

Metalinguagem e experimentalismo intermediário na graphic novel *META*

Metalinguage and intermedial experimentalism in the graphic novel *META*

Rebeca Pinheiro Queluz¹
Marilda Lopes Pinheiro Queluz²

Resumo

O objetivo deste trabalho é refletir sobre as relações intermediárias presentes nas obras de Saravá, Vigñole, Freitas e Manes, *META – Depto. de Crimes Metalinguísticos* (2020), vencedora do Prêmio Jabuti 2021 de Melhor História em Quadrinhos e *META 2* (2022), considerando os efeitos de metalinguagem e intertextualidade enquanto exercício crítico e paródico. Para compreender o uso de elementos intertextuais, intermediários e metatextuais foram estudados os conceitos de intermedialidade de Claus Clüver (2006) e de Irina Rajewsky (2012); as discussões sobre intertextualidade propostas por Julia Kristeva (1969) e Tiphaine Samoyault (2008); as pesquisas sobre metalinguagem de Roberto Elísio dos Santos (2013) e Gabriel Soares; além das ideias sobre paródia de Bakhtin (2002). As análises voltaram-se para o modo como os elementos da linguagem dos quadrinhos foram acionados, como a diagramação das páginas, o uso dos quadros, os balões de fala, a caracterização de personagens, os cenários, as onomatopeias, as referências culturais etc. Por meio da *META*, uma polícia secreta que investiga casos ocorridos em universos diferentes, com detetives que atuam nos quadrinhos, teatro, literatura e cinema, as obras discutem a quebra da quarta parede, jogando com as fronteiras e os trânsitos entre a ficção e o mundo dos leitores e das leitoras. Os autores brincam com a metalinguagem de uma maneira crítica e expressiva, lançando mão de citações e construindo diálogos intertextuais com quadrinistas nacionais e internacionais. Os desenhos e a diagramação das páginas fazem paródias de vários estilos artísticos, constituindo um exercício estético e poético de narrar histórias sobre o ato de contar histórias.

Palavras-chave: Metalinguagem; Intermídia; História em quadrinhos; *META*

Abstract

The aim of this work is to reflect on the intermedial relationship

1

Bacharel em Letras Português/Inglês - Tradução pela Universidade Federal do Paraná (2012), Licenciatura Português/Inglês pela Universidade Federal do Paraná, Mestre em Literatura pela Universidade Federal do Paraná, Doutora em Literatura pela Universidade Federal do Paraná e estuda as adaptações de Shakespeare para os quadrinhos. E-mail: rebecaqueluz@gmail.com

2

Graduada em História e em Educação Artística pela Universidade Federal do Paraná, Mestre em História pela Universidade Federal do Paraná, Doutora em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Professora e Pesquisadora do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. E-mail: pqueluz@gmail.com

present in the works of Saravá, Vigñole, Freitas and Manes, *META – Depto. de Crimes Metalinguísticos* (2020), winner of the 2021 Jabuti Award for Best Comic Book, and *META 2* (2022), considering the effects of metalanguage and intertextuality as a critical and parodic exercise. To understand the use of intertextual, intermedial, and metatextual elements, the concepts of intermediality by Claus Clüver (2006) and Irina Rajewsky (2012) were studied; as well as the discussions on intertextuality proposed by Julia Kristeva (1969) and Tiphaine Samoyault (2008); the research on metalanguage by Roberto Elísio dos Santos (2013) and Gabriel Soares, as well as the ideas on parody by Bakhtin (2002). The analyses focused on the way in which the elements of comic book language were used, such as page layout, use of frames, speech bubbles, characterization, settings, onomatopoeia, cultural references, among others. Through *META*, a secret police force that investigates cases that occurred in different universes, with detectives who work in comics, theater, literature and cinema, the works discuss the breaking of the fourth wall by playing with the frontiers and transits between fiction and the world of readers. The authors play with metalanguage in a critical and expressive way, using quotations and building intertextual dialogues with national and international comic artists. The drawings and layout of the pages parody various artistic styles, constituting a stylistic and poetic exercise in narrating stories about the act of telling stories.

Keywords: Metalanguage; Intermedia; Graphic novel; *META*.

Introdução: “No início havia a folha em branco”

Ao começarmos a leitura de *META 1*, somos surpreendidos e surpreendidas com a referência ao texto bíblico “No início havia a folha em branco. Então o autor disse: faça-se o nanquim”, presente na página 4, que poderia ser um prólogo, uma metáfora que sintetiza a temática da *graphic novel*, além de ser uma paródia da criação do universo. Vale a pena ressaltar a associação entre o autor e Deus, como quem dá vida, organiza e controla esses mundos. A frase está no meio de uma página em branco e a página seguinte é uma grande mancha de nanquim com respingos que se acumulam no canto inferior direito, evocando um processo de pintura que nos convida a folhear a obra.

Isso posto, o objetivo deste trabalho é refletir sobre algumas das relações intermediárias presentes nas obras de Saravá, Vigñole, Freitas e



Manes, *META – Depto. de Crimes Metalinguísticos* (2020) e *META 2* (2022), considerando os efeitos da metalinguagem e da intertextualidade enquanto exercício crítico e paródico não só das histórias em quadrinhos, mas dos processos interativos entre leitoras/leitores, obras, desenhistas e roteiristas.

Em um primeiro momento, apresentamos as duas obras, depois ressaltamos os efeitos de intermedialidade e intertextualidade que atravessam a narrativa sequencial e, em seguida, destacamos os diferentes modos de metalinguagem criados. As análises voltaram-se para as relações polissêmicas entre texto e imagem, configuradas pelos vários elementos da linguagem dos quadrinhos, como diagramação das páginas, uso dos requadros, balões de fala, letras, caracterização de personagens, cenários, onomatopeias, escalas cromáticas, expressão corporal e facial, referências culturais etc. Não pretendemos dar conta de todas as camadas de significados tecidas nestas duas obras, apenas pontuamos algumas questões que nos parecem emblemáticas.

Nas *graphic novels* em questão, os autores trabalham com referências do mundo das artes, da literatura, da música, do cinema e da televisão. Brincam com o universo pop, problematizam a ideia de indústria cultural, massificação e alienação. O que está em jogo são as estratégias verbais e não verbais para manter o pacto ficcional, evidenciando as possibilidades de romper com a chamada “quarta parede”. Questiona-se a autoridade de desenhistas e roteiristas e a coautoria do leitor e da leitora. Ainda, desafia-se o poder de interpretação e se evidenciam a pluralidade e as incertezas das narrativas sequenciadas.

