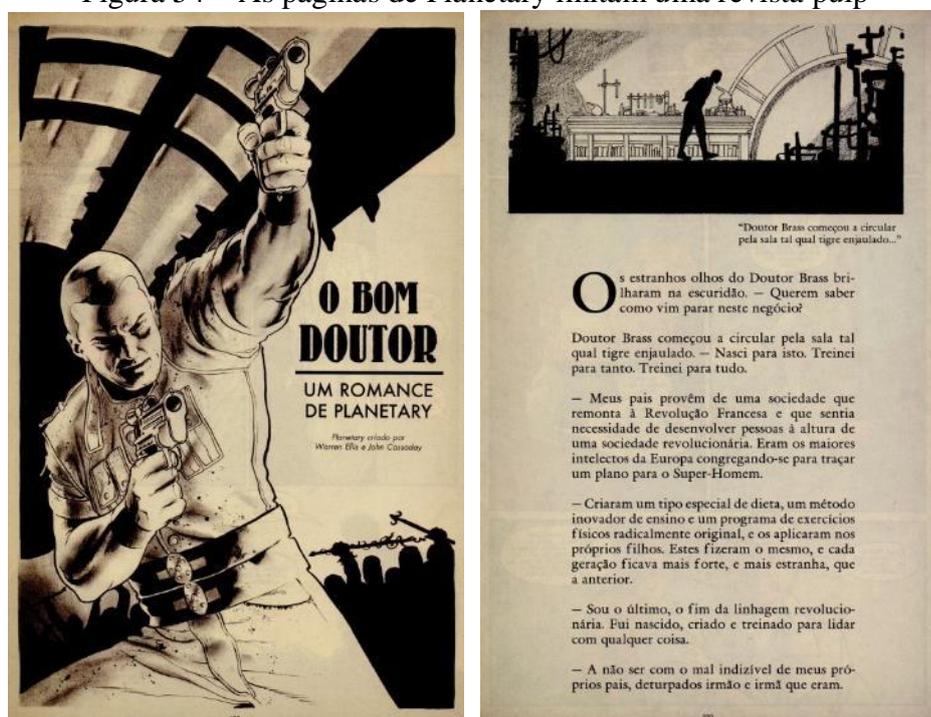
Fonte: ELLIS; CASSADAY, 2013a, p.62, 67

Uma vez que os quadrinhos *widescreen* se popularizaram entre títulos de super-heróis, pode-se dizer que sua capacidade de provocar consciência do artefato tenha diminuído. Afinal, a partir do momento em que a técnica se torna habitual, o leitor passa a não percebê-la como uma quebra narrativa. Porém, *Planetary* usa a referência intermidiática de maneira específica para ressaltar sua intertextualidade, demarcando claramente os dois modos discursivos. A narrativa cinematográfica não se estende por toda a edição, mas se restringe a duas cenas específicas, não à toa cenas de ação onde o foco é o Policial Fantasma. Uma vez

que os arqueólogos aparecem, os quadros não apenas voltam ao normal como também sugerem um efeito de *fade-out*, a margem preta dando lugar ao branco habitual enquanto a forma do requadro muda (Figura 53). Essa escolha acentua a materialidade dos sistemas envolvidos na produção de significado, contribuindo com a metaficção performada pela obra.

Por exemplo, a quinta edição de *Planetary, O Bom Doutor*. Neste capítulo, conhecemos mais sobre Doc Brass, resgatado pelos arqueólogos após ficar preso sob uma montanha por mais de cinquenta anos. Ele conta sua história para Elijah Snow, a narração pontuada por falsas páginas ilustradas de revistas *pulp* (Figura 54).

Figura 54 – As páginas de *Planetary* imitam uma revista pulp



Fonte: ELLIS; CASSADAY, 2013a, p.106,109

O quadrinho emula as ilustrações em preto e branco e o texto em prosa, pausando a narrativa para emprestar espaço aos fragmentos não-diegéticos de outro meio. Os dois textos (o quadrinho e a prosa) se complementam, fornecendo detalhes sobre a origem de. Eles também oferecem uma nova perspectiva sobre elementos do mundo ficcional, informação que não é trocada pelos personagens, mas se destina ao consumo do leitor. Aqui, o mostrador assume a materialidade das revistas (estilo de desenho, papel, diagramação) para demarcar quando estamos no tempo presente e quando estamos no passado. Mas estamos vendo um documento das aventuras de Brass? Ou a maneira como ele lembra delas? O quadrinho não responde essa pergunta, assumindo que não há diferença entre os dois. Brass é um bebê do século nascido no mesmo dia que Snow, primeiro de Janeiro de 1900. Ele é a memória do

mundo, representada pelo gênero discursivo de sua época. Logo, a intermedialidade aqui não serve apenas a função de marcar o hipotexto retrabalhado em *Planetary*. Ela também separa os tempos narrativos e os tempos da narrativa: presente e passado, quadrinhos e *pulp* – explicitando a relação entre os gêneros discursivos enquanto ambos são regidos pelo mesmo mostrador.

Mas a lacuna intermediária observada previamente por Rajewsky tem uma outra consequência: a coexistência no mesmo hiperquadro de diferentes formas de representar o mundo. Para Dembeck (2006), o enquadramento antes de tudo diferencia o lado de fora e o lado de dentro. Ele nos permite relacionar observações que fazemos do interior do objeto, enquanto qualquer observação externa passa a existir em relação ao quadro, não importa qual sua natureza (p.268). Quando *Planetary* interrompe sua continuidade narrativa para assumir a identidade de outros meios, ele cria uma quebra, uma divisão entre o mimético e o registro. A depender do meio referenciado, a relação interdiscursiva pode ter diferentes efeitos sobre a narrativa quadrinística. Vamos observar esta passagem, onde a memória de Doc Brass toma a forma de um painel no meio do diálogo (Figura 55).

Perceba que, no topo da página, vemos uma imagem não-diegética que ilustra a fala de Elijah. Ela é desenhada no estilo usual do quadrinho, sua condição de lembrança indicada pela posição em relação à cabeça do personagem que fala e pela paleta de cores destoante do espaço ao redor. Mais abaixo, vemos o mesmo personagem citado por Snow sob o ponto de vista de Brass. Mais uma vez, a imagem referencia materialmente uma revista *pulp*. Porém, ela não emula mais uma página de livro antigo. O painel se intromete na sequência narrativa, fundindo o amarelo do papel velho com o branco do quadrinho atual.

A nova instância do mostrador não apenas articula dois gêneros discursivos, ela cria uma separação que bagunça a ontologia do quadrinho. O choque da colagem traz à tona a diferença entre os dois tipos de enunciado: o quadrinho incorpora o *pulp*, transformando o estado do desenho de ilustração complementar da prosa a parte da solidariedade icônica entre painéis. Isso leva o receptor a suspender sua leitura e projetar-se num outro espaço, numa outra modalidade de discurso. E também o leva a perceber a imagem amarelada como registro de um passado ficcional, que toca o nosso pela materialidade. *Planetary* cria a ilusão de um meio e, a partir dela, a ilusão de registro, construindo relações com a História.

Figura 55 – Duas representações da memória em Planetary



### 4.3.2. *Falsos registros*

Voltando ao segundo capítulo, descrevemos o fenômeno da metaficção historiográfica descrito por Linda Hutcheon (1989a). Para a autora, a principal diferença entre a escrita da história e a escrita literária é o enquadramento, a maneira como cada uma delas é percebida. O romance metaficcional questiona essa separação ao incorporar o relato histórico à ficção, borrando os limites entre o mundo ficcional e o mundo real e expondo ambos como construções discursivas. Sanders (2006) reflete sobre a prática no romance *True History of the Kelly Gang*, de Peter Carey, publicado em 2000. A obra consiste em uma série de cartas escritas pelo protagonista Ned Kelly para sua filha. Cada “pacote” de cartas corresponde a um capítulo e Carey se esforça para construir uma voz distinta para o personagem através do vocabulário e da pontuação idiossincrática. A abertura dos capítulos também emula o registro de evidências de arquivo, descrevendo o estado físico das cartas, formato, papel etc.

Esse material de enquadramento alcança dois fins conflitantes dentro da narrativa. Ele serve como uma presença de autenticação; como leitores, somos treinados a confiar na evidência histórica de material arquivístico catalogado dessa maneira. No entanto, esses quadros também servem como lembretes de vozes históricas e intérpretes além do próprio Kelly; nós somos, por esse método, lembrados que a estratégia da narração não confiável favorecida pelo pós-modernismo pode ser relevante no caso de Ned (SANDERS, 2006, p.141).

A literatura imita o registro histórico, incorpora protocolos de arquivo em seu discurso visual e assim cria a ilusão de realidade. Ora, esse fenômeno não se restringe ao texto em prosa. Imagens fotográficas e audiovisuais também são usadas como registros históricos e frequentemente utilizadas em quadrinhos que se pretendem não-ficcionais. Pedro Brandão, ao estudar a relação entre quadrinhos e fotografias, observa que

grande parte dos autores que se dedicam a abordar a questão da autenticidade nas HQs chegam, mais cedo ou mais tarde, a discutir o papel da imagem fotográfica como elemento importante para a consolidação do efeito autenticador de reportagens, biografias e autobiografias em quadrinhos (BRANDÃO, 2019, p.118).

O impacto da presença da fotografia no universo desenhado é tanto documental quanto estético. A imagem dá força autêntica à narrativa gráfica. Ela empresta uma fatia do real à organização espaço-tópica e auxilia na aproximação entre mundo natural e representação discursiva. A sequência de painéis conta a história, enquanto a imagem fotográfica assegura o leitor que ela de fato aconteceu.

Porém, acreditamos que a veracidade proporcionada pelo registro não está apenas na materialidade, mas na discursividade da fotografia. Afinal, a imagem fotográfica também é um artefato produzido por alguém. Ângulo, foco, luz, tempo de exposição e abertura de campo “são estratégias anteriores e paralelas à tomada da foto que evidenciam seu viés

interpretativo, tão infinitas quanto as possibilidades pós-concepção” (BRANDÃO, 2019, p.119), especialmente em vista das tecnologias de manipulação digital. Nossa proposta concebe a intermedialidade como uma maneira de enquadrar a imagem desenhada como registro fotográfico e audiovisual, emprestando veracidade ao registro histórico do mundo ficcional.

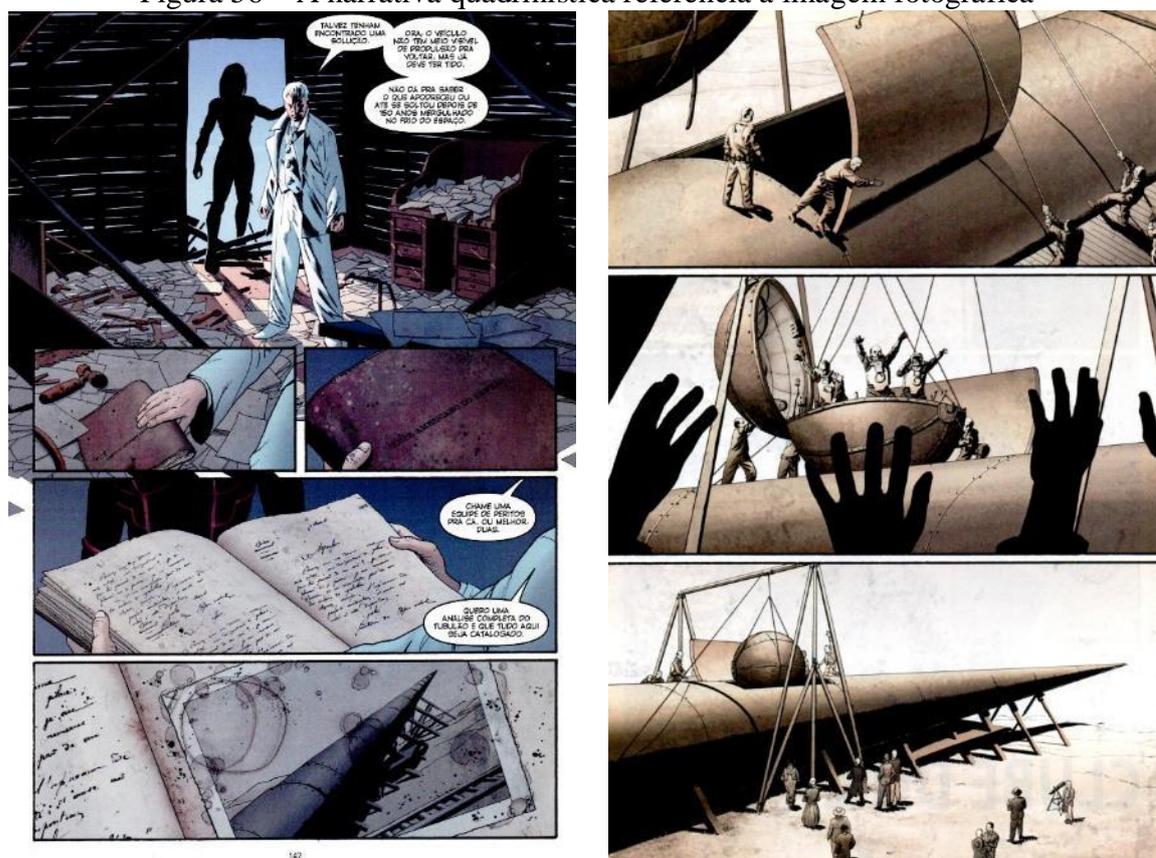
Voltando à edição dezoito, *Clube do Canhão*, temos um exemplo claro de como o quadro funcionaria. Na última página da história, Snow e Jakita encontram documentos que registram a excursão dos primeiros astronautas à Lua. Um desses documentos é uma fotografia, retratando o grande cano por onde foi lançado o projétil/espçonave (Figura 56). A imagem aparece no derradeiro quadro da página à esquerda, enquadrada como uma fotografia: um objeto na realidade diegética, guardada dentro de um antigo diário. Pela cor desvanecida e as muitas manchas, compreendemos que é uma fotografia velha, um artefato histórico.

Agora, vejamos a página à direita. Ela narra o momento em que os astronautas são içados para o canhão, logo antes do lançamento. A cena é uma continuação narrativa do momento capturado na fotografia, como se o mostrador “entrasse” naquele universo diegético passado para contar o que aconteceu após a tomada da foto. Ela é desenhada com arte final cheia de contrastes e cores amareladas. O cenário do último painel parece sumir, como na fotografia – os dois inclusive representam a cena do mesmo ângulo.

Diferente de exemplos anteriores, o deslocamento entre modos discursivos não é introduzido como a memória de um personagem. Ele acontece para os olhos leitor, apresentado sem informações verbais. O mostrador narra *como se* fotografasse. Ele toma características materiais do objeto e copia seus traços discursivos para gerar a ilusão fotográfica. O enquadramento da fotografia se transforma por analogia no enquadramento da narrativa inteira, emprestando força autêntica à cena e tornando esse momento um registro histórico.

É o caso também na sexta edição, *Os Quatro Viajantes*, que conta a origem dos vilões da trama – especificamente através de fotografias e vídeos da década de 1970. A edição segue uma estrutura narrativa em dois tempos: no passado, O Baterista conta a Elijah a história da missão espacial que deu aos Quatro seus poderes; no presente, Elijah e Jakita invadem a base dos antagonistas, um prédio semelhante ao Baxter Building habitado pelo Quarteto Fantástico nos quadrinhos da Marvel. Os dois momentos se intercalam, permitindo ao leitor aprender sobre o grupo inimigo enquanto vê os agentes de Planetary infiltrarem seu esconderijo.

Figura 56 – A narrativa quadrinística referencia a imagem fotográfica



Fonte: ELLIS; CASSADAY, 2014a, p. 142-143

A gênese dos Quatro é, no sentido mais restrito do termo, uma História Secreta. Ela se desenrola em paralelo à historiografia oficial, especificamente durante a corrida espacial, e trata de eventos que foram deliberadamente ocultados pelo governo. Tal qual sua contraparte literária, *Planetary* baseia sua narrativa em fatos reais. No segundo painel da edição, O Baterista ilustra sua fala com o que parece ser uma fotografia desenhada de Hitler ao lado do cientista alemão Wernher Von Braun:

O ano é 1945: a Guerra acaba, e Wernher Von Braun e sua turma da fábrica de foguetes *Mittelwerk* são levados aos Estados Unidos pouco depois. A grife de engenharia alemã deles vai impulsionar o projeto Apollo e ainda dar forma às ideias do programa espacial americano até os anos 90 (ELLIS; CASSADAY, 2013a, p.130)

De fato, o engenheiro e major foi uma das principais figuras no desenvolvimento tanto do foguete V-2 na Alemanha nazista quanto do Saturno V. Como funcionário do governo alemão, ele trabalhou de 1937 e 1945 na base de Peenemünde, onde foi instalado também um campo de concentração, que provinha força de trabalho para os experimentos. Com a derrota do Eixo, Von Braun foi recrutado pelos Estados Unidos junto a outros

cientistas alemães, que tiveram seus registros de envolvimento com o Partido Nazista expurgados. É a partir desta lacuna que *Planetary* cria sua própria versão da história.

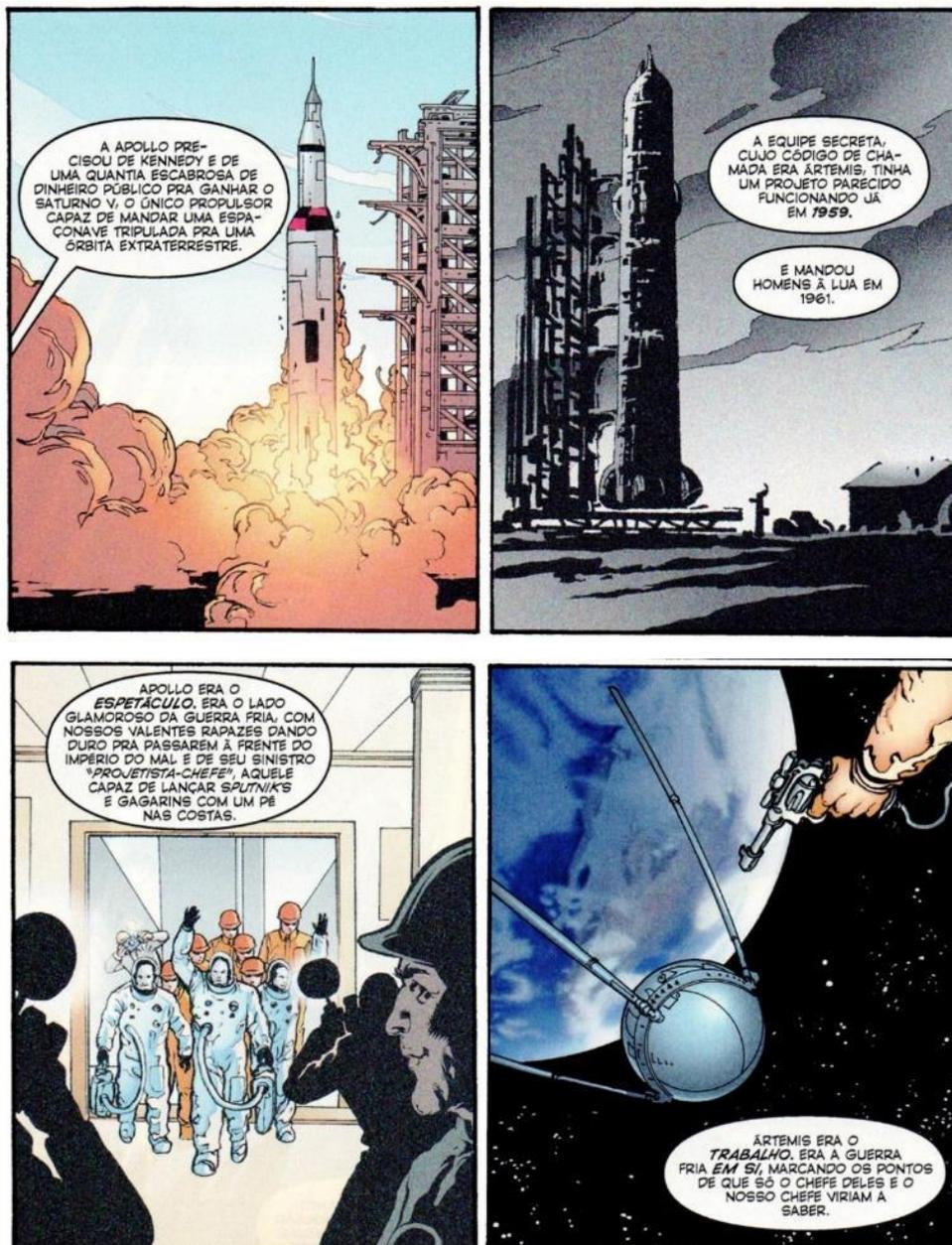
Fora que os americanos também abischoitaram os engenheiros e analistas que Hitler mantinha secretamente perto de si em Berlim. Destes, ninguém sabe os nomes nem o que faziam. Estavam no nível mais rigoroso da segurança nazista (...) Fecharam um acordo. E eram gênios. Tão brilhantes que perto deles Von Braun era uma lanterna perto do Sol. Então, em fins de 45, estavam na América trabalhando em viagens espaciais (ELLIS; CASSADAY, 2013a, p.130)

Segundo ele, a missão Apolo 11 era apenas espetáculo, enquanto os engenheiros nazistas desenvolviam a verdadeira expedição, Ártemis, que havia produzido um propulsor capaz de mandar espaçonaves para fora de órbita em 1959 e finalmente enviado o homem à Lua em 1961. O plano era que, quando Apolo tocasse o solo lunar, Ártemis se tornaria Áres e passaria a operar de uma base em Marte. O acidente que criou os Quatro interrompeu a programação e deu ao mundo uma força que o guiaria pelas próximas décadas.

Para “provar” as teorias da conspiração de seu enredo, *Planetary* usa novamente a referência intermediária, além da intertextualidade verbal. A partir da primeira imagem, um retrato de Von Braun, o quadrinho enquadra suas imagens fotográficas como registros históricos reais – para então construir a ficção usando o mesmo recurso. A imagem familiar do foguete Saturno V, representado tantas vezes em livros de História e filmes, é colocada lado a lado com o estranho *design* da espaçonave Ártemis. Da mesma maneira, a conhecida cena dos astronautas da Apollo 11 sendo recebidos com festas e fanfarras da imprensa é justaposta à possibilidade insólita de um homem armado em pleno espaço ao lado do satélite russo Sputnik, lançado em 1957 (Figura 57). As primeiras imagens são claras, transparentes; já as segundas são sombrias, apenas sugeridas no contorno de um foguete ou em um braço que flutua. É a História como a conhecemos em contraste com a verdade do universo ficcional.

Além disso, seguindo a metaficção historiográfica, a presença da História no quadrinho é “sempre uma resignificação crítica, nunca um ‘retorno nostálgico’” (HUTCHEON, 1988, p.4). A corrida espacial é retratada como uma peça de propaganda destinada ao grande público, enquanto maquinações políticas se davam nas sombras. Lembrando da citação do primeiro capítulo, os heróis eram feitos de “arrogância, retidão e o individualismo tipicamente americano contra o coletivismo comunista” (ELLIS; CASSADAY, 2013a, p.134) e mesmo eles se confundiam com os vilões da Segunda Guerra.

Figura 57 – Cenas familiares da corrida espacial lado a lado com registros da história secreta.



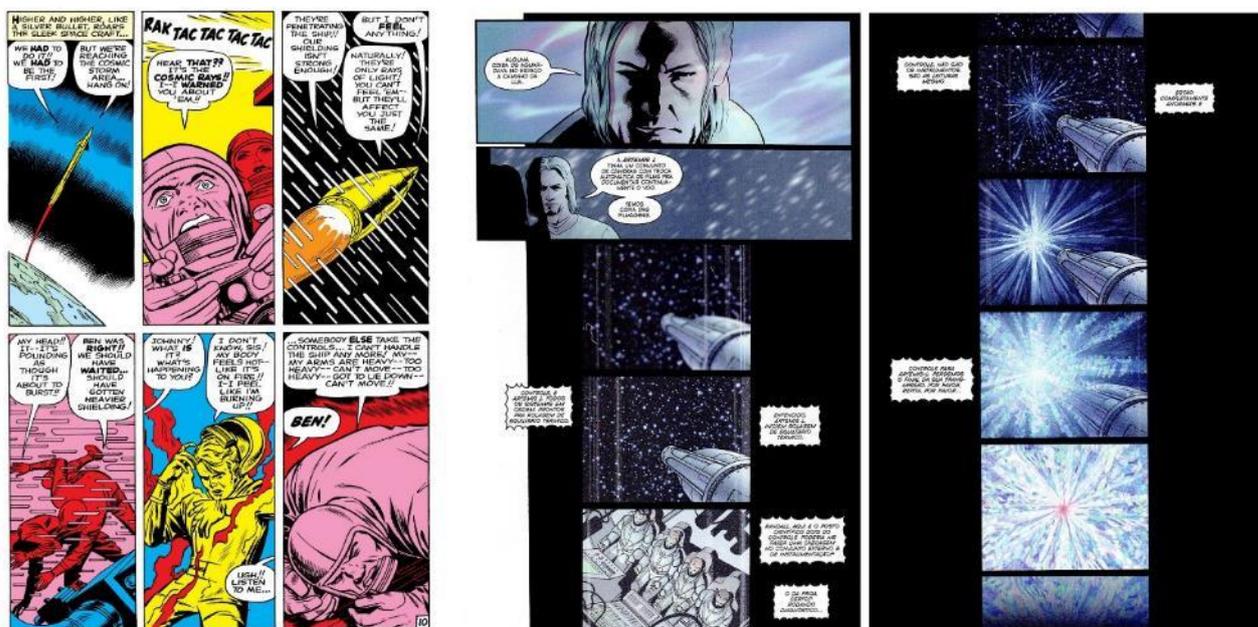
132

Fonte: (ELLIS; CASSADAY, 2013a, p.132)

A construção do passado textual funciona porque o valor documental da fotografia, aqui apenas simulada, empresta autenticidade à narrativa. O traço, as cores, os ruídos do desenho diferenciam os painéis “fotográficos” dos demais. Logo somos condicionados a enxergá-lo ao mesmo tempo como parte da sequência e algo externo a ela, isolado pelo quadro. Essa interação é igualmente interessante quando *Planetary* transforma um intertexto em documento – neste caso específico, a origem dos Quatro.

Segundo o Baterista, a *Ártemis* possuía um “conjunto de câmeras com troca automática de filme para documentar continuamente o voo”. Temos, então, um registro em tempo real da transformação dos quatro astronautas. Mas o que é este momento senão uma recriação do acidente que criou o próprio Quarteto Fantástico? No quadrinho de Lee e Kirby, os exploradores entram em órbita e logo são atingidos por uma tempestade que os bombardeia com radiação cósmica – tudo no espaço de uma página. Já em *Planetary*, a mesma cena é adaptada para a linguagem cinematográfica *segundo emulada no quadrinho*. A narrativa se desenrola em painéis pequenos do mesmo tamanho, imitando uma tela, que representam o interior e o exterior do foguete a partir do mesmo ângulo. O desfoque inicial e as faixas de ruído são também emprestadas do filme, assim como o ritmo contido das ações (Figura 58).

