

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA**

**CONSIDERAÇÕES SOBRE SOCIEDADE E TECNOLOGIA A PARTIR  
DA POÉTICA E LINGUAGEM DOS QUADRINHOS DE LOURENÇO  
MUTARELLI NO PERÍODO DE 1988 A 2006**

**LIBER EUGENIO PAZ**

Dissertação apresentada como requisito  
parcial para a obtenção do grau de Mestre  
em Tecnologia. Programa de Pós-Graduação  
em Tecnologia, Centro Federal de Educação  
Tecnológica do Paraná.

Orientadora: Profa. Dra. Marilda Lopes  
Pinheiro Queluz

**CURITIBA**

**2008**

**LIBER EUGENIO PAZ**

**CONSIDERAÇÕES SOBRE SOCIEDADE E TECNOLOGIA A PARTIR  
DA POÉTICA E LINGUAGEM DOS QUADRINHOS DE LOURENÇO  
MUTARELLI NO PERÍODO DE 1988 A 2006.**

Dissertação apresentada como requisito  
parcial para a obtenção do grau de Mestre  
em Tecnologia. Programa de Pós-Graduação  
em Tecnologia, Centro Federal de Educação  
Tecnológica do Paraná.

Orientadora: Profa. Dra. Marilda Lopes  
Pinheiro Queluz

**CURITIBA**

**2008**

Para Luciano Carvalho, Jabá,  
Dunim e a galera do Cadáver 43.  
À memória e aos bons tempos.

## AGRADECIMENTOS

O mestrado significou uma experiência pessoal muito gratificante e enriquecedora. Há diversas pessoas sem as quais esse trabalho com certeza não teria sido a mesma coisa. Eu gostaria de dizer obrigado a:

Marilda Queluz, minha orientadora, que soube conduzir todo o processo com leveza e o equilíbrio saudável entre a seriedade acadêmica e o prazer de apreciar textos e imagens.

Professores e colegas do PPGTE, pelas experiências e convivências, pela oportunidade concedida de cursar o mestrado, pelo contato com outros horizontes e outras visões de mundo.

Meus pais, pelo apoio incondicional que me deram durante todo o processo. A importância deles nesse projeto e em minha vida não pode ser mensurada.

A Lourenço e Lucimar Mutarelli, Paulo Ramos, Waldomiro Vergueiro e todos aqueles que lá de longe deram atenção e contribuição para a realização desse trabalho.

A todos os meus amigos.

Marcos, Marcelo, Luciano, Fabrício Kruger, José Aguiar, Ivan, Taís, Carlinha, Alan, Fernando e todo o pessoal que estava junto nos momentos que não são citados nas referências bibliográficas, mas que com certeza foram importantes para a concepção desse trabalho. Em especial o Rodrigo e suas importantes contribuições nos mais diversos e incomuns assuntos.

Ao Aladir, por me escutar (viu, pensou que eu não ia lembrar, hein?).

Ao Solano, por exercer seu papel no Grande Círculo Cósmico da Providência (e me ligar oferecendo emprestado o gravador digital justamente na hora que eu precisava).

À Jasméri, Monique, Lindamir, Fred, Fábio Luciano, Karina, Lindsay, Marcelo Andreo, Xico, Mitie, Akira, Luciana, Maristela, Ana, Simão, Tati, Rosaninha, Fabrício Tacahashi, Edna Marta, Shuki, Alexandre, Jabá, Hana, o pessoal do Omelete e do Universo HQ.

Muito obrigado a você.

E finalmente a todos esses malucos infectados pelo vírus do Nanquim, que contra todas as adversidades continuam produzindo, continuam desenhando, continuam escrevendo.

Continuam fazendo quadrinhos.

A todos muito obrigado.

Life is good.

Enjoy it.

MEU AVÔ DIZ QUE OS QUADRINHOS ERAM MELHORES ANOS ATRÁS, QUANDO OS JORNAIS OS IMPRIMIAM MAIORES.



ELE DIZ QUE AGORA OS QUADRINHOS SÃO SÓ UM MONTE DE CABEÇAS FALANTES XEROCADAS, PORQUE NÃO HÁ ESPAÇO PRA CONTAR UMA HISTÓRIA DECENTE OU PRA MOSTRAR AÇÃO.



ELE ACHA QUE AS PESSOAS DEVIAM ESCREVER PROS JORNAIS E RECLAMAR.