META – Depto. de Crimes Metalinguísticos foi publicada pela Zaratana Books e assinada por André Freitas³, Deyvison Manes⁴, Marcelo Saravá⁵ e Omar Viñole⁶. Em 2021 ganhou o Prêmio Jabuti na categoria Histórias em Quadrinhos. Contemplada no projeto Rumos Itaú Cultural 2017-2018, essa *graphic novel* tem 160 páginas com artes de quadrinistas brasileiros e internacionais, como Walt Simonson e Laerte Coutinho, com homenagens póstumas a Juan Giménez e Daniel Azulay, falecidos em 2020. Foi publicada nos EUA, Inglaterra, Canadá e Austrália, através da Scout Comics. No exterior, o projeto contou com cinco capas exclusivas na primeira edição, cada uma assinada por um artista distinto: os brasileiros

3

Formado em desenho industrial pela Faculdade de Belas Artes de São Paulo e em Quadrinhos e Ilustração pela Fábrica de Quadrinhos, André Freitas fez a arte da HQ *META*. O quadrinista ilustrou livros para editoras como FTD, Nobel, Tipo, Conex, Marco Zero e Daemon, além de ter coeditado e publicado histórias em quadrinhos na revista Front da Editora Via Lettera.

4

Deyvison Manes, letrista de *META*, atua como letrista e diagramador em títulos independentes de quadrinhos dentro e fora do país, tendo colaborado em diversos materiais, a saber: *321: Fast Comics, Few and Cursed, Classified, Carnívora, Steampunk Ladies e JIIN - Fist of fury*. É também autor da HQ *Justiça Sideral*.

5

Marcelo Saravá, responsável pelo roteiro da HQ, escreve para cinema, TV, teatro, quadrinhos e publicidade. Em 2011, publicou sua primeira história em quadrinhos, intitulada *1000 palavras* – tiras 100 desenho, que traz um compilado das melhores tiras sem imagem que estão em seu blog. Em parceria com Marco Oliveira publicou, em 2014, *Aos cuidados de Rafaela*, pela Zaratana Books.

6

Omar Viñole, responsável pelas cores de *META*, é quadrinista, arte-finalista e colorista nascido em Lisboa e naturalizado brasileiro. Em 2008, produziu *webcomics* do movimento musical Clube da Esquina e, entre 2008 e 2009, coloriu a série educativa *História do Brasil em Quadrinhos*, da Editora Europa. Em 2009, criou a *webcomic Coelho Nero*. Fez a arte-final e as cores de diversas HQs desenhadas por Laudo Ferreira, como *Yeshuah, Histórias do Clube da Esquina e Depois da Meia-noite*.



André Freitas e Brão, o americano Kelly Williams, o italiano Marco Fontanili e o alemão Ralf Singh.

Figura 1 – Capa de *META*



Fonte: *Meta – Depto. de Crimes Metalinguísticos*, Marcelo Saravá (2020).

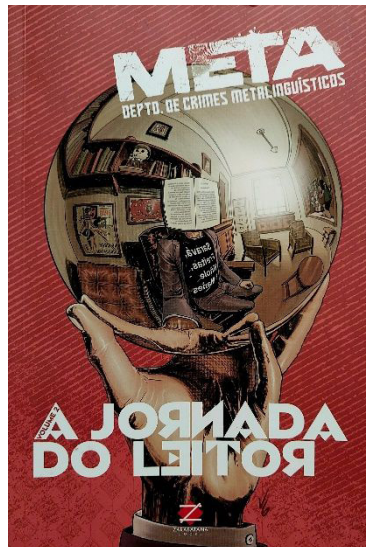
Na capa de *META* (Figura 1), podemos observar a cor vermelha do fundo e os desenhos em preto em um contraste chamativo, reiterado pelas expressões faciais de medo e pânico. A figura dos personagens justapostos, envolvidos por uma espiral de linhas retas, quebradas, sugere um requadro que se desdobra infinitamente. O título apresenta-se em fonte manchada, com efeito de tinta spray, de uma pichação ou um carimbo que revela vestígios de digitais. As palavras, na diagonal, acentuam o dinamismo da cena. É como se os elementos dos quadrinhos estivessem se perdendo, misturando-se, em um movimento centrípeto que nos leva a outras dimensões do real.

A trama de suspense é relativamente simples: um desenhista é assassinado e os principais suspeitos do crime são os personagens da HQ por ele criados. Quem vai investigar um caso dessa natureza é a polícia secreta *META*, responsável por patrulhar as fronteiras entre o real e o ficcional e solucionar crimes metalinguísticos, infrações cometidas por personagens ficcionais. A equipe averigua transgressões ocorridas em

mídias como cinema, literatura, teatro e quadrinhos. Assim, os agentes Theo, Pietra e Demétrio, somados a Alan (o irmão da roteirista sequestrada, por sua vez, namorada do desenhista assassinado), irão desvendar o mistério que envolve a quebra da quarta parede. As estratégias e os rumos dessa investigação são os motivos que tornam essa obra tão atraente, pois a viagem pelos recursos linguísticos e imagéticos, os questionamentos acerca dos processos de leitura e de produção de quadrinhos, os diferentes estilos e gêneros, a pluralidade de referências artísticas e literárias, tornam-se muito mais desafiadores do que a solução do crime.

A obra dispõe de uma sequência, de apenas 50 páginas, intitulada *META 2 – A jornada do leitor*, publicada no ano de 2022, também pela Zarabatana Books. O projeto teve uma campanha de financiamento coletivo na plataforma Catarse, entre 05 de setembro e 17 de outubro de 2022⁷.

Figura 2 – Capa de *META 2*



Fonte: *META 2 – A jornada do leitor*, Marcelo Saravá (2022).

A capa do segundo volume de *META* (Figura 2), criada por Vitor Gorino, propõe uma paródia à obra do artista gráfico holandês Maurits Cornelis Escher (1898-1972) *Mão com uma esfera refletora*, também chamada de *Autorretrato em espelho esférico*, de 1935. Ele colocava imagens de espelho para tratar de questões metafísicas, questionar os

7

Em julho de 2024 foi lançada *META* Vol. 3 – Baseado em Fatos Surreais, com financiamento coletivo da plataforma catarse, arrecadado em uma campanha feita de 08/04/2024 a 18/05/2024 (40 dias). O projeto realizado por meio do ProAc – Programa de Ação Cultural da Secretaria de Cultura do Estado de São Paulo. A trama envolve a história do Brasil e a política recente do país, abordando temas como *fake news*, inteligência artificial, entre outras questões contemporâneas

limites e as fronteiras entre realidade e imaginação, mundos concretos e mundos fantásticos, verdade e ilusão, com perspectivas conflitantes, diferentes modos de olhar e perceber o espaço, figura e fundo. Suas obras nos instigam a pensar: “O que eu percebo é realmente o que parece ser?” Essa pergunta nos persegue em muitos momentos dessa *graphic novel*. O modo como algumas letras do subtítulo “A jornada do leitor” e do colete do personagem estão invertidas reitera uma visão espelhada de mundo. Esses reflexos promovem confrontos com fenômenos estranhos que provocam uma segunda leitura, um novo olhar para as cenas, ao folhearmos novamente as páginas, para conferir o que está lá e não vimos. Há muitas armadilhas visuais, como o uso da linguagem dos quadrinhos de modo inesperado, extraordinário e caótico. Suspeita-se que o leitor é culpado, em vários sentidos – no enredo, na forma de ler e de interpretar, no modo de consumir quadrinhos.

