

LITERATURA E QUADRINHOS: DIÁLOGOS ENTRE MIDDLESEX, DE EUGENIDES, E HOMESTUCK, DE HUSSIE

Maiara Alvim de Almeida

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro (IFRJ) / Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF)
maiara.almeida@ifrj.edu.br

RESUMO:

O presente trabalho visa discutir as relações intertextuais existentes entre a *webcomic* interativa *HomeStuck* (2009 – 2016), de Andrew Hussie, e do romance *Middlesex* (2002), de Jeffrey Eugenides. Nosso objetivo é analisar como a obra de Eugenides (sobre as memórias de Cal Stephanides, nascido Calliope, que narra os eventos que antecedem seu nascimento, passando por sua infância e adolescência, culminando em sua descoberta enquanto intersexo) é parodiada pela *webcomic* de Hussie. Entendemos o termo *paródia* segundo Linda Hutcheon (1989), como uma repetição com diferença. Na obra em quadrinhos, é notável o papel do personagem Caliborn, um dos grandes vilões da história, que coexiste no mesmo corpo com a irmã Calliope, uma das aliadas dos protagonistas da trama. Apesar da referência ao romance de Eugenides existente no nome dos personagens de *HomeStuck*, as relações entre as obras vão além da mera homenagem, estendendo-se aos papéis desempenhados pelos irmãos na *webcomic*, os quais espelham muitas das questões e dramas do protagonista de *Middlesex*. A nossa hipótese é que *HomeStuck* constrói-se como uma grande paródia da cultura das primeiras décadas do século XXI.

PALAVRAS-CHAVE: *Middlesex*; *HomeStuck*; Intertextualidade; Paródia.

ABSTRACT: This paper aims to analyze the existing intertextuality between the interactive webcomic *HomeStuck* (2009 – 2016), by Andrew Hussie, and the novel *Middlesex* (2002), by Jeffrey Eugenides. We will discuss how Eugenide's work (which is about the memories of Cal Stephanides, née Calliope, who narrates the events that come before his birth, contemplating his childhood and adolescence, culminating on the discovery of his condition as an intersex person) appears as a parody in Hussie's webcomic. We understand parody as defined by Linda Hutcheon (1989) – a repetition with differences. In the webcomic, it is notable the role played by the character Caliborn, one of the villains of the narrative, who co-exists in the same body as his sister Calliope, who, on her turn, is an ally of the protagonists. Even though there is a reference to Eugenide's novel in Hussie's characters' names, the connection that exists between both works goes beyond a mere homage, being visible in the role played by the siblings in the webcomic, since they mirror many of the questions lived by the protagonist of *Middlesex*. This supports our hypothesis that *HomeStuck* is built as a parody of culture in the first decade of the XXI century.

KEYWORDS: *Middlesex*; *HomeStuck*; Intertextuality; Parody.

INTRODUÇÃO

A relação entre quadrinhos e literatura não é apenas profícua, mas já vem sendo explorada pela academia há alguns anos. Apesar de que muitas vezes as aproximações entre as duas formas de arte se dê como uma maneira de legitimar o estudo de quadrinhos na universidade, ou validar sua importância enquanto objeto cultural – visto que, enquanto frutos de uma mídia de massa, os quadrinhos têm sua relevância diminuída injustamente – os estudos das relações entre os dois pode e deve ser construída de maneira a não diminuir uma arte em detrimento de outra.

Geralmente, quando se fala da relação entre quadrinhos e literatura, pensa-se imediatamente em adaptações de obras literárias em HQs, principalmente após um *boom* de publicações do gênero, fruto de políticas educacionais de popularização da leitura e de tornar clássicos da literatura mais “palatáveis” (com bastantes aspas) para audiências mais jovens. Tais estudos têm sua importância; entretanto, não se tratam da única maneira de se procurar estabelecer pontes entre a nona arte e a literatura.

Will Eisner (2015) costuma apontar os quadrinhos como sendo o resultado da junção da regência de duas outras artes – a literatura e as artes visuais – sendo complicada a elaboração ou a leitura de uma HQ sem se considerar as duas partes que a compõe. Verbal e não-verbal justapõem-se de maneira a construir significados, e, a fim de se fruir a narrativa em quadrinhos por completo, o leitor deve ser competente na leitura não só do signo linguístico, mas também da imagem. Por excelência, os quadrinhos são uma arte híbrida.