SEU AVÔ LEVA OS QUADRINHOS BEM A SÉRIO.



É, MAMÃE TÁ PROCURANDO ASILOS.

## SUMÁRIO

<b>Lista de Figuras</b> .....	<b>vii</b>
<b>Resumo</b> .....	<b>xi</b>
<b>Abstract</b> .....	<b>xii</b>
<b>Introdução</b> .....	<b>1</b>
<b>1 Tecnologia, cultura, modernidade/pós-modernidade: bases teóricas</b> .....	<b>6</b>
1.1 Tecnologia .....	6
1.2 Modernidade .....	9
1.3 As idéias do Círculo de Bakhtin .....	20
1.4 A Pós-Modernidade .....	26
1.5 Contracultura .....	33
<b>2 Breve História dos Quadrinhos no Século XX</b> .....	<b>41</b>
2.1 Precursores .....	42
3.2 <i>Syndicates</i> , <i>Comic Books</i> e Polêmicas: um passeio entre mídias .....	53
3.3 Códigos de Ética e Contracultura .....	70
<b>3 Quadrinhos &amp; Linguagem</b> .....	<b>93</b>
<b>4 Análise da Obra de Lourenço Mutarelli</b> .....	<b>121</b>
4.1 – Início de Carreira (1988-1990) .....	124
4.2 – Os Quatro Primeiros Álbuns (1991-1996).....	136
4.3 – As Histórias Coloridas (1998-2000).....	157
4.4 – A TRILOGIA DE DIOMEDES (1999-2002) .....	163
4.5 – A Caixa de Areia (2006).....	182
<b>5 Considerações Finais</b> .....	<b>196</b>
<b>Bibliografia</b> .....	<b>200</b>
<b>Apêndice 1: descrição dos álbuns de lourenço mutarelli (1991 a 2006)</b> .....	<b>211</b>
Transubstanciação.....	211
Desgraçados .....	213
Eu te amo Lucimar.....	215
A Confluência da Forquilha.....	219
Seqüelas     222	
O Dobro de Cinco .....	225
O Rei do Ponto.....	227
A Soma de Tudo – Parte 1 .....	229
A Soma de Tudo – Parte 2.....	231
Mundo Pet .....	232

A Caixa de Areia ou eu era dois em meu quintal .....	234
Réquiem .....	236
<b>Apêndice 2: Entrevista com Lourenço Mutarelli .....</b>	<b>238</b>
<b>Apêndice 3: Palestra na Fnac .....</b>	<b>255</b>
<b>Anexo 1: O que mudou no mercado de quadrinhos nos últimos 40 anos? .</b>	<b>256</b>
<b>Anexo 2: Questão de Nomenclatura .....</b>	<b>259</b>