O segundo volume busca trabalhar a relação entre obra de arte e espectador/espectadora, procurando inserir o leitor/a leitora ainda mais dentro da trama. Isso ocorre, inclusive, por meio de recursos gráficos – como a morte dos autores e o olhar dos personagens direcionado ao leitor e à leitora –, que permitem que a leitura seja mais imersiva e participativa, e da linguagem metalinguística. Nesse sentido, ler/interpretar também pode ser um ato poderoso e perigoso, tanto quanto criar (escrever/desenhar/editar), já que ambos mexem com os limites da imaginação, capazes de criar outros mundos, outras formas de existir.

“Sem histórias quem somos nós?”: referências intertextuais/ intermediárias e paródia em *META*

As duas obras abordam a importância fundamental das histórias. Em *META 1*, o personagem Alan, em determinado momento da narrativa, questiona: “Sem histórias quem somos nós?” As histórias nos constituem, fazem parte do mundo dos autores, mas principalmente do público leitor. Ele também destaca que “Desde que nascemos somos moldados por histórias. As que nos aconteceram, as que testemunhamos, as que lemos e as que alguém contou. Aprendemos com elas, reagimos a elas e assim nosso caráter e personalidade se desenvolvem” (Saravá, 2020, p. 9). Por fim, ressalta o



poder das ideias: “histórias criam civilizações, histórias derrubam impérios. Não há arma mais poderosa que uma história bem contada” (Saravá, 2020, p. 10). Em *META 2*, a personagem Sherazade arrisca uma definição: “Mas o que são histórias senão informação tingida de sentimento?” (Saravá, 2022, p. 44).

“All matter is transformed into other matter” (tradução livre: “toda matéria é transformada em outra matéria”), afirmou Kate Atkinson (2003, p. 332), em *Not the end of the world*. Os textos dialogam com outros textos, permitindo aproximações, releituras, comentários, identificação, realocações culturais e/ou temporais. Importante lembrar aqui do dialogismo bakhtiniano (2002), da ideia de que em todo texto a palavra introduz um diálogo com outros textos, da multiplicidade de discursos trazida pelas palavras. Conforme Tiphaine Samoyault,

[...] o texto aparece então como o lugar de uma troca entre pedaços de enunciados que ele redistribui ou permuta, construindo um texto novo a partir dos textos anteriores. Não se trata, a partir daí, de determinar um intertexto qualquer, já que tudo se torna intertextual; trata-se antes de trabalhar sobre a carga dialógica das palavras e dos textos, os fragmentos de discursos que cada um deles introduz no diálogo (Samoyault, 2008, p. 18).

Na mesma linha, Julia Kristeva (1969, p. 145) salienta que “todo texto se constrói como um mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto”, ampliando a riqueza cultural em constante expansão. Portanto, os textos se situam na junção de vários textos, constituindo, ao mesmo tempo, acentuação, deslocamento, articulação e profundidade.

Figura 3 – Ficha. Tirinha de Laerte



Fonte: *Meta 2 – A jornada do leitor*, Marcelo Saravá (2022).

Na Figura 3, vemos uma citação dos quadrinhos de Laerte, usando um jogo de metáforas visuais para a situação do planeta. Uma grande ficha telefônica avança em direção à Terra como um meteoro prestes a colidir. Trata-se de uma representação quase literal da expressão “a ficha vai cair” (no sentido de entender, compreender), referindo-se à época do uso do telefone público (orelhão) em que a ligação se completava e a conversa iniciava quando a ficha caía. Essa charge traz uma conotação política e social muito forte, que se atualiza dependendo do contexto em que é divulgada. Renato Francisquini (2020) lembra que esta tira foi publicada em 2013⁸, época das grandes manifestações de junho, os movimentos de rua, prenúncio de que a extrema direita estava se fortalecendo.

A apropriação do desenho de Laerte funciona como intertextualidade que, conforme Maingueneau (1996, p. 64), “remete tanto a uma propriedade constitutiva de todo texto, como ao conjunto de relações explícitas ou implícitas que um texto mantém com outros textos”. A intertextualidade

8

Publicada em abril de 2013 no blog de tiras diárias de Laerte, *Manual do Minotauro*. Disponível em: <https://manualdominotauro.blogspot.com/2013/04/07-03-2013.html>. Acesso em: 29 jul. 2024.

pressupõe a presença de um texto em outro e, por outro lado, trata das relações que um texto mantém com os outros.

Segundo Tiphaine Samoyault (2008, p. 10), a intertextualidade atua de várias formas: “citação, alusão, referência, pastiche, paródia, plágio, colagens de todas as espécies”. Em *META*, em diversos momentos, os autores fazem citações, alusões ou referências a outras histórias em quadrinhos, autores ou personagens de HQs, nacionais e estrangeiros, de diferentes épocas e contextos sociais, como Turma da Mônica, Clark Kent, Mulher Maravilha, Little Nemo, Slumberland, Carlos Ruas, Super homem.

Na página 140, no terceiro quadrinho (Saravá, 2020), a personagem Ágata afirma: “O velho Wertham estava certo, quadrinhos são perigosos. Nunca mais chego perto de um” (Saravá, 2020). Esse comentário remete ao psiquiatra freudiano Fredric Wertham, autor do livro *Seduction of the Innocent*, publicado em 1954, que defendia a tese de que gibis estimulam crianças e adolescentes a se tornarem delinquentes juvenis. Esse pensamento desencadeou a criação da *Comics Code Authority*, da Associação Americana das Revistas em Quadrinhos (CMAA, na sigla em inglês), que censurou as revistas, causando prejuízos enormes ao mercado dos quadrinhos e reforçando o preconceito a esse tipo de leitura.

META e *META 2* situam-se no campo da intermedialidade que, de acordo com Claus Clüver (2006, p. 18), diz respeito “não só àquilo que nós designamos ainda amplamente como “artes” (Música, Literatura, Dança, Pintura e demais Artes Plásticas, Arquitetura, bem como formas mistas, como Ópera, Teatro e Cinema), mas também às “mídias” e seus textos, já costumeiramente assim designadas na maioria das línguas e culturas ocidentais”. Indo além dos estudos interartes, constitui-se como um espaço híbrido entre duas ou mais mídias. Trata das relações entre as artes, obras e processos artísticos; entre dois ou mais sistemas de linguagem.

Sobre essas relações entre textos concebidos em sistemas semióticos distintos, Irina Rajewsky (2012, p. 18) conceitua que “intermedialidade é um termo genérico para todos aqueles fenômenos que (como indica o prefixo “inter”) de alguma maneira acontecem entre as mídias. ‘Intermediário’, portanto, designa aquelas configurações que têm a ver com um cruzamento de fronteiras entre as mídias [...]”. Além disso, a autora aponta três



subcategorias: nomeadamente, combinação de mídias, transposição (inter) midiática e referência intermediária. Em relação à primeira, a qualidade intermediária dessa categoria seria determinada pela combinação de, pelo menos, duas mídias convencionalmente distintas (como a ópera, o cinema, o teatro, a performance, os manuscritos com iluminuras, as instalações em computador, as instalações de arte sonora, os quadrinhos) ou por duas formas midiáticas de articulação. Ainda sobre a combinação de mídias, Thais F. N. Diniz aponta que

[...] cada uma está presente em sua própria materialidade e contribui para a constituição e significado do produto. A combinação de mídias pode acontecer em duas modalidades: em relação às mídias (plurimodalidade) e em relação a textos individuais (multimodalidade). Na plurimodalidade há a presença de várias mídias dentro de uma única mídia (cinema, ópera) (Diniz, 2018, p. 47).