Uma possibilidade de se construir estudos comparativos entre literatura e quadrinhos é se considerar as relações intertextuais estabelecidas obras oriundas das duas linguagens. São inúmeras as obras em quadrinhos que fazem referências à obras literárias – e, sem medo de errar, podemos afirmar que a recíproca também é verdadeira. Um bom exemplo de obra em quadrinhos que dialoga com a literatura seria *Watchmen*, HQ da autoria de Alan Moore e Dave Gibbons, a qual traz referências a clássicos da literatura, tais como poemas de William Blake e Percy Shelley, expoentes do romantismo inglês, mas também referências mais contemporâneas, oriundas da *pop culture*, como canções de Bob Dylan, por exemplo.

Entendemos aqui intertextualidade como o termo pensado por Julia Kristeva nos anos 1960, pensado pela teoria a partir do conceito de dialogismo de Mikhail Bakhtin, para quem “anoção de que um texto não subexiste sem o outro, quer como uma forma de atração ou de rejeição, permite que ocorra um diálogo entre duas ou mais vozes, entre dois ou mais discursos” (ZANI, 2003, p. 2).

Esta relação de polifonia entre duas (ou até mais) obras pode se dar através do uso de citação, alusão ou estilização.

Neste artigo, procuraremos fazer um exercício de estudo comparado entre uma obra literária e uma narrativa híbrida em quadrinhos, a fim de explorar e expor possíveis leituras comparativas entre as duas, assim como contribuir para a ampliação dos estudos do diálogos entre literatura e quadrinhos. As obras em questão são o romance *Middlesex* (2002), de Jeffrey Eugenides, e a *webcomic* interativa *Homestuck* (2009 – 2016), de Andrew Hussie. Ambas são bastante recentes, mas que têm uma ligação bastante curiosa: compartilham a presença de uma personagem chamado Calliope. O que, a princípio, pode parecer uma mera coincidência (afinal, o nome de uma das nove musas da mitologia grega não deveria ser algo estranho em milênios de literatura universal), revela-se algo mais complexo, se analisado com cuidado. A personagem de Hussie é claramente uma paródia da personagem principal do romance de Eugenides, com a qual não compartilha não somente o nome, como diversos pontos em comum em seu arco de desenvolvimento de pessoal, além da condição de intersexo.

Sendo assim, em nossa investigação, analisaremos como as duas obras dialogam a partir da figura da personagem Calliope. *Homestuck* propõe-se enquanto uma paródia de uma série de elementos das culturas *pop* e *geek*, além de construir relações intertextuais com obras diversas, como *The Wonderful Wizard of Oz*, de L. Frank Baum, por exemplo, que pode ser, inclusive, ser vista como uma possível chave de leitura da obra de Hussie. A obra de Eugenides, a nosso ver, apresenta-se como mais um dos vários caminhos pelos quais *Homestuck* estabelece relações com produções culturais recentes, através da prática já mencionada da paródia.

Entendemos, no âmbito deste artigo, paródia nos termos de Linda Hutcheon (1989), tal qual explicado pela teórica canadense em *Uma teoria da paródia*. Paródia não é apenas uma forma de arte menor que buscaria escarnecer outras obras através de sua prática (apesar do humor e da ironia não estarem completamente riscados da equação), mas sim uma forma de diálogo com uma tradição, colocando a obra que parodia como uma repetição com diferença, ou um canto paralelo, buscando um lugar ao lado do cânone a que referencia.

Antes de partirmos para a análise das relações entre as duas tramas em questão, elaboraremos uma breve contextualização das duas.

HOMESTUCK

Em 13 de abril de 2009, foi publicada no *site* www.mspaintadventures.com com a primeira página da *webcomic* interativa *Homestuck*. A página, mantida pelo jovem Andrew Hussie, dedicava-se a pequenas narrativas na forma de *mock games* construídos a partir de *inputs* dos leitores, de maneira bastante despretenciosa. Entretanto, a parte do “despretenciosa” foi aos poucos sendo deixada de lado conforme o sucesso da *webcomic* começou a ultrapassar os limites do *site* – literalmente, uma vez que sua fama chegou ao ponto de derrubar o servidor quando eram postadas atualizações importantes da história.