Figura 58 – A origem do Quarteto Fantástico, posteriormente parodiada em *Planetary*



Fonte: Páginas de *Fantastic Four* nº 1 (Marvel Comics, 1964) e *Planetary* nº 6.

É comum que *Planetary* se aproprie de seus intertextos sob a forma de um artefato, um objeto que tenha relação metonímica com o personagem ou gênero revisado. Nesse caso específico, entretanto, o vestígio do passado é sua própria narrativa. A origem dos Quatro é ao mesmo tempo um documento da História no mundo ficcional da obra e uma paródia do quadrinho original de 1961 – sendo a paródia compreendida aqui não como recriação humorística, mas como a transformação do texto no nível estilístico, mantendo seu conteúdo praticamente intacto.

No entanto, não podemos esquecer que essa é, no fim das contas, apenas uma ilusão. Por mais que a imitação de outros meios permita à obra enquadrar certas imagens

como registros históricos, essa veracidade existe apenas no mundo ficcional. “O jogo da referência- a maneira como a literatura remete a si mesma- parece sempre contradizer o jogo da referencialidade- o liame da literatura com o real” (SAMOYAULT, 2008, p.101). A materialidade pode invocar a História, mas não levar a nenhuma realidade extratextual. O amarelo dos livros antigos e o ruído das fotografias são apenas sinais gráficos, sensíveis enquanto reproduções mecânicas das marcas do tempo. Cada empréstimo que *Planetary* faz à realidade transforma-se em ficção, como nazistas no espaço.

#### 4.3.3. *Variações ontológicas*

Por fim, uma última consideração nos despertou interesse durante a investigação da intermedialidade no quadrinho. Se a expressão do heterodiscurso pode causar instabilidade na ontologia narrativa, parece correto assumir que o mesmo poderia acontecer com relação ao todo da obra. Já mencionamos no segundo capítulo deste trabalho como certos recursos gráficos (recordatórios, capa) podem criar um aninhamento de narrativas onde *Planetary*, a obra, ganha temporariamente o mesmo status dos Guias *Planetary*, os livros presentes na realidade diegética. Acreditamos que o mesmo pode ser feito pelo uso de requadros específicos.

Um desses momentos é a nona edição do quadrinho, intitulada *Planeta Ficção*. No arco principal da série, a história cumpre o papel de apresentar um time de campo mais jovem em 1997, liderado por Ambrose Chase, o terceiro homem antes da chegada de Elijah Snow. Porém, ela nos chama atenção por tratar diretamente das convenções narrativas que emprega. No enredo, um grupo de cientistas chefiado pelos Quatro recupera uma nave espacial que acaba de voltar à Terra. A diferença é que o veículo não veio do espaço, mas de um planeta fictício criado especificamente para ser explorado. O único problema: três “ficcionalistas” partiram com a expedição, quatro retornaram.

Nunca vemos o rosto do quarto passageiro, a criatura ficcional, mas em certo momento ele conversa com seu “criador”, o cientista responsável pela operação.

- Por que vocês me inventaram?  
 - Pois bem... não é uma pergunta simples. (...) Entenda, hoje mantemos uma relação estranha com nossa ficção. Às vezes recebemos que ela venha nos dominando, às vezes imploramos que domine... Às vezes queremos ver o que ela tem por dentro (ELLIS; CASSADAY, 2013b, p.66).

A conversa é interrompida pela invasão do *Planetary* e a criatura desaparece. Ambrose tenta capturar o cientista, que atira antes que ele possa reagir, comentando que “Estamos dentro de um filme de ficção científica. O negro sempre morre em filmes de ficção

científica” (idem, p.73). Por fim, Jakita Wagner, furiosa pelo destino do parceiro, quebra a arma e a mão do cientista, que tenta argumentar por sua vida.

- Não pode me tratar assim, mulherzinha... Eu sou o *vilão*... Sou o único aqui que sabe a história... Se me matar, o filme jamais acabará... (...)
- Somos arqueólogos. Vamos escavar e entender tudo em poucos anos. Fim. (ELLIS; CASSADAY, 2013b, p.75).

Logo após a fala de Jakita, a história é interrompida bruscamente por um quadro totalmente preto com legendas em fonte branca que nos explicam o que acontece depois do fim da história (Figura 59). O quadro desestabiliza visualmente a página, mas também a narrativa. Ele existe no limiar entre a diegese e o paratexto: não como um recordatório, mas não exatamente como algo externo ao texto principal. Ainda assim, a última palavra de Jakita, “Fim”, parece traçar uma linha clara entre a história contada e o derradeiro painel.

*Planetary* estabeleceu, nas oito edições anteriores, uma estrutura narrativa específica, quebrada pelo final de sua nona edição. As legendas não fazem parte da diegese, mas parecem se dirigir ao leitor. E o que isso significa? O recurso parece ser uma referência intermediática a filmes, especialmente os que se apresentam como “baseados em fatos reais”, onde créditos finais são usados para indicar que aqueles personagens tem uma existência continuada após o fim da narrativa. Por um lado, a história contada aqui não faz parte da cronologia principal da série. É um *flashback* retratando acontecimentos passados anos antes da primeira edição. Talvez as legendas sejam a maneira de Ellis e Cassaday preencherem as lacunas entre esta edição e as demais que já conhecemos.

Por outro lado, o cientista sem nome afirma que estamos em um filme de ficção científica. Ele estaria certo? *Planetary* é uma história em quadrinhos, mas que apresenta diversos elementos do gênero da ficção científica. Jakita tenta contrariar as imposições da convenção genérica (“Não pode me tratar assim, mulherzinha... Eu sou o vilão”) terminando a história (e não por acaso sua mão parece sair da página no penúltimo painel), mas no fim das contas, o cientista estava correto: após sua morte não sabemos o que aconteceu ali, como criaram um planeta fictício ou o que trouxeram dele.

A lacuna intermediática se apresenta como um mistério: o que é *Planetary*? E a quem ele se destina?

Figura 59 – O letreiro no final do capítulo *Planeta Ficção*.

EM 1997, O QUARTO HOMEM FOI DADO COMO DESAPARECIDO EM AÇÃO.

ELIJAH SNOW NUNCA OUVIU FALAR DE AMBROSE CHASE.

JAKITA WAGNER JÁ ERA MEMBRO DO PLANETARY  
QUANDO AMBROSE CHASE SE TORNOU O TERCEIRO HOMEM.

O QUARTO INDIVÍDUO TRAZIDO PELA MISSÃO  
DE COLETA DE AMOSTRAS CONTINUA À SOLTA.

#### 4.4. Ecos de contextos

A principal razão para dividir *Planetary* em certos elementos discursivos durante esta análise é a complexidade de suas relações transtextuais e interpictóricas. O quadrinho não se limita a parodiar um hipotexto específico, ou criar um pastiche de certo personagem. Em geral, sua narrativa está engajada num constante jogo de imitação e transformação, muitas vezes de maneira distinta nas representações verbal e imagética.

Continuando nosso caminho analítico, deixamos nossa atenção vagar da estrutura espaço-tópica e seus enquadramentos para as imagens propriamente ditas. A seguir, vamos nos deter sobre as muitas facetas da apropriação na obra em três capítulos do quadrinho.

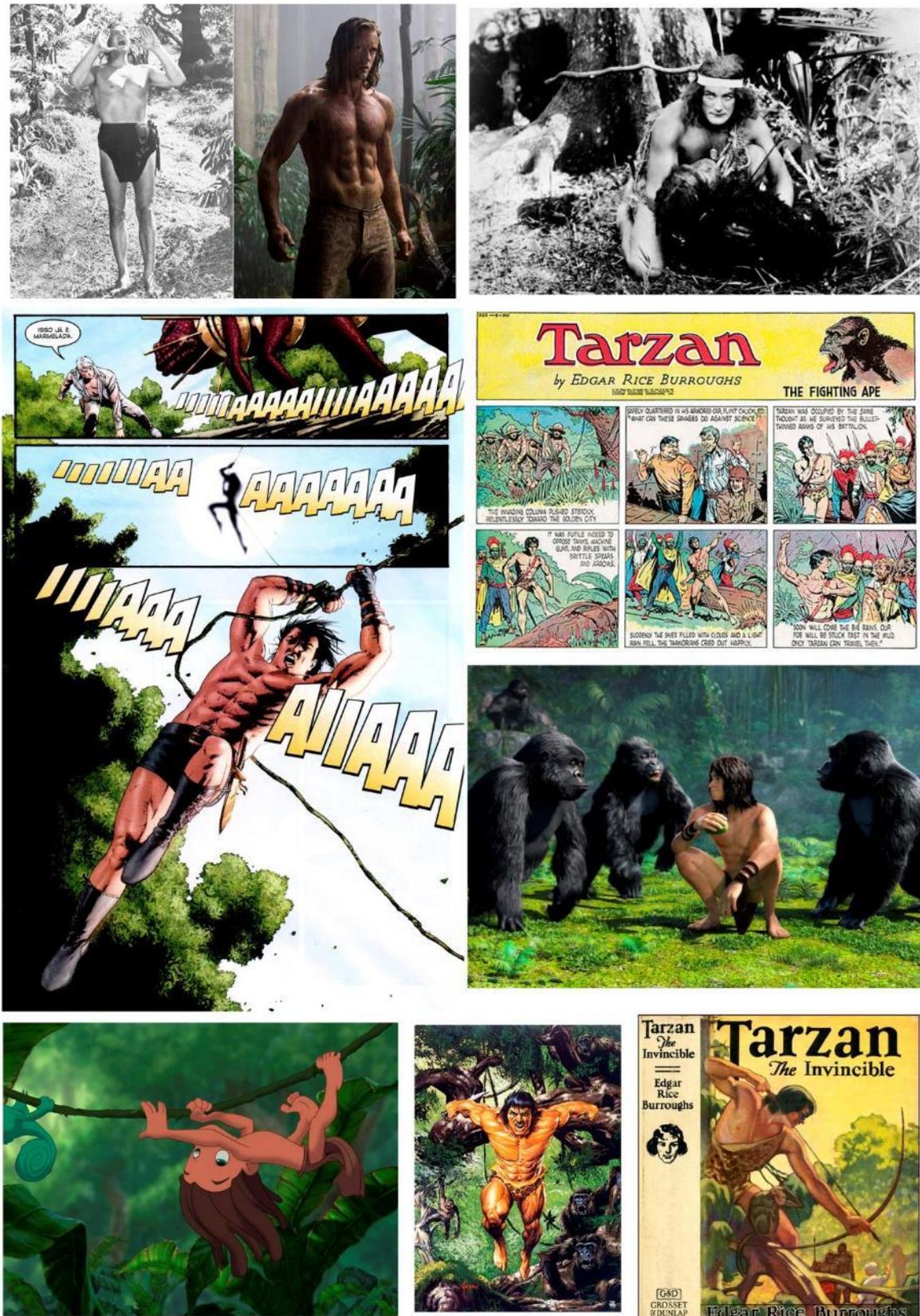
##### 4.4.1. *Rei das Selvas*

Tomemos como exemplo a edição de número 17, *Opak-re*. Mencionada no segundo capítulo deste trabalho, o quadrinho narra as explorações de Elijah Snow em busca de uma cidade escondida no coração da África, em 1933. Nas primeiras páginas, Snow encontra a cidadela dourada, mas é imediatamente atacado por um réptil monstruoso. Milagrosamente, ele é salvo por um homem branco usando apenas um par de botas e calções curtos, que chega se balançando num cipó.

Imediatamente, nos remetemos a Tarzan, o Rei das Selvas. Antes que o personagem surja em cena, ele é precedido pelo efeito sonoro de um grito longo e alto. Quando ele finalmente aparece, o painel toma a página quase inteira, dominada pela figura do guerreiro e pelo grito de batalha. O brado característico do personagem, criado em 1932 pelo ator Johny Weissmuller, empresta referência sonora à recriação pictórica – é uma referência visual e, de certa forma, auditiva. A arte invoca não apenas o personagem literário, mas o arquétipo, a ideia de Tarzan em suas muitas encarnações na literatura, cinema, animação, quadrinhos etc (Figura 60). Tanto que, de início, podemos pensar que o próprio Tarzan surgiu em *Planetary*: a semelhança visual sugere uma *citação* da criação de Edgar Rice Burroughs.

Desde a capa, somos levados a identificar o personagem (Figura 61). Mesmo que nunca tenha visto a revista *pulp* onde Tarzan foi publicado pela primeira vez, o leitor pode reconhecer o estilo de desenho e diagramação como representante de certa estética, certo tipo de publicação, como já tratamos anteriormente. A mesma coisa no miolo: o local pouco específico, “África”, as selvas e a presença da cidade perdida constroem um mundo implicado que evoca a figura do Rei das Selvas, os elementos narrativos facilitando a assimilação tanto quanto a figura seminua do homem macaco.

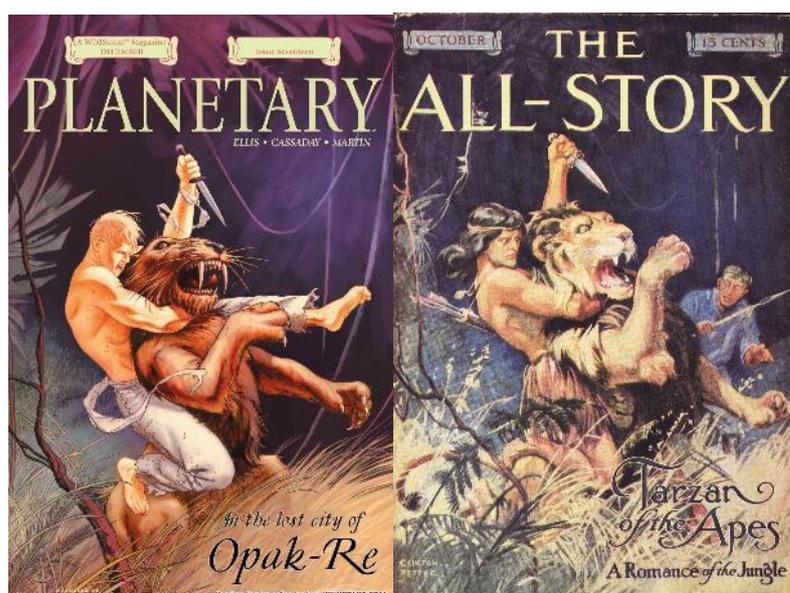
Figura 60 – Planetary evoca as muitas encarnações de Tarzan.



Fonte: Montagem feita a partir de ELLIS; CASSADAY, 2014a; imagens dos filmes *Tarzan: the ape man* (1932), *The Legend of Tarzan* (2016), *Tarzan of the apes* (1918), e das animações *Tarzan* (1999) e *Tarzan* (2013); do quadrinho *Tarzan of the apes* (1929) e da capa de *Tarzan the invincible* (1931)

Porém, logo em seguida o estranho se apresenta como Lord Blackstock. O nome estabelece alteridade, ao mesmo tempo mantendo semelhança suficiente com o nome original, Lord Greystroke, para que não haja dúvidas de que se trata de uma *alusão*. Ao longo da narrativa, Ellis escreve diversas pequenas diferenças entre Blackstock e Greystroke, partindo de Tarzan para criar seu próprio personagem. Ao tomar um arquétipo familiar ao leitor e mudar os detalhes de sua origem, o quadrinho recorre ao estranhamento, “nos convidando enquanto leitores a olhar novamente um texto canônico que poderíamos de outra maneira sentir que ‘entendemos’ ou interpretamos para nossa própria satisfação<sup>92</sup>” (SANDERS, 2006, p.99). De certa forma, o processo de estranhamento serve a função de revelar o que foi reprimido ou suprimido no texto original.

Figura 61 - Comparação entre as capas de Planetary #17 e da revista *The All-Story* 191, onde foi publicada a primeira história de *Tarzan of the Apes*.



Fonte: ELLIS; CASSADAY, 2014a, p.99; e Wikipedia.

Tarzan, publicado pela primeira vez na revista *pulp All-Story Magazine* em 1912, era parte de um sub-gênero massivo de senhores das selvas, como Ki-Gor e Ka-Zar, que representavam os valores da civilização ocidental prevalecendo sobre circunstâncias selvagens (CHAMBLISS e SVITAVSKY, 2008, p. 8). Tarzan é o filho de aristocratas ingleses que perde os pais na floresta africana e é criado por macacos. Apesar disso, ele aprende a ler inglês sozinho com os livros infantis trazidos com ele da Inglaterra, onde conhece conceitos como “homem”, “negro” e “arqueiro”. Assim, ele se torna o Senhor das

<sup>92</sup> inviting us as readers or spectators to look anew at a canonical text that we might otherwise have felt we had ‘understood’ or interpreted to our own satisfaction.

Selvas, um super-homem de inteligência rara, forma física superior e a moral inata e valores sociais de sua herança anglo-saxã.

Para Torgovnick (1991), Tarzan é fruto da noção do “selvagem” como um indivíduo fora da história, num eterno presente. Segundo ela:

Uma base fundamental do interesse ocidental no primitivo depende de entendimentos arcaicos e evolucionistas da palavra "primitivo" significando um estado das coisas "original" ou "natural". De acordo com esses significados, explorações ou representações do primitivo podem ser vistas como explorações das origens e dos traços de padrões que poderiam revelar a verdade sobre a natureza humana e a organização social. (p. 46)

Assim, os romances do Senhor das Selvas reafirmam ideias naturalizadas na sociedade da época, como a hierarquia do masculino sobre o feminino, do branco sobre o negro, do Ocidente sobre o resto. Por exemplo: quando Tarzan mata o assassino de sua mãe adotiva, a gorila Kala, seu primeiro impulso é comer a carne da presa, como lhe é habitual. Porém, ele hesita ante a ideia de consumir outro homem, o primeiro de sua espécie que encontrou na vida. Burroughs escreve que “instintos hereditários, com eras de idade, tomaram as funções de sua mente sem instrução e o salvaram de quebrar uma lei mundial cuja existência mesma ele ignorava” (BURROUGHS apud TORGOVNICK, 1991, p. 50). O tabu do canibalismo é elevado a uma lei natural e Tarzan é impedido por seus valores inatos de alimentar-se de seu igual.

Em *Planetary*, as ideias coloniais do personagem ficam evidentes na história de Lorde Blackstock, que não tem uma origem tão nobre. Os valores que herdou de sua civilização são o racismo, o preconceito e a arrogância. De acordo com Elijah Snow,

Os rumores na Europa eram de peso. Uma família de delinquentes internacionais, os Sack do norte da Inglaterra, teria obtido dispositivos mecânicos incomuns com uma incursão a esta área. E diziam que o Sack mais novo, Kevin, teria ficado por aqui mesmo para viver como nativo na densa floresta ao norte do porto de Oxanga (ELLIS; CASSADAY, 2014a, p. 100).

Ao invés de aristocratas, os pais de Blackstock são ladrões, uma visão da violência colonial mais próxima da contemporânea, acentuada pela tradução de Blackstock como “rebanho negro”. Kevin Sack se perde na floresta, como Tarzan, e é criado por animais, então volta à Inglaterra para descobrir sua verdadeira vida e uma herança: seus pais haviam adquirido um título nobiliárquico graças à apropriação dos artefatos de Opak-re. A nobreza de Lorde Blackstock não tem relação com valores morais, mas com as riquezas retiradas das colônias. De fato, Snow e o inglês são permitidos em Opak-re devido ao status de lenda do segundo: a curiosidade do menino criado nas selvas.

Nas histórias de Burroughs, Opar é uma cidade perdida fundada por descendentes de Atlântida. Porém, milhares de anos de cruzamentos entre homens e macacos deram origem a uma população masculina composta por seres baixos e cabeludos, semelhantes a feras. Apenas as mulheres continuam belas, devido à seleção genética. Os habitantes de Opar participam de sacrifícios humanos em honra ao Sol e são governados pela rainha La, uma mulher branca que se apaixona por Tarzan. As implicações parecem claras: os nativos, negros e bestiais, são produto de genética ruim, enquanto as mulheres, objeto de desejo do protagonista, se mantêm atraentes – e todos são governados por uma figura europeia, bela e nobre o suficiente para interagir com o herói.

Em Opar, os pressupostos raciais são invertidos. Os anciãos consideram a raça anglo-saxã impura e se mantêm fechados para evitar miscigenação. As autoridades permitem a Snow que permaneça na cidade para compartilhar seu conhecimento, mas a procriação é proibida. “Queremos que Opar continue Opar. Não precisamos branquear nossa água”, diz um dos membros do conselho. “Então, sem mestiçagem” (ELLIS; CASSADAY, 2014a, p. 113). Aqui, é a civilização africana avançada que não deseja se misturar aos europeus. Ainda assim, Snow se relaciona com uma nativa chamada Anaykah. Quando conversam sobre Blackstock, ela diz que o inglês é “perigoso” e revela mais sobre sua problemática relação com a África

Segundo ela, Blackstock vê o povo como objeto. “[Ele] pensa na África como seu domínio. Ele nos ama, à sua maneira. Mas parte dele é um rei gorila que espera lealdade. E parte é um homem branco que acredita estarmos à disposição dele”. Ainda assim, ela espera um dia mudar essa mentalidade, pois Blackstock é “inteligente e valioso”. (ELLIS e CASSADAY, 2014a, p. 114). Essa afirmação acentua as contradições internas entre narrativa e crítica no discurso de *Planetary*, pois, embora Opar seja representada como uma sociedade isolacionista e avançada, diálogos como esse ainda carregam resquícios da centralidade europeia da cultura e da posição de Warren Ellis como um escritor inglês.

A tal ponto que, logo na página seguinte, Snow tenta convencer Blackstock das conquistas de Opar, que, há mil anos, estava mil anos à frente do resto do mundo, “construída com base em princípios científicos que ninguém mais imaginaria” (idem, p. 115). Blackstock responde que acha a cidade “estagnada”, um reflexo da noção de primitivo como fora do tempo, como mencionado anteriormente. Ainda assim, o inglês está impressionado não com a cidade, mas com Anaykah:

- Uma hora tenho que experimentar. Nunca dormi com uma africana.
- Tá brincando.

- Por que deveria, se existem garotas inglesas?
- Mas, nos mais de vinte anos que passou aqui, não cerceado pela moralidade inglesa, você certamente já...
- Ah, sim, tive experiências sexuais aqui, mas não com... Enfim (ELLIS e CASSADAY, 2014, pp. 115-116).

Como o Tarzan original, Blackstock diferencia raças, mesmo tendo crescido cercado por animais. E Ellis e Cassaday aproveitam para inverter as posições ao aludir que Blackstock é quem teve experiências sexuais com gorilas.

Ao fim do capítulo, Snow volta a Opak-re após um ano e meio de ausência e encontra Anaykah fora dos portões da cidade com um bebê, filho de Blackstock. A cidade está prestes a se fechar, seus muros dourados se movimentando para encerrar toda a estrutura num grande cubo. O Conselho decidiu ocultar a cidade inteira para impedir a miscigenação. A mulher pede que Snow cuide de seu bebê enquanto Opak-re deixa de existir, “infectada” pela raça anglo-saxã.

A reescrita de Ellis e Cassaday transcende a imitação, expandindo a caracterização de Tarzan e tornando explícito o contexto da criação de Burroughs na história do Império Britânico. Indo além das muitas adaptações e encarnações do herói em filmes, animações e livros, *Planetary* volta à narrativa original e acentua ideias que soavam normais na época em que foram publicadas, mas hoje parecem ultrapassadas, até odiosas. O quadrinho amplia, preenche, adiciona – o que torna características políticas do hipotexto ainda mais evidentes e transforma a edição numa crítica ao colonialismo. “O objetivo não é replicar, mas complicar, expansão ao invés de contração<sup>93</sup>” (SANDERS, 2006, p.12).

A relação entre hipotexto e hipertexto, neste exemplo em particular, é medida pelos graus de alteridade e similaridade entre eles. Nosso nível de reconhecimento do personagem nos diz o quanto as modificações de Ellis e Cassaday afetarão nossa releitura do mesmo. Ao incorporar o Tarzan original como intertexto, *Planetary* lança luz sobre si e sobre o texto que alude, numa “contaminação mútua” (ISEKENMEIER, 2013, p.39). Em outras palavras,

a intertextualidade permite uma reflexão sobre o texto, colocado assim numa dupla perspectiva: relacional (intercâmbios entre textos) e transformacional (modificação recíproca dos textos que se encontram nessa relação de troca) (SAMOYAULT, 2008, p.67).

Isekenmeier aponta a intertextualidade como uma ferramenta útil para decodificar as construções sociais engastadas na narrativa. De fato, parafraseando Hutcheon, ler *Planetary* implica em encontrar ecos de textos e contextos do passado. Nada existe no vazio:

---

<sup>93</sup> The aim is not replication as such, but rather complication, expansion rather than contraction.

“o contexto não produz imagem, mas a imagem indica o contexto” (ISEKENMEIER, 2013, p.39). A história secreta do século é a complexa teia de ideologias onde cada obra foi produzida.

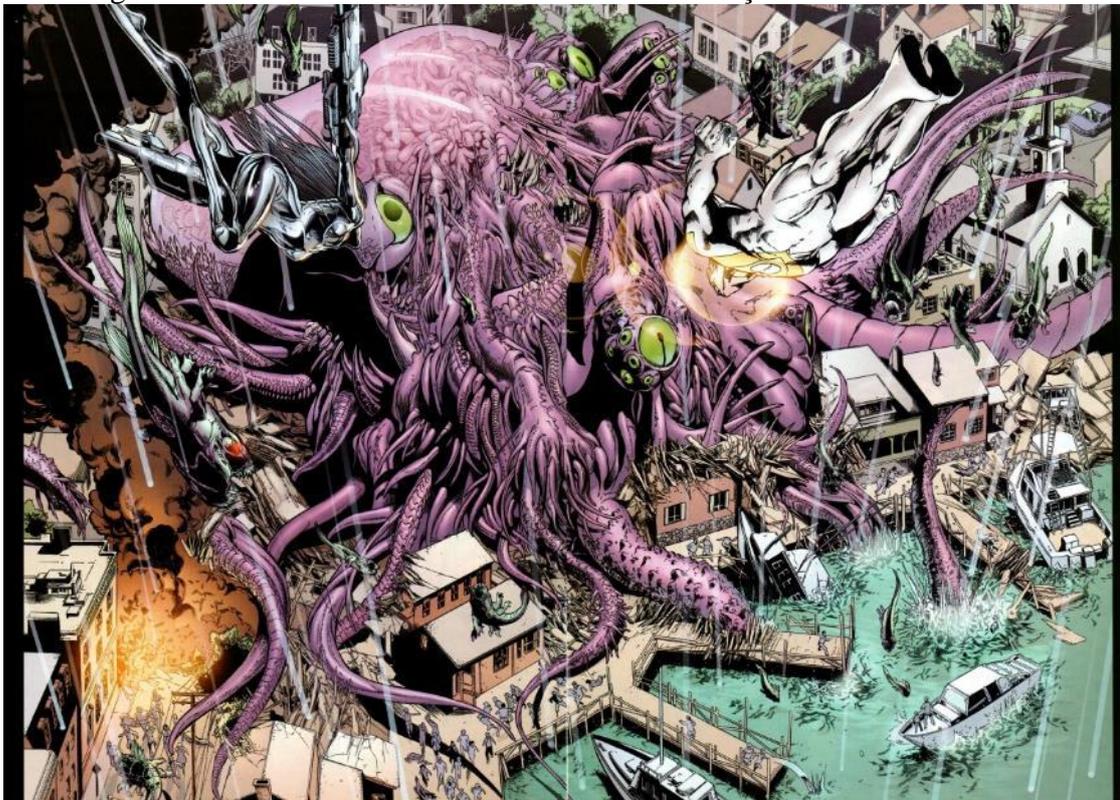
Os hipotextos em *Planetary* podem ser personagens específicos ou mesmo gêneros inteiros. De qualquer modo, eles raramente se limitam a uma única obra. Como observamos no exemplo de Tarzan, o quadrinho não transpõe a criação literária original; ele incorpora elementos de outras adaptações, invocando as representações mais populares do personagem, transformando textos que muitas vezes já foram transformados. O herói que entra em cena balançando em cipós e gritando como um gorila não é o mesmo das revistas *pulp*, mas um produto de diversas adaptações e adaptações de diferentes mídias. A obra volta então a engajar a metáfora da arqueologia: partindo de imagens conhecidas, porém muitas vezes “editadas” do Rei das Selvas, *Planetary* retorna à suas origens coloniais para desenterrar o que foi escondido pela indústria cultural.