Já a transposição (inter)midiática trataria “do processo que se refere a um texto em determinada mídia produzido a partir de uma configuração em um outro sistema/outra mídia. Nesse caso, existem dois textos, um criado a partir do outro, um anterior e um posterior” (Diniz, 2018, p. 49). Conforme a autora, nessa categoria configurariam como exemplos de textos de um determinado sistema reescritos em outro: “adaptações cinematográficas, romantizações, écfrases etc. Aqui, a qualidade intermediária envolve o modo de criação de um novo produto com a transformação de um produto de mídia anterior (um texto, um filme etc.) ou de seu substrato em outra mídia” (Diniz, 2018, p. 49-50).

Por fim, a referência intermediária remete a outra mídia, por meio da evocação ou da imitação de especificidades dessa outra mídia. Diniz (2018, p. 48) menciona os seguintes exemplos: “a musicalização da literatura, a *transposition d’art*, a écfrase, as referências à pintura em filmes ou à fotografia em pinturas e, assim por diante”.

Na HQ META são feitas referências à literatura, ao teatro, ao cinema, às séries televisivas, à música, aos desenhos animados, ao RPG⁹ e ao videogame, à pintura, ao texto bíblico e a personagens históricos. Em literatura, entre outros, vamos encontrar menções aos livros de Harry

9

Role-playing game (RPG) é um jogo com interpretação de papéis, representação, encenação de uma narrativa. Os jogadores atuam como personagens e criam narrativas a partir de regras predeterminadas, podendo improvisar e determinar outros rumos para o jogo.

Potter, American Gods, a autores como Marçal, Conan Doyle, Jorge Luis Borges, Faulkner, Nabokov, Dostoiévsky, Agatha Christie. Duas falas chamam atenção: a primeira dita por um personagem secundário que se admira com a biblioteca do desenhista: “427 livros e nenhum Paulo Coelho. Como pode?” (Saravá, 2020, p. 26). O comentário é carregado de ironia, colocando em questionamento o que seria uma biblioteca completa, os critérios de seleção e de compra de obras, os embates entre cânones literários e *bestsellers*, por exemplo. E a segunda, proferida pelo capitão Paschoal: “Ahab é real. Macbeth é real. Aquele-que-não-deve-ser-nomeado por causa do direito autoral é real. Todo e qualquer personagem de toda e qualquer história” (Saravá, 2020, p. 49). Há aqui uma interessante ideia de que uma vez criado, lido, o personagem torna-se concreto, parte da realidade, pertence ao repertório da humanidade. Nesse sentido, não se estabelecem hierarquias entre o personagem da Marvel, o protagonista shakespeariano ou mesmo o vilão Voldemort, da saga de *Harry Potter*, criado por J. K. Rowling.

Já da cena teatral, recupera-se a personagem Blanche Dubois, de *Um bonde chamado desejo* (criada por Tennessee Williams em 1947) e é feita uma alusão à peça de Tchekov, *Tio Vânia*¹⁰, quando Pietra e Alan se encontram no palco (Figura 4): “Tchekov. Tio Vânia, intervalo entre os atos 3 e 4. Consegue ler além da narrativa?” (Saravá, 2020, p. 56). Ao observar a caracterização do ambiente, espiar a plateia atrás das cortinas, examinam os objetos de cena, como uma arma que deveria ser de mentira e acaba disparando. Anton Tchekhov era conhecido por sua habilidade em colocar detalhes significativos em suas histórias de maneira sutil.

Figura 4 – Pág. 56 de META 1



Fonte: META – Depto. de Crimes Metalinguísticos, Marcelo Saravá (2020).

10

Tio Vânia é uma peça do dramaturgo e escritor russo Anton Tchekhov (1860-1904), escrita em 1897, estreada em 1899 no Teatro de Arte de Moscou, dirigida por Constantin Stanislavski. O tema gira em torno da perda das ilusões e da necessidade das pessoas de se reinventarem e de enfrentarem o futuro. Passa-se em uma decadente propriedade rural russa, no fim do século XIX, abordando questões complexas como o amor, o desejo, a passagem do tempo, a velhice, as decepções e os sonhos não realizados.

Metalinguagem e experimentalismo intermediário na
graphic novel **META**
Rebeca Pinheiro Queluz
Marilda Lopes Pinheiro Queluz

A pergunta de Pietra sobre o que dizia Tchekhov a respeito de armas em histórias, no terceiro quadrinho, alude a uma famosa ideia do dramaturgo, de que se aparece uma pistola em um ato, ela deve ser disparada no ato seguinte. Caso contrário, ela não deveria estar em cena. É um princípio da escrita, segundo o qual todos os elementos presentes em uma peça devem ser necessários e os detalhes irrelevantes devem ser evitados. Para Sarah Marques (2023), “A ‘Arma de Tchekhov’ é uma expressão que se refere a um elemento ou detalhe apresentado no início de uma história que parece sem importância, mas que mais tarde se revela crucial para a trama”.

No que diz respeito à arte cinematográfica, aparecem diversos títulos de filmes, entre os quais *Trovão Tropical* (2008), *Duro de Matar* (1988), *Matrix* (1999) e *Chinatown* (1974); personagens como Freddy Krueger; atores como Adam Sandler. Vale destacar um momento na narrativa em que os protagonistas atravessam uma cena de filme legendado, parodiando o gênero faroeste: “Eu tô falando em inglês. Isso é um filme legendado. Pensa rápido. Nosso suspeito tá vendo o filme e vê tudo o que a gente fala”.

Figura 5 – Pág. 57 de META 1



Fonte: META – Depto. de Crimes Metalinguísticos, Marcelo Saravá (2020).

Para Bakhtin (2002, p. 127), “o parodiar é a criação do duplo destronante, do mesmo mundo às avessas. Por isso, a paródia é ambivalente”. Constitui “um autêntico sistema de espelhos deformantes: espelhos que alongam, reduzem e distorcem em diferentes sentidos e diferentes graus”; é de natureza carnavalesca. José Luiz Fiorin (2006, p. 97) chama a atenção para a bivocalidade: temos aí a voz do parodiante e do parodiado.

A paródia é uma imitação de um texto ou de um estilo que procura desqualificar o que está sendo imitado, ridicularizá-lo, negá-lo. No próprio processo imitativo dá-se uma direção diversa ao sentido do que está sendo parodiado. Neste caso, imita-se para acentuar diferenças. Para perceber o texto ou o estilo parodiado, o leitor precisa valer-se de sua memória textual, isto é, de seus conhecimentos a respeito dos textos produzidos em maneiras de escrever (Fiorin, 2006, p. 42).