A narrativa foi publicada entre 2009 e 2016, com periodicidade oscilante, chegando a ficar longos períodos sem ser atualizada (carinhosamente chamados pelos fãs de *mega pause* ou *giga pause*). A trama revolve em torno de John Egbert, um jovem de treze anos que se depara com eventos que não antecipava ao decidir jogar um jogo *online* com mais três amigos. Ela constrói diálogos com o jogos tanto enquanto temática quanto estética, já que a história pode ser “jogada” pelos leitores, contando com *lexias* (nome dado a unidades de leitura em ambiente hipertextual por George P. Landow (1997), a partir do termo cunhado por Roland Barthes em *S/Z*) que contêm mapas a ser explorados, personagens a ser controlados em jogos de luta, e ainda partes da trama que somente podem ser acessadas a partir do uso de senhas, as quais os leitores devem descobrir a partir de uma leitura atenta da obra.

O que inicialmente propunha-se como uma diversão inocente entre adolescentes transforma-se em algo maior quando o grupo descobre que, ao iniciar uma partida do jogo *Sburb*, estariam, na verdade, iniciando um algoritmo de destruição do mundo tal qual conheciam. O grupo de amigos escapa o apocalipse iminente ao ser tragado para a realidade do jogo.

Penosamente, descobrem que a realidade de *Sburb* é mais dura do que parece: ao tornarem-se seus próprios avatares no jogo, a derrota de seus personagens resulta em morte real. A cada personagem é atribuído um mundo, o qual reflete questões de suas personalidades e de jornadas pessoais de amadurecimento, o que nos permite ver a obra, também, como uma espécie de narrativa de formação. Os jogadores, tal qual em jogos clássicos de RPG, recebem também classes, como cavaleiro, mago e afins, e também um aspecto. A junção do combo classe e aspecto determina os poderes que cada avatar terá dentro do jogo; entretanto, a distribuição é feita pelo misterioso algoritmo do jogo, restando ao grupo de amigos aceitar suas missões predestinadas. A combinação classe e aspecto, de certa maneira, remete às cartas de baralho – tal qual existem o às de copas ou um sete

de espadas, há, na mecânica de Sburb, o cavaleiro do tempo, ou a bruxa do espaço, por exemplo. Tal qual em um baralho, cada combinação desvela um conjunto de habilidades único, que deve ser jogado combinado. Cada seção do jogo conta com uma combinação única de possibilidades, as quais pode resultar em vitória, ou em uma partida sem solução, perdida, chamada de *dead session*. De fato, os naipes tradicionais do baralho aparecem em diversos pontos da narrativa: em associação aos quatro protagonistas, ou, ainda, como símbolos das possibilidades de romance de uma raça alienígena chamada “*trolls*” (tal qual usamos o símbolo do coração para significar amor romântico, os membros dessa raça usam os outros três naipes do baralho para designar outros tipos de amor, englobando amizades platônica, representado pelo naipe de ouros; inimizadas, representada pelo naipe de espadas; e uma inimizada com um mediador, representado pelo naipe de paus, como num triângulo amoroso do ódio), a qual conta com alguns representantes presos na realidade do jogo junto com o grupo de crianças.

Além disso, o grupo descobre que, a fim de sair da realidade virtual de volta para casa, deverão cumprir uma série de missões, sendo a principal delas a construção de um novo universo. Para tanto, é necessário a criação de um ser chamado *genesis frog*, o qual somente é possível a partir da jornada pessoal de uma das jogadoras, Jade Halley, a qual os mecanismos do jogo atribuiu com a função de jogadora do espaço. Em seu mapa particular, há um vulcão, chamado pelos jogadores de forja, no qual devem ser depositados pequenos anfíbios que a jogadora deve recolher para criar o *genesis frog*. Inclusive, argumenta-se entre os fãs que qualquer sessão que não conte um jogador do espaço estaria fadada ao fracasso, pois não seria possível a criação do novo universo. Logo, é possível a associação desse aspecto com a criação. Em contrapartida, somente partidas de Sburb com um jogador do aspecto tempo poderiam ser resetadas e jogadas desde o princípio, uma vez que tais jogadores contam, em seus mundos, com um mecanismo que pode destruir a sessão, executando o *scratch*, o qual resultaria em o jogo voltar do começo, podendo ser as cartas/jogadores distribuídas novamente, na esperança de que a combinação, desta vez, resulte em um trunfo vencedor. Logo, se o espaço é a criação, o tempo, seu contraponto, é a destruição.