## LISTA DE FIGURAS

- Figura 01: Seqüência de gravuras de *A Harlot's Progress*, exemplo da obra seqüencial de William Hogart. Fonte: <<http://cgfa.dotsrc.org/hogarth/harlots.htm>>. Acesso em 12 de agosto de 2007..... 43
- Figura 02: Exemplo de balão utilizado em ilustração humorística da revista inglesa *Punch*, de 18 de julho de 1841. Fonte: CLARK, 1991, p. 17. .... 44
- Figura 03: Seqüência de *M. Vieux-Bois* (1827) de Rudolph Töpffer. Fonte: MOYA, 1993, p. 7. .... 45
- Figura 04: Página de *Zé Caipora* (1883), criação de Ângelo Agostini.Fonte: <[http://www.universohq.com/quadrinhos/especial\\_agostini.cfm](http://www.universohq.com/quadrinhos/especial_agostini.cfm)>. Acesso em 5 de agosto de 2007..... 46
- Figura 05: A estréia de *Yellow Kid* no jornal *New York World*, em 5 de maio de 1895.Fonte: <<http://cartoons.osu.edu/yellowkid/1895/1895.htm>>. Acesso em 7 de agosto de 2007..... 47
- Figura 06: *Hogan's Alley*, *New York World*, 24 de novembro de 1895. Fonte: < <http://cartoons.osu.edu/yellowkid/1895/1895.htm>>. Acesso em 7 de agosto de 2007..... 49
- Figura 07: *Hogan's Alley*, *New York World*, 4 de outubro de 1896. Fonte: < <http://cartoons.osu.edu/yellowkid/1896/1896.htm>>. Acesso em 7 de agosto de 2007..... 50
- Figura 08: *Yellow Kid*, *New York Journal*, 27 de dezembro de 1896. Fonte: < <http://cartoons.osu.edu/yellowkid/1896/1896.htm>>. Acesso em 7 de agosto de 2007..... 51
- Figura 09: Charge de Leon Barrit, *Vim Magazine*, 29 de junho de 1898. Fonte: < <http://www.spartacus.schoolnet.co.uk/USAYellow.htm>>. Acesso em 17 de agosto de 2007. .... 52
- Figura 10: Capa de *Famous Funnies*, julho de 1934. Fonte: CLARK, 1991, p. 61..... 54
- Figura 11: *Flash Gordon* e *Dale Arden* no traço de Alex Raymond. Repare na postura corporal altiva e protetora de *Flash*, diante da postura submissa e quase infantil da mocinha *Dale*. Fonte: <<http://www.internationalhero.co.uk/f/flash.htm>> Acesso em 11/11/2007. .... 59
- Figura 12: *Betty Boop*, criada originalmente pelo estúdio de animação dos irmãos Fleischer em 1932. Fonte: <<http://www.animationarchive.org/2005/11/filmography-betty-boop-in-snow-white.html>> Acesso em 11/11/2007..... 61
- Figura 13: *Action Comics* de junho de 1938, com a estréia do *Superman*. Fonte:<<http://www.coverbrowser.com/covers/action-comics>>. Acesso em 06/08/2007. .... 63
- Figura 14: Página de Krazy Kat, julho de 1934.Fonte: CLARK, 1991, p. 61..... 66
- Figura 15: Algumas capas de revistas lançadas durante a Segunda Guerra Mundial, mostrando os super-heróis em combate com as forças inimigas. Fonte: < <http://www.coverbrowser.com/>>. Acesso em: 20/09/2007 ..... 71
- Figura 16: Capa da revista em quadrinhos *Front Line Combat* com arte de Harvey Kurtzman. Fonte: CLARK, 1991, 74. .... 73



Figura 17: Capa da última revista <i>MAD</i> , antes de deixar de ser uma publicação exclusiva de quadrinhos. Fonte: <i>Tales calced to drive you MAD 23</i> ; New York, NY; EC publications; maio de 1955, relançada em fac-símile em 1999.....	77
Figura 18: <i>No Verão</i> , do ítalo-brasileiro Eliseu Visconti e <i>A Grande Odalisca</i> , de Ingres, pinturas publicadas no verso de Edição Maravilhosa que provocaram polêmica. Fontes: < <a href="http://www.eliseuvisconti.com.br/obras_visconti/1221.htm">http://www.eliseuvisconti.com.br/obras_visconti/1221.htm</a> > e < <a href="http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Ingre%2C_Grande_Odalisque.jpg">http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Ingre%2C_Grande_Odalisque.jpg</a> >. Acesso em 20/08/2007.....	79
Figura 19: Capa do disco <i>Cheap Thrills</i> desenhada por Robert Crumb. Fonte: < <a href="http://www.amazon.com/Cheap-Thrills-Brother-Holding-Company/dp/B00000K2VU">http://www.amazon.com/Cheap-Thrills-Brother-Holding-Company/dp/B00000K2VU</a> > Acesso em 11/11/2007.....	82
Figura 20: Página de Robert Crumb para a revista <i>Zap Comix</i> . Fonte: CRUMB, 2003, p. 38. ..	83
Figura 21: Páginas da <i>Zap Comics</i> . Artes de Victor Moscoso (esq) e página desenhada por todos os componentes da revista (dir.). Fonte: CRUMB, 2003, p. 55 e p. 174. ....	84
Figura 22: <i>Grilo</i> e <i>O Bicho</i> , publicações da década de 1970. Fonte: MAGALHÃES, 2003, p. 20. ....	86
Figura 23: Exemplos de “visualização de metáfora”. Fonte: McCLOUD, 1995, p. 129. ....	99
Figura 24: Exemplos das relações Palavras-Imagens propostas por Scott McCloud. Fonte: McCLOUD, 2008, p. 130.....	103
Figura 25: Exemplo de seqüência de quadrinhos sem o uso de palavras. Fonte: EISNER, 1989, p.22.....	104
Figura 26: Seqüência de batalha de <i>Alpha Flight #6</i> . Texto e arte de John Byrne. Fonte: BYRNE, John. <i>Snowblind. Alpha Flight # 6</i> , New York, Marvel Comics, jan 1984, p.18-19.	106
Figura 27: Exemplo da seleção de um momento chave dentro de uma ação contínua. Fonte: EISNER, 1989, p. 39.....	107
Figura 28: O balão construindo a noção de tempo dentro de um quadrinho. Fonte: McCLOUD, 1995, p. 95.....	108
Figura 29: Exemplo do uso da sarjeta. Fonte: McCLOUD, 1995, p.66.....	109
Figura 30: Exemplo de transição <i>momento a momento</i> . Álbum <i>A Soma de Tudo – Parte 1</i> .Fonte: MUTARELLI, 2001a, p.85 .....	110
Figura 31: Exemplo de transição <i>ação para ação</i> no álbum <i>O Dobro de Cinco</i> . Fonte: MUTARELLI, 1999, p.99.....	111
Figura 32: Exemplo de transição <i>sujeito a sujeito</i> . Álbum <i>Transsubstanciação</i> .Fonte: MUTARELLI, 1991, p.33.....	112
Figura 33: Exemplo de transição <i>cena a cena</i> . Álbum <i>Mundo Pet</i> . Fonte: MUTARELLI, 2004, p.57.....	113
Figura 34: Exemplo de transição <i>aspecto para aspecto</i> . Fonte: McCLOUD, 2008, p.17.....	114