Mais do que a menção às obras teatrais e cinematográficas, observa-se nas páginas 56 e 57 que há referências intermediárias, levando-se em conta que os quadrinistas imitam o estilo de cada mídia: teatro (com as cortinas, o cenário e a mobília do século XIX), filme e livro (com a divisão em parágrafos e os travessões indicando as falas dos personagens).

A paródia inclui diferentes disfarces de autor, pois junto do discurso da representação há o discurso do representado.

Figura 6 – Pág. 37 de META 2



Fonte: META 2 – Depto. de Crimes Metalinguísticos, Marcelo Saravá (2022).

Em *META 2*, há uma referência explícita ao capítulo LV do romance *Memórias Póstumas de Brás Cubas* (1881), de Machado de Assis (1839-1908), “o velho diálogo de Adão e Eva”, em que os nomes dos personagens Brás Cubas e Virgília estão trocados por Alan e Pietra (Figura 6). As reticências aparecem como arranjos gráficos que sugerem um interlúdio/encontro amoroso, reiterado pela imagem das roupas jogadas no chão, do sutiã no abajur. Percebe-se uma ênfase na sensualidade e no fetiche dos sapatos pretos de salto alto em primeiro plano. A paleta é dominada por cores quentes, com nuances de vermelhos, rosas, laranjas e marrons, aludindo ao desejo e à paixão.

Da música, foram citados compositores da era romântica, como Brahms, Liszt e Schubert, além de uma das personagens aparecer vestida com a camiseta da banda Nirvana. Desenhos animados do estúdio *Hanna Barbera*, como *Tom e Jerry*¹¹, e da produtora Warner Bros., como *Looney Tunes*, são mencionados em *META*. O jogo de RPG *Dungeons and Dragons* e o videogame *Onde se esconde Pietra* também estão presentes. Somam-se a essa lista nomes de artistas renomados, tais quais Romero Britto, Klimt, Goya, Gauguin, Van Gogh, Toulouse Lautrec, e de personagens históricos, como Hitler, ou religiosos, como Buda e Jesus Cristo. Entendemos que tais referências contribuem para a história que está sendo desenvolvida ao longo das páginas: não são apenas *easter eggs*¹². Nesse sentido, autores, leitor e leitoras se encontram nas diferentes experimentações de textos, repertórios e contextos compartilhados.

“Se eu falo com Deus, estou quebrando a quarta parede?” – Metalinguagem em *META*

Em *META* (1 e 2), a metalinguagem já é configurada a partir do título, que faz menção ao departamento de crimes metalinguísticos existente na história em quadrinhos. O fenômeno da metalinguagem pode ser observado também nos seus paratextos: desde as capas, os créditos, a divisão das partes da HQ (os títulos e subtítulos), até o que os autores chamam de “O meta no mundo” (nas páginas 154 e 155 de *META 1*, afirma-se que haveria 438 delegacias secretas em 162 países) e de “Anatomia de uma metabomba” (nas páginas 156 e 157 também do primeiro número da

11

Logo no início da narrativa, há uma referência ao gato Félix e se faz uma ironia ao fato de que os personagens de desenhos animados, como Tom e Jerry, por exemplo, nunca morrem, independentemente dos acidentes pelos quais passam.

12

Segundo Caio Carvalho (2021), “Easter eggs são uma expressão bastante usada no mundo dos games, filmes e tecnologia para descrever uma referência ou algo que está escondido dentro de uma mídia. Geralmente, o autor do mistério dá pistas para que outras pessoas encontrem aquela coisa mantida em segredo. [...] Atualmente, os *easter eggs* são conhecidos por serem uma mídia escondida dentro de outra mídia. Podem ser desde pequenos detalhes, como uma imagem, a alguma brincadeira ou jogo ativado por meio de um código secreto”.

META, explica-se o processo de feitura da HQ).

Para Gabriel Soares (2006, p. 8), “metalinguagem é uma das funções da linguagem: aquela que evidencia o código em que a mensagem é enviada. Significa, portanto, ‘falar sobre falar’”. Ou seja, metalinguagem é o código em destaque: ela denuncia o próprio código. É uma linguagem que se refere à própria linguagem; por extensão, uma mídia que se refere à própria mídia. Soares explica que metaquadrinhos ocorrem quando a HQ se refere à própria linguagem ou quando há comentários sobre os personagens; o meio faz uso da autoparódia; ou ainda quando “o espaço gráfico-visual se torna objeto da consideração metalingüística” (Soares, 2006, p. 22).

No primeiro volume, por exemplo, nas páginas 18 e 19, temos uma página dupla em que o personagem Leo está morto e vemos outro tipo de grafismo. Há uma fragmentação da cabeça e a decomposição com as cores primárias de impressão, de acordo com o sistema CMYK¹³: azul ciano, amarelo e magenta, além de preto; as linhas de contorno vão desaparecendo até o rosto ficar transparente e as tintas mancharem o chão, como se fossem sangue. O que acontece é que ele sai do padrão de desenho do quadrinho e vira algo em processo de impressão.

Figura 7 – Págs. 18 e 19 de META



Fonte: META – Depto. de Crimes Metalingüísticos, Marcelo Saravá (2020).

13

CMYK é a abreviatura do sistema de cores subtrativas formado por Ciano (Cyan), Magenta (Magenta), Amarelo (Yellow) e Preto (Black, Key para não confundir com o B de “Blue” no padrão Hi-Fi com RGB). O CMYK funciona devido à absorção de luz, pelo fato de que as colorações que são vistas vêm da parte da luz que não é absorvida. Esse sistema é empregado por impressoras, impressoras e fotocopiadoras para reproduzir a maioria das cores do espectro visível, e é conhecido como quadricromia.

Em diversos momentos, faz-se referência a ângulos e planos utilizados pelo desenhista. Na página 29, por exemplo, Alan comenta que não existia do peito para baixo e o capitão Paschoal explica que era um plano médio, ou um plano close. Outra questão a ser mencionada é o fato de os personagens ficarem atravessando as dimensões entre o mundo real e o ficcional. Isso é comentado na página 30, quando, no segundo quadro, Alan olha para o leitor e pergunta se está numa revista. Aparecem também questões referentes à materialidade, ao suporte e ao estilo da HQ, por exemplo, através do comentário: “A HQ é formato americano. O papel é couchê. Tem marca páginas” (Saravá, 2020, p. 59).

Em relação aos recursos, há instantes na narrativa em que os rabichos dos balões invadem outros quadrinhos, reiterando a continuação do diálogo. Outra ideia interessante que aparece, relacionada à metalinguagem, é a de que o sonho e a morte são pensados como um desenho que vai se apagando e se tornando um esboço (Figura 8).

Figura 8 – Pág. 40 de *META* 1



Fonte: *META* – Depto. de Crimes Metalinguísticos, Marcelo Saravá (2020).

A obra brinca com o modo como a leitura envolve nossos corpos, gestos e posturas corporais que usamos para ler, em que se denuncia a materialidade das revistas, dos sons de virar as páginas, os diversos tempos imbricados nesse processo: “A gente vai andando? Vai demorar horas? É só mudar de página” (Saravá, 2020, p. 68).