O grupo de amigos não são os únicos jogadores perdidos no espaço paradoxo (nome dado à realidade virtual em que a partida de *Sburb* desenrola-se): há um grupo de alienígenas da raça *troll* que ora os atrapalha, ora os auxilia. O grupo, que contava originalmente com doze integrantes – um representando cada signo do zodíaco humano – vinha de uma seção vitoriosa do jogo, a qual resultou na criação do universo em que os amigos

se encontram. Os dois grupos se vêem obrigados a juntar forças quando uma nova ameaça surge: Lord English, uma figura monstruosa que viaja pelo espaço paradoxo destruindo partidas de *Sburb* e, conseqüentemente, matando seus jogadores.

Lord English é um dos personagens mais interessantes da trama. No ato sexto da história (que conta com sete atos, de tamanhos variados), descobrimos ser Lord English, na verdade, um jogador de uma sessão morta de *Sburb* – aquela que não possui solução pois somente um jogador entrou na realidade virtual do jogo. É revelado que o corpo de English, na verdade, era dividido por dois seres, irmãos: Calliope, a metade feminina, tímida, amorosa e empática, a quem a mecânica do jogo atribui a função de musa do espaço (Muse of Space); e a metade masculina, Caliborn, violenta e raivosa, a quem a mecânica do jogo atribui a função de senhor do tempo (Lord of Time). Suas classes são tidas, na mitologia de *Sburb*, como as duas classes mestras. São pertencentes à uma raça chamada de querubim, extremamente violenta e marcada pela dualidade de seus seres, que nascem tanto com a metade masculina quanto com a feminina no corpo. As duas devem batalhar pelo domínio do corpo, tornando-se uma delas a dominante após certa idade.

Enquanto Calliope, que comanda o corpo durante o dia, busca ajudar e ser amiga dos jogadores humanos, Caliborn os odeia e busca sua destruição. Não apenas isso: Caliborn busca o domínio completo do corpo, mantendo sua irmã, tornando-se o senhor do corpo e o único jogador da seção. Seus poderes permitem-lhe viajar livremente pelas linhas do tempo do jogo, entre realidade e ficção, culminando no momento em que, em um exercício metanarrativo, Caliborn mata o autor da história, tomando conta da narrativa. Em determinado ponto, Caliborn torna-se Lord English, a temida figura que busca vingança contra os protagonistas pois, em uma de suas incursões pelo espaço paradoxo, fora vencido em uma luta por John Egbert. Logo, vencer English, para o grupo de crianças e *trolls*, não é apenas derrotar mais um inimigo do jogo, mas também uma garantia de que terão condições de finalizar a missão da construção de um novo universo.

Uma das possibilidades vistas pelo grupo de protagonistas para vencer English seria buscar uma versão alternativa de sua partida, uma em que Calliope tornou-se a metade dominante e jogou sua partida de *Sburb*. Calliope e Caliborn não representam apenas dualismos clássicos entre masculino e feminino e todas as construções culturais atribuídas: representam, também dois tipos de leitores de *HomeStuck*. Calliope representa o leitor empolgado, que busca a interação e a participação na trama; Caliborn é o leitor impaciente, que reclama que a narrativa se

arrasta e que, eventualmente, a toma com as próprias mãos, acreditando que consegue fazer melhor que seu criador.

MIDDLESEX

O romance *Middlesex* foi publicado em 2002. Escrito por Jeffrey Eugenides, autor também de obras como *The Virgin Suicides*, a obra é narrada em primeira pessoa por sua protagonista, Cal. Logo na abertura, Cal já contextualiza: trata-se da narrativa de sua história, mas não somente de sua biografia, mas também de uma memória de sua família, desde seus avós. O exercício de recuperar a história de sua família não é fortuito. Cal pretende, assim, explicar a seu leitor o porquê de sua condição: Cal nasceu Calliope. É uma pessoa intersexo, mas que assumiu a identidade masculina, e que se sente atraído por mulheres.