Figura 35: Exemplo de transição <i>non-sequitur</i> . Álbum <i>O Dobro de Cinco</i> . Fonte: MUTARELLI, 1999, p.17.....	115
Figura 36: Capa do Fanzine <i>Over-12</i> , publicado pela editora Pro-C em março de 1988. Fonte: MUTARELLI, 1988, imagem da capa.....	125
Figura 37: As duas versões de <i>Solidão</i> . Na metade superior, a versão publicada em <i>Over-12</i> . Na metade inferior, a versão publicada em <i>Seqüelas</i> . Fonte: MUTARELLI, 1988, p. 3-6 e MUTARELLI, 1998, p. 11-14. ....	127
Figura 38: À esquerda, a primeira página de <i>Solidão</i> publicada em <i>Over-12</i> . À direita, a versão publicada em <i>Seqüelas</i> . Fonte: MUTARELLI, 1988, p. 3 e MUTARELLI, 1998, p. 11. ....	129
Figura 39: À esquerda, a página 3 de <i>Solidão</i> publicada em <i>Over-12</i> . À direita, a versão publicada em <i>Seqüelas</i> . Fonte: MUTARELLI, 1988, p. 5 e MUTARELLI, 1998, p. 13. ....	131
Figura 40: <i>Erasmus Roberto</i> publicado em <i>Over-12</i> . Fonte: MUTARELLI, 1988, p.12. ....	132
Figura 41: <i>Rattu</i> , publicado no suplemento MAU da revista <i>Animal</i> , em 1988. Fonte: MUTARELLI, 1998, p.51.....	133
Figura 42: <i>O Cãozinho sem Pernas</i> , publicado na revista <i>Tralha</i> , em outubro de 1989. Fonte: MUTARELLI, 1998, p. 71.....	134
Figura 43: <i>Quando todos se encontram</i> , publicado na revista <i>Tralha</i> , em dezembro de 1989. Fonte: MUTARELLI, 1998, p. 59.....	135
Figura 44: Capa do álbum <i>Transsubstanciação</i> . Fonte: MUTARELLI, 1991. ....	136
Figura 45: Exemplos das páginas de abertura de capítulos do álbum <i>Transsubstanciação</i> . Fonte: MUTARELLI, 1991, p. 10 e 16.....	137
Figura 46: Página do Prólogo de <i>Transsubstanciação</i> . Fonte: MUTARELLI, 1991, p. 9. ....	139
Figura 47: Página do álbum <i>Transsubstanciação</i> . Fonte: MUTARELLI, 1991, p. 19.....	141
Figura 48: Personagem Zoster do álbum <i>Transsubstanciação</i> . Fonte: MUTARELLI, 1991, p. 35. ....	142
Figura 49: O espaço urbano representado no álbum <i>Transsubstanciação</i> . Fonte: MUTARELLI, 1991, p. 31.....	143
Figura 50: Página do álbum <i>Transsubstanciação</i> . Fonte: MUTARELLI, 1991, p. 47.....	145
Figura 51: Página de <i>Transsubstanciação</i> e detalhe do quadro <i>O Jardim das Delícias Terrenas</i> de Hieronymus Bosch. Fonte: MUTARELLI, 1991, p. 53. ....	147
Figura 52: Comparação entre página do álbum <i>Desgraçados</i> e pintura de Bosch. Fonte: MUTARELLI, 1993, p. 61.....	148
Figura 53: Capa do álbum <i>Desgraçados</i> . Fonte: MUTARELLI, 1993.....	149
Figura 54: Capa do álbum <i>Eu te amo Lucimar</i> . Fonte: MUTARELLI, 1994. ....	151
Figura 55: Capa do álbum <i>A Confluência da Forquilha</i> . Fonte: MUTARELLI, 1997.....	154