#### 4.4.2. *Horror cósmico*

Um exemplo claro disso pode ser encontrado na edição especial *Planetary/ Authority: Dominando o mundo*. O crossover marca o encontro entre as duas principais criações de Ellis na editora Wildstorm: os arqueólogos do *Planetary* e os super-heróis do *Authority*. Nas primeiras páginas da história, somos jogados *in media res* no meio de uma batalha entre os dois grupos e gigantescos monstros marinhos na costa de Rhode Island, nos Estados Unidos (Figura 62). As cenas de ação são entrecortadas por *flashbacks* que relatam a origem das criaturas.

Em 1931, Elijah Snow foi convocado por um escritor local para lidar com um estranho fenômeno. “Senhor Snow, presumo eu”, diz ele. “Você sabe meu nome” (ELLIS, JIMENEZ, 2008, p.8). Mais uma vez, texto verbal e imagem se unem para nos guiar pelas referências. O design do monstro gigante no início da história evoca Cthulhu, a criação mais famosa de H.P. Lovecraft. Sua localização em Rhode Island e a data em que Snow e o escritor se encontram também apontam para Lovecraft, além, claro, da semelhança física com o personagem desenhado por Phil Jimenez (Figura 63). Leitores familiarizados com o horror cósmico do autor tem maior facilidade para reconhecer os indícios, porém, até mesmo estes podem não estar familiarizados com algumas de suas ideias sobre mulheres e negros, expostas nas páginas de *Planetary*.

Figura 62 – Os monstros marinhos remetem às criações de H. P. Lovecraft.



Fonte: ELLIS, JIMENEZ, 2008, p.8.

Assim que recebe Snow, o escritor pede que ele não faça barulho, pois suas tias estão dormindo. “Elas são seres frágeis que dormem mais do que gatos. Mas, para mulheres, elas são afáveis o bastante. E vão morrer logo” (idem, p.8). O escritor guia seu convidado ao porão, onde ele diz estar escrevendo um romance.

Venho escrevendo mais de trinta horas seguidas, é a primeira vez que isso acontece. Escrevo sem comer ou beber, alheio às necessidades físicas. Me ocorreu que alcancei o que o antropólogo inglês James Frazer chama de estado xamânico, um transe comum entre algumas sociedades inferiores (ELLIS; JIMENEZ, 2008, p.9)

O escritor conta que teve uma visão, onde todo o Universo se abriu diante dele, e, quando ela passou, havia seis ovos sobre sua mesa. “Sr. Snow, creio que estes sejam ovos de negros”. Por um lado, *Planetary* representa visualmente o escritor enquanto usa toques de pastiche de sua prosa, como diálogos dramáticos recheados de adjetivos, já fora de uso em sua época (“não sei como minhas súplicas chegaram a você” e “quando essa horrenda visão passou”) e a ideia de um Universo incognoscível, aterrorizante e belo (“me mostrou suas reluzentes, grotescas e infinitas entranhas”), ecoando estilo e conteúdo em sua imitação. Por outro lado, o quadrinho seleciona certos aspectos da personalidade de Lovecraft, como a misoginia e o racismo, e os extrapola ao ponto da paródia.

Figura 63 – O Escritor desenhado por Phil Jimenez e o verdadeiro Lovecraft.



Fonte: ELLIS, JIMENEZ, 2008, p.8; Wikipedia.

O Escritor conta que teve uma visão, onde todo o Universo se abriu diante dele, e, quando ela passou, haviam seis ovos sobre sua mesa. “Sr. Snow, creio que estes sejam ovos de negros”. O absurdo da frase pode fazer pausar o leitor, e, de fato, o próprio Snow ridiculariza o Escritor, que logo depois é retratado segurando um velho fuzil e gritando palavras de ordem contra a “América negra” (Figura 64). De fato, Lovecraft era um racista e xenófobo declarado, incorporando em seus contos e novelas diversos elementos comuns aos primeiros tratados sociológicos modernistas sobre criminalidade, evolução e eugenia.

Na mitologia lovecraftiana, a humanidade é apenas uma parte infinitesimal do cosmos, existindo em meio a deuses antigos impossíveis e horrores que não podem ser compreendidos pela mente humana – a ponto de muitos de seus personagens caírem insanos ao enfrentarem as entidades ancestrais. Para McRoy, isso reflete a posição do autor em meio a uma sociedade que mudava rapidamente, tornando-se cada vez mais industrializada e multicultural, crescendo à sombra das imagens da Primeira Guerra. Lovecraft, ele mesmo nativo de uma área interiorana, opunha cenários idílicos campestres ao desenvolvimento acelerado e desordenado das grandes cidades. O medo de uma classe operária estrangeira incontida ameaçando a pureza e a integridade da raça anglo-saxã era fonte de horror em muitas de suas histórias.

Em *Horror em Red Hook*, por exemplo, é assim que Lovecraft descreve a comunidade de imigrantes do Brooklyn, em Nova Iorque:

A população é um emaranhado e um enigma incorrigível; elementos sírios, espanhóis, italianos e negros chocam-se uns com os outros, e fragmentos de cinturões escandinavos e norte-americanos não vivem muito longe. Trata-se de uma babel de sons e sujeira lançando exclamações estranhas para responder ao barulho das ondas oleosas nos molhes imundos e às ladainhas monstruosas dos apitos do porto. Muito tempo atrás se vivia um quadro mais aprazível, com marinheiros de olhos claros nas ruas mais abaixo e lares de bom gosto e solidez onde as casas maiores acompanham a colina (...) Dessa confusão de putrescência material e espiritual, as blasfêmias de uma centena de dialetos investem contra o céu. Quando as hordas de vagabundos vagam sem destino gritando e cantando pelas vielas e ruas movimentadas, subitamente as mãos furtivas ocasionais apagam as luzes e fecham as cortinas, e os rostos morenos e marcados pelo pecado desaparecem das janelas enquanto os visitantes avançam cautelosos pelo seu caminho (LOVECRAFT, 2012, p.6-7).

O protagonista do conto, Malone, um policial de alma sensível responsável por patrulhar a área, é o típico homem moderno, que “reunia a imaginação com o conhecimento científico”. Como um antropólogo, ele estuda os moradores de Red Hook, observando que pessoas modernas vivendo fora da lei “tendem estranhamente a repetir os padrões instintivos e as práticas rituais mais sinistras e de uma selvageria meio simiesca na sua vida cotidiana” (idem, p.7). Mais adiante na história, o monstro que surgirá será reconhecido por ele como uma colagem de diversas mitologias e religiões de habitantes do bairro, como um mal trazido de longe.

Para McRoy, Lovecraft é um racista vocal, mas ainda produto de seu tempo:

O discurso supremacista branco de Lovecraft ecoa construções de branquitude, antissemitismo e imigração que proliferavam no clima político e cultural da América do Norte e oeste Europeu da época. Suas narrativas racistas tem semelhança não apenas com os conteúdos de uma variedade de publicações pseudocientíficas justificando segregação racial, esterilização e genocídio, mas também com o discurso de políticos e sociólogos norte-americanos populares que desejavam deter o fluxo de imigrantes<sup>94</sup> (MCROY, 2003, p.339).

Formalmente, *Planetary* estabelece a semelhança entre Lovecraft e sua contraparte fictícia através da alusão visual, do acúmulo de detalhes narrativos e do estilo de escrita. O Escritor tem traços semelhantes aos do autor, usa o mesmo tipo de vestimenta e mora com as duas tias. Além disso, como já expomos, seus diálogos tem um toque de pastiche da prosa floreada lovecraftiana. Escrevendo no início do século XX, o autor compunha frases floreadas inspiradas nos romances do século anterior. Falas dramáticas e recheadas de

---

94 Lovecraft's white supremacist discourse echoes constructions of whiteness, antisemitism, and immigration proliferating within the American and Western European political and cultural climate at that time. His racist narratives resemble not only the contents of a plethora of fascist, pseudo-scientific publications justifying racial segregation, sterilization, and genocide, but also the discourse of popular American politicians and sociologists who desired to stem the influx of immigrants policy.

adjetivos (“não sei como minhas súplicas chegaram a você” e “quando essa horrenda visão passou”), especialmente quando contrastadas com as maneiras objetivas de Elijah, tem o objetivo de evocar os contos e novelas do próprio autor.

A partir disso, *Planetary* seleciona certos aspectos da personalidade de Lovecraft, como a misoginia e o racismo, e os extrapola ao ponto da paródia. O Escritor é um personagem cheio de si, porém ignorante e assustado – Snow o chama de “imbecil”. Como o Avarento de Molière, ele parece ter suas características negativas extrapoladas ao nível do absurdo; sua última representação na edição, gritando contra a dominação racial negra, é uma caricatura que ao mesmo tempo brinca com e realça o racismo do homem real. Porém, o efeito humorístico não vem de nenhuma invenção de Ellis e Cassaday, mas da interpretação literal de ideias do próprio autor.

Figura 64 – Lovecraft tenta destruir os “ovos de negros”.



Fonte: Fonte: ELLIS, JIMENEZ, 2008, p.12

McRoy (2003) aponta a ligação íntima entre as monstruosidades cósmicas que povoam a obra de Lovecraft e a monstruosidade de corpos estrangeiros. A ideia de um Outro alienígena, fosse um Deus antigo ou um habitante de terras exóticas, aterrorizava o autor. Eis o trecho de uma de suas correspondências:

Correspondência 1924: As coisas orgânicas – Ítalo-Semítico-Mongolóide – habitando a terrível fossa não poderiam nem em sonho ser chamados de humanos.

Eles eram sombras monstruosas e nebulosas... e améebicos; vagamente moldados a partir de alguma gosma fedorenta de corrupção da terra<sup>95</sup> (MCROY, 2003, p.339).

Enquanto o personagem de *Planetary* parece ser um exagero da figura histórica, ou mesmo não ter relação nenhuma com uma pessoa real, ele é também uma recriação fiel das crenças de Lovecraft, ocultadas pela cultura pop. O simples ato de transpor sua retórica para o quadrinho faz com que o leitor se choque com as palavras odiosas e tenha a sensação de hipérbole – quando, em real, a operação realizada por *Planetary* é a de transformar o discurso metafórico em diálogo literal. A consequência disso é uma espécie de choque entre as palavras expressas por Lovecraft em correspondência e faladas pelo escritor em “voz alta” - o que faz com que o enunciante pareça um idiota, incapaz de entender como o sistema reprodutivo funciona.

O discurso, caso lido em um livro de prosa ou num artigo científico, seria compreendido como parte de um contexto histórico-cultural específico. Mas nos balões de uma história em quadrinhos, ele são percebidos com estranhamento, criando o efeito humorístico a partir do desconforto do leitor. O final da história nos revela, ironicamente, que os ovos recebidos pelo Escritor são na verdade armas enviadas por uma civilização extradimensional conquistadora de mundos. O quadrinho mais uma vez usa a estrutura das histórias de Lovecraft para desacreditá-lo, pois, enquanto o Escritor temia uma invasão de “alienígenas”, seu preconceito o levou a acusar os negros e perder de vista o verdadeiro perigo.

#### 4.4.3. *A Conspiração*

Por fim, vamos concluir o tópico com uma última edição, a décima terceira, intitulada *Século*. Se nos exemplos anteriores *Planetary* dedica-se a expor o contexto de duas instâncias específicas da cultura popular (o personagem Tarzan e o horror de H. P. Lovecraft), aqui ele lança sua rede sobre um hipotexto muito maior e mais diverso: a literatura popular vitoriana do século XIX.

A história é narrada por Elijah Snow em anotações de 1919, na Alemanha. A narração em primeira pessoa emula cartões de fichário datilografados e tem um tom mais pessoal; o narrador faz referência a parentes e à sua infância, abandonando sua fleuma habitual e enquadrando o personagem como uma versão mais jovem do protagonista que

---

<sup>95</sup> 1924 Correspondence: The organic things - Italo-Semitic-Mongoloid - inhabiting the awful cesspool could not by any stretch of the imagination be call'd human. They were monstrous and nebulous adumbrations... and amoebal; vaguely molded from some stinking viscous slime of earth's corruption.

conhecemos. Sua missão é invadir o castelo de Baron Von Frankenstein procurando por um mapa. Snow explica que “desde meus quinze anos sei que não resisto a coisas assim. Ver o que não era pra eu ver” (ELLIS; CASSADAY, 2014, p. 8). Após uma rápida busca, ele encontra o que buscava: uma projeção holográfica que, segundo ele, é o globo tal como visto pela Conspiração. “O mapa secreto do mundo” (idem, p. 17).

A história então salta para 1920. Snow está em Londres, na *Baker Street*, famosa por ser o endereço de Sherlock Holmes nos livros de Conan Doyle. Lá, ele é recebido pelo próprio, um Holmes mais velho e enfraquecido. É interessante que aqui ocorre o processo inverso do que observamos nos tópicos anteriores. À primeira vista, vemos apenas um homem idoso, sem sinais que o identifiquem como o famoso detetive. Apenas com a informação textual somos capazes de reconhecê-lo, recontextualizando a figura envelhecida como o personagem envelhecido, muito após o fim de suas aventuras.

Embora o detetive pareça impressionado por ter sido encontrado, Snow é direto: ele afirma saber o que a Conspiração fazia no século XIX e pede que parem, pois esse é um “novo século” com “novas regras” (idem, p. 22). Como resposta, Snow é atacado por Drácula, que até o momento se mantinha nas sombras. Usando seus poderes de controle de temperatura, o arqueólogo congela o vampiro e arranca sua virilha com um chute.

Durante a cena, Holmes se mantém calmo e explica o que era a Conspiração: uma reunião de mentes extraordinárias dedicadas a criar um mundo melhor, mas que se escondeu quando suas ideias não foram aceitas pela população, se tornando “sombrios”. Por fim, Holmes concorda em cessar as atividades do grupo, dizendo que sua “segunda vida não vem sendo gratificante” (idem, p.27), uma referência à morte do personagem no conto *The Adventure of the Final Problem*, de 1893, e sua posterior ressurreição por pressão popular de leitores. Snow, em resposta, diz que deseja saber o que a Conspiração sabe. “Vi vagos contornos da história secreta do mundo, e preciso entender o traçado” (idem, p. 27). No final da edição, descobrimos que Snow se tornou aprendiz de Sherlock Holmes, ficando com o velho detetive até sua morte, cinco anos mais tarde.

Aqui, uma das chaves de leitura possíveis para essa edição se encontra na capa, mais especificamente nos créditos. O roteirista Warren Ellis tem o título de *Esquire*, enquanto “Mr. John Cassaday” é anunciado como um cidadão “das colônias” (*from the colonies*). A clara distinção entre as duas nacionalidades nos dá a pista para o tema da história: o conflito entre o Velho Mundo imperialista e o Novo Mundo norte-americano, representado pelo

encontro entre Elijah Snow e a Conspiração, o grupo de personagens da literatura inglesa que havia dominado o mundo no século XIX.

Em 1920, ano em que se passa a história, o Império Britânico saía da I Guerra Mundial economicamente devastado. O processo de crise iniciado aqui apenas ganharia velocidade entre as duas guerras, quando a economia vitoriana entraria em colapso, deixando de ser a maior fonte de crédito do mundo para se achar em débito com os Estados Unidos, que passaria a ocupar seu lugar. Como coloca Hobsbawm:

Exatamente no momento em que a Grã-Bretanha se via do lado vencedor da primeira guerra importante desde Napoleão (...) a economia tradicional não só deixava de crescer, como na verdade contraía-se. Estatísticas que haviam crescido quase sem interrupção durante 150 anos – embora nem sempre a taxas regulares ou satisfatórias – mostravam agora movimento decadente. O “declínio econômico”, algo a respeito de que os economistas já falavam antes de 1924, tornava-se agora um fato palpável (HOBSBAWM, 2000, p. 192).

Esse cenário pode ser visualizado nas caracterizações em *Planetary*: os membros restantes da Conspiração são um Sherlock Holmes no fim de sua vida, confinado a uma cadeira; e Drácula, um ser imortal cuja existência é desacreditada por Snow. Ambos estão escondidos num apartamento pequeno e escuro, bem diferente do que se esperaria de um conclave que controla os rumos da humanidade. A ideia é reforçada visualmente pelas ruínas abandonadas do castelo de Frankenstein (Figura 65) e, textualmente, pela citação ao Homem Invisível, morto e torturado por Snow. Tudo está se desfazendo à beira do ocaso.

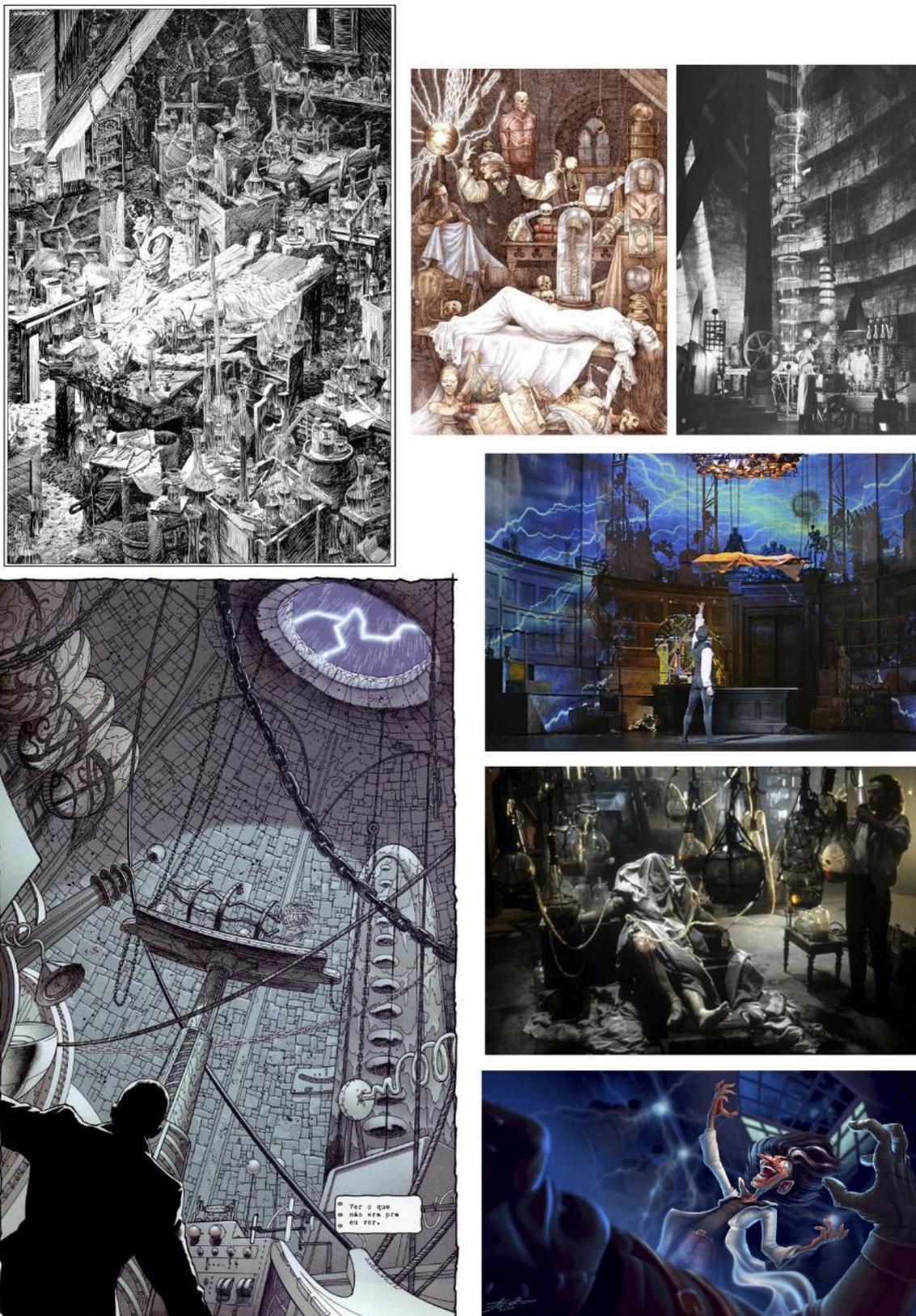
Enquanto isso, Elijah Snow é apresentado como um jovem de raízes rurais e inculto. Ele cita “a aguardente caseira que o tio Caleb fazia na mesma banheira em que raspava as feridas do pé” (ELLIS e CASSADAY, 2014, p. 7) e usa expressões como “diacho” e “raios me partam”<sup>96</sup>. E, ao conhecê-lo, Sherlock Holmes aponta que seu sotaque americano “soa muito vulgar”, como quem “ainda faz as necessidades no mato” (idem, p. 21). Vemos a diferença de pensamento entre Velho e Novo Mundo e como a Conspiração representa, dentro da narrativa, não um conjunto de indivíduos, mas um pensamento social específico.

Holmes explica que a Conspiração tinha a intenção de ser do tipo aberto, citando o nome do escritor H. G. Wells como responsável pelo batismo do grupo (Figura 66). “Nós, os extraordinários, conspirávamos por um mundo melhor” (idem, p. 25), diz ele. “Não havia ninguém como nós no mundo” (idem, p.27). Essa superioridade fez com que se sentissem destinados a intervir na sociedade, embora suas ideias se provassem “radicais demais para a realidade” (idem, p.27).

---

<sup>96</sup> Ambas expressões traduzidas de “damn”, no original em inglês.

Figura 65 – O castelo de Frankenstein em *Planetary* (canto inferior esquerdo) e em outras mídias



Fonte: Montagem feita a partir de ELLIS; CASSADAY, 2014a; ilustrações de Bernie Wrightson (1983), Anne Yvonne Gilbert (2014) e Ahmen Selim (2015), imagens dos filmes *Frankenstein* (1931) e *Mary Shelley's Frankenstein* (1994) e do balé *Frankenstein* (Royal Ballet, 2016)

Figura 66 – Sherlock Holmes discute a conspiração vitoriana do século XIX.



Ellis e Cassaday citam indiretamente o conceito de eugenia quando parodiam Tarzan e H. P. Lovecraft, porém aqui ele é nomeado diretamente como uma das ferramentas de controle do imperialismo. H. G. Wells, citado no início da fala, era “uma autoridade literária entre os eugenistas britânicos” (EGENDORF, 2010) e escrevia com alguma frequência para jornais, descrevendo um Novo Republicanismo, construído sobre a rejeição de “todas as ideias abstratas, refinadas e intelectualizadas como proposições iniciais, tais como Certo, Liberdade, Felicidade, Dever ou Beleza<sup>97</sup>” (WELLS *apud* EGENDORF, 2010).

A eugenia, construída sobre uma base darwinista, pregava que a biologia era culturalmente neutra e que somos, em essência, animais e devemos lutar para controlar nossos impulsos naturais. Porém, nessa concepção, algumas raças seriam mais desenvolvidas do que outras (assim como classes sociais elevadas). Em seu âmago, a filosofia de Wells pregava a manutenção genética sob pena de um “suicídio racial” causado pela influência de genes inferiores diluindo a raça anglo-saxã (EGENDORF, 2010, p. 44).

Ideias de eugenia, reeducação popular e economia centralizada se baseavam em discursos científicos de pesquisadores renomados, ainda que apenas em certos círculos. Porém, se examinarmos mais de perto, essas doutrinas eram exemplos do uso da ciência como instrumento de dominação e naturalização de ideias sociais. Sherlock Holmes prontamente aponta seu intelecto desenvolvido como o fator que lhe dá o direito de dirigir os rumos da humanidade. A afirmação invoca as ideias de superioridade racial que fundamentaram o movimento colonial da Inglaterra vitoriana. Além disso, no centro da narrativa de Sherlock Holmes, encontramos o impulso moderno de reconhecer a ciência como único conhecimento legítimo, de alçar valores específicos à universalidade, representados aqui por um personagem que é pura razão, o maior detetive do mundo.

Mais adiante na conversa entre Snow e Holmes, o primeiro aponta o fato de Drácula tê-lo chamado de *isto*, ao que Holmes explica que “era o que ele fazia com qualquer um que não fosse como ele. Uma tendência preocupante de ver o populacho como gado” (ELLIS; CASSADAY, 2014a, p. 26). A fala escancara a principal contradição do pensamento da Conspiração: enquanto acreditavam na racionalidade para resolver os problemas da sociedade, o grupo também desconsiderava o povo que constituía essa mesma sociedade. O paradoxo parece estar nas raízes do pensamento moderno, desde o Iluminismo, quando

à noção política do povo como instância legitimante do Governo civil, como gerador da nova soberania, corresponde no âmbito da cultura uma idéia radicalmente negativa do popular, que sintetiza para os ilustrados tudo o que estes quiseram ver

---

<sup>97</sup> “All abstract, refined, and intellectualized ideas as starting propositions, such ideas as Right, Liberty, Happiness, Duty or Beauty.”

superado, tudo o que vem varrer *a razão*: superstição, ignorância e desordem (MARTIN-BARBERO, 1997, p. 24).

No fim, o mesmo povo que a Conspiração desejava guiar se mostrou despreparado para aquelas ideias e assim a organização se recolheu às sombras. O confronto entre Inglaterra e Estados Unidos, escrito pelo britânico Ellis e ilustrado pelo estadunidense Cassaday, alcança uma resolução dialética. Podemos enxergar uma tentativa de diferenciar os membros da Conspiração. Enquanto Holmes é representado como um homem inteligente e sensato, no fundo incomodado pelos métodos de sua cabala, Drácula encarna o europeu aristocrático, que despreza meros mortais e os usa para seu prazer. Snow chega a dizer para o vampiro congelado que “uma dama chamada Van Helsing” adoraria ver aquele momento, “seu bastardo doente”.

Figura 67 – Snow destrói o regaço do conde Drácula.



24

Fonte: ELLIS; CASSADAY, 2014a, p. 24.