A trama de seus antepassados é entremeada por momentos em que o Cal presente, que assumiu a identidade masculina na adolescência, após ser criado como mulher até aquele momento, narra brevemente sua vida atual enquanto caixeiro viajante. Por vergonha de sua anatomia, Cal não gosta de se envolver sexualmente ou emocionalmente, e vê seu trabalho como um fator que facilita este não envolvimento. Entretanto, Cal acaba se envolvendo com uma moça, a quem, ao final da trama, e, aparentemente, após ter feito as pazes com sua condição, desenvolve um relacionamento amoroso.

Sua condição é explicada por Cal como sendo fruto de vários casamentos dentro da própria família por gerações, começando por seus avós, gregos que moravam na Turquia, os quais eram irmãos e acabam se apaixonando e se casando a caminho dos Estados Unidos. Ao chegar ao novo continente, os dois escondem seus laços sanguíneos, uma vez que casamentos incestuosos eram uma das condições que poderia ocasionar sua deportação de volta para a Turquia. Os dois irmãos têm um filho, o qual se casa com uma prima, e que têm dois filhos: Calliope, mais velha, e seu irmão, a quem Cal chama simplesmente de Chapter Sixteen.

Por Cal ter nascido em uma comunidade grega ortodoxa, somado aos tabus envolvidos em relação à sexualidade feminina e tudo que a mesma encerra, o que inclui sua genitália, não teve sua condição enquanto intersexo descoberta enquanto criança. Calliope é criada como menina. Somente na adolescência, a jovem se vê em um dilema: ao contrário das outras adolescentes do sexo feminino, Calliope não desenvolve características sexuais secundárias que permitiriam identificá-la enquanto mulher, como seios ou menstruação.

Aos quatorze anos, Calliope, que ainda não passara por nenhuma das mudanças que a puberdade significa para garotas, faz amizade com uma moça, a qual apenas conhecemos pelo nome de “the object”. Aos poucos, sua amizade com a menina torna-se uma paixão da parte de Calliope, a qual culmina nas férias que as duas vão passar juntas, com a família do objeto. O irmão da garota, apaixonado por Calliope, faz investidas na mesma. Enciumada pelo relacionamento que a amiga está desenvolvendo com outro rapaz, Calliope acaba, em um momento de torpor causado por bebidas e baseados, ceder aos apelos do irmão de sua amiga – o qual, também alterado, não percebe que sua genitália não é composta apenas pela vagina, mas também por um pequeno pênis.

Entretanto, esse episódio não diminui o afeto que Calliope nutria pela objeto, e as duas acabam envolvendo-se. O irmão da amiga acaba acusando-a de ser lésbica. Após um evento desafortunado ocasionado pelo irmão da amiga, Calliope volta para casa, e pede para ser examinada pelo velho médico da família, o qual finalmente descobre a verdade: a moça possuía tanto os órgãos sexuais masculinos quanto os femininos. Os pais de Calliope a levam para ser examinada por um famoso geneticista em New York City, para quem Calliope mente em grande parte do questionário que visava determinar sua identidade de gênero. Baseando-se nas mentiras (que envolviam por qual sexo ela se sentia atraída, e assim por diante) dos questionários, o médico sugere uma cirurgia corretiva. Calliope acidentalmente têm acesso às anotações do médico, assusta-se e foge, deixando um bilhete em que declara aos pais que sempre fora um menino. Durante sua fuga, Calliope assume o nome de Cal, adota uma visual masculino, e acaba chegando à costa oeste, onde junta-se a um grupo de circo composto por outras pessoas intersexo. Após algum tempo, ao saber da morte de seu pai, Cal volta para casa, e a narrativa alcança o momento corrente, em que Cal narra sua história.

O título da obra, *Middlesex*, é bastante significativo. Refere-se ao lugar onde os pais de Calliope compram uma casa, que acaba por se tornar o lar da família, lar esse de que Cal foge ao descobrir-se intersexo e por não se identificar enquanto a filha que ali fora criada. Entretanto, a palavra em inglês também pode aludir à condição de Cal – *middle* sendo meio e *sex* sexo, sendo o nome de sua morada juvenil um indicador de sua condição: Cal não é uma menina ou um menino, mas algo do meio.