Por outro lado, faz-se até uma autopromoção, quando o letreirista Deyvison Manes explica que o Saravá o deixou usar o espaço para divulgar o seu trabalho e que o leitor pode conferir o que ele faz no seu Instagram (Saravá, 2020, p. 123). Há referência ao apoio cultural de bancos e empresas privadas (“A gente só não fecha o departamento porque fomos contemplados no Itaú Cultural”) e outros paralelos com o nosso mundo: Hifood, Kindle, Zetflix, DetEx, Apple, troféu HQMIX, Guinness Book. Essas são marcas e artefatos, premiações, instituições que legitimam os quadrinhos. A referência a uma assistente virtual Kawaii¹⁴ (a inteligência artificial que alerta que houve quebra na quarta parede) evoca, de modo muito sutil, “os calorosos debates em torno dos usos e apropriações destas tecnologias para substituir escritores, tradutores, desenhistas, ilustradores etc.” (Saravá, 2020, p. 51).

A quarta parede é vista como literal; os personagens podem atravessá-la e ir para outros tempos, podem passear pelos quadrinhos e tocar nos requadros. Em determinado momento, zombam do fato de que quadrinhos não têm som; utilizam a metalinguagem como uma ferramenta, uma arma; interferem nos movimentos, simulam as lutas como no cinema ou mesmo nas HQs. Na página 24 (Saravá, 2020), por exemplo, vemos a fala de Alan transformada em uma onomatopeia (quando símbolos substituem o palavrão que ele solta), o braço dele atravessando a calha, sinalizando um alívio cômico.

Tais recursos já foram bastante explorados por outros quadrinistas, como destaca Roberto Elísio dos Santos (2013) em seu texto sobre metalinguagem e intertextualidade nos quadrinhos de Maurício de Sousa. O autor (2013, p. 6) aponta que a metalinguagem “torna visíveis os códigos utilizados na elaboração da mensagem ou relaciona o conteúdo de um determinado tipo de texto a outros conteúdos de textos semelhantes”. Salienta, também, que a metalinguagem, muitas vezes, é usada para criar o

14

Na cultura japonesa, é muito usada para descrever coisas ou pessoas consideradas fofas, adoráveis, como animais de estimação, personagens de desenhos animados ou objetos.

Scott McCloud é um quadrinista norte-americano, nascido em 1960, mais conhecido por seus livros teóricos *Desvendando os Quadrinhos*, de 2004, *Reinventando os Quadrinhos*, de 2005, e *Desenhando Quadrinhos*, de



efeito cômico em uma narrativa. Assim, uma das possibilidades é “revelar ao receptor a sua condição de representação, de ficção, de ‘faz-de-conta’. Ao exteriorizar as linguagens e os códigos próprios do meio em que se insere, cria-se um elemento disjuntor que pode ser empregado para provocar o riso” (Santos, 2013, p. 6).

Em *META 1*, Alan consegue dar um golpe em Pietra apenas porque usou os recursos dos quadrinhos. Ele explica para ela: “você tava olhando para os quadros seguintes, assim previa os meus movimentos. Mas quando a página acabou, não tinha como prever o que eu ia fazer. Mal aí o golpe”. Ao que ela responde: “Parabéns. Esse truque só funciona no gibi”. Ele replica que: “Conhecer a mídia é metade da batalha. Isso é a metaciência” (Saravá, 2020, p. 62). Salienta-se, assim, a relevância de conhecer os elementos da linguagem, da aprendizagem e do hábito de leitura, do treinamento para recriar e dominar os códigos, incorporar esses procedimentos no cotidiano.

Merece destaque o capítulo final da narrativa, porque vai mudando o tamanho das fontes nos balões, e os personagens vão se encontrar com Scott McCloud¹⁵ para tentar resolver a história com o mesmo procedimento usado por esse autor no livro *Desvendando os quadrinhos* (2004). Há aqui uma brincadeira que mistura a prática da produção de quadrinhos e os textos teóricos que analisam os quadrinhos. É um jeito irônico de explicar a linguagem, construindo e desconstruindo, a um só tempo. Problematisa-se o processo de criação, de pesquisa e de divulgação dos estudos.

Ao final, o público leitor para de se preocupar com a trama e começa a tentar adivinhar quais personagens e quadrinhos são citados; é atraído por esse mundo de estilos, traços e gêneros quadrinísticos. A obra vira um jogo de memória, de lembranças afetivas, de leituras experimentadas e de conhecimento das tradições dentro dos quadrinhos. Há mudanças no tipo de desenho, multiplicando-se a série de referências a outros quadrinistas.

META 2 implica ainda mais leitores e leitoras, propondo relações entre as várias experiências vividas no cotidiano e as diversas entradas para a ficção, dando uma maior ênfase ao universo da literatura. Aliás, esse

15

Scott McCloud é um quadrinista norte-americano, nascido em 1960, mais conhecido por seus livros teóricos *Desvendando os Quadrinhos*, de 2004, *Reinventando os Quadrinhos*, de 2005, e *Desenhando Quadrinhos*, de 2007. São obras apresentadas como história em quadrinhos, abordando questões conceituais, artísticas, técnicas e comerciais.

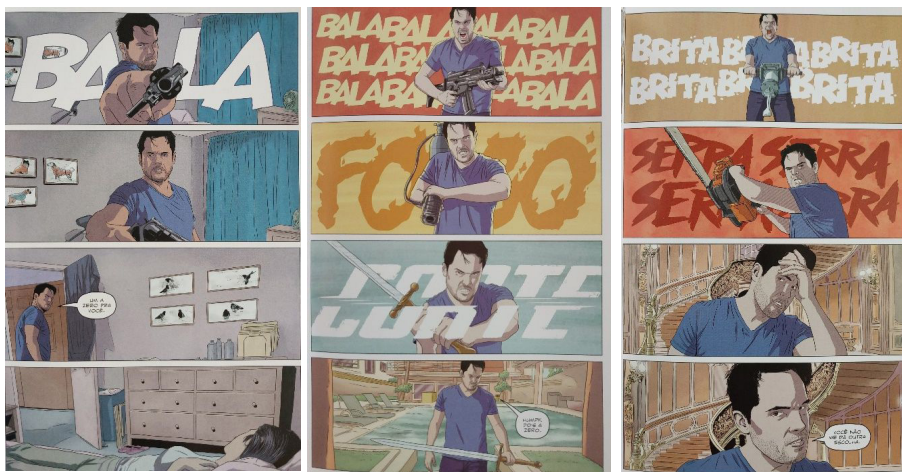
Metalinguagem e experimentalismo intermediário na
graphic novel **META**
Rebeca Pinheiro Queluz
Marilda Lopes Pinheiro Queluz

trânsito entre mundo real, imaginação e memória, levam a questionar as possibilidades de escolhas, o espaço de liberdade na vida e na leitura. A seleção de uma obra de Escher para a capa parece dar a dimensão do mundo das artes enquanto reflexo e produção de realidades sociais. No trabalho de M. C. Escher, o espaço é um conceito flexível:

O reflexo em um globo como este concentra praticamente todo o entorno em uma única imagem em forma de disco. O ambiente todo, ou seja, quatro paredes, piso e teto: tudo, embora distorcido, encontra-se comprimido naquele pequeno círculo. A cabeça de quem segura a esfera, ou melhor, o ponto entre seus olhos, está ao centro. Não importa que posição a pessoa assuma em relação à superfície esférica espelhada, esse ponto central é inevitável. A pessoa é fatalmente o foco de seu próprio mundo (Escher, 2010, p. 81).