Snow reconhece os diferentes níveis de “europeidade” e é deferente para com o mais velho: “Embora respeite e admire o senhor, não faço as coisas do seu jeito nem vejo o mundo da mesma maneira” (idem, p. 22), diz ele antes de pedir contraditoriamente que Holmes conte tudo o que sabe sobre os segredos do mundo. Assim, Drácula, o antigo fantasma, é derrotado por violência emasculante (Figura 67) com a aquiescência de Holmes e Snow pede para se tornar aprendiz do detetive.

O “método” de Holmes, que pode ser interpretado como a base do pensamento racional, é passado adiante para o arqueólogo, numa alusão ao deslocamento de poder

econômico e cultural da Europa para os Estados Unidos no século XX. Essa rara instância onde *Planetary* se posiciona em relação à cultura ocidental não é exposta abertamente por Ellis, mas será um ponto importante no desenrolar de nossas análises. Elijah Snow também é filho do imperialismo. Até mesmo seu sotaque, desprezado por Holmes, é perdido quando o estadunidense começa suas viagens pelo mundo. Ou, parafraseando Orwell, torna-se impossível distinguir quem são os porcos e quem são os homens.

#### 4.5. Traços ideológicos

A partir das relações intertextuais e interpictóricas construídas em sua narrativa, *Planetary* pode ir além dos limites de seus hipotextos. Parte da riqueza da obra consiste na liberdade de Ellis e Cassaday para comparar e entrelaçar seus muitos análogos, produzindo novos significados a partir dos contrastes e semelhanças deitados à página. Sherlock Holmes habita o mesmo mundo de Godzilla, James Bond trabalha para o Quarteto Fantástico – e assim por diante. Ao reposicionar os personagens em seus contextos históricos, o quadrinho reúne contemporâneos, traça linhas de influência, quebra as fronteiras da própria História.

Esse acúmulo poderia gerar uma crise no modo de existência do universo narrativo, o que Ryan (2013) chama de impossibilidade ontológica. Para ela, essa instabilidade se manifestaria na forma da metalepse, a quebra da barreira entre diferentes níveis ficcionais. No caso específico de *Planetary*, se trataria de uma fratura horizontal na medida em que a obra “importa personagens de diferentes textos literários [e filmicos e quadrinísticos] e os faz se encontrarem no mesmo mundo” (RYAN, 2013, p.136). Esse, claro, é um dos elementos que contribuem para a metaficção no quadrinho. Mas, ao mesmo tempo, podemos argumentar que a obra nos apresenta um mundo consistente, onde todos os intertextos existem num plano narrativo coeso. Afinal, se trata de uma metaficção estrutural, mais afim da colagem que da intertextualidade exagerada (*intertextual overkill*) proposta por Waugh (1984).

As condições para que isso seja possível estão na maneira como os intertextos são inseridos na narrativa. Relembrando Laberre, as imagens importadas em *Planetary* são “gradualmente historicizadas, localizadas, materializadas e finalmente reintegradas na narrativa geral da série” (LABERRE et al, 2015, p.8). A ênfase na materialidade é relevante pois as novas imagens, assim como todo o universo narrativo, derivam do estilo de um único artista, John Cassaday, geralmente em parceria com a colorista Laura Martin.

No esquema de publicação mensal dos quadrinhos de super-heróis, é comum que diversos desenhistas, arte-finalistas e coloristas se revezem num único título, alternando entre arcos de histórias. Porém, a programação errática de *Planetary* permitiu que o quadrinho mantivesse o mesmo time criativo quase sem modificações entre 1999 e 2009. Por isso, sempre nos referimos a Ellis e Cassaday como coautores, ambos presentes em todas as edições. Como consequência dessa estabilidade, a série se apresenta num estilo unificado.

Waugh (1984) afirma que o leitor de um romance metaficcional precisa de alguma familiaridade com os modos de comunicação, pois a própria metaficção gira em torno do cumprimento ou não de certas expectativas genéricas.

As convenções desgastadas do realismo ou da ficção popular são usadas para estabelecer uma linguagem comum, que é então ampliada pelo enfraquecimento paródico e frequentemente amalgamada com formas culturais fora da tradição literária, incluindo jornalismo, influências televisivas como a novela, dispositivos cinemáticos e os efeitos de gêneros como a ópera espacial<sup>98</sup> (WAUGH, 1984, p.64).

Para Laberre, o ponto familiar de *Planetary* seria a identidade visual derivada do trabalho gráfico de Cassaday e Martin. As características do estilo do quadrinho (cenários esparsos, rostos com sombras marcadas, linhas precisas e finas, expressões realistas, entre outras) criariam um mundo “claro, luminoso e organizado, que, no entanto, compreende áreas de escuridão impenetrável<sup>99</sup>” (LABERRE et al, 2015, p.8). Voltamos à questão da referencialidade: cada ilustração carrega em si a ontologia pessoal do desenhista. Os quadrinhos “trazem para a superfície narrativa perspectivas em primeira e em terceira pessoas simultaneamente” (CHUTE *apud* BRANDÃO, 2019). Logo, podemos afirmar que a impossibilidade ontológica do mundo é neutralizada pela homogeneização do estilo da arte.

O estilo-mestre de Cassaday vai além do pastiche e integra suas influências e referências num todo coerente, construindo portanto um mundo possível. As imagens são redesenhadas e recoloridas, ou seja, apropriadas, embora ainda mantenham elementos reconhecíveis. Ele existe em contraste, por exemplo, com seus paratextos, que citam, mas não transpõe. Porém, como já apontamos, essa recriação não é neutra.

Retomando a ideia de estilo proposta por Carneiro (2015), podemos analisar a materialidade da história em quadrinhos a partir dos elementos que ela partilha com as formas hegemônicas de seu tempo - e os desvios dessas mesmas formas, que constituem a escrita

---

<sup>98</sup> The well-worn conventions of realism or of popular fiction are used to establish a common language which is then extended by parodic undermining and often amalgamated with cultural forms from outside the mainstream literary tradition, including journalese, television influences such as soap opera, cinematic devices and the effects of such genres as space opera.

<sup>99</sup> a clear, luminous and uncluttered world, which nevertheless comprises areas of impenetrable darkness.

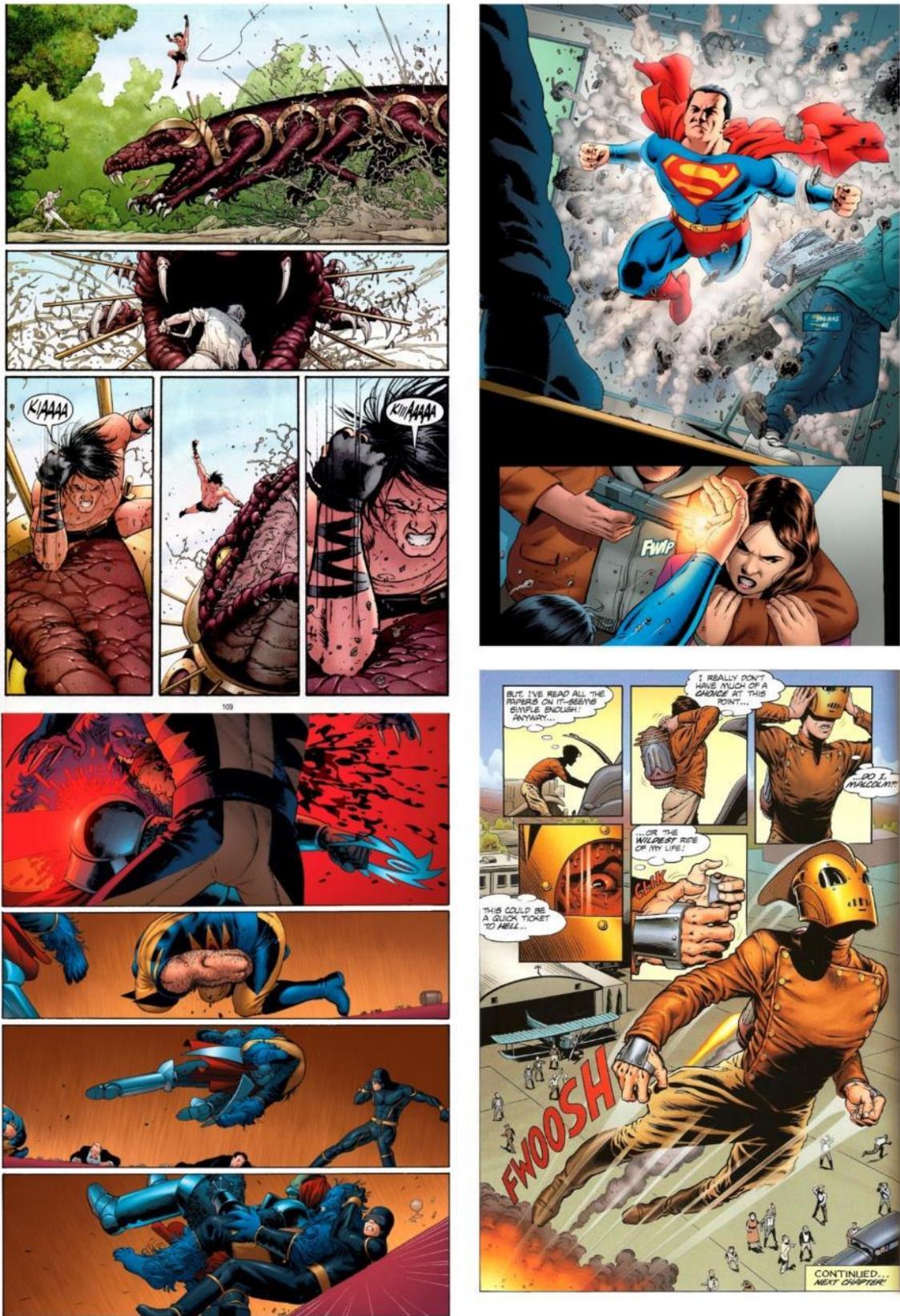
pessoal do autor. Em *Planetary*, as convenções genéricas dos super-heróis são a estrutura sobre a qual se constrói a narrativa. Desde o início deste trabalho, afirmamos que a obra analisa seus muitos intertextos sob a lente dos super-heróis. Essa especificidade é indicada em diversos paratextos (a bibliografia de Warren Ellis, a editora que publica o quadrinho, as alusões ao Hulk na prévia, estabelecendo uma narrativa de enquadramento), mas ela também se estabelece a partir do traço de John Cassaday e das cores de Laura Martin.

O quadrinho, claro, tem características que o separam de outras obras contemporâneas. Porém, não podemos afirmar que ele seja único. O trabalho de Cassaday e Martin está inserido dentro de uma tradição artística maior, especialmente ligada ao mercado *mainstream* estadunidense. Tanto que ambos, juntos ou separados, possuem uma vasta gama de contribuições títulos de vários personagens, indo dos X-men ao Capitão América, da Mulher Maravilha ao Super-Homem – muitos deles publicados em meio ao longo processo de produção de *Planetary* (Figura 68).

Assim, recursos caros aos artistas, como cenas de ação mudas, rostos sombreados definidos pela cor, narrativa cinematográfica, enfim, tudo o que enumeramos como parte do estilo de Cassaday e Martin, pode ser encontrado em outras obras, de sua autoria ou não. Mas seria isso um gesto classificatório por parte dos autores? O alinhamento com quadrinhos semelhantes? A nova moda do momento?

As escolhas de um artista não podem ser pensadas em separado de seus aspectos sociais, econômicos, políticos, culturais e tecnológicos - além das inferências de caráter pessoal, ou seja, a experiência de cada indivíduo e a maneira como ele reage a esse contexto, criando soluções únicas para problemas comuns. Da mesma maneira, o leitor também faz parte desse jogo de comunicação interpessoal, onde o contexto compartilhado está em contínuo movimento, redefinindo a cada instante a rede de significação social (GRUSZYNSKI, 1999, p.8). Técnicas e soluções são produtos de uma soma de diversos fatores que passam pelo mundo externo e pelo interior do artista. Cassaday e Martin forjam seu estilo em relação a uma “língua” compartilhada, mas eles também contribuem para a definição do que seria essa língua.

Figura 68 – Trabalhos de John Cassaday e Laura Martin em *Planetary* (canto superior esquerdo) e outros quadrinhos



Fonte: Páginas de *Planetary*, *Action Comics* nº 1000 (DC Comics, 2018), *Astonishing X-men* nº2 (Marvel Comics, 2004); *Rocketeer: the complete stories* (IDW, 2009)

Figura 69 – Comparação entre *Planetary* e quadrinhos semelhantes publicados em 1999.



Fonte: Comparação entre páginas de *Planetary* e *No Man's Land* (DC Comics, 1999); *Wildcats #1* (Wildstorm, 1999), e *Daredevil # 21* (Marvel Comics, 2001)

*Planetary* é parte de uma leva de quadrinhos que buscava trazer realismo para o gênero de super-heróis na virada do século. Ferreira (2019) aponta os atentados do 11/9 em Nova York e o sucesso das primeiras adaptações de super-heróis para o cinema como fatores para essa mudança: as roupas coloridas deram lugar aos uniformes pretos inspirados em *Matrix*, os personagens violentos da década de 1990 deram lugar a heróis de princípio que respondiam aos temores da vida real. O selo *Marvel Knights*, o Universo *Ultimate*, os *Novos X-men* de Grant Morrison, o arco *No Man's Land* nos títulos do Batman e a reformulação da linha Wildstorm são sintomas e consequências dessa virada para longe dos quadrinhos adolescentes em direção a estéticas e preocupações do nascente século XXI (Figura 69).

*Planetary* foi um precursor da transformação: ele e *Authority* seriam profundas influências nos quadrinhos (e filmes) que seguiriam (FERREIRA, 2019), graças ao relativo realismo, ponto de vista cínico e linguagem irônica. Seus temas de conspiração governamental e reapreciação do passado eram especialmente relevantes. Porém, ao longo da próxima década, essas mesmas características foram incorporadas pelo gênero, até mesmo pelo trabalho do próprio Warren Ellis em grandes editoras. Quando chegou à última edição, *Planetary* encontrou um cenário editorial completamente diferente: ele era o novo *mainstream* e os arqueólogos do impossível eram os novos super-heróis.

Essa percepção se reflete nas imagens que toma de empréstimo. E aí temos outra dimensão da arte em *Planetary*: se as propriedades combinatórias do desenho determinam os aspectos formais do produto final, as relações associativas produzem seus aspectos simbólicos. Afinal, Cassaday e Martin têm o papel fundamental de recriar imagens familiares que compreendem os intertextos da obra. A maneira como os artistas selecionam detalhes expressivos, sutilmente modificados, constitui o ato de equilibrismo do quadrinho, pendendo entre o plágio e a paródia completa, entre a referência excessiva e a construção de um universo narrativo coerente. O encontro entre as muitas forças de influência constitui o discurso interpictórico da obra.

Já falamos de características materiais funcionando como enquadramento da narrativa. As técnicas de desenho usadas, o ângulo de mostração, a *mise en scene*, a espessura do traço, a paleta de cores... Tudo impacta na recepção. Para usar a expressão de Ugo Volli (2007), elas seriam o manual de instruções para o uso da história. Logo, a familiaridade com os traços do quadrinho comercial informa ao leitor de *Planetary*: primeiro, que a obra se apropria de seus intertextos a partir da lógica dos super-heróis, especificamente heróis científicos, calcados em avanço tecnológico e intriga política típicos do período. É um reforço

ao enquadramento paratextual citado anteriormente. Quando a carcaça do Godzilla ou James Bond surgem nas páginas da história, não esperamos uma história de horror ou um *thriller* político. O que nos leva ao segundo: esperamos cenas de confronto físico e efeitos espetaculares, narrativa clara e representações algo realistas, relações de causa e efeito consistentes entre painéis etc. A materialidade do desenho cria expectativa genérica. Quando Cassaday se apropria de um elemento narrativo, este passa a obedecer a regras diferentes das que o regiam antes.

Uma boa maneira de demonstrar isso é através da comparação. A *Liga Extraordinária* é um quadrinho lançado no mesmo ano de *Planetary*, escrito por Alan Moore e desenhado por Kevin O’Neill. Na trama, o governo britânico decide reunir um grupo de pessoas com habilidades especiais para defender interesses da Coroa – e os indivíduos em questão são todos personagens da ficção inglesa vitoriana, como Mina Harker (*Drácula*), Capitão Nemo (*20.000 léguas submarinas*), Alan Quatermain (*As minas do Rei Salomão*), entre outros. A obra se apropria de formas literárias da época para evidenciar o anacronismo de certos conceitos da identidade inglesa do período, como feminilidade, imperialismo e a construção do nobre e do monstruoso (HALSALL, 2015).

O corpus referenciado na *Liga* tem alguma interseção com os intertextos de *Planetary*, porém os dois quadrinhos escolhem maneiras diferentes para representá-lo. Enquanto Cassaday cria um novo universo visualmente evocativo do gênero de super-heróis, Kevin O’Neill adota um estilo mais britânico, recorrendo a artistas como William Morris, Aubrey Beardsley e Alphonse Mucha para estabelecer o imaginário imagético da época. O’Neil começou sua carreira contribuindo com a publicação de ficção científica *3000 AD*, primeiro como ilustrador e então como quadrinista, criando histórias para personagens famosos da revista (Juiz Dredd, Nemesis). Sua experiência mais significativa no mercado estadunidense foi o desenho de uma edição do Lanterna Verde, escrita por Alan Moore. Seu estilo escatológico causou problemas com a organização responsável pela fiscalização de conteúdo dos quadrinhos da época, o *Comics Code Authority*.

O CCA desaprovou – não a história em si, mas o estilo em que havia sido desenhada. Eu tinha aliens sendo crucificados e coisas assim. Meu editor perguntou se poderíamos rodar com o selo do Código se atenuássemos a crucificação. Eles disseram que não havia NADA que pudessem fazer com a arte que ajudasse<sup>100</sup> (O’NEILL, 2001).

---

<sup>100</sup> The CCA objected – not to the actual story, but to the style that it was drawn in. I had aliens being crucified and stuff like that. My editor asked if we could run it with a code sticker if we toned down the crucifixion. They said there was NOTHING they could do to the artwork that would help.

Figura 71 – A Liga Extraordinária desenhada por Kevin O’Neill

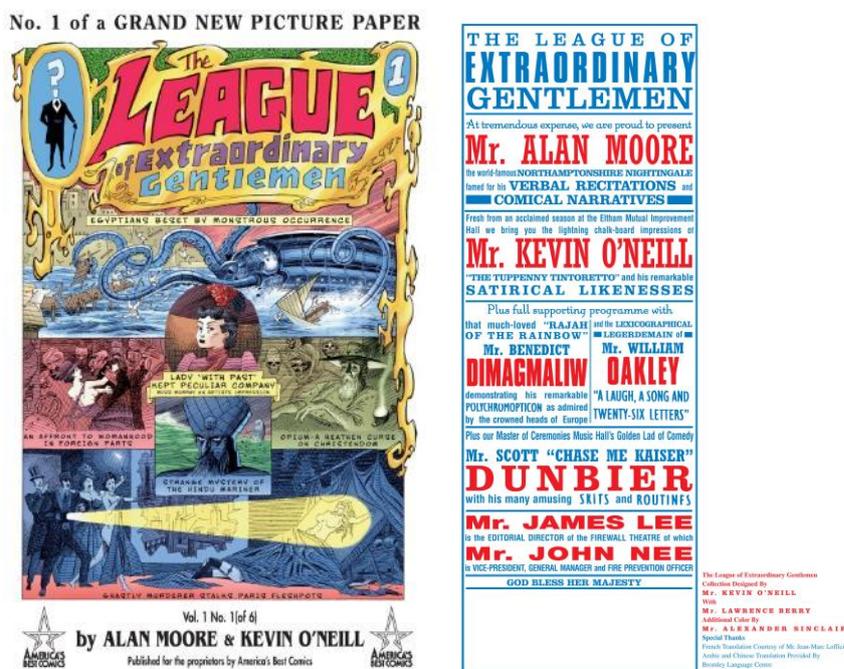


Fonte: MOORE, A; O'NEIL, K. The League of Extraordinary Gentlemen: Volume One. New York: DC Comics, 2002, p.56.

A *Liga Extraordinária* se passa durante a era vitoriana, em contraste com a abordagem arqueológica de *Planetary*, e tenta se apresentar como um artefato da época. Os

paratextos tem influência do design tipográfico do período, o diálogo dos personagens é romanescos e o fim de cada capítulo traz recordatórios que conversam com o leitor sobre a edição seguinte (Figura 70).

Figura 70 – Capa e página de créditos da Liga Extraordinária



Fonte: MOORE, A; O'NEIL, K. The League of Extraordinary Gentlemen: Volume One. New York: DC Comics, 2002

Cada aspecto do quadrinho comunica visualmente o senso distinto de tempo e espaço (Figura 71). A obra discute a ideologia do hipotexto dentro de seus termos, adequando-se narrativa e graficamente a certas convenções genéricas da época – e então as quebrando para causar o efeito metaficcional. Em seu cerne, *A Liga Extraordinária* é um quadrinho de super-heróis. Os valores tradicionais do homem branco são desafiados pela representação de Moore e O'Neil do time de “cavalheiros” que dá título ao livro.

Idos são os heróis enquanto divindades, enquanto profetas, enquanto poetas, enquanto homens de letras, enquanto sacerdotes, enquanto reis que Thomas Carlyle discute em suas lições sobre Heróis, Adoração de Heróis e o Heroico na História (*Heroes, Hero-Worship, and the Heroic in History*), publicadas em 1841. Os valores que motivam essa liga de cavalheiros extraordinários não são qualidades de genuinidade, sinceridade, dever moral e força espiritual que Carlyle celebra no meio do século. Ao invés disso, os super-heróis de Moore e O'Neil são personagens retirados da literatura *pulp* do século XIX, escolhidos e reunidos alegadamente para defender a Inglaterra de ameaças a sua segurança imperial, todas as quais apresentam um forte *ennui* típico da virada do século. Enquanto a novela gráfica avança, essa Liga cínica gradualmente descobre a hipocrisia que alimenta o imperialismo inglês<sup>101</sup> (HALSALL, 2015, p.255).

<sup>101</sup> Gone are the heroes as divinities, as prophets, as poets, as men of letters, as priests, and as kings that Thomas Carlyle discusses in his lectures about *Heroes, Hero-Worship, and the Heroic in History*, published in 1841. The

Longe de ser o centro moral da história, os personagens da Liga são traidores, covardes, viciados em ópio ou apenas impotentes diante do poderio imperial. O quadrinho disfarça sua narrativa super-heroica como uma novela de aventura, para então revelar que o vilão é a própria estrutura social que aliena os heróis como “aberrações”. O profundo niilismo da obra vai de encontro ao ideal de Carlyle, mas também contra sua versão atualizada, representada pela ideia do super-herói. Em consonância, o desenho de O’Neil não glorifica os atos do grupo. Quando Dr. Jekyll se transforma no bestial Mr. Hyde, por exemplo, seu corpo se cobre de pelos e ele perde sua capacidade de raciocínio. Seus ataques são grotescos, arrancando membros e comendo a carne de suas vítimas (Figura 72). Um grande contraste em relação às cenas de ação de Cassaday.

Figura 72 – A representação da violência em *A Liga Extraordinária*



Fonte: MOORE, A; O’NEIL, K. *The League of Extraordinary Gentlemen: Volume One*. New York: DC Comics, 2002, p.88.

---

values that motivate this league of extraordinary gentlemen are not at all the qualities of genuineness, sincerity, moral duty, and spiritual strength that Carlyle celebrates midcentury. Instead, Moore and O’Neill’s Victorian superheroes are all characters taken from nineteenth-century pulp literature, chosen and assembled allegedly to defend England from threats to her imperial security, all of whom display a strong ennui typical of the turn of the century. As the graphic novels progress, this cynical League gradually uncovers the political hypocrisy that fuels England’s imperialism.

Enquanto *A Liga Extraordinária* conta uma história de heróis sob a ótica do quadrinho alternativo inglês, *Planetary* apropria imagens de diversas épocas e mídias e as homogeneiza no desenho de super-heróis. O ponto que gostaríamos de provar aqui é a influência ideológica codificada neste traço, na medida em que ele produz expectativas específicas ao redor da narrativa. O leitor de *Planetary* espera cenas de ação empolgantes e a punição dos maus, pois este é o *ethos* do super-herói. Mesmo que Ellis e Cassaday sinalizem uma “modernização” do gênero, eles ainda reproduzem essas mesmas características: a cada edição, temos uma cena de ação e demonstração de super-poderes, a cada edição é reafirmada a missão dos arqueólogos como a coisa certa a se fazer.

A tese central deste trabalho gira em torno das maneiras como o tratamento visual dos intertextos contribui para a metaficção em *Planetary*. Não é apenas uma questão narrativa, mas material. A homogeneização do mundo permite ligar diversas influências e comentar visualmente sobre a história dos super-heróis, até que finalmente o quadrinho declare o fim do gênero. Vamos examinar duas instâncias dessa análise a seguir.

#### **4.5.1. Vigilantes**

Tomemos como exemplo a edição de número 22, *A Tortura de William Leather*. Após capturar um membro dos Quatro, Elijah Snow tenta extrair informações que o ajudem a derrotar os inimigos. O grosso da edição é dedicado ao relato de William sobre a história de sua família: o avô John e o pai, Bret.

John Leather era um *ranger* no Texas no final do século XIX, época da expansão estadunidense rumo ao Oeste. Até que um dia a cidade que patrulhava com seu irmão foi atacada pela quadrilha dos Dowling. Os bandidos queriam a localização da mina de prata que os Leather haviam herdado do pai. Após um conflito armado, representado no quadrinho como um filme mudo, em preto e branco e com legendas, o irmão foi morto. John fugiu para o deserto, “mais morto que vivo”, onde foi salvo por um nativo da tribo Potawatomi. O índio resolveu fazer um teste para descobrir se o estranho merecia continuar vivo e deu-lhe plantas alucinógenas. John foi consumido por uma visão, muito semelhante a do policial traído de Hong Kong, na terceira edição da série.

John Leather nunca mais foi o mesmo. Se foi a droga, a tortura, a experiência de quase morte ou a louca obsessão de vingança, ninguém nunca soube. Depois de receber cuidados do índio, John conseguiu chegar às minas de prata. Levou uma semana e um dia pra forjar balas da prata extraída da mina. E ele revestiu a ponta das balas com mercúrio aproveitado de refugos. Mercúrio é mortal (ELLIS; CASSADAY, 2014b, p.82)

Usando uma máscara de cinzas, o homem se transformou em um espírito da vingança, o Ranger Morto (*Dead Ranger*) (Figura 73). Ele apenas atirava para ferir, mas suas vítimas morriam dias depois, envenenadas. Sua caracterização remete imediatamente a personagens como Zorro e o Cavaleiro Solitário (*Lone Ranger*), mas a narrativa nos leva a reconhecê-lo como o segundo. O Cavaleiro Solitário e seu ajudante Tonto foram personagens criados no rádio em 1933, que dariam origem a uma série de livros, quadrinhos, programas de televisão e vários filmes- o mais recente lançado em 2013. Assim como Leather, o Cavaleiro é um patrulheiro, o único sobrevivente de um massacre nas mãos de uma quadrilha de bandidos, que mataram também seu irmão. Também como sua contraparte em *Planetary*, o Cavaleiro forjou a própria morte e partiu em uma cruzada contra o crime no Velho Oeste.