A questão de Cal ser uma pessoa intersexo é central na narrativa. Como coloca Anne Fausto-Sterling, a pessoa intersexo é vista como um corpo refratário, talvez herético, em um mundo baseado em dualismos, e em que, até mesmo no campo da medicina, há somente as categorias de macho e

fêmea. Sob essa visão, qualquer corpo que escape destas categorias é visto como fora do normal, e deve ser imediatamente corrigido para que caibam nas estruturas binárias. Como coloca a autora, “a fim de manter as divisões de gênero, precisamos controlar aqueles corpos que são tão refratários que chegam a apagar as fronteiras. Como os intersexuais literalmente corporificam os dois sexos, contribuem para enfraquecer as afirmações sobre diferenças sexuais.” (FAUSTO-STERLING, 2002 p. 19). Pontua ainda que a sexualidade é um fato somático criado por um efeito cultural, e que

Começo com os marcadores mais visíveis e exteriores do gênero – os órgãos genitais – para mostrar como o sexo é, literalmente, construído. Os cirurgiões removem partes e usam plástico para criar órgãos genitais “apropriados” para pessoas nascidas com partes do corpo que não são facilmente identificáveis como masculinas ou femininas. (FAUSTO-STERLING, 2002, p.77)

Uma das saídas adotadas é a cirurgia corretora, por exemplo, que era o que seria feito a Calliope no romance. Entretanto, a personagem recusa-se à adequação, aceitando, ao final de seu relato, sua situação, fazendo as pazes com seu corpo e sua sexualidade.

CALLIOPE/CAL: INTERTEXTUALIDADE

A personagem Calliope/Cal é o ponto que liga as duas obras – as quais, aliás, foram publicadas na mesma década, sendo praticamente contemporâneas. Entretanto, a publicação de *HomeStuck* posterior à da obra de Eugenides, a qual há se estabelecendo como um romancista de renome, com obras adaptadas para o cinema e premiadas. Deste modo, pode-se afirmar que o que Hussie faz, ao colocar em sua obra um personagem intersexo chamado Calliope, constituiria uma paródia da obra de Eugenides.

Costumamos entender paródia como um gênero menor, ou uma forma de escarnecer ou diminuir outras obras, uma vez que o resultado seria, necessariamente, uma narrativa de humor. Essa acepção é bastante discutível – iniciando-se pela antiga discussão acerca do humor não ser um gênero digno ou até mesmo menor. Entretanto, ao pensarmos em paródia, o fazemos nos termos de Linda Hutcheon (1989). A teórica canadense, em sua obra *Uma teoria da paródia*, discorre sobre essa forma de se construir relações intertextuais entre obras, tão mal vista e incompreendida. Para

Hutcheon, a paródia configuraria uma maneira de se ressignificar o cânone. Ao apropriar-se de elementos-chave da obra de origem, a paródia procura se inserir nesta tradição que homenageia, ao mesmo tempo que a desconstrói, colocando-se, assim, como um canto paralelo. Hutcheon pontua que a paródia também consiste numa marca das obras da pós-modernidade.

Sendo assim, mesmo que se trata de uma tradição recente (praticamente do mesmo tempo), a obra de Hussie constrói seu diálogo com a obra de Eugenides através da paródia, incorporando um personagem do mesmo nome e com a mesma condição física. As semelhanças, porém, vão além da mera homenagem: é possível traçar alguns pontos em comum na trajetória das duas personagens.

Tal qual a personagem de Eugenides, Calliope/Caliborn cresce com um corpo que foge da divisão binária masculino/feminino; aliás, vai além ao marcar claramente que a divisão também é mental, havendo dois seres distintos ocupando o mesmo corpo, em conflito para que se decida qual das duas metades será a dominante. A busca pela adequação, compreensão e aceitação que a Calliope de *Middlesex* busca, e que culmina em sua epifania adolescente, com sua identificação com o masculino, é replicada pela violenta natureza da personagem de Hussie. A disputa das duas metades, as quais estão associadas em diversos aspectos com as tecnologias de gênero normalmente atribuídas ao masculino e ao feminino (com o lado masculino violento e destruidor, e o feminino dócil e criador), culmina com a destruição literal do lado feminino, no caso de Caliborn. O personagem, associado à força destruidora e primordialmente masculina do tempo no mecanismo do jogo, destrói a irmã, mantendo seu avatar de sonho no jogo, o que a impede de acordar no mundo real.