O segundo volume usa a metalinguagem para marcar a presença do público-alvo, questionar e repensar o papel de coautoria do leitor e da leitora, tornando sua postura corporal, seus gestos, seus olhares, sensações e pensamentos como parte imprescindível da trama. Ler, ficar do lado de fora da revista não garante nossa segurança. Somos denunciadas e denunciados pelo olhar, especialmente do personagem Paganini, intimadas e intimados a reagir, partindo-se da premissa de que as palavras e desenhos nos atingem e interferem em nossas vidas.

Figura 9 – Págs. 9, 11 e 13 de *META 2* (da esq. para a dir.)



Fonte: *META 2 – Depto. de Crimes Metalinguísticos*, Marcelo Saravá (2022).

Metalinguagem e experimentalismo intermediário na
graphic novel META
Rebeca Pinheiro Queluz
Marilda Lopes Pinheiro Queluz

Paganini é o vilão que se volta contra as pessoas que estão lendo a *graphic novel*. As onomatopeias das páginas, na Figura 9, reforçam a violência e a expressão corporal que delineiam a vontade de eliminar o leitor, a leitora. A sonoridade que toma conta dos quadros problematiza a naturalização dessa violência presente em inúmeras cenas de séries, filmes e quadrinhos de ação. As cores vibrantes, o movimento e o desenho das letras dialogam com o tipo de arma utilizada e fazem referência a cenas de filmes de terror. Percebendo a impossibilidade de matar/ferir, Paganini revela, em tom ameaçador, que o que pode fazer é “entrar em sua cabeça” (Saravá, 2020, p. 19).

Em muitos momentos, a relação de cumplicidade com a leitora e com o leitor é reforçada, atribuindo-lhes a responsabilidade pelo tipo de consumo e de leitura feita. Outra ideia relevante e bem desenvolvida, em *META 2*, é a teia de significados que alinha o mundo dos sonhos, das vivências, das memórias, das lembranças com as experiências de leitura, os textos literários lidos, imaginados, emprestados, reeditados em nossas mentes.

Um bom exemplo disso é quando, em meio à busca por suas memórias de infância e do pai, Alan encontra-se com Sherazade, levando à suposta segunda parte de *A poética*, de Aristóteles, como parte do acordo para compreender seu passado.

Figura 10 – Pág. 41 de *META 2*



Fonte: *META 2* – Depto. de Crimes Metalinguísticos, Marcelo Saravá (2022).

A ideia de reutilizar temas e personagens da Antiguidade em novos contextos era uma característica relativamente comum da literatura medieval e *META 2* faz isso o tempo todo. *Fílis e Aristóteles* é um conto medieval sobre uma mulher muito sedutora, Fílis, que acaba por dominar o intelecto masculino, representado pelo filósofo grego Aristóteles. A história da dominatrix e do famoso intelectual foi utilizada por artistas do século XII em diante, sendo tema de trabalhos de Hans Baldung, Albrecht Dürer, Lucas Cranach, entre outros. Na figura 10, vemos a reprodução de uma gravura de Johan Sadeler e Bartholomeus Spranger, intitulada *The tale of Phyllis and Aristotle*, de 1550. A página da *graphic novel* retoma detalhadamente a lenda, segundo a qual Aristóteles teria aconselhado Alexandre, o Grande, a evitar Fílis para se concentrar em seus estudos. Fílis decide se vingar e seduz o filósofo. Como prova de amor, ela o obriga a ficar de quatro no chão do jardim enquanto cavalga nas costas dele e o chicoteia.

A astúcia da enunciação é o momento em que Alan sugere que foi ele quem convenceu Fílis a distrair Aristóteles para que conseguisse roubar o tão procurado livro que embasa a trama do mais conhecido romance de Umberto Eco. A passagem de uma história para outra parece reencenar a tática de Sherazade em *Mil e uma Noites*, reinventado elos entre os textos e a história em quadrinhos.

Sherazade simboliza a arte de contar histórias maravilhosas, fantásticas, para viver/sobreviver. Ela parabeniza Alan por dar “um verniz inesperado a uma fábula empoeirada” (Saravá, 2022, p. 42), brincando que ele supera Eco e que Fílis seria o nome da rosa. A referência à obra de Umberto Eco, *O nome da Rosa*, de 1980, reitera o discurso que permeia as entrelinhas dessa *graphic novel* sobre a liberdade de interpretação de leitores e de leitoras. A expressão “o nome da rosa” era usada na Idade Média para destacar o contundente poder das palavras. A defesa da comédia e do riso implica a potência da liberdade, a capacidade de usar a ironia para resistir ao peso da vida e dos livros.

Considerações Finais

META é uma história detetivesca com grande tom de humor e ironia; funciona em determinados momentos quase como uma paródia

das histórias de detetive, do cinema noir, da ficção científica e do faroeste, enfim, das histórias de aventuras. De certa forma, as HQs brincam o tempo todo com a ideia de que nós (leitores e leitoras) participamos de modo ativo e criativo do ato/pacto ficcional.

Os autores trabalham com os processos de produção dos quadrinhos e as materialidades dessa linguagem: as cores, a gramatura, as fontes, o tipo de papel. Situa a arte como trabalho, como atividade criativa que envolve muitas pessoas, diversos tipos de materiais, técnicas e tecnologias, inserida nas práticas culturais da sociedade de consumo. Passamos a enxergar a arte como processo coletivo e contínuo, e não como uma inspiração de um gênio artístico. Constitui-se historicamente, atualizando e reinventando os elementos da linguagem.

Outra questão acentuada pelas HQs é que elas empurram a leitora e o leitor para outros textos, outros personagens, o que acaba reforçando seu papel de coautoria, tendo consciência dessa participação e dessa agência. As obras questionam o modo como interagimos com esses mundos e nos fazem pensar a maneira como transitamos entre as realidades desses universos, como interpretamos as cenas.

Os desenhos com efeitos de realismo seriam propositais, tendo em vista que, no epílogo (Saravá, 2020, p. 152), os personagens aparecem “em carne e osso”, como se fossem pessoas de verdade. Esse recurso borra as fronteiras entre desenho caricato, estilizado ou realista, desconstruindo definições rígidas de estilo ou traço. A caracterização, por vezes um pouco genérica, especialmente dos personagens masculinos, que apresentam barba e cabelo pretos e cortes de cabelo semelhantes, podem trazer alguma dificuldade de distinção na leitura. Alan Mancuso é baseado em Saravá, e Freitas serve de inspiração para três personagens diferentes. Entretanto, o foco nas experimentações com a linguagem deixa a preocupação em identificar quem é quem em segundo plano. O que importa é o processo de desvendar as artimanhas da enunciação, os jogos de metalinguagem, recriando o enredo nas referências intermediárias e intertextuais.