Porém, Ellis e Cassaday contextualizam os personagens em seu próprio tempo. A figura do patrulheiro branco e seu companheiro indígena “tem sido e continua a ser uma representação penetrante e poderosa do herói americano da fronteira, útil às exigências cambiantes das fantasias brancas dominantes sobre a fronteira americana<sup>102</sup>” (ALLEN, 1996, p.610).

Figura 73 – O ataque da quadrilha Dowling e a primeira aparição do índio sem nome.



Fonte: ELLIS; CASSADAY, 2014b, p.77, 79

<sup>102</sup> has been and continues to be a pervasive and powerful representation of the American frontier hero, serviceable to the changing requirements of dominant White fantasies about American frontier.

Figura 74 – As muitas iterações do vingador do Oeste



Fonte: Montagem feita a partir de ELLIS; CASSADAY, 2014b; pôster do filme *Lone Ranger* (2013), capa das revistas *The Lone Ranger* (1937) e *The Quest of Zorro* (1940) e imagens da série de tv *Lone Ranger* (1949) e do filme *The Mask of Zorro* (1998).

Para Allen, a dupla serve como metáfora dos muitos tratados firmados entre o governo estadunidense e as nações indígenas do continente. Por meio do processo de elaboração desses acordos, o Estado impunha o tratado como a única estrutura legítima para reivindicações de poder das nações nativas. Assim, as reservas destinadas aos indígenas passavam a ser territórios independentes (ilhas de tribalismo) sob supervisão do governo, sujeitas a sua legislação. A história dos tratados é repleta de violações e desrespeito, porém ela é também cercada por uma aura de nostalgia.

Na imaginação popular da América branca, o discurso dos tratados permite um breve momento de equilíbrio entre o passado cruel das conquistas e o presente, onde o selvagem deu lugar ao civilizado e a herança nativa foi apagada. Neste contexto, o heroísmo e a cooperação do Cavaleiro Solitário e Tonto encarnam a relação ideal entre o governo e os nativos, do ponto de vista das forças dominantes.

Fica claro que, na maioria das vezes, ao resolver os problemas específicos de indivíduos na fronteira – uma jovem mulher viajando sozinha nas montanhas tentando recuperar como direito de nascença a mina de prata de seu tio, uma comunidade de fazendeiros lutando contra Comanches “hostis” que se recusam a sair de suas terras tradicionais, um oficial do governo trabalhando para implementar políticas nacionais no Oeste desconhecido – o Cavaleiro Solitário ajuda a resolver também os problemas maiores de unidade política, social e cultural, em geral resultando em uma maior exploração dos recursos do Oeste e expansão econômica geral dos Estados Unidos<sup>103</sup> (ALLEN, 1996, p.617)

Em *Planetary*, a parceria entre homem branco e indígena não existe. Na verdade, o nativo sequer tem um nome. “Era um curandeiro, um xamã renegado que tinha se afastado da tribo Potawatomi” (ELLIS; CASSADAY, 2014b, p.78). No quadrinho, ninguém confiava na tribo. “Foram aliados dos franceses contra outros índios, e dos ingleses durante a Revolução Americana e a guerra de 1812” (idem, p.79). Seu povo havia sido confinado em reservas ao norte do Mississippi, mas um grupo escapou para o Texas. Era um índio no meio do nada, renegado entre os renegados. Enquanto Tonto era o irmão indígena do Cavaleiro Solitário, os Potawatomi históricos haviam lutado contra a dominação dos Estados Unidos, aliando-se a seus inimigos em cada oportunidade e finalmente sendo contidos em pequenos domínios designados pelo Estado. A ilusão de cooperação aqui dá lugar às consequências da resistência. O índio sem nome, cuja única função narrativa é trazer o homem branco de volta à vida.

---

<sup>103</sup> it becomes clear that most often, in solving the specific problems of individuals on the frontier- a young woman traveling alone in the mountains trying to reclaim as her birthright her uncle's lost silver mine, a community of ranchers struggling against "hostile" Comanches unwilling to move off their traditional lands, a government official working to implement national policy in the unfamiliar West-the Lone Ranger helps resolve as well the nation's larger problems of political, social, and cultural unity, most often with the result of greater exploitation of western resources and general U.S. economic expansion.

A presença de Tonto na história é pontual, mas significativa em sua brevidade. Mas o capítulo prefere focar no aspecto vigilante do Cavaleiro. O personagem original possuía mira sobre-humana, sendo aliviado do peso da culpa ao garantir que suas vítimas sofressem apenas ferimentos mínimos (COOGAN, 2006, p.188). O que a reinvenção de *Planetary* evidencia é a violência inerente à vingança. No quadrinho, o Dead Ranger aterroriza os bandidos que persegue, não apenas matando a bala, mas com o envenenamento por mercúrio. O método de caça pode ser lido como uma metáfora: embora a morte não seja evidente num primeiro momento (pois o justiceiro apenas fere), ela envolve o ato, penetrando na ferida, se apossando da corrente sanguínea em silêncio. Assim como no caso do conflito com os indígenas, o produto cultural original apaga as tensões produzidas pelas estruturas de poder – enquanto *Planetary* as evidencia.

Isso fica claro no decorrer da história, quando John Leather decide abandonar a máscara e se casar. Seu filho, Bret Leather, cresce para se tornar o justiceiro conhecido como O Aranha.

Herdeiro único da mina de prata, Bret mudou para Chicago. Um milionário filantropo da elite da cidade. Os anos 20 e 30 em Chicago foram, como todo mundo sabe, uma época ruim numa cidade ruim. Bret Leather fundou um jornal progressista. Mas só isso jamais contentaria o filho de John Leather. Ele projetou e moldou novas armas com a prata do pai. Mas as balas eram mais pretas que breu (ELLIS; CASSADAY, 2014b, p.88)

O Aranha é moldado à semelhança do Sombra, personagem das revistas *pulp* criado em 1930 por Walter B. Gibson. Inicialmente o narrador de um programa antológico de rádio, o vigilante foi criado para suprir o interesse de ouvintes que queriam saber mais sobre o misterioso personagem. Até hoje a frase de abertura é lembrada: “Quem sabe o mal que se esconde no coração dos homens? O Sombra sabe”. Ela é uma indicação do tom mais sombrio das histórias, em comparação com o otimismo do Cavaleiro Solitário.

Ambos os personagens são influências diretas sobre os super-heróis (COOGAN, 2006). O Cavaleiro já apresenta missão, identidade secreta, e um *sidekick* na forma de Tonto, enquanto o Sombra é a pedra de toque na criação do Batman (ver figura 75): um milionário durante o dia que adota uma identidade diferente para proteger a noite. Ellis e Cassaday traçam deliberadamente uma linha entre as duas criações, fazendo com que dialoguem nos parâmetros de uma relação entre pai e filho – especialmente sobre o tópico do vigilantismo.

Era um homem em conflito, me disseram. Acreditava numa lei natural, que seria inata nele. Mas o pai, *ranger* do Texas, tinha ensinado Bret a respeitar e valorizar a lei norte-americana. Ele amava o pai, mas também o tinha por hipócrita. Hipocrisia tem raízes fundas na minha família. Bret Leather amava a lei, mas teve que viver fora dela (ELLIS; CASSADAY, 2014b, p.89).

Para Chamblis e Svitavsky (2008), a completa expansão continental dos Estados Unidos roubou da cultura o espaço da fronteira, onde eram criadas tradições econômicas, sociais e políticas. Os arranha-céus e fábricas, novos símbolos da riqueza norte-americana, valorizavam o controle social em lugar da bravura dos pioneiros. Os personagens *pulp* eram uma maneira de perpetuar o arquétipo do americano individualista, associado à exploração do Oeste e à luta do Destino Manifesto, em uma realidade que oferecia cada vez menos oportunidades de perseguir esses ideais. O Sombra personifica e reafirma a superioridade racial e civil dos EUA, segundo construída no ethos do Velho Oeste. Não à toa, a posição do detetive vingador nos lembra das cartas de Lovecraft sobre a decadência urbana em comparação à pureza da existência rural.

O detetive *pulp* se tornou o equivalente do cowboy: um indivíduo forte, possuidor de habilidade e coragem, testando a si mesmo contra o ambiente e os perigos criados pelo novo estilo de vida. Refletindo receios modernos, a cidade substituiu a fronteira e foi retratada como um lugar perigoso e pouco saudável. O detetive durão encontra inimigos na cidade, mas essas batalhas não são lutas revigorantes contra o outro primitivo, mas conflitos espiritualmente desgastantes que vem de se morar numa “cidade feia de quarenta mil pessoas localizada num entalhe feio entre duas montanhas feias<sup>104</sup>” (CHAMBLIS; SVITAVSKY, 2008, p.5).

John Leather era um oficial da lei e agia segundo os valores coloniais estadunidenses de individualismo e pioneirismo. Já Bret Leather existia num cenário urbano durante a Grande Depressão, momento de desigualdade e miséria para boa parte da população. Os dois tem em comum o fato de serem vingadores mascarados que “seguiam seu próprio código de honra e conseguiam derrotar criminosos que as autoridades estabelecidas não puderam ou não quiseram prender, livrando-se das restrições institucionais e processuais do sistema” (PHILIPZIG, 2011, p.67)

O individualismo que expressam é semelhante ao do Batman, que discutimos no início do presente capítulo: a imposição de uma justiça pessoal, uma “lei natural” que não tinha relação com a legislação do Estado. Segundo Coogan, “a existência do Sombra nunca é oficialmente reconhecida pela polícia. Ele carrega armamento icônico – as pistolas .45 gêmeas, que usa livremente para derrubar os culpados – e para ele todos os criminosos são culpados” (2006, p.153)

---

<sup>104</sup> The pulp detective became the equivalent of a cowboy: a tough individual, possessing skill and courage, testing himself against the environment and the dangers created by this new type of living. Mirroring modern fears, the city replaced the frontier and was portrayed as a dangerous and unhealthy place. The hard-boiled detective encounters enemies in the city, but these battles are not revitalizing struggles with a primitive other, but rather the soul diminishing conflict that grows from living in “an ugly city of forty thousand people set in an ugly notch between two ugly mountains” (Hammett 4).

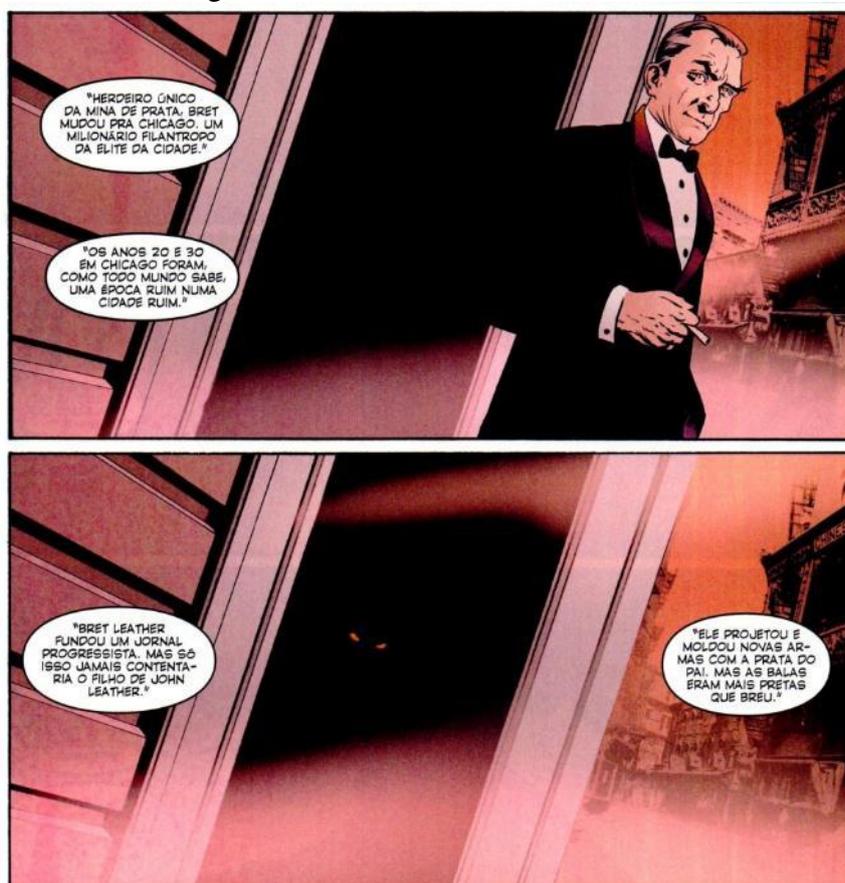
Figura 75 – O Sombra ao longo dos anos e das mídias.



Fonte: Montagem feita a partir de imagens de Planetary, capas dos *pulps* *The Shadow* (outono de 1948) e *The Spider* (novembro de 1942) e imagem do filme *The Shadow* (1994)

Talvez a sequência que melhor ilustre a ambiguidade do Aranha esteja na página 88 do volume (Figura 76). No primeiro painel, vemos Bret Leather, herdeiro de uma mina de prata e dono de um jornal progressista. Um homem bem vestido que manteve seu sucesso durante a crise financeira. Ele é a representação da exceção, da classe dominante na sociedade. Porém, como indica o texto, isso não é suficiente. No segundo painel, vemos o que se esconde sob a fronte respeitável: um par de olhos vermelhos brilhando nas sombras. Uma criatura que vive fora das normas sociais e age como um animal, aplicando ideias de Darwinismo social e supremacia da classe média. Como a narrativa ressalta, a diferença entre heróis e vilões é tênue. Quem sabe o mal que se esconde no coração dos homens?

Figura 76 – As duas faces de Bret Leather



Fonte: ELLIS; CASSADAY, 2014b, p.88

Por fim, *Planetary* expõe o Cavaleiro Solitário e o Sombra como continuções. O Ranger Morto usava táticas de terror, mas preferia o silêncio do veneno. O Aranha reconheceu a hipocrisia do pai e decidiu assumir a violência de seus atos (“as balas negras como breu”), rindo enquanto metralha bandidos à guisa de justiça. “Ele tinha que salvar o juiz e família, mas para isso precisou cometer assassinatos”, explica William. “Ele simplesmente

não suportava ver tal coisa” (ELLIS; CASSADAY, 2014b, p.93). Ambos são representados como sombras, saídos de uma nuvem negra de cinzas e aranhas, e ambos causam a mesma reação de horror em suas vítimas (Figura 77). À luz das análises que fizemos até aqui, é fácil perceber o questionamento de *Planetary* sobre a natureza do heroísmo. O quanto ele se trata de proteger inocentes? O quanto seria sobre impor um tipo específico de ordem através da violência?

Na terceira edição do quadrinho, referenciada aqui na transformação de John Leather, o Policial Fantasma reflete sobre a lógica da vingança.

Depois disso não existe nada, entende? Não existe pecado, não há inferno nenhum aonde os canalhas vão para arder. Nenhum grande castigo na vida seguinte para assassinos e estupradores. É por isso que fui trazido de volta. Eles precisam ser arrancados agora deste mundo. Este tempo é tudo o que temos, e não podemos permitir que o roubem de nós (ELLIS; CASSADAY, 2013a, p.75).

De certa forma, é um pensamento complementar ao da noção de justiça praticado por Batman e seus antepassados do *pulp*. Pelo prisma do vigilantismo, a vida é uma luta constante para conter agentes do “mal”. “O poder mítico do herói torna possível afligir violência vigilante sem incorrer em culpa, pois as ações que provocam essa violência vem sempre do agressor, justificando os atos do herói<sup>105</sup>” (MIETTINEN, 2015, p.293). Isso permite ao herói ver seus algozes como criaturas não humanas e propor a solução simples da violência para o problema complexo da ordem social. Quando um dos membros da quadrilha dos Dowling é pego pelo Ranger, ele suplica: “Por favor. Num tô armado”. “Pra mim, tanto faz”, responde o vigilante, antes de partir a cabeça do sujeito ao meio.

O efeito nocivo do autoritarismo implícito pode ser percebido no próprio William, um dos Quatro Viajantes, narrador da edição. Quando cresce, ele descobre que Bret não é seu pai biológico. Uma vida de se esgueirar nas sombras fez com que o Aranha se afastasse de sua esposa, que acabou nos braços de um de seus assistentes. William nasceu sem poderes, sem o legado dos Leather – e isso o deixou furioso. “Só depois da Guerra me dei conta do que tinham surrupiado de mim”. É quando ele conhece o cientista que viria a ser o líder os Quatro, Randall Dowling; curiosamente, descendente dos membros da quadrilha de mesmo nome que havia matado seu tio-avô, irmão de John Leather.

Randall me explicou como eram as coisas. Se eu fosse filho de Bret Leather, seria super-humano. Seria capaz de fazer tudo o que ele fazia. E era bem provável que também seria funcionalmente imortal. Sabe o que ele me disse? “Vamos puni-los. Punir todos os mentirosos e trapaceiros que usurparam seu direito inato. Vamos puni-los nos engrandecendo” (ELLIS; CASSADAY, 2014b, p.95).

---

<sup>105</sup> the hero’s mythical powers make it possible to carry out vigilante violence without incurring blame, as the actions that provoke this violence always come from the aggressor, justifying the hero’s actions.

Figura 77 – O Ranger Morto e o Aranha em ação.



O desejo de justiça de William não corresponde ao seu poder de exercê-lo, o que ele considera uma falta do mundo. Mais uma vez, é difícil distinguir mocinhos e vilões. O herói impõe sua justiça ao mundo, legitimado por um código moral, mas por que esse seria um direito inato? E esse mesmo código faz com que as ações do Aranha sejam legimitadas? Não acreditamos que a associação do neto de John Leather à família que ele jurou exterminar seja por acaso. Antes, *Planetary* nos revela a subserviência da moral à estrutura de poder. Parafrazeando Espinosa, não existe bem ou mal absoluto. O homem deseja sua própria preservação, assim o esforço de permanência constitui um bem, enquanto qualquer coisa que tenta impedir este esforço constitui um mal. Não é por acaso que o Super-Homem defende “a verdade, a justiça e o estilo de vida Americano”. Ele protege sua própria existência às custas da exclusão do Outro (o transgressor, o estrangeiro).

O que nos faz duvidar do conceito de justiça em si. Quando o Policial Fantasma se despede do *Planetary*, ele sintetiza este pensamento:

- Vocês aí vieram por um mistério. Mas não há mistério nenhum, só nós. Justo isso [*Just us*].
- Ele falou em “justiça” [*justice*]?
- Não. Justo isso [*just us*]. (ELLIS; CASSADAY, 2013a, p.80)

Cada membro da família Leather agiu segundo seus princípios, mas em última instância suas ações não levaram à justiça, mas à dominação militar e econômica dos Quatro: a imposição de uma ordem tirânica que existe à beira (ou apesar) das leis dos Estados Unidos. O poder sem a moral. Se os vilões de *Planetary* são uma metáfora para o capitalismo tardio, os heróis da fronteira e os vigilantes urbanos são a base de expansionismo, progresso à todo custo e controle social que permitiu seu afloramento. Vamos discorrer sobre o tópico a seguir.

#### **4.5.2. Os senhores secretos do mundo**

Para concluir nossa análise de *Planetary*, gostaríamos de voltar nossa atenção para a grande trama da série e o que ela nos diz sobre as vicissitudes do poder no século XX. Outros autores elegeram o conflito central entre os arqueólogos e os Quatro como este ponto principal. Porém, em nossa leitura, nos encontramos atraídos mais de uma vez por um leitmotiv específico repetido ao longo das edições do quadrinho: as organizações secretas. Grupos de homens extraordinários que interferiram na história do mundo, representando grandes ideologias do século. São eles a Conspiração de personagens ingleses do século XIX, os heróis científicos do *pulp* reunidos na década de 1930, e os Quatro Viajantes. Já descrevemos dois destes coletivos em tópicos anteriores do presente trabalho. Para dar continuidade à discussão, vamos falar um pouco sobre os personagens do *pulp*.

A primeira edição de *Planetary, Pelo mundo todo*, provavelmente é o capítulo mais analisado na bibliografia deste trabalho (KIDDER, 2009; ALLRED, 2011; BAURIN, 2012; HYMAN, 2017). Na história, um recém-recrutado Elijah Snow descobre, junto a Jakita e o Baterista, uma base secreta sob as montanhas Adirondacks, no estado de Nova York, abandonada desde a década de 1940. O time de arqueólogos entra nos túneis subterrâneos e encontra indícios de um grupo ciente da história secreta que investigam - sua sala de troféus está repleta de artefatos alienígenas com nomes como “Casco da nave Sepulcro” e “Trajes do Rei Corvo Negro”. Mas seu achado mais surpreendente se encontra além, no salão principal: um sobrevivente.

Doc Brass é o único membro restante de uma organização secreta que atuava nas décadas de 1930 e 1940, todos análogos de personagens da ficção *pulp* que secretamente protegiam o mundo (Figura 78). O grupo incorpora os principais gêneros e clichês literários da época: Doc Axel Brass, o super-homem da ficção científica inspirado em Doc Savage; Edison, o inventor moldado segundo Tom Swift; Lorde Blackstock, o homem criado nas selvas da África à imagem de Tarzan; o Aranha, um vigilante semelhante ao Sombra; Hark, o terror do Oriente criado à semelhança de Fu Manchu, aqui aliado à grandes potências ocidentais; G-8, o aviador, representante de um gênero comum na década 1930; e Jimmy, o agente secreto dos Estados Unidos, análogo do Operador 5 (ALLRED, 2011).

“Havia monstros à solta pelo mundo”, explica Brass, “coisas que o mundo não precisava saber. Nós éramos diferentes... Especiais e superiores, assumimos essa responsabilidade nós mesmos” (ELLIS; CASSADAY, 2013a, p.23).

Mas em 1945, tudo mudaria. O grupo havia criado um computador quântico, uma máquina que operava além da lógica binária, em escala multiversal. Um cérebro eletrônico que poderia transformar uma resposta matemática em realidade objetiva. Brass descreve como eles intentavam resolver o problema da Segunda Guerra Mundial, “codificar o mundo numa imensa sequência de equações e obter de volta, em segundos, uma versão corrigida do planeta Terra” (idem, p.27). O dispositivo seria capaz de gerar um floco de neve, uma representação do multiverso “que existe no espaço de 196.833 dimensões”. O floco de neve gira e, a cada rotação, descreve um universo novo. Segundo Hark, “a quantidade total de rotações é igual à quantidade de átomos que compõem a Terra. Cada rotação faz uma nova Terra” (idem, p.26).

Figura 78 – A sociedade secreta formada por personagens da literatura *pulp* (em sentido horário: Fu Manchu, Operador 5, G8, Doc Savage, Tom Swift, Tarzan e o Sombra).



Fonte: Montagem feita a partir de ELLIS; CASSADAY, 2013a e fragmentos de capas de revista pulp retirados de The Pulp Magazine Archive. <https://archive.org/details/pulpmagazinearchive>. Acesso em 13/04/2019

Figura 79 – Doc Brass justifica o uso do computador quântico para o time de Planetary.

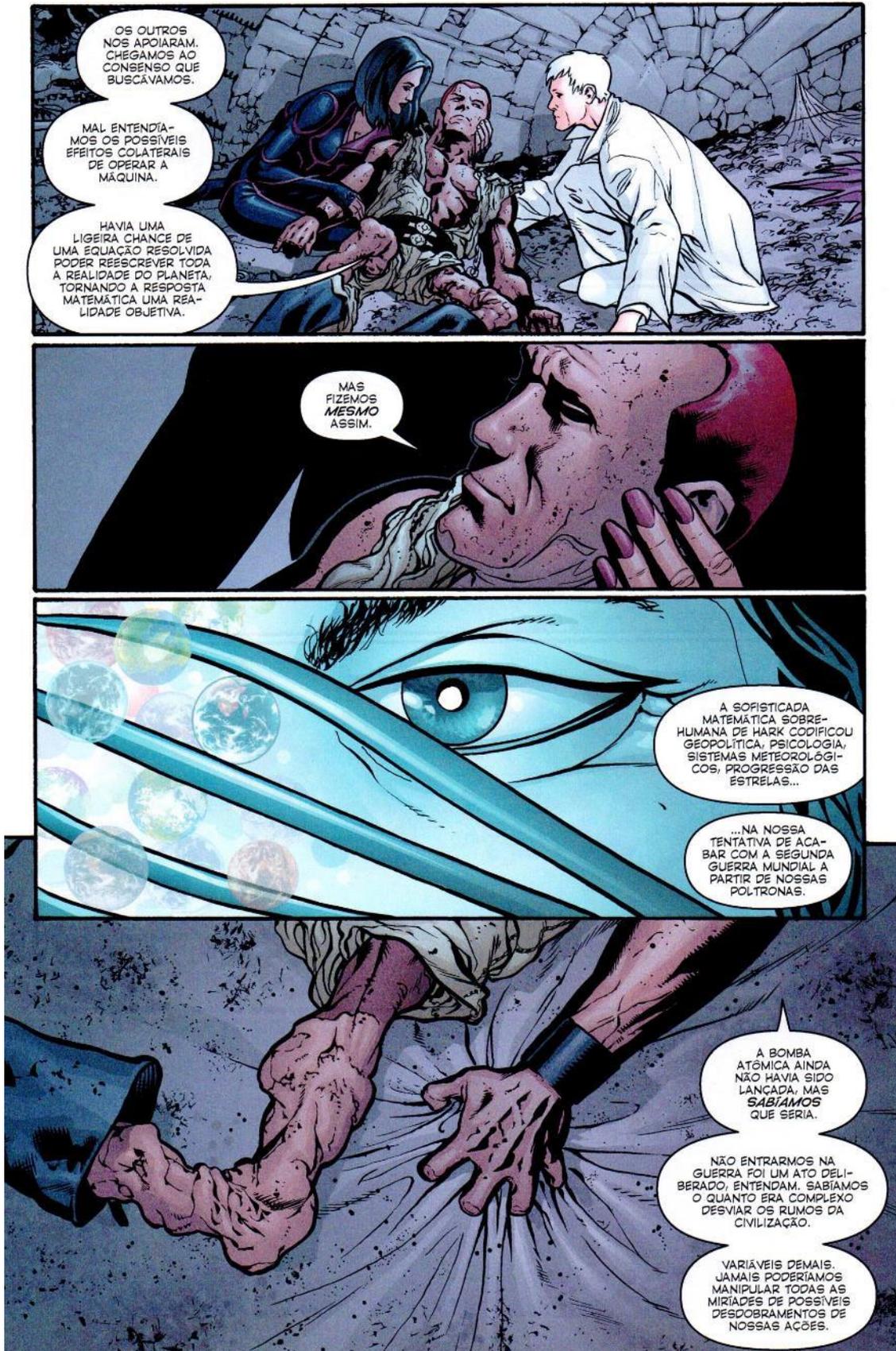


Figura 80 – Os invasores da dimensão paralela, análogos da Liga da Justiça (em sentido horário: Super-Homem, Mulher Maravilha, Caçador de Marte, Batman, Lanterna Verde, Flash e Aquaman).