Até mesmo a questão de os jogadores de Sburb possuírem dois avatares – um que corresponde a seu corpo real, o qual controlam acordados, e outro que habita uma das duas luas que existem em cada mapa do jogo, que traja pijamas e somente é acessado pelo jogador enquanto seu corpo físico dorme – marca as dualidades em que o jogo se constrói, com pares binários bem marcados. Cada classe e cada aspecto aparece em par, sendo Calliope e Caliborn representados não só por classes e aspectos opostos, mas também por terem seus avatares de sonho (os *dream selfs*, os quais podem ser vistos como representações de seus inconscientes) habitando luas distintas. Calliope fica na lua iluminada, Prospit, habitada por aqueles que são dóceis, gentis e heróicos; e Caliborn, Derse, a lua distante e escura, habitada pelos jogadores cuja personalidade é marcada pelo questionamento e por certa agressividade.

À partir do ponto em que a personalidade masculina assume, inicia

sua partida de Sburb, marcada pela destruição e por uma incessante busca pelo protagonismo que sempre lhe fora negado – inclusive, literalmente, ao assumir controle da narrativa, matando o autor e contando a história em seus termos. Cal, em *Middlesex*, mata sua metade feminina metaforicamente ao cortar o cabelo – lembrando que o cabelo longo é associado, na sociedade ocidental, à femininidade – e desfazer-se de suas roupas femininas, passando a usar as masculinas. Não à toa, logo na abertura do romance, Cal declara: “Nasci duas vezes: a primeira, como uma menina (...); e novamente, como um adolescente.” (EUGENIDES, 2002, p. 3, tradução nossa)¹

Sua busca por sua verdadeira identidade (e protagonismo, de certa forma, em sua vida, tomando suas próprias decisões e insurgindo-se contra a vontade dos pais e o *status quo*, representado pela figura do médico que visava adequar seu corpo ao binarismo masculino/feminino) coincide com uma jornada física, com deslocamento para longe de tudo aquilo e todo lugar que o lembra-se da pressão por adequar-se ou de seu corpo feminino. A jornada de Cal nunca acaba, uma vez que, mesmo após o regresso ao lar, ele opta por uma vida de viagens. Encerra-se, somente, ao contar sua história, feito que permite que fique em paz com sua condição. Tal qual Caliborn, em *HomeStuck*, luta internamente para suprimir sua irmã de tomar controle do corpo, Cal Stephanides também relata o conflito com sua metade feminina: “quando Calliope vem à tona, ela o faz como um problema de fala infantil. De repente, lá ela está de novo, jogando o cabelo, checando as unhas. É como ser possuído” (EUGENIDES, 2002, p. 41, tradução nossa)². Em diversos trechos da narrativa, Calliope é refenciada na terceira pessoa: Cal tomou total controle do corpo. Não apenas isso, ao assumir a identidade masculina, Cal sente-se confiante, encarando seu corpo desnudo e orgulhando-se de seu físico, algo que, enquanto Calliope, não ousava fazer.

Também devemos lembrar que Calliope é a mais velha das musas, musa da poesia épica, filha de Mnemosine, deusa da memória, e de Zeus. Geralmente, era a musa evocada por poetas como Homero e Virgílio para a inspiração em suas epopeias. A Calliope de Eugenides não é evocada: ela evoca (apesar de, em suas memórias da infância enquanto menina, lembrar

¹ Tradução nossa para o original em inglês: “I was born twice: first, as a baby girl (...); and then again, as a teenage boy” (EUGENIDES, 2002, p. 3)

² Tradução nossa para o original em inglês: “When Calliope surfaces, she does so like a childhood speech impediment. Suddenly there she is again, doing a hair flip, or checking her nails. It’s like being possessed.” (EUGENIDES, 2002, p. 41)

ser chamada de “musa” por algum professor do ensino fundamental). Acima de tudo, ela detém a voz e ela proclama sua história, contando sua versão dos fatos. Ela não se submete à adequação alheia, assim como relata a história de sua família em suas próprias palavras.