Figura 56: página de <i>A Confluência da Forquilha</i> . Fonte: MUTARELLI, 1997, p.24.....	155
Figura 57: Capa do álbum <i>Mundo Pet</i> . Fonte: MUTARELLI, 2004. ....	158
Figura 58: Página da história <i>Dor Ancestral</i> . Fonte: MUTARELLI, 2004, p. 53 .....	159
Figura 59: Página da história <i>Crianças Desaparecidas</i> . Fonte: MUTARELLI, 2004, p.31 .....	160
Figura 60: Página da história <i>Dói Story</i> . Fonte: MUTARELLI, 2004, p. 104. ....	162
Figura 61: Página de abertura da história <i>Resignação</i> . Fonte: MUTARELLI, 1998, p. 141. ....	164
Figura 63: Página de <i>O Rei do Ponto</i> apresentando o “personagem” Glauco Matoso. Fonte: MUTARELLI, 2000, p. 52.....	170
Figura 64: Página de <i>A Soma de Tudo</i> apresentando o “personagem” Paulo dos Fazeres. Fonte: MUTARELLI, 2002, p.42.....	171
Figura 65: Página do álbum <i>O Dobro de Cinco</i> .Fonte: MUTARELLI, 1999, p.49.....	173
Figura 66: A evolução visual do personagem Diomedes de <i>O Dobro de Cinco</i> (à esquerda) para <i>A Soma de Tudo – Parte 2</i> (à direita). Fonte: MUTARELLI, 1999, p. 35 e MUTARELLI, 2002, p. 20.....	174
Figura 67: Capa do álbum <i>O Dobro de Cinco</i> . Fonte: MUTARELLI, 1999. ....	175
Figura 68: Capa do álbum <i>O Rei do Ponto</i> .Fonte: MUTARELLI, 2000. ....	176
Figura 69: Página do álbum <i>A Soma de Tudo – parte 2</i> . Fonte: MUTARELLI, 2002, p.81.....	178
Figura 70: Página do álbum <i>A Soma de Tudo – parte 2</i> . Fonte: MUTARELLI, 2002, p. 78....	180
Figura 71: Página de <i>Three Blind Mice</i> .Fonte: MUTARELLI, 1998, p.140.....	181
Figura 72: Da esquerda para direita, de cima para baixo: páginas 1 a 4 do Prólogo de <i>A Caixa de Areia</i> . Fonte: MUTARELLI, 2006, p. 6 a 23. ....	184
Figura 73: Da esquerda para direita, de cima para baixo: páginas 5 a 9 do Prólogo de <i>A Caixa de Areia</i> . Fonte: MUTARELLI, 2006.....	185
Figura 74: No primeiro quadrinho, no topo da página, vemos um exemplo de perspectiva distorcida do trabalho de Mutarelli. Fonte: MUTARELLI, 2006, p. 49 .....	190
Figura 75: Página de <i>A Caixa de Areia</i> valorizando os artefatos da casa. Fonte: MUTARELLI, 2006, p.62.....	192
Figura 76: Carlton (o gordo) e Kleiton (o magro). Fonte: MUTARELLI, 2006, p. 56 e 57.....	194

## RESUMO

A proposta do presente trabalho é refletir a respeito das relações entre tecnologia e sociedade no período contemporâneo através da análise das histórias em quadrinhos produzidas pelo artista Lourenço Mutarelli, entre 1988 e 2006. Para tanto, pretende-se utilizar como base teorias e argumentos de autores sobre temas como modernidade, tecnologia, arte e linguagem, procurando construir um diálogo entre essas idéias através de uma perspectiva multidisciplinar. Procura-se pensar como a lógica de mercado, a fragmentação, o excesso de informações, a representação intermediada pela tecnologia e outros aspectos característicos da modernidade interagem na criação de produtos culturais como, nesse caso específico, histórias em quadrinhos. Com a contextualização do tema, busca-se condições de uma tentativa de compreensão das relações e interações entre esse produto cultural específico (histórias em quadrinhos) e o seu entorno, constituído de diversas dimensões sociais, culturais e tecnológicas.