Fonte: Montagem feita a partir de ELLIS; CASSADAY, 2013a, p.30 e imagens dos personagens da DC Comics

Porém, enquanto o computador funcionava e novas versões da Terra nasciam e morriam, um dos novos mundos ganha consciência do processo. Assim, um grupo de super-heróis invade a caverna onde estão reunidos os protagonistas do *pulp*, na tentativa de salvar sua dimensão natal. A batalha deixa um único sobrevivente, que decide ficar e guardar o computador, prevenindo futuras invasões.

Aqui percebemos um recurso metaficcional característico de *Planetary*: os invasores de outra dimensão são apresentados numa ilustração de página inteira (Figura 80). A imagem nos convida a passear os olhos sobre seus muitos detalhes familiares e, sem fornecer nenhuma informação verbal para ancorar nossa interpretação, nos provoca a reconhecer os heróis da Liga da Justiça. Como no derradeiro exemplo do capítulo três, a reunião dos personagens informa nossa leitura, tanto quanto as características de cada um isoladamente.

Talvez a silhueta familiar do Batman, aqui representado como um pastiche de uniforme roxo floreado, ou a do Flash, cuja paleta de cores quentes ainda remete ao vermelho de sua caracterização original, guie nossa interpretação a princípio. A partir daí, passamos a enxergar a paródia performada pelo desenho de Cassaday. A única mulher do grupo, uma guerreira que não apresenta semelhanças físicas com a Mulher Maravilha, ainda pode ser reconhecida como tal por cumprir a mesma função (ocupar o mesmo lugar arquetípico) da personagem original. Encaixamos os personagens paradigmaticamente, estabelecendo os lugares a serem preenchidos no panteão segundo características conceituais chave. Assim, a figura pálida com uma longa capa vermelha pode ser reconhecida como análogo do Super-Homem<sup>106</sup>, ambos alienígenas ocupando espaço proeminente no grupo; enquanto o homem vestindo azul, portador de uma jóia energética, é identificado como o Lanterna Verde; o alienígena de pele escura, expressão franzida e capa, como o Caçador de Marte; e, talvez o exemplo mais impactante da transformação formal, o homem anfíbio como Aquaman.

Os dois grupos se enfrentam até a extinção, o que informa a leitura dos quadrinhos de super-heróis como “assassinos” das revistas *pulp*, como citamos no primeiro capítulo. Porém, o que mais nos interessa aqui é o que persiste. Tomemos o conceito da Liga da Justiça: um grupo de super-heróis que se une para enfrentar ameaças grandes demais para um único herói. Ora, esse não é exatamente o grupo fundado por Doc Brass? *Planetary* posiciona as duas facções em lados opostos de um conflito, mas, na realidade, os heróis, sejam *pulp* ou super, são os mesmos. Afinal, os invasores extradimensionais vieram de uma realidade criada

<sup>106</sup> Curiosamente, uma versão anterior do personagem era também careca. Ver: <https://www.collegetimes.com/entertainment/20-things-you-didnt-know-about-superman-26859>

pelo próprio computador quântico. Se invertermos o ponto de vista da narrativa, provavelmente teríamos a história de um grupo de super-heróis tentando salvar seu planeta de seres alienígenas que ameaçavam destruí-lo para solucionar equações matemáticas. Numa primeira leitura, *Planetary* deixa claro sua crítica das práticas de produção predatórias que favoreceram as histórias em quadrinhos sobre as revistas de contos. O que talvez não fique tão óbvio é a série de relações de semelhança estabelecida entre os dois meios.

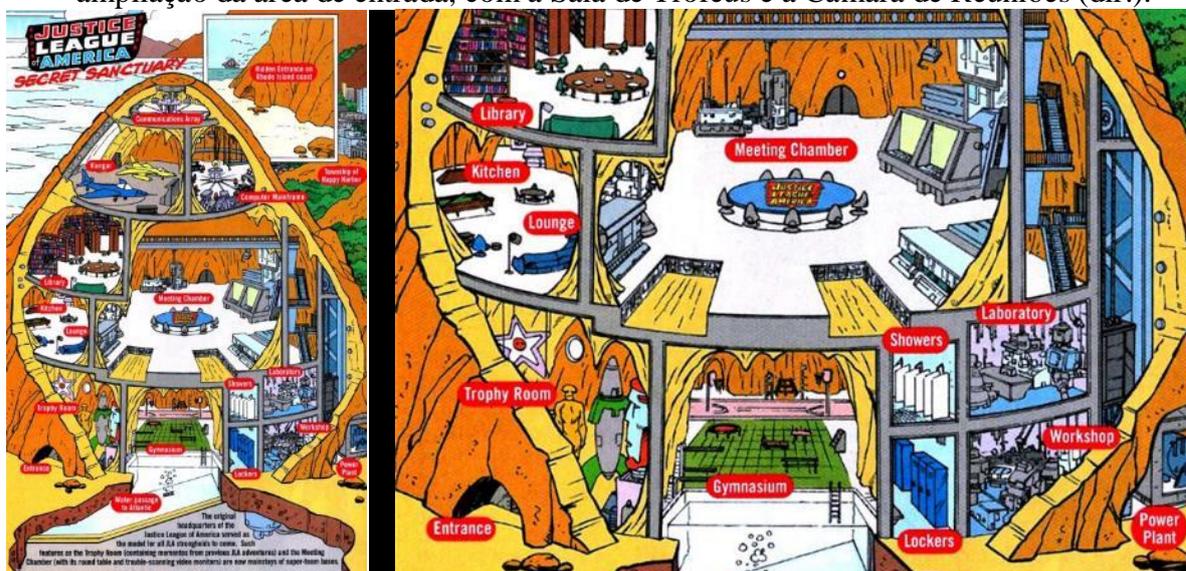
Conceitualmente, ambos os grupos têm o mesmo objetivo: salvar o mundo usando suas habilidades sobrenaturais. Quando Elijah e Jakita entram na base subterrânea, encontram uma sala de troféus e uma grande câmara de reuniões, com uma mesa redonda no centro. Na época de sua formação, a Liga da Justiça ocupava o Santuário Secreto, um complexo escondido sob uma montanha no estado de Nova York, mesma localização das Adirondacks (Figura 81). Enquanto a estrutura dos super-heróis possuía também aposentos para “souvenires” e reuniões, ela contava ainda com áreas de lazer e oficina de trabalho, o que combinaria perfeitamente com a descrição de Doc Brass de sua base de operações como “um recanto para descansar. Traçar planos, comemorar vitórias e admirar nossos troféus”. Ao traçar paralelos estruturais, *Planetary* nos revela que, longe de simplesmente matar seus antecessores do *pulp*, os super-heróis os assimilaram.

Tanto que podemos posicionar os heróis científicos funcionalmente como um time de super-heróis no universo *Planetary*, à semelhança dos Vingadores, da Liga da Justiça, dos Defensores e tantos outros publicados pela Marvel e DC Comics. Porém, eles têm muito em comum também com outras organizações do mundo ficcional: a Conspiração e os Quatro.

A história secreta que o *Planetary* busca registrar é repleta de grupos que agem nas sombras. Porém, como o poder pode ser entendido em muitos níveis, também podemos perceber diversos níveis de relações de poder no texto. Por exemplo, podemos ler a influência dos personagens fictícios como uma metáfora do lugar da cultura pop na sociedade: em geral considerada puro entretenimento, porém um veículo de formas simbólicas com papel importante na manutenção de visões hegemônicas. “Cruzamos o mundo todo, corrigindo-o e tornando-o estranho”, diz Doc Brass para Elijah Snow. “E as pessoas nunca nos veem chegando ou partindo” (ELLIS; CASSADAY, 2013a, p.111). No entanto, pense em todos os personagens que analisamos até aqui, na maneira como cada um encarna e reforça concepções de mundo específicas de seu contexto. Eles não apenas refletem a sociedade, mas ajudam a moldá-la. Além disso, seguindo a extrapolação de Coogan (2006), podemos dizer que eles também são substitutos narrativos para as potências globais a que servem: O Império

Britânico em decadência, os cientistas da Segunda Guerra e os Estados Unidos pós-Guerra Fria, respectivamente.

Figura 81 – O mapa do Santuário Secreto, primeira base da Liga da Jusiça (esq.) e ampliação da área de entrada, com a Sala de Troféus e a Câmara de Reuniões (dir.).



Fonte: DC Database – Secret Sanctuary. Disponível em: [https://dc.fandom.com/wiki/Secret\\_Sanctuary](https://dc.fandom.com/wiki/Secret_Sanctuary). Acesso em 12/04/2019.

As três organizações operam de modos diferentes, mas a partir da mesma suposição. Elas são mais do que o resto de nós. “Especiais e superiores, assumimos essa responsabilidade nós mesmos”, diz Doc Brass (ELLIS; CASSADAY, 2013a, p.23). É a extensão do vigilantismo que discutimos anteriormente, que Miettinen (2015) identifica como um totalitarismo potencial. O autor cita Hannah Arendt, segundo a qual:

O desafio do totalitarismo às leis positivas alega ser uma forma superior de legitimação que, por ser inspirada pela própria fonte, pode dispensar legalidades mesquinhas. O direito totalitário finge ter encontrado uma maneira de estabelecer o governo da justiça sobre a Terra – algo que a legalidade das leis positivas declaradamente nunca poderia atingir<sup>107</sup> (ARENDRT *apud* MIETTINEN, 2015, p.290).

Embora as críticas de Arendt sejam direcionadas à Alemanha nazista e à Rússia stalinista, Miettinen as percebe como um eco das justificativas super-heroicas, que certamente podem ser enxergadas nas conspirações de Planetary. Sherlock Holmes explica para Snow: “Nós, os extraordinários, conspirávamos por um mundo melhor” (ELLIS; CASSADAY, 2014a, p. 25). “Nossas mentes e experiências estavam muito além das vilas e vielas onde nos víamos confinados. Estávamos preparados como ninguém para educar e dirigir este lugar, o

<sup>107</sup> [Totalitarianism’s] defiance of positive laws claims to be a higher form of legitimacy which, since it is inspired by the sources themselves, can do away with petty legality. Totalitarian lawfulness pretends to have found a way to establish the rule of justice on earth—something which the legality of positive law admittedly could never attain.

nosso lar” (idem, p. 26). Embora agissem de formas diferentes, Holmes e Doc Brass acreditavam serem capazes de resolver os problemas de todos uma vez que tivessem comando do mundo, legitimado por um senso inato de certo e errado. Eles estão acima da lei porque superaram sua humanidade com sua “vontade de poder”, uma variação do conceito de super-homem nietzschiano citado diretamente em várias edições.

Meus pais provém de uma sociedade que remonta à Revolução Francesa e que sentia necessidade de desenvolver pessoas à altura de uma sociedade revolucionária. Eram os maiores intelectos da Europa congregando-se para traçar um plano para o Super-Homem. Criaram um tipo especial de dieta, um método inovador de ensino e um programa de exercícios físicos radicalmente original, e os aplicaram nos próprios filhos. Estes fizeram o mesmo, e cada geração ficava mais forte, e mais estranha, que a anterior (ELLIS; CASSADAY, 2013a, p.109)

Como evidencia a origem de Doc Brass, o super-homem é superior aos seres humanos em todos os aspectos. É o caminho natural da evolução, sobrecarregado pelo desenvolvimento científico. Ele toma para si a tarefa de dar sentido ao mundo, ocupando o lugar dos deuses – e do Estado.

Estado é o nome do mais frio de todos os monstros frios. E de modo frio ele também mente; e esta mentira rasteja de sua boca: “Eu, o Estado, sou o povo” (...) Ali onde cessa o Estado, apenas ali começa o homem que não é supérfluo: começa o canto do necessário, a única e insubstituível melodia. Ali onde cessa o Estado — olhai para ali, meus irmãos! Não vedes o arco-íris e as pontes do super-homem? (NIETZSCHE, 2011, p.46-47)

Coogan (2006) aponta que a ideia de super-homem está presente nos primeiros antepassados dos super-heróis, como Tarzan e Doc Savage, exemplares da perfeita forma física e moral do ser humano. Consequentemente, ela é também identificada com ideologias de império que produziram esses personagens. Afinal, tanto a Inglaterra quanto os Estados Unidos fundamentavam suas políticas de expansão sobre noções de superioridade racial. Na virada do século, o Ocidente percebia outras culturas como primitivas, precisadas do suporte e controle civilizatório oferecido por eles, maior exemplo do progresso racional (CHAMBLISS; SVITAVSKY, 2008). Como colocava Nietzsche, a humanidade é apenas “uma corda, atada entre o animal e o super-homem – uma corda sobre um abismo” (2011, p.14).

Apesar desta correspondência conceitual, e talvez por isso mesmo, histórias de super-heróis por muitas décadas evitaram trazer à tona implicações autoritárias.

Apenas desde o meio da década de 1980 e da publicação de obras como *Watchmen* (1987) e *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (1986) os quadrinhos de super-heróis realmente ousaram encarar a questão do super-homem, problematizando o super-herói em termos de violência, consumismo e/ou poder corporativo, e políticas que alteram o mundo. Ainda assim, a percepção errônea frequente ainda persiste quando

quadrinhos de super-heróis simplesmente transformam o vigilantismo do super-herói em reforço da lei sem falhas<sup>108</sup> (MIETTENEN, 2015, p.291).

Nessa abordagem simplista, poderes são percebidos como pertencentes ao indivíduo, que os usa para o bem da comunidade. Como Eco aponta, cada herói que recebe tais poderes costuma ser “bom, moral, lígio as leis naturais e humanas, e portanto é legítimo (e bonito) que use seus poderes só para o bem” (ECO, 1993, p.274). Em *Planetary*, os personagens que constituem as muitas conspirações fazem exatamente o que o autor cobra em seu ensaio clássico: superar a consciência cívica e agir globalmente, modificando o mundo à sua volta. A questão é que, quando contextualizada em cada época, a noção de “bem” se mostra volúvel e sujeita às mais diversas interpretações.

Cada uma das organizações na trama acreditava conspirar para uma realidade mais justa e cada uma delas falhou à sua maneira – curiosamente criando o contexto necessário para o surgimento da próxima geração. Isso realça não apenas a historicidade da ideologia, mas também o poder não como uma posse do super-humano, mas como algo dinâmico e decididamente afirmado sobre outros (MIETTENEN, 2015, p.292).

Os vitorianos queriam educar e guiar seu povo, mas suas ideias extremas de controle foram rechaçadas – da mesma maneira que o Império Britânico viu sua intervenção repelida nas colônias na virada para o século XX. Porém, a racionalidade analítica da época, representada aqui por Sherlock Holmes, foi passada à próxima geração, os bebês do século, representados por Elijah Snow (como visto no tópico 4.4.3). Os heróis científicos do *pulp* são crias do progresso industrial inglês. Sua maneira de solucionar o mundo foi criar uma nova Terra a partir de equações matemáticas, mas a invenção do computador quântico marcou o fim de seu tipo particular de heroísmo, de maneira análoga à bomba atômica na Segunda Guerra – um marco na passagem da modernidade a pós-modernidade (SANTOS, 1986).

Em última instância, Ellis e Cassaday parecem defender a sinceridade das intenções desta geração, embora suas ações resultassem em pouca ou nenhuma mudança social. Brass explica que

Nós simplesmente não podíamos permitir que aquilo continuasse. Foi essa nossa bendita arrogância. E agora veja: é 1999 e todo mundo continua aqui. O mundo não acabou por falta de Axel Brass e companhia (ELLIS; CASSADAY, 2013a, p.122)

---

<sup>108</sup> Only since the mid-1980s and the publication of such texts as *Watchmen* (1987) and *Batman: The Dark Knight Returns* (1986) have superhero comics truly dared to tackle the question of the superman, problematizing the superhero in terms of violence, consumerist and/or corporate power, and world-altering politics. Yet, the frequent misperception still persists that superhero comics simply transform the vigilantism of the superhero into flawless law enforcement.

O extremo senso de responsabilidade (o individualismo) não correspondia à realidade cotidiana. Axel Brass não estava lá para deter os males secretos do mundo, mas eles foram detidos. No fim das contas, a maior ameaça ao seu mundo foi criada por eles mesmos: a experimentação científica sem escrúpulos levou ao computador quântico. O bem praticado por eles se configurou no mal para milhões de outras Terras, até que uma delas resistisse. Os heróis do *pulp* foram os responsáveis por trazer à nossa realidade o primeiro grupo de super-heróis, os análogos da Liga da Justiça. A partir de então, o mundo não seria mais o mesmo.

#### 4.5.3. O fim dos super-heróis

De certa forma, a Conspiração e os heróis científicos são predecessores do próximo grupo a controlar o mundo de *Planetary*, os Quatro Viajantes. Assim como seus correspondentes do século XIX, eles usam estratégias imperialistas, agora sob sua nova forma estadunidense. E, assim como seus antecessores imediatos do *pulp*, seu poderio deriva do avanço tecnológico, desenvolvido nas sombras. Muito foi dito sobre o grupo de personagens – no primeiro capítulo, discutimos como eles representam a lógica do capitalismo tardio e as tendências armamentistas da Guerra Fria. Porém, em relação às duas organizações anteriores, é interessante indicar dois pontos de comparação.

Primeiro, que os Quatro não agem fora da lei, mas estão acima dela. Eles se infiltram nas estruturas de poder institucional e acobertam seus atos como iniciativas do Estado. Ao contrário do super-homem, eles não derrubam a organização social, mas a definem. Esse papel se aproxima das elites do poder que “ocupa posições dominantes em instituições militares, econômicas e políticas e cujas decisões (ou falta delas) causam impacto gigantesco na sociedade” (HUANG, 2013, p.23)

Huang identifica certos super-heróis como parte dessa elite, pois seu poderio implica em controle de grandes organizações da sociedade. Como sua influência se estende por vários setores, essas instituições compartilham ideologias que ajudam a sustentar umas às outras e trabalham a favor das classes dominantes. A autora cita o Homem de Ferro como exemplo, um super-herói que também preside uma das maiores fabricantes de armas do universo Marvel – e portanto goza de privilégios legais que outros vigilantes não tem acesso.

Os Quatro estão intrinsecamente ligados ao complexo industrial-militar estadunidense, tendo origem na Guerra Fria. Seu poder não vem só das habilidades especiais convencionais, mas das amarras econômicas que impõe para limitar o potencial de seus cidadãos. Segundo Huang,

O cidadão comum precisa ser inconsciente da estrutura de poder para permitir às elites permanência nos mais altos escalões da hierarquia. A classe dominante (ou elite de poder) assegura sua posição controlando a produção de virtualmente tudo, especificamente dos meios que transmitem mensagens necessárias para a preservação da ideologia hegemônica. Logo, a classe dominante se apoia em e controla a reprodução de ideias e valores favoráveis ao grupo dominante<sup>109</sup> (HUANG, 2013, p.23)

Essa dominação tem duplo significado, uma vez que os Quatro preservam em segredo os acontecimentos fantásticos do mundo, mas esses mesmos fenômenos existem como textos reais no mundo. A organização fictícia mantém a história secreta, literalmente no mundo ficcional e figurativamente quando pensamos em seus artefatos como produtos culturais. Assim, a cooptação do maravilhoso pelos Quatro pode ser entendida como o controle da imaginação e, conseqüentemente, domínio sobre o pensamento. O líder dos Quatro é descrito como “a mente que se estica, serpenteia, bota ovos e se reproduz. Qualquer um que já esteve a menos de trinta metros de Randall Dowling... provavelmente é Randall Dowling. Inclusive você. Inclusive eu” (ELLIS; CASSADAY, 2014b, p.166).

O povo oprimido por esse regime seríamos nós mesmos, habitantes de uma realidade desprovida do mágico. O capitalismo tardio seria o detentor da história secreta, das muitas ideias e possibilidades da ficção científica, e as manteria fora de nosso alcance. Enquanto estamos presos num estado de constante agora, nossa cultura descansa nos arquivos empoeirados da cultura de massa.

O que nos leva a nosso segundo ponto de comparação: tanto a Conspiração quanto os heróis científicos se posicionam em relação à sociedade. Seja para guiá-lo ao desenvolvimento ou salvá-lo de si mesmo, o povo é central na tese heroica de cada uma. Porém, os Quatro enxergam as pessoas comuns como mercadoria, literalmente.

Na antepenúltima edição do quadrinho, descobrimos a verdadeira origem do grupo. Ao contrário do que se acreditava, os Quatro não receberam seus poderes por acidente ao penetrarem na Sangria. Na verdade, foi tudo parte de um plano de Dowling. Por um *flashback*, descobrimos que a missão Ártemis tinha um objetivo secreto conhecido apenas por seu capitão: outra Terra (Figura 82). O planeta é coberto por estruturas metálicas, interrompidas aqui e ali por carrancas que cospem fogo. É o retrato do progresso industrial em seu nível mais extremo.

---

<sup>109</sup> The ordinary citizen needs to be unaware of the power structure to allow the power elite to remain in the highest rung of the hierarchy. The ruling class (or the power elite) ensures its position by controlling the production of virtually everything, especially of media that convey messages necessary to preserve the hegemonic ideology. Thus, the ruling class relies on and controls the reproduction of ideas and values favorable to the dominant group.

Figura 82 – A Terra alternativa descoberta pelos Quatro.



Ditam as regras da nossa Terra que super-humanidade é capricho da natureza. Esta Terra, por sua vez, é um planeta de superentidades eternas que descobriram há muitos séculos os segredos de poderes não humanos (ELLIS; CASSADAY, 2014b, p.162).

Dowling fez um acordo com estes seres: em troca de poderes especiais, ele entregaria todo o conhecimento secreto do planeta, além da própria raça humana, em cinquenta anos. Segundo ele, as entidades só têm duas preocupações na vida: conhecimento e segurança. “Tudo indica que não se chega à idade deles sem paranoia. Encaram tudo como ameaça potencial, até mesmo mundos de macaquinhos atrasados... como o nosso” (idem, p.163). Literalmente, os Quatro transformam a humanidade inteira em *commodities* a serem comercializadas com uma potência maior. Além disso, ele empresta ares metafísicos à transação, pois a Terra paralela é uma referência direta à Apokolips, um dos planetas gêmeos no centro do Quarto Mundo, criado por Jack Kirby na década de 1970.

A história gira em torno de dois mundos: o paraíso verde de Nova Gênese e o inferno de metal de Apokolips (Figura 83). Enquanto o primeiro é governado pela figura sábia do Pai Celestial, capaz de se comunicar com a Fonte de toda a vida, o segundo é dominado pelo tirânico Darkseid. O déspota personifica o desejo de poder absoluto. Na mitologia de Kirby, seu maior objetivo é a obtenção da Equação Anti-vida, capaz de submeter qualquer ser vivo à sua vontade. Uma metáfora para a luta religiosa entre Céu e Inferno, a história também reflete as experiências de seu autor como soldado na Segunda Guerra Mundial. Para Hatfield, o subtexto que anima a obra é

Que a essência da vida humana é a escolha, e que a Anti-vida representa a negação dessa escolha, ou seja, a dominação absoluta. (...) Darkseid, em sua busca para dominar a Anti-vida, é o totalitário definitivo, um tirano determinado a dobrar tudo à sua vontade<sup>110</sup> (HATFIELD, 2012, p.193).

Segundo o autor, Darkseid seria o Estado em sua forma mais monolítica e tirânica. E isso seria confirmado pelos personagens que Kirby escolhe como pontos focais na trama: o grupo alternativo das Pessoas do Amanhã, frequentemente comparados a hippies, e o artista de escapadas Scott Free, o Senhor Milagre.

Em *Planetary*, acreditamos que Ellis e Cassaday usam Apokolips como a extensão última da hegemonia dos Quatro (e, por consequência, do capitalismo). Um mundo onde o verde se transformou em máquina, dominado por um regime fascista e sua elite de superentidades. O individualismo, o progresso desenfreado e o desprezo com a vida humana só podem levar a catástrofes, especialmente ambientais. Interpretando a narrativa por essa

<sup>110</sup> Animating the saga is a not-so-subtle subtext: that the essence of human life is choice, and that Anti-Life represents the negation of choice, that is, absolute domination. (...) Darkseid, in his quest to wield Anti-Life, is the ultimate totalitarian, a tyrant determined to bend all to his will.

ótica, nosso planeta seria reenquadrado como uma força inexpressiva ante a potência extradimensional. Se antes os Quatro monopolizavam o conhecimento secreto apenas para si, agora somos introduzidos às relações comerciais entre o grupo e o Império.

Figura 83 – Apokolips, o mundo infernal de Jack Kirby.

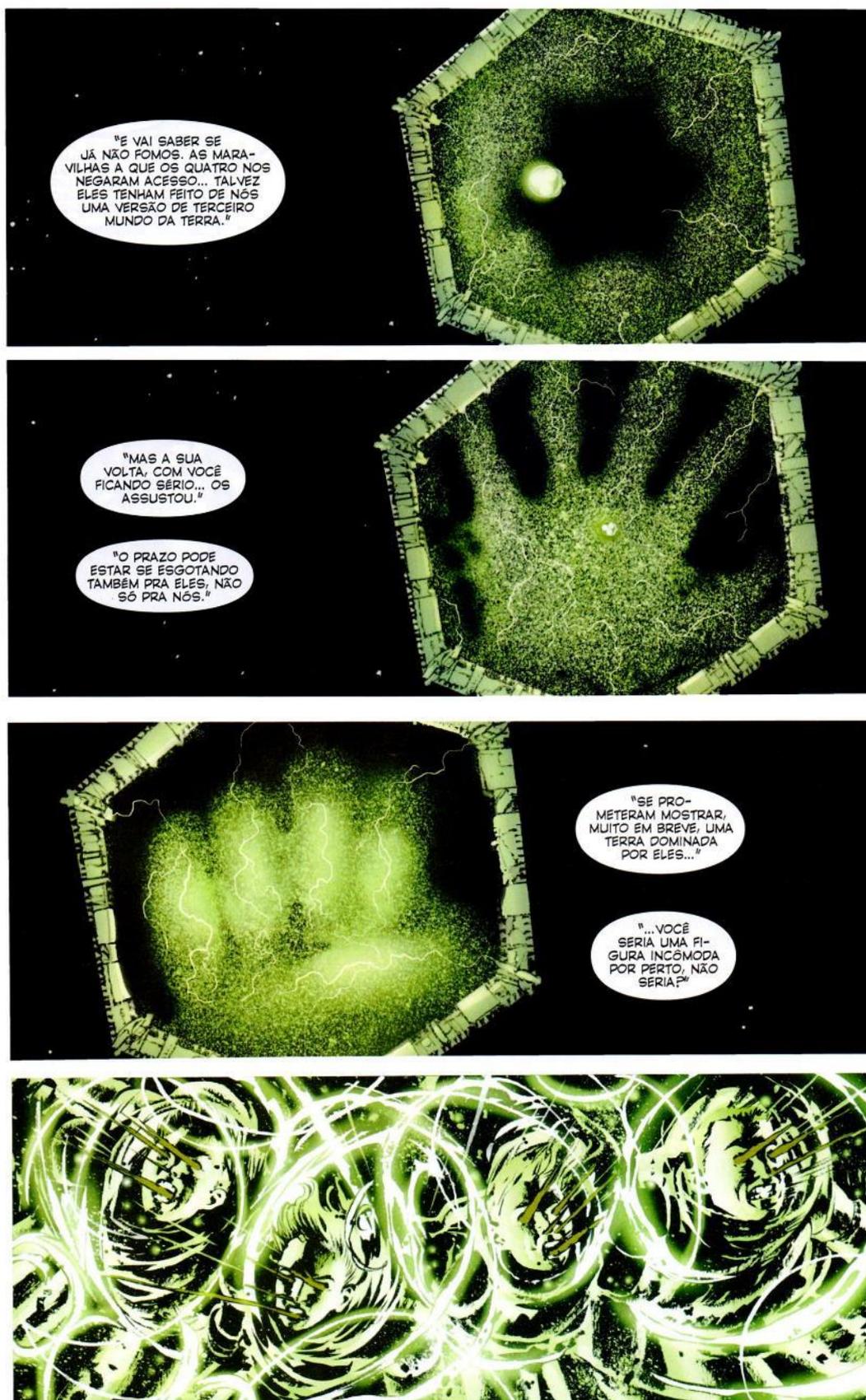


Fonte: KIRBY, Jack. The New Gods #1. Dc Comics, 1971.