Pode-se dizer que Calliope/Caliborn também busca esse protagonismo; entretanto, assim, como no caso da personagem de Eugenides, ele só vem após o lado masculino tornar-se predominante. Calliope, que aparece na trama de *Homestuck* enquanto fantasma, mostra-se bastante resiliente em sua busca de protagonismo. Sua maneira de interferir na narrativa é pela criação de *fanfiction*, ao contrário do irmão, que o faz tornando-se o narrador da narrativa canônica. Neste ponto, os estereótipos de masculino e feminino ficam ainda mais marcados, colocando-se o masculino como o autor da história oficial, e o feminino, colocado como mais fraco e subserviente, como autor de ficções, como um fantasma. Entretanto, a possibilidade de vitória dos protagonistas está ligada a Calliope assumir seu poder, não sendo subjugada pela violência do irmão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo de nosso artigo, pudemos contemplar brevemente como se constroem as relações intertextuais existentes entre o romance *Middlesex* e a *webcomic Homestuck*. Após apresentar um breve panorama das duas obras, analisamos a figura dos personagens Cal Stephanides e o duo Calliope/Caliborn, ponto em que as duas produções, contemporâneas, se interseccionam. Em *Middlesex*, Cal renega e, simbolicamente, mata sua parte feminina, a fim de fazer preponderar a masculina, a qual sempre sentiu, intuitivamente, sobressair. Já em *Homestuck* a morte da metade feminina da personagem de *Homestuck* é mais realista. Caliborn assassina o avatar de sua irmã no jogo – o que, dentro da mecânica de Sburb, a impediria de acordar no mundo real, dando-lhe o controle total do corpo que antes compartilhavam.

Em ambos os casos, temos uma personagem que renega sua condição de musa inspiradora, assumindo-se mais proativa quando assume a identidade masculina. Tal ponto pode nos levar a diversas reflexões a respeito dos papéis e estereótipos comumente atribuídos a cada gênero, sendo relegadas ao feminino as características de afeto e de criação (evidenciado pelo papel da personagem de Hussie enquanto jogadora com o destino de criar um novo universo), enquanto ao masculino caberia a destruição (o que se evidencia na ânsia de Caliborn em destruir tudo em seu caminho, inclusive sua irmã,

em sua busca pelo poder). Tais papéis também são discutidos em *Middlesex*. Cal só assume o controle mediante a violência e a castração daquilo que lhe identificava com a figura de Calliope: o cabelo e as roupas, os quais são descartados para que Cal assuma seu lugar. Entretanto, nas duas histórias, Calliope não é completamente erradicada: enquanto em *Middlesex* ela aparece ainda em alguns trejeitos percebidos por Cal, em *HomeStuck*, a mesma ainda existe enquanto um fantasma – fantasma esse que acaba auxiliando os protagonistas a conspirar pela queda de seu violento irmão.

De qualquer forma, explorar como a narrativa de Hussie parodia e se apropria de elementos da obra de Eugenides pode nos auxiliar a perceber novas possibilidades para o estudo de quadrinhos e sua relação com a literatura. Apesar dos quadrinhos apresentarem diversos pontos em comum com o romance, são artes distintas, não devendo haver entre elas julgamentos de valor. No diálogo entre quadrinhos e literatura, mais do que explorar a tradução intersemiótica entre as obras, procuramos contemplar questões mais amplas, como a construção de relações intertextuais temáticas e paródicas. Esperamos que, em nosso breve exercício comparativo, possamos ter contribuído para promover essa experiência de leitura.

REFERÊNCIAS

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*.

São Paulo: Martins Fontes, 2015.

EUGENIDES, Jeffrey. *Middlesex*. Londres: HarperCollins, 2002.

FAUSTO-STERLING, Anne. *Dualismos em duelo*.

Campinas: cadernos pagu. n.17/18. p.9-79, 2002.

Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/cpa/n17-18/n17a02.pdf>>. Acesso em 20 de julho de 2018.

HUSSIE, Andrew. *HomeStuck*. Disponível online em <www.homeStuck.com>. Acesso em: 24 de outubro de 2018.

HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da paródia*:

ensinamentos das formas de arte do século XX. Trad.

Teresa Louro Pérez. Lisboa: Edições 70, 1991.

ZANI, Ricardo. *Intertextualidade*: considerações em torno do dialogismo. Em *Questão*, Porto Alegre, v. 9, n. 1, p. 121-132, jan./jun. 2003.