**Palavras-chave:** Histórias em Quadrinhos, Tecnologia, Sociedade, Linguagem, Cultura.

## **ABSTRACT**

The intent of this work is to think the connections between technology and society, the way they are presented in Lourenço Mutarelli's comics, from 1988 to 2006. In order to build a multidisciplinary understanding of our relations with technology, theories and arguments such as: modernity, technology, art and language are presented. Also is important to think how the logic of market, the fragmentation, the excess of information, the representation mediated by technology and other aspects of modernity; all interact with the creation of cultural products (in this particular case, comic books). Finally this work contributes with the cultural debate, placing comics as a cultural product, and its relations with the diverse social, cultural and technological dimensions.

**Key-words:** Comics, Technology, Society, Language, Culture.

## INTRODUÇÃO

Nossa contemporaneidade é caracterizada pelo excesso de informações e pela fragmentação presente em diversas esferas do fazer e do pensar humano. Muitos consideram que já vivemos em uma pós-modernidade: uma realidade sobrecarregada de estímulos, onde se perdem os referenciais de identidade e valores e prevalece a sensação de falta de sentido e insegurança. Torna-se difícil pensar a realidade do cotidiano contemporâneo e compreender a lógica presente.

A análise dos produtos culturais criados dentro desse contexto pode auxiliar na tarefa de compreensão de diversos aspectos do momento presente. Esses produtos são resultados e trazem contidos em si indícios da interação entre essa lógica dominante e os diversos atores sociais que participam de sua produção. Ao mesmo tempo, fazem parte de todo um complexo sistema de discursos e diálogos em diversas camadas de significação.

As histórias em quadrinhos<sup>1</sup> são exemplos desse tipo de produto e permitem, através de sua análise, levantar interessantes questões a respeito de nossa contemporaneidade, abordando diversos aspectos como, por exemplo, o imaginário social, hábitos e costumes, processos de impressão, ilustração, conceitos e visões da sociedade etc.

A tecnologia e relações estabelecidas pelo sistema de produção industrial permeiam e interagem com as demais dimensões da vida social e podem ser vistas não só em uma análise da produção das HQs, mas também nos valores e visões de mundo apresentados em seus personagens e enredos.

---

<sup>1</sup> Cirne (1970) e Luyten (1987) lembram que as histórias em quadrinhos recebem diversos nomes ao redor do mundo. Nos Estados Unidos são chamadas *comic strips*, *comics*, *comix* ou *funnies* (engraçados) e para as revistas adota-se o termo *comic books*. Na França são chamadas *bandes dessinées*, na Itália são *fumetti* (das “fumacinhas”, os balões com a fala dos personagens), em Portugal são as “bandas desenhadas” ou “histórias aos quadrinhos”, na América Espanhola são as *historietas*, no Japão, *mangá*. Aqui no Brasil são as histórias em quadrinhos ou simplesmente “quadrinhos” ou ainda o popular termo *gibi* que se refere às revistas de quadrinhos. Após a publicação do livro *Quadrinhos e arte seqüencial*, de Will Eisner (1989), o termo “arte seqüencial” também passou a ser usado para se referir aos quadrinhos. No presente trabalho são usados diversos desses termos para referência às histórias em quadrinhos, incluindo suas iniciais: “HQ” (História em Quadrinhos).

Como veremos, as HQs no modo como as conhecemos hoje estão profundamente vinculadas à produção em série, publicação e distribuição. Parte da lógica que rege a produção e consumo de quadrinhos pode ser repensada a partir de muitos dos fundamentos elaborados por Benjamin (1994) e Adorno (2002).

As HQs são um exemplo de “nova forma de arte” propiciada pela reprodutibilidade técnica, apresentando muitos dos conceitos de relações entre autor/obra/receptor propostos por