Essas *graphic novels* parecem atender à terceira peculiaridade/ característica do gênero sério-cômico de Bakhtin (2002, p. 108), ou seja, a “pluralidade de estilos e a variedade de vozes”:



Metalinguagem e experimentalismo intermediário na
graphic novel META
Rebeca Pinheiro Queluz
Marilda Lopes Pinheiro Queluz

Caracterizam-se pela politonalidade da narração, pela fusão do sublime e do vulgar, do sério e do cômico, empregam amplamente os gêneros intercalados: cartas, manuscritos encontrados, diálogos relatados, paródias de gêneros elevados, citações recriadas em paródia, etc (Bakhtin, 2002, p. 108).

Os autores brincam com a metalinguagem de uma maneira crítica e expressiva, lançando mão de citações e construindo diálogos intertextuais com quadrinistas nacionais e internacionais. Os desenhos e a diagramação das páginas fazem paródias de vários estilos artísticos, constituindo um exercício estético e poético de narrar histórias sobre o ato de contar histórias. A metalinguagem atua não só como uma função da linguagem, mas como estratégias e táticas de resistência.

A intermedialidade destaca-se como expressão contemporânea artística, ressaltando os inúmeros diálogos que podemos construir com o cinema, a música, a televisão, o teatro, as redes sociais, o mundo digital e o virtual. A intertextualidade aparece como modo de homenagear, mostrar a riqueza e a tradição das histórias em quadrinhos, mas, especialmente, como um jeito de reencantar a realidade.

Por fim, ainda que de modo burlesco, caberia indagar qual a necessidade de haver uma polícia para controlar os fluxos da imaginação, as disputas entre autora/autor/obra/leitora/leitor? Há uma contradição que se esconde sob o intuito de vigiar e esquadrihar os espaços de criação, o universo do desenho, da literatura, dos quadrinhos. Por que o ato de inventar, explorar e desafiar as fronteiras da ficção seria enquadrado como crime? Afinal, não é esse o propósito da arte?

Referências

- ATKINSON, Kate. *Not the End of the World*. London: Black Swan, 2003.
- BAKHTIN, Mikhail. *Problemas da poética de Dostoiévski*. 3ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.
- CARVALHO, Caio. *Easter Eggs: você sabe o que são?* Artigo publicado no Canaltech. Editado por Bruno Salutes | 02 de Dezembro de 2021 às 17h55.

Disponível em: <https://canaltech.com.br/curiosidades/easter-eggs-voce-sabe-o-que-sao/>. Acesso em: 27 mar. 2024.

CLÜVER, Claus. Inter textus/ Inter artes/ inter media. *Aletria: revista de estudos de literatura*. Belo Horizonte, n. 14, p. 11-41, jul.-dez. 2006.

Equipe O Grito! META – Depto. de Crimes Metalinguísticos vence o Prêmio Jabuti como melhor quadrinho. Artigo publicado em *O Grito!* em 29 de novembro de 2021, 07:12. Disponível em: <https://www.revistaogrito.com/meta-depto-de-crimes-metalinguisticos-vence-o-premio-jabuti-como-melhor-quadrinho/>. Acesso em: 27 set. 2022.

Equipe O Grito! Meta – Departamento de Crimes Metalinguísticos, nova HQ de Marcelo Saravá, será lançada na CCXP Worlds; veja preview. Artigo publicado em *O Grito!* em 18 de novembro de 2020, 07:29. Disponível em: <https://www.revistaogrito.com/meta-departamento-de-crimes-metalinguisticos-nova-hq-de-marcelo-sarava-sera-lancada-na-ccxp-worlds-veja-preview/>. Acesso em: 27 set. 2022.

ESCHER, M. C. *O mundo mágico de Escher*. Catálogo do Centro Cultural Banco do Brasil. São Paulo: CCBB, 2010. Disponível em <https://www.bb.com.br/docs/pub/inst/img/EscherCatalogo.pdf>. Acesso em: 29 jul. 2024.

FIORIN, José Luiz. *Introdução ao pensamento de Bakhtin*. São Paulo: Ática, 2006.

FRANCISQUINI, Renato. A grande ficha... In: *Revista Escuta*. Disponível em <https://revistaescuta.wordpress.com/2020/06/04/a-ficha-a-grande-ficha-em-algum-momento-ela-precisa-cair/>. Acesso em: 29 jul. 2024.

GENETTE, Gerard. *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*. Tradução de Luciene Guimarães e Maria Antônia Ramos Coutinho. UFMG: Faculdade de Letras, 2005.

KRISTEVA, Julia. *Seméiotiké. Recherches pour une sémanalyse*. Paris: Seuil, 1969.

MAINGUENEAU, D. *Pragmática para o discurso literário*. Tradução Marina Appenzeller. Revisão da tradução Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

MARQUES, Sarah. *Entenda o que é a "Arma de Tchekhov"*. 9/01/2023 blog de Marcio Heleno Soares. Disponível em: <https://marciosoaresh.net/2023/01/09/ja-ouviu-falar-da-arma-de-tchekhov/>. Acesso em: 20 jul. 2024.

RAJEWSKY, Irina O. Intermidialidade, intertextualidade e "remediação": uma perspectiva literária sobre a intermidialidade. In: DINIZ, T. F. N. (org.). *Intermidialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012. p. 15-45.

SANTOS, Roberto Elísio. Humor, metalinguagem e intertextualidade nas histórias em quadrinhos de Mauricio de Sousa. In: *Anais das 2ª Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos – Escola de Comunicações e Artes – Universidade de São Paulo – 20 a 23.08.2013*. Disponível em: <https://jornadas.eca.usp.br/anais/2asjornadas/anais/3%20-%20ARTIGO%20-%20ROBERTO%20ELISIO%20DOS%20SANTOS%20-%20HQ%20E%20HUMOR.pdf>. Acesso em: 30 mar. 2024.

SAMOYAUULT, Tiphaine. *A intertextualidade*. Tradução de Sandra Nitri. São Paulo: Aderaldo & Rothschild, 2008.

SARAVÁ, Marcelo. *Meta – Depto. de Crimes Metalinguísticos*. Ilustrado por André Freitas. Campinas, SP: Zarabatana Books, 2020.

SARAVÁ, Marcelo. *Meta 2 – Depto. de Crimes Metalinguísticos*. A jornada do leitor. Ilustrado por André Freitas. Campinas, SP: Zarabatana Books, 2022.

SOARES, Gabriel K.K. *Novas possibilidades em metalinguagem*. Trabalho para aprovação no curso de graduação de Comunicação Social, com habilitação em Publicidade e Propaganda. Brasília, 2006. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/123456789/1851/2/20386311.pdf>. Acesso em: 30 mar. 2024.