A analogia fica clara quando o quadrinho usa as palavras “conhecimento” e “segurança”. A justificativa da manutenção de fronteiras foi usada desde o Império Romano até a recente Guerra do Iraque deflagrada pelos Estados Unidos, sendo também o principal motor por trás da corrida armamentista após a Segunda Guerra (ALMEIDA, 2006). Afinal, lembrando do que disse Foucault, o poder é uma relação entre forças ou ações. Ele age sobre as ações do outro, possíveis ou reais, futuras ou presentes (METTINEN, 2015). E essa reação não é apenas militar: o economista Paul Baran aponta que o desenvolvimento econômico dos países subdesenvolvidos é contrário ao dos países capitalistas adiantados, uma vez que os interesses dos primeiros são conflitantes com os dos últimos. Pressionar para que as condições de vida em determinado espaço permaneçam estagnadas ou mesmo piores é parte das estratégias dos países ricos.

A característica principal do Imperialismo nos dias de hoje é que ele agora já não se contenta mais com a rápida obtenção de grandes lucros esporádicos nos territórios que domina, ou com a simples manutenção de um fluxo regular desses lucros por um período mais ou menos longo. Impulsionado por uma empresa monopolística, descobre-se o objetivo fundamental do Imperialismo em nossa época: impedir ou, se isso for possível, retardar e controlar o desenvolvimento econômico dos países subdesenvolvidos” (BARAN *apud* ALMEIDA, 2006, p.21)

Figura 84 – A transformação dos Quatro nas mãos do Império.



Fonte: ELLIS; CASSADAY, 2014b, p.164-165.

É isso que os seres extradimensionais planejam para a Terra. Durante cinquenta anos, os aparelhos hegemônicos funcionam a serviço da potência estrangeira, recolhendo os segredos do nosso mundo e neutralizando nossas defesas, para então sermos facilmente dominados pelos invasores. O apocalipse do ano 2000 é deslocado para 2011, data de chegada dos alienígenas, enquanto *Planetary* estende seu tempo de publicação pela primeira década do milênio. Enquanto isso, os Quatro representariam a classe hegemônica dos países mais pobres.

Por outro lado, enquanto em muito difere a situação das massas de trabalhadores em economias desenvolvidas e periféricas, o nível de renda e os padrões de consumo de suas classes hegemônicas em países ricos e pobres são muito semelhantes assim como suas práticas de evasão de impostos e de utilização de paraísos fiscais. Na busca do lucro, as empresas, em especial a megaempresas, buscam incessantemente o aperfeiçoamento das técnicas de produção, o acesso a novas fontes de insumos mais baratos e o acesso a mercados mais lucrativos (GUIMARÃES, 2013, p.62).

No momento de sua transformação, os Quatro são agarrados por uma mão gigantesca, contidos no punho fechado da metrópole antes de renunciarem à própria humanidade (Figura 84). Eles servem aos invasores e, nas complexas relações comerciais e políticas entre eles, seu papel é análogo ao das classes dominantes, ou seja,

qualquer que seja a forma de organização de seus regimes políticos, garantir o controle sobre a população da 'colônia' (...) para impedir que a insatisfação e eventual rebelião das massas possa vir a colocar ameaças àquelas normas e, portanto à dominação imperial (idem, p.50).

Como observa Snow, talvez o grupo já tenha tido sucesso em nos dominar. “As maravilhas a que os Quatro nos negaram acesso... Talvez eles tenham feito de nós uma versão de terceiro mundo da Terra” (idem, p.164).

Os Quatro saqueiam a cultura pop em busca de lucro, trocando os segredos da Terra por poderes que os igualem às elites de países mais poderosos. “Depois de passarmos por aquele dispositivo, seremos como eles. Eternos”, explica Randall. “Viveremos para sempre, armados da sabedoria secreta de eras, imbuídos de poderes fantásticos e com uma quantidade infindável de Terras para usarmos à vontade” (ELLIS; CASSADAY, 2014b, p.163). Como uma empresa multinacional, os Quatro não se limitam mais a um único espaço, mas se deslocam buscando novos mercados, novas fontes de conhecimento. Em troca, eles precisam manter a população no escuro e controlar ameaças como o *Planetary*.

No fim da história, a única maneira de derrotar os Quatro é explorando suas fraquezas. Elijah enxerga na subserviência do grupo um sentimento de inferioridade em relação aos seres extradimensionais e provoca Randall, ferindo seu orgulho. “Não importa que truques pessoais tenha trazido de outro universo...”, diz ele, “você pra mim ainda é gatinha.

É só um piolho muito apto que zelosamente acumulou uma ciência pra qual agora eu tenho uso” (ELLIS; CASSADAY, 2014b, p.173). Quando o vilão concorda com um encontro, a equipe questiona a sanidade de Snow.

Tudo que já descobrimos dele indica que ele quer ser grande e que vai destruir tudo que o faça parecer pequeno. E que quer saber tudo porque, no íntimo, acredita que ele não pode ser o que quiser. Precisou vender o planeta Terra pra ganhar o que aqueles como nós ganharam de nascença (idem, p.174)

Quando se encontram no deserto, Snow usa as habilidades do Baterista para isolar os membros restantes dos Quatro de suas forças (Figura 85). Depois, através do acesso de uma nave alienígena à Sangria, ele deixa o local e abre uma enorme cratera, fazendo com que os dois caiam de uma altura abissal (Figuras 86 e 87). Concatenando diversos elementos de edições anteriores, o arqueólogo é capaz de criar algo novo que escapa à percepção de Dowling. Mais tarde, os heróis jogam o corpo dos Quatro na superfície do planeta extradimensional com um aviso.

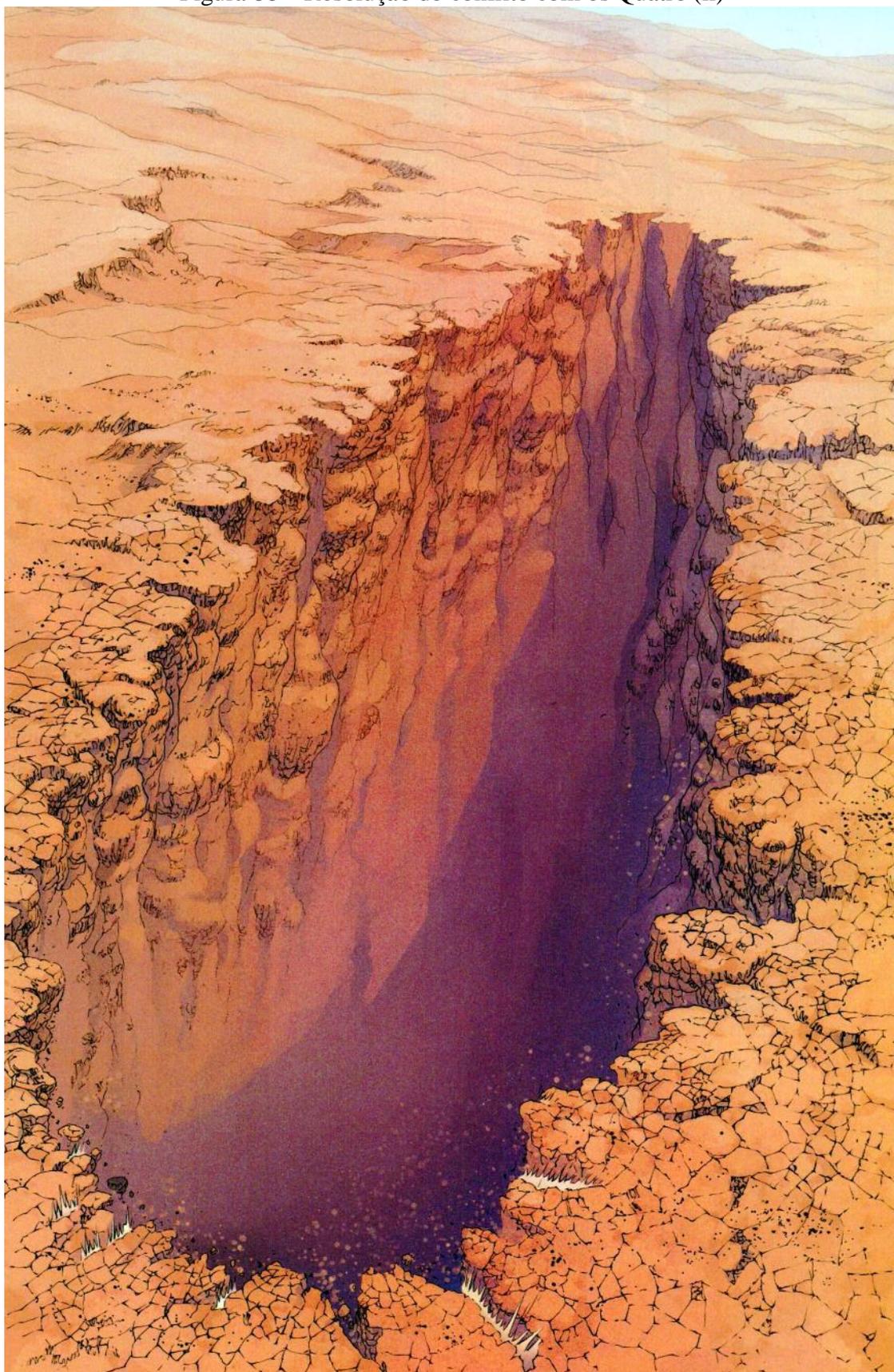
Olá, meu nome é Elijah Snow. Faço parte do sistema de defesa daquela Terra que Randall Dowling vendeu a vocês. (...) A venda está desfeita. Seu dinheiro não vale nada. Qualquer incursão ao meu universo resultará na Sangria se escancarando ao redor do seu planeta e em vocês virando comida pras coisas que lá espreitam. (...) Isso se eu simplesmente não apagar o seu universo da superestrutura informacional da realidade. Seus agentes estão mortos. Vocês não são bem-vindos. Deixem-nos em paz. Este é seu único aviso (idem, p.188-189).

Mais uma vez, indícios visuais nos remetem à Apokolips de Darkseid, como as grandes mãos pesadas e o design do dispositivo. Segundo Guimarães (2013), “a assimetria do poder militar é a característica central da esfera militar do sistema mundial” (p.57). Por isso Estados periféricos que se aventuram a desenvolver tecnologia nuclear se tornam alvo de pressões e ameaças por parte de países mais ricos. O que o Planetary faz aqui é a construção de uma bomba atômica e a promessa de destruição mútua garantida. Antes um ator inconsequente no esquema multiversal, a Terra agora se torna uma igual, capaz de infligir poder reativamente caso ameaçada. Pode parecer paradoxal que a utopia científica de *Planetary* se estabeleça através da afirmação do território nacional (afinal, Snow afirma que viu o paraíso e “não é um lugar onde se exerça qualquer poder” (idem, p.172)), mas esse é também um momento de união da humanidade. Para derrotar seus algozes, o Planetary precisou trazer para seu lado agentes dos Quatro como John Stone, análogo de James Bond que devia aos Quatro o fato de não ter envelhecido desde 1965; e a Corporação Hark, empresa liderada pela descendente de um dos heróis do *pulp*.

Figura 85 – Resolução do conflito com os Quatro (i)



Figura 86 – Resolução do conflito com os Quatro (ii)



Fonte: ELLIS; CASSADAY, 2014b, p.183.

Figura 87 – Resolução do conflito com os Quatro (iii)



Fonte: ELLIS; CASSADAY, 2014b, p.184-185.

Metaforicamente, os setores da sociedade civil (a comunidade de inteligência e as empresas), inspirados por uma ideologia renovada, se uniram para depor o poder vigente, representado pelos Quatro. É o momento revolucionário que procede a ruptura com o século anterior. O estabelecimento da base para a nova sociedade. Num diálogo com Wilder, o capitão da nave alienígena, Snow comenta:

- Acho que é hora de eu parar com isso. Parece coisa de outro século. Pode ser mais um assunto do século velho que eu encerro hoje. E é um belo século novo, não é, Sr. Wilder?
- Olhe ao redor, Sr. Snow. Uma tripulação de super-humanos, cujos ancestrais são os sobreviventes da Cidade Zero, salvos pelo senhor e pela Srta. Hark para conduzir um veleiro do próprio multiverso. Ótima época para se viver. Estranha e bela. Eu não queria nenhuma outra (idem, p.186).

A edição se encerra com a promessa de um novo mundo. Se o século XX foi permeado pelo imperialismo e totalitarismo, se os super-heróis se tornaram os vilões, o futuro promete um uso diferente para nosso conhecimento acumulado. Isso é evidenciado quando Jakita questiona o desfecho do conflito.

- Só isso? Eu nem cheguei a bater em nada, Elijah.  
 - Está raciocinando como Dowling. Atire em algo. Destrua algo. Era essa a noção de poder dele, conhecimento voltado à destruição. E eu? Descobri e salvei essa gente, localizei uma nave perdida da Sangria e a tirei da tumba. Arqueologia (idem, p.189).

A última edição funciona como um epílogo, revelando fragmentos das primeiras mudanças provocadas pelo Planetary. A tecnologia recuperada dos Quatro é oferecida para a população gratuitamente, não sem resistência. A Terra começa um processo de reorganização socialista, uma utopia científica. Após catalogar o gênero durante 27 edições, a obra decreta o fim dos super-heróis criando um mundo que não tem mais uso para eles. A ficção cria as condições para a própria obsolescência. Jakita, mais uma vez, reflete esse desenvolvimento ao se preocupar sobre seu lugar nos novos tempos. “É assim que vai ser?”, diz ela. “Ciência louca, bruxos tecnológicos e eu olhando sentada?” (idem, p.203). Após uma vida inteira de guerra, como viver na paz? Snow não oferece uma resposta definitiva, mas o caminho para uma: “Você tem muitos anos para descobrir como, minha querida.” Não chegamos a ver a nova realidade, lemos apenas frases soltas de noticiários.

... apressam testes do chamado "tratamento anticâncer" desenvolvido pela organização Planetary...  
 ... a sucursal em Nova York da organização Planetary demonstrou hoje um sistema barato de levitação elétrica com aplicações em...  
 ... em New Orleans, as superimpressoras 3D que produzem instantaneamente abrigos temporários...  
 ... desafios legais às "estações de vida" da organização Planetary. São unidades comunitárias que proveem gratuitamente água, proteínas básicas, aquecimento e iluminação...  
 ... perto do fim de sua viagem de nove meses a Marte, levando o famoso dispositivo QUNET da sociedade Planetary, para comunicação instantânea com o espaço profundo...  
 ... as folhas de hipercolimação da sociedade Planetary, ou tecido de carbono que se tornam escudos à prova de bomba... (idem, p.193)

A tecnologia, livre das amarras do capitalismo, é capaz de curar doenças, exterminar a fome e a sede e penetrar no recôndito do espaço. Mesmo a violência militar é neutralizada por um tecido especial. Embora a narrativa não continue além desse ponto e não nos seja mostrado o desenvolvimento do universo narrativo, *Planetary* abraça o otimismo. Sobre as imagens do século passado, o time de campo constrói novas representações e talvez por isso mesmo não possamos acompanhá-los - são imagens de um mundo diferente. No fim das contas, talvez os arqueólogos sejam os novos super-heróis.

Figura 88 – Última página da edição 26 de *Planetary*



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A história secreta que *Planetary* nos revela em seu desfecho não é assim tão desconhecida. Ela vive em antigos romances e volumes de contos, em brochuras coloridas e fitas VHS, e diz respeito às inúmeras possibilidades que a imaginação oferece quando livre das amarras da exploração comercial. Ela é também uma historiografia de violência e exploração que nos urge a quebrar os paradigmas do século que passou. Finalmente, ela é um exercício formal sobre a escrita do relato histórico e dos quadrinhos de super-herói, catalisadora de nossa discussão sobre a natureza do metaquadrinho.

Nosso objetivo aqui não é propor uma teoria universal do quadrinho metaficcional; de fato a própria ideia de quadrinhos metalinguísticos é tão abrangente quanto o número de títulos publicados. Antes, buscamos estabelecer alguns parâmetros para o uso do conceito literário no meio quadrinístico – e, a partir daí, explorar as articulações entre poder e cultura pop em *Planetary*.

Primeiro, definimos o conceito em relação a seu contexto histórico. A metaficção a que nos referimos no presente trabalho existe no escopo teórico contraditório e plural do pós-modernismo. Ela diz respeito à exploração formal e articulação política, se diferenciando, por exemplo, dos recursos formais utilizados para criar humor em tiras de quadrinho. Por isso, ao invés de falar em metaquadrinho, talvez fosse mais correto em nosso caso descrever *Planetary* como uma *história em quadrinhos metaficcional*. Seguindo as ideias de Waugh, Hutcheon e Currie, percebemos a obra como um discurso entre a ficção e a crítica, que chama atenção para sua forma com o objetivo de comentar sobre a história do meio e suas práticas de produção.

A leitura dos quadrinhos segue protocolos e convenções diferentes da literatura, mas isso não implica necessariamente numa recepção mais difícil, mas num contrato de leitura diferente, perpassado por práticas de leitura de diferentes meios. Por ser parte de um gênero comercial e hegemônico, *Planetary* segue regras claras de narrativa e produz ilusão estética, ou seja, representações que podem ser confundidas com a realidade em si a partir da centralidade do conteúdo, da transparência na transmissão e da heterorreferencialidade. A metaficção depende da criação e destruição deste enquadramento, da construção da realidade fictícia e sua súbita exposição como artefato cultural.

Verificamos que a representação imagética existe na tensão entre código e sensação, portanto ela é também textualizada. Isso acarreta num tipo específico de metaficção, onde a imagem se apresenta ao mesmo tempo dentro e fora do fluxo narrativo, estimulando a

relação interpictórica com imagens do passado. Ao criar espaços alusórios e redes semânticas de referência, *Planetary* estabelece um nível mais elevado de leitura. Ele convida o receptor a fazer parte de uma investigação extra-diegética, desvendando ao lado dos personagens a complexa teia de significados fiada na superfície da página, ele também um arqueólogo.

Tendo em mente este modelo de metaficção visual e complexo, nos dedicamos ao estudo de alguns aspectos constitutivos do quadrinho em relação a seu papel na crítica cultural performada pelo quadrinho: as capas, que materializam os intertextos como artefatos historicamente localizados; os requadros, que simulam registros históricos e amarram o presente narrativo e nosso passado; os personagens e suas relações de transformação e imitação com hipotextos originais; e o traço de John Cassaday, em seu papel de homogeneizar o mundo narrativo.

Ao longo de suas 30 edições publicadas, entre capítulos regulares e especiais, *Planetary* se dedicou ao relato de uma genealogia genérica, traçando a influência das mais diversas obras sobre as histórias de super-heróis. O heroísmo, como tudo o mais na cultura, não é um conceito monolítico, mas um conjunto de valores que flutua ao sabor das transformações sociais de seu contexto. Ao historicizar o arquétipo do super-herói, o quadrinho nos permitiu perceber como o racionalismo, o individualismo e o progresso, bases da modernidade, são empregados para justificar ações violentas que tendem a manter a ordem para alguns em detrimento de outros.

Nosso próprio objeto não foge a esse paradigma. Embora puguem a superação do pensamento capitalista e totalitário, os membros do *Planetary* são super-heróis que passam a ditar os rumos da humanidade, numa virada irônica. Sua caracterização como sistemas de proteção da própria Terra busca torná-los menos individuais, porém isso não compensa o fato de serem, essencialmente, seres de habilidades sobrenaturais que lutam pelos inocentes. Em justiça, não assistimos o próximo estágio da utopia científica e talvez esta seja apenas sua primeira fase. Porém, é igualmente verdadeiro que assistimos os acontecimentos que levaram a ela: a decisão de Elijah Snow de não apenas observar, mas agir decididamente, usando violência para lidar com os membros dos Quatro.

Enquanto parte do gênero de super-heróis, *Planetary* segue o mesmo corolário de que a violência é inevitável e a paz deve ser conquistada pela força. Isso nos lembra do fato apontado por Sanders (2006): a adaptação ou apropriação de um texto apenas reforça sua canonicidade. A obra desafia e aprecia a lógica super-heroica na mesma medida. É a crítica cúmplice de que fala Hutcheon (1989). A escrita pós-moderna da história e da literatura

primeiramente estabelecem e só então confrontam criticamente os processos de narrativização da realidade e a ideia de realidade em si. Para trazer as ideias de Raymond Williams, o discurso da obra existe como uma afirmação, tanto quanto uma crítica, da cultura da tradição seletiva (STOREY, 2008).

Ellis e Cassaday expõem o impulso ideológico por trás da criação de Tarzan, Cavaleiro Solitário, o Sombra, entre tantos outros. Mas essa mesma análise pouco reconhece como esses registros culturais são marcados pela rejeição de partes consideráveis da cultura vivida da época. Quem são os seres humanos comuns? Como eles se relacionam com as mudanças sociais promovidas pelos Quatro e posteriormente pelo Planetary? Conhecemos alguns poucos “transeuntes” e a maior parte deles também é membro da organização. De resto, a humanidade é uma grande incógnita, o que contradiz os temas de democratização e liberdade subjacentes à obra. Assim como os conspiradores que vieram antes dele, Snow se posiciona em relação ao povo, sem porém realmente conhecê-lo; assim como a obra não reconhece seus habitantes como representações politicamente motivadas.

Este, me parece, é um problema epistemológico. Somos introduzidos à narrativa pelos olhos de Elijah Snow, fundador da Organização Planetary treinado por Sherlock Holmes. Não à toa ele se denomina um arqueólogo do impossível. Seu processo é o do método científico, observando, coletando e catalogando dados. No centro da narrativa pós-moderna, encontramos a característica moderna de reconhecer a ciência como único conhecimento legítimo. E aí podemos encontrar uma possível razão para o olhar de Planetary sobre a cultura: Ellis e Cassaday são cientistas, enquanto a África literária, a China imaginada, a Austrália mitológica são objetos.

Por exemplo, na primeira edição de Planetary, somos introduzidos pela primeira vez a Hark, um homem de aparência asiática usando cabelos, unhas longas e um longo bigode fino. A imagem nos remete à uma caracterização contemporânea de Fu Manchu, especialmente o estilo de bigode que veio a receber seu nome. As unhas dão o toque de exotismo comum das novelas de Rohmer (SCOTT, 2012). Ele é o oriental inescrutável, o pináculo da engenhosidade do Leste.

Assim como o personagem original, Hark era um inimigo do Ocidente antes de se unir aos heróis científicos dos *pulp*, convencido por Doc Brass. Publicado pela primeira vez em incrementos serializados na revista *The Story-Teller*, entre 1911 e 1912, Fu Manchu refletia a inquietude britânica ante as revoltas da colônia chinesa. Não à toa, os atos de terror de Hark começaram na virada do século, mesma época da Guerra dos Boxers, e seus ataques

visavam primeiro ao Império Britânico e depois aos Estados Unidos, assim como nos livros de Rohmer.

Na integração de Hark ao time de heróis, Ellis e Cassaday adotam um discurso multiculturalista, defendendo que o diálogo e o respeito seriam a solução para o antagonismo do chinês. Ao invés de se colocar como um opositor, o cientista deve reconhecer que ambos os países são parte de uma sociedade planetária.

A narrativa apaga os traços de colonialismo envolvidos no contexto de Fu Manchu/Hark, ignorando a violência simbólica imposta aos países do Oriente em prol de um discurso globalizante. É importante perceber que, quando *Planetary* se apropria de Fu Manchu, ele também leva consigo o Chinês Maligno de Rohmer e todo o imaginário que o cerca. Se a narrativa não dá espaço para a voz do subalterno, até onde ela é realmente subversiva? Sanders coloca que

O problema em encontros culturais desse tipo sempre é que a apropriação pode parecer hostil ou presuntiva dependendo da direção a partir da qual ela surge – a questão sempre tem que ser colocada: “quem está se apropriando de quem?” e “em que termos?” Teóricos da performance intercultural se preocupam justamente com as políticas da transação, já que há sempre o perigo de uma abordagem imperialista<sup>111</sup> (SANDERS, 2006, p.99)

Boaventura Santos (2007) aponta a importância fundamental do Outro na construção do Ocidente e a negação dessa relação na cultura ocidental. Em *Planetary*, vemos exatamente a exclusão de outros pontos de vista, de outras formas de conhecimento que não a científica, anglo-americana e branca. Em três ocasiões diferentes, durante as 27 edições da série, Snow e o time de arqueólogos visitam locais no hemisfério Sul: São Paulo, Opak-re e o interior da Austrália. Nas três histórias, não conhecemos nenhum personagem com falas nativo dessas regiões, à exceção da cidade africana inventada. E mais: no décimo quinto capítulo, *Canções de Criação*, Snow investiga a cosmogonia aborígene australiana... que ele conhece através de um explorador chamado Carlton Marvell<sup>112</sup>. O conceito religioso de sonho-tempo é apropriado e explicado segundo o pensamento científico, enquanto o traço de John Cassaday representa entidades mitológicas como monstros gigantes à semelhança do Godzilla.

Podemos ver o mesmo processo em Opak-re, a cidade oculta já citada no tópico 4.4.1. Ao tentar explicar seu fascínio pelo povo, Snow insiste nas inovações tecnológicas e no

<sup>111</sup> The problem always in cultural encounters of this kind is that the appropriation can seem hostile or presumptive depending on the direction from which it stems – the question always has to be posed ‘who is appropriating who?’ and ‘on what terms?’ Intercultural performance theorists rightly worry over the politics of the transaction taking place, since there is always the danger of an imperialist approach

<sup>112</sup> O personagem é um análogo claro do Capitão Marvel e mais tarde Snow dirá que ele também é um alienígena (ver Figura 55). Sua participação na história é mínima.

desenvolvimento científico da nação. Sua admiração não se estende às diferenças, mas se detém nas semelhanças entre a cidade e a civilização europeia. Segundo Stuart Hall (MOLINA, 2014), a admiração seria fruto da tendência convencional a atribuir a exclusividade do projeto moderno à Europa. Opak-re desafia a dicotomia entre o Ocidente e o Resto, entre o civilizado e o selvagem. E nos revela um subtexto problemático: em *Planetary*, a única possibilidade de se encontrar uma cultura no Outro é se a mesma for um espelho da nossa.

Elijah Snow afirma em mais de uma ocasião que deseja oferecer o conhecimento secreto da história para o povo, para a humanidade. Mas quem faz parte dessa aldeia global? No mundo de *Planetary*, a informação parece ter achatado o mundo numa mesma cultura cosmopolita. No caso de Hark, por exemplo, esse discurso é evidente. Brass convence o chinês a se unir a ele em prol de um mundo melhor com o argumento de que todos vivem no mesmo planeta. Segundo Boaventura Santos (2007),

Na sua longa história, cosmopolitismo significou universalismo, tolerância, patriotismo, cidadania global, comunidade global de seres humanos, culturas globais, etc. O que ocorre mais frequentemente quando este conceito é aplicado - seja como instrumento específico para descrever uma realidade ou como instrumento em lutas políticas - é que a incondicional natureza inclusiva da sua formulação abstrata tem vindo a ser utilizada para prosseguir interesses excludentes de um grupo social específico. De certo modo, o cosmopolitismo tem sido privilégio daqueles que podem tê-lo. (SANTOS, 2007, p. 20)

Assim, não é dado a oportunidade ao povo chinês de se fazer conhecer, pois sua história é narrada pelos povos hegemônicos. Nas palavras de Said (2007, p.386), sem a mediação e a interpretação do Ocidente, “o lugar não seria compreendido (...), sendo o Oriente radicalmente incapaz de interpretar a si mesmo”. Fu Manchu e, por extensão, Hark são exemplos claros do que Said chama de Orientalismo, um sistema de conhecimento, uma coleção de ideias e trabalhos sobre o Oriente construído para filtrar o Oriental na consciência ocidental. É uma maneira de exercer poder, reduzindo a complexidade dos povos do Leste.

O que Ellis e Cassaday fazem é brincar com essas representações, porém sem desafiar-las. Said afirma que o discurso orientalista se baseia mais em narrativas “clássicas” do Oriente do que em evidências tiradas da realidade moderna oriental. Mas não é isso o que *Planetary* se propõe a fazer? Explorar o mundo através de seus textos, navegar a história seguindo a bússola do imaginário. Sua metaficção historiciza diversas noções inerentes a determinados produtos culturais. Porém, a dependência da narrativa desses mesmos produtos faz com que certos aspectos do pensamento ocidental, como orientalismo, permaneçam intactos.

O objetivo de toda a empreitada de Elijah Snow e seu time é democratizar o conhecimento mantido oculto pelas classes dominantes e eliminar a ideia de uma narrativa-mestra da realidade. Ironicamente, a ideia de sociedade global no universo de *Planetary*, baseada em tecnologia e tráfego livre da informação, é um exemplo de valores específicos sendo elevados à universalidade. A história acaba por perpetuar sistemas de significado do próprio pensamento que busca criticar. Nas palavras de Homi Bhabha (1998):

A significação mais ampla da condição pós-moderna reside na consciência de que os “limites” epistemológicos daquelas ideias etnocêntricas são também as fronteiras enunciativas de uma gama de outras vozes e histórias dissonantes, até dissidentes - mulheres, colonizados, grupos minoritários, os portadores de sexualidades policiadas. (p. 24)

Como todo o resto da obra, a crítica codificada em *Planetary* é rica de interpretações e significados. Escolhemos num primeiro momento nos ater a indícios textuais e ao contexto de produção do quadrinho para desvendá-la. Porém, acreditamos na importância de analisá-la também a partir de nosso ponto de vista enquanto pesquisadores brasileiros, alheios ao escopo da obra e ao mesmo tempo tão influenciados por ele. O que nos motivou a iniciar este trabalho, o enorme arcabouço de literatura popular que hoje informa nossa cultura pop, é também o que nos faz desejar ler outras abordagens, outras reinvenções, outras vozes acerca dessa mesma cultura. Continuemos a escavação.

Fortaleza, maio de 2019.

## REFERÊNCIAS

- ALLEN, Chadwick. **Hero with Two Faces: The Lone Ranger as Treaty Discourse.** in: *American Literature*, Vol. 68, No. 3, Sep., 1996. pp. 609-638
- ALLRED, William James. **Sublime Beauty & Horrible Fucking Things: The Finer Worlds of Warren Ellis** (2011). Theses and Dissertations. Paper 224. Disponível em <http://scholarworks.uark.edu/etd/224>
- ALMEIDA, Fernando Chaves. **Poder Americano e Estados Nacionais: uma abordagem a partir das esferas econômica e militar.** Dissertação (Mestrado em Economia). Instituto de Economia, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, MG, 2006.
- AMBROSE, G; HARRIS, P. **Formato.** Porto Alegre: Bookman, 2009.
- ATKINSON, Paul. **The Graphic Novel as Metafiction.** In: *Studies in Comics*, Vol.1, nº1. 2010. pp. 107–125.
- BHABHA, Homi K. **O local da Cultura.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.
- BAKHTIN, Mikhail. **Teoria do romance I: A estilística.** São Paulo: Editora 34, 2015
- BARBIERI, Daniele. **As linguagens dos quadrinhos.** São Paulo: Peirópolis, 2017.
- BARBOSA, Maria Cristina B. **Os primórdios do design gráfico moderno em editoração no Brasil.** Klaxon & Base: duas revistas, dois exemplos do Modernismo. Dissertação de Mestrado, UFRJ, Escola de Comunicação, 1996.
- BARTHES, Roland. **O Rumor da Língua.** 2ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 2004, pp. 65-75.
- BAURIN, Camille. **La réflexivité dans le comic book de superhéros contemporain.** Tese de doutorado apresentada ao departamento de Lettres & Langues/ Spécialité : Arts da Ecole doctorale : Lettres, Pensée, Arts et Histoire. Université de Poitiers, 2012.
- BERNARDO, Gustavo. **O livro da metaficção.** Rio de Janeiro: Tinta Negra Bazar Editorial, 2010.
- BJØRKAN, Kristian. **Bright and Colorful Masks,** Assessing the Literary Potential of the Superhero Genre. Master's Thesis presented to the Department of Literature, Area Studies and European Languages. University of Oslo, 2013.
- BRANDÃO, Pedro José A. **Entre o cinzel e o pincel: as relações entre desenhos e fotografia.** Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019.
- CARNEIRO, Maria Clara da Silva Ramos. **A metalinguagem em quadrinhos: estudo de *Contre la Bande Dessinée* de Jochen Gerner.** Tese (Doutorado em Ciência da Literatura). Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015.

CHAMBLISS, Julian C.; SVITAVSKY, William L. **From Pulp Hero to Superhero: Culture, Race, and Identity in American Popular Culture, 1900-1940.** In: *Studies in American Culture* 30 (1). Rollins Scholarship Online, 2008.

CHUTE, Hillary. **Comics as Literature?** Reading Graphic Narrative. In: *Modern Language Association: PMLA* Vol.123, nº2, 2008. pp.452–465.

\_\_\_\_\_. **Graphic Narrative.** In: BRAY, Joe *et al* (eds). *The Routledge companion to experimental literature.* New York, NY: Routledge, 2012. pp.407-419

COOGAN, Peter. **Superhero: The Secret Origin of a Genre.** Austin: MonkeyBrain Books, 2006.

COOK, Roy. T. **Why Comics Are Not Films: Metacomics and Medium-Specific Conventions.** In: MESKIN, A e COOK, R. T. (eds), *The Art of Comics: A Philosophical Approach.* London: Wiley- Blackwell, 2012. pp. 165–187.

\_\_\_\_\_. **Morrison, Magic, and Visualizing the Word: Text as Image in Vimanarama.** In: *Imagetext*, Vol.8, nº2, 2015. Disponível em: [www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v8\\_2/cook/](http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v8_2/cook/). Visitado em 30/05/2018

\_\_\_\_\_. **Metacomics.** In: BRAMLETT, Frank *et al.* (eds). *The Routledge companion to comics.* New York, NY: Routledge, 2017.

COOK, Roy T e MESKIN, Aaron. **Comics, Prints, and Multiplicity.** In: *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol.73, nº1,2015. pp.57-67

COWAN, Brian. **The History of Secret Histories.** in: *Huntington Library Quarterly*, Volume 81, Number 1. University of Pennsylvania Press, 2018. pp. 121-151

CUNHA, Ana Carolina; MAHFOUD, Miguel. **A luta pela justiça: uma análise fenomenológica das histórias em quadrinhos do Batman.** In: *Morpheus - Revista Eletrônica em Ciências Humanas - Ano 06, número 11*, 2007.

CURRIE, Mark. **Postmodern Narrative Theory.** Hampshire, EUA: Macmillan Press, 1998.

\_\_\_\_\_. **Metafiction.** New York, NY: Routledge, 2013.

D'AMBROSIO, Ubiratan. **A metáfora das Gaiolas Epistemológicas e uma proposta educacional.** in: *Perspectivas da Educação Matemática: Revista do Programa de Pós-graduação em Educação Matemática da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS).* Volume 9, Número 20 – Ano 2016. pp.222-234

DEBRAY, Régis. **Introducción a la mediología.** Tradução de Núria Pujol i Valls. Barcelona: Paidós, 2001.

DEMBECK, Tim. **(Paratextual) Framing and the Work of Art: E. T. A. Hoffmann's Prinzessin Brambilla.** in: WOLF, Werner *et al.* (eds.). *Framing borders in literature and other media.* New York, NY: Editions Rodopi, 2006.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **La imagen superviviente**: historia del arte y tiempo de los fantasmas según Aby Warburg. Tradução de Juan Calatrava. Madri: Abada Editores, 2009.

DRUCKER, Johanna. **What Is Graphic About Graphic Novels?** In: English Language Notes Vol.46, nº2, 2008. pp.39–48.

ECO, Umberto. **Pós-escrito a O Nome da Rosa**. São Paulo: Editora Nova Fronteira, 1985.

\_\_\_\_\_. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1993.

ELLIS, Warren. **The Planetary series original proposal**. 1997. Disponível em [http://www.comicsexperience.com/dev/wp-content/uploads/2017/01/Planetary\\_Proposal.pdf](http://www.comicsexperience.com/dev/wp-content/uploads/2017/01/Planetary_Proposal.pdf). Acessado em 05/03/2018

\_\_\_\_\_. **Ain Comics Q & @ with Warren Ellis About Black Summer!** 2007. Disponível em <http://www.aintitcool.com/node/32248>. Acessado em 03/03/2018.

\_\_\_\_\_. **Supergod**. Disponível em: <http://www.avatarpress.com/titles/supergod/>. Acessado em 05/03/2018.

\_\_\_\_\_. **Interviews: Warren Ellis Answers Your Questions**. 2014. Disponível em <https://interviews.slashdot.org/story/14/11/17/1423210/interviews-warren-ellis-answers-your-questions>. Acessado em 05/03/2018.

ELLIS, Warren; JIMENEZ, Phil. **Planetary/ Authority**: Dominando o mundo. Rio de Janeiro: Pixel Media, 2008.

ELLIS, Warren; CASSADAY, John. **Planetary/Batman**: Noite na Terra. Rio de Janeiro: Pixel Media, 2007

\_\_\_\_\_. **Planetary – Vol 1**: Pelo mundo todo e outras histórias. São Paulo: Panini, 2013a.

\_\_\_\_\_. **Planetary – Vol 2**: O Quarto Homem. São Paulo: Panini, 2013b.

\_\_\_\_\_. **Planetary – Vol 3**: Deixando o Século XX. São Paulo: Panini, 2014a.

\_\_\_\_\_. **Planetary – Vol 4**: Arqueologia espaço-temporal. São Paulo: Panini, 2014b.

FERREIRA, Antônio Davi D. **Assembling a Universe!** O universo compartilhado Marvel dos quadrinhos ao cinema. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019.

FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

GARCIA, Óscar. **Magia y metaficción en Promethea**: un cómic para conjurar el Apocalipsis. In: Cuco, Cuadernos de cómic, CuCoEstudio, nº1, Abril de 2014. pp.53-77.

GARDNER, Jared. **Storylines**, In: SubStance, Vol.40, nº1, 2011. pp.53–69.

GENETTE, Gerard. **Palimpsestos**: La literatura en segundo grado. Madrid: Taurus, 1989.

GOFFMAN, Erwin. **Frame Analysis**. York: Northeastern University Press, 1986.

GONZALEZ, Jesus A. **Living the Funnies'**: Metafiction in American Comic Strips. In: *The Journal of Popular Culture*, Vol. 47, nº 4. 2014. pp. 838–856.

GRISA, Marcelo. **Por trás dos quadrinhos**: Um estudo sobre a metaficção em Homem-Animal. E-book. Marca de Fantasia, 2017.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015.

\_\_\_\_\_. **Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization?** In: HEER, Jeet e WORCESTER, Kent (org). *A Comics Studies Reader*. Jackson, Mississippi, EUA: University Press of Mississippi, 2008.

\_\_\_\_\_. **Ce que l'OuBaPo nous révèle de la bande dessinée**. In: *Neuvième Art 2.0*, abril 2004.

GRUSZYNSKI, Ana Claudia. **Design gráfico, tecnologia e mediação**. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (22. : 1999 : Rio de Janeiro). [Anais. .]. Rio de Janeiro: Intercom, 1999

GUIMARÃES, Samuel P. **O imperialismo, o sistema internacional e o Brasil**: Reflexões sobre a política internacional. São Paulo : Editora Fundação Perseu Abramo, 2013.

HALSALL, Alison. “**A Parade of Curiosities**”: Alan Moore’s *The League of Extraordinary Gentlemen* and *Lost Girls* as Neo-Victorian Pastiches. In: *The Journal of Popular Culture*, Vol. 48, No. 2, 2015. pp: 252-268

HATFIELD, Charles. **Alternative Comics**: An Emerging Literature. Jackson: University Press of Mississippi, 2005.

\_\_\_\_\_. **Hand of fire**: the comics art of Jack Kirby. Mississippi, EUA: University Press of Mississippi, 2012.

HERMAN, Luc; VERVAECK, Bart. **Handbook of narrative analysis**. Lincoln: University of Nebraska Press, 2005.

HJELMSLEV, Louis. **Prolegomena**: to a Theory of Language. Madison, Wisconsin, EUA: University of Wisconsin Press, 1961.

HUANG, Wendy. **The Avengers**: How Superhero Comics Preserve Ruling Class Ideology. Senior Theses, Trinity College, Hartford, CT 2013. Disponível em: Trinity College Digital Repository, <http://digitalrepository.trincoll.edu/theses/618>

HUTCHEON, Linda. **Narcissistic Narrative**: The Metafictional Paradox. Waterloo, Ontario: Wilfrid Laurier University Press, 1980.

\_\_\_\_\_. **Historiographic Metafiction: Parody and the Intertextuality of History.** In: O'DONNELL, P. *Intertextuality and Contemporary American Fiction.* Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1989a, pp. 3-32.

\_\_\_\_\_. **The Politics of Postmodernism.** New York: Routledge, 1989b.

\_\_\_\_\_. **The Postmodern Problematizing of History.** In: *English Studies in Canada* 14.4. Association of Canadian College and University Teachers of English, 1988, pp. 365-382.

HYMAN, David. **Revision and the superhero genre.** New York: Palgrave Macmillan, 2017.

INGE, M. Thomas. **Form and Function in Metacomics: Self-Reflexivity in the Comic Strips.** In: *Studies in Popular Culture*, vol.13, n° 2, 1991. pp. 1–10.

ISEKENMEIER, Guido. **Interpiktorialität: Theorie und Geschichte der Bild-Bild-Bezüge.** Bielefeld: Transcript, 2013.

JAMESON, Fredric. **Postmodernism, Or the Cultural Logic of Late Capitalism.** Durham, NC: Duke University Press, 1991

JONES, Matthew T. **Reflexivity in Comic Art.** *International Journal of Comic Art* 7 (2005 Spring/Summer): 270 – 286.

JOSEPH, Michael. **Seeing the Visible Book: How Graphic Novels Resist Reading.** In: *Children's Literature Association Quarterly*, Vol.37, n°4, 2012. pp.454–467.

KIDDER, Orion U. **Telling Stories About Storytelling: The Metacomics of Alan Moore, Neil Gaiman, and Warren Ellis.** Tese apresentada ao Department of English and Film Studies da Universidade de Alberta. Edmonton, 2009.

\_\_\_\_\_. **Useful Play: Historicization in Alan Moore's "Supreme" and Warren Ellis/John Cassaday's "Planetary".** In: *Journal of the Fantastic in the Arts*, Vol. 21, No. 1. International Association for the Fantastic in the Arts, 2010. pp. 77-96

KÖHLER, Matthias. **Jason Lutes' Berlin as Metafiction.** In: *Zeitschrift für Anglistik und Amerikanistik*, Vol.59, n°1, 2011. pp. 41–54.

KUKKONEN, Karin; MULLER-WOOD, Anja. **Whatever Happened to All the Heroes? British Perspectives on Superheroes.** In: BERNINGER, Mark *et al* (orgs). *Comics as a Nexus of Cultures.* Jefferson: McFarland & Company, Inc., 2010. pp. 153-163

LABERRE, Nicolas *et al.* **The Circulation of Icons in Planetary.** *Pictures, Popular Culture and Materiality.* E-rea [Online], 13.1 | 2015. Disponível em <http://erea.revues.org/4557>. Acessado em 05/03/2018.

LAMBEENS, Tom; PINT, Kris. **The Interaction of Image and Text in Modern Comics.** In: LARDINOIS, André *et al.* (eds). *Texts, Transmissions, Receptions Modern Approaches to Narratives.* Leiden: Brill, 2015. pp.240-257.

LEEUWEN, Theo van. **Metalinguage in social life**. in: JAWORSKI, Adam et al. (eds.). *Metalinguage: Social and Ideological Perspectives*. Berlin: Mouton de Gruyter, 1998.

LEFÈVRE, Pascal. **Recovering Sensuality in Comic Theory**. In: *International Journal of Comic Art*, nº 1, 1999.

\_\_\_\_\_. **The Construction of Space in Comics**. In: In: JEET, Neer; WORCESTER, Kent. *A Comics Studies Reader*. Jackson: University Press Of Mississippi, 2009. pp. 157-162.

\_\_\_\_\_. **Mise en scène and Framing: Visual Storytelling in Lone Wolf and Cub**. in: SMITH, Matthew J. e DUNCAN, Randy. *Critical Approaches to Comics: Theories and methods*. New York: Routledge, 2012.

LITTLE, Ben. **2000AD: Understanding the “British Invasion” of American Comics**. In: BERNINGER, Mark *et al* (orgs). *Comics as a Nexus of Cultures*. Jefferson: McFarland & Company, Inc., 2010.pp.140-152

LOVECRAFT, H.P. **Horror em Red Hook**. Tradução de Jorge Ritter. Porto Alegre: L&PM Pocket, 2012.

LUCAS, Ricardo J. de L. **Tem alguém aí? Ou: existe uma quarta parede nos quadrinhos?** In: *Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos*, 4, 2017, São Paulo, SP. Anais (online).

LUCAS, Ricardo J. de L.; MOREIRA, Mariana G. **Metacomunicação e Paratextos Transmidiáticos: como Lizzie Bennet entra e sai da realidade?** in: *Rizoma*, Santa Cruz do Sul, v. 4, n. 2, dezembro, 2016. pp.138-155

MARXISTS INTERNET ARCHIVE (MIA). 2016. **Encyclopedia of Marxism** - Glossary of Terms. Commodification. Disponível em: <https://www.marxists.org/glossary/terms/c/o.htm>. Acesso em: 03/03/2018.

McCLOUD, Scott. **Understanding Comics**. New York: HarperCollins, 1993.

MCHALE, Brian. **Postmodernist Fiction**. New York: Routledge, 2004.

McROY, Jay. **There Goes the Neighborhood: Chaotic Apocalypse and Monstrous Genesis in H. P.Lovecraft's "The Street," "The Horror at Red Hook," and "He"**. In: *Journal of the Fantastic in the Arts*, Vol. 13, No. 4, 2003. pp. 335-351

MIETTINEN, Mervi. **All men are not created equal: identity, power, and resistance in Superman: Red Son**. In: CORTSEN, R. P.; COUR, E. L.; MAGNUSSEN, A (org). *Comics and power: representing and questioning culture, subjects and communities*. Newcastle upon Tyne, UK: Cambridge Scholars Publishing, 2015.

MILLER, Frank (et al). **Batman: o Cavaleiro das Trevas**. Barueri, SP: Panini Books, 2011.

MITCHELL, W.J.T. **Picture Theory: essays on verbal and visual representation**. Chicago, EUA: The University of Chicago Press, 1995.

MOLINA, Cristian Jiménez. **Pensando lo occidental**: aportes de Stuart Hall a la crítica de una modernidad ensimismada. In: RESTREPO, Eduardo (coord.). *Stuart Hall desde el sur : legados y apropiaciones*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires : CLACSO, 2014.

MORRIS, Meaghan. Introduction. in: MORRIS, Meaghan; LI, Siu Leung; CHING-KIU, Stephen Chan. **Hong Kong connections**: transnational imagination in action cinema. Hong Kong University Press. Hong Kong: 2005.

MOURILHE, Fabio; ALENCASTRO, Luis F. **Jogos de faz de conta simulados nas artes dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Imagem Pensamento, 2015.

MOXEY, Keith. **Visual Studies and the Iconic Turn**. In: *Journal of Visual Culture*. Vol 7, Issue 2, 2008. 131-146.

NEUMANN, Birgit. **Metanarration and Metafiction**. In: Hühn, Peter et al. (eds.): *the living handbook of narratology*. Hamburg: Hamburg University, revisado em 2014. Disponível em: <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/metanarration-and-metafiction>. Visitado em 29/05/2018.

NIETZSCHE, Friedrich. **Assim falou Zaratustra**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

NOGUEIRA, Tiago A. **A história da ficção pulp em Planetary**: metalinguística crítica para a manutenção de um mundo estranho. In: *Revista Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação*. Ano 5 - Edição 4 – Junho-Agosto 2012. USP.

O'NEIL, Kevin. **Interview with Kevin O'Neil (Part two)**. Barbelith Webzine, 12/06/2001. Disponível em <http://www.barbelith.com/cgi-bin/articles/00000019.shtml>. Acesso em 01/05/2019.

PHILIPZIG, Jan. **Ideology and Power in Pre-Code Comic Books**. Tese apresentada para o Departamento de Filosofia da Universidade Christian-Albrechts. Kiel / Edmonton, 2011.

RAJEWSKY, Irina O. **Intermediality, Intertextuality, and Remediation**: A Literary Perspective on Intermediality. in: *Intermedialités : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques / Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies*, n° 6, 2005. p.43-64.

RYAN, Marie-Laure. **Impossible worlds and aesthetic illusion**. in: WOLF, Werner; BERNHART, Walter; MAHLER, Andreas (org.). *Immersion and Distance: Aesthetic illusion in literature and other media*. New York, NY: Editions Rodopi, 2013.

SAID, Edward W. **Orientalismo**: o Oriente como invenção do Ocidente. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

SAMOYAULT, Tiphaine. **A intertextualidade**. São Paulo: Aderaldo & Rothschild, 2008.

SANDERS, Julie. **Adaptation and appropriation**. New York, NY: Routledge, 2006

SANTOS, Boaventura de Sousa. **Para além do Pensamento Abissal**: das linhas globais a uma ecologia de saberes. In: Revista Crítica de Ciências Sociais, 78, Outubro 2007. pp. 3-46

SANTOS, Jair Ferreira dos. **O que é pós-moderno**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1986.

SANTOS Filho, Márcio M. **É um mundo estranho**: metaficção e política em Planetary. In: Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, 4, 2017, São Paulo, SP. Anais (on-line). Disponível em: [http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais4asjornadas/artigos.php?artigo=q\\_h\\_cultura/marcio\\_moreira.pdf](http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais4asjornadas/artigos.php?artigo=q_h_cultura/marcio_moreira.pdf)

SCALZO, Marília. **Jornalismo de revista**. 3. ed. São Paulo, SP: Contexto, 2009.

SCOLARI, Carlos A. *et al.* **Transmedia Archaeology**. Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines. London: Palgrave Macmillan, 2014

SIGMUND FREUD MUSEUM. **Vita Sigmund Freud**. Disponível em: <https://www.freud-museum.at/en/sigmund-and-anna-freud/vita-sigmund-freud.html>. Acesso em: 26/03/2019.

SIM, Stuart. **The Routledge companion to postmodernism**. London: Routledge, 2001.

SMITH, Zack. **Mundo Moore**: Sinclair's Norton & Remembering Farmer. 2009. Disponível em <http://www.newsarama.com/comics/040929-Moore4.html>. Acessado em 05/03/2018

SOARES, Thiago. **Abordagens teóricas para estudos sobre a cultura pop**. In: Logos: Comunicação e Universidade, Rio de Janeiro, v.2, n.24, p.139-152, 2014.

SPERBER, Dan. **Metarepresentations: a multidisciplinary perspective**. New York, NY: Oxford University Press, 2000.

STEIN, Daniel. **Comics and Graphic Novels**. in: RIPPL, Gabriele (org). Handbook of Intermediality: Literature - Image - Sound - Music. Bern, Suíça: Walter De Gruyter, 2015

STOREY, John. **Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction**. Pearson Education, 5th edition. 2009.

TAYLOR, Victor E.; WINQUIST, Charles E. **Encyclopedia of Postmodernism**. London: Routledge, 2002.

THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade**: uma teoria social da mídia. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

THOSS, Jeff. **“This strip doesn’t have a fourth wall”**: Webcomics and the Metareferential Turn. in: WOLF, Werner (org). The Metareferential Turn in Contemporary Arts and Media: Forms, Functions, Attempts at Explanation. Amsterdam: Rodopi, 2011. 551–68.

TODOROV, Tzvetan. **Poética da prosa**. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2003

TORGOVNICK, Marianna. **Gone Primitive**: savage intellects, modern lives. Chicago: The University of Chicago Press, 1991.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017.

VOLLI, Ugo. **Manual de semiótica**. São Paulo, SP: Edições Loyola, 2007

WAUGH, Patricia. **Metafiction: the theory and practice of self-conscious fiction**. New York: Routledge. 1984.

WHITE, Jan V. **Edição e design**. 3.ed. São Paulo: JSN, 2003.

WITEK, Joseph. **The Arrow and the Grid**. In: JEET, Neer; WORCESTER, Kent. *A Comics Studies Reader*. Jackson: University Press Of Mississippi, 2009. pp. 149-156.

WOLF, Werner et al. (eds.). **Framing borders in literature and other media**. New York, NY: Editions Rodopi, 2006.

\_\_\_\_\_. **Metareference across Media: Theory and Case Studies**. New York, NY: Editions Rodopi, 2009.

\_\_\_\_\_. **The Metareferential Turn in Contemporary Arts and Media: Forms, Functions, Attempts at Explanation**. New York, NY: Editions Rodopi, 2011.

\_\_\_\_\_. **Immersion and Distance: Aesthetic illusion in literature and other media**. New York, NY: Editions Rodopi, 2013.

WOLK, Douglas. **Reading Comics. How Graphic Novels Work and What They Mean**. EUA: Da Capo Press, 2007.

ZAVALA, Lauro. **Ironías de la ficción y la metaficción en cine y literatura**. México: Universidad Autónoma de la Ciudad de México, 2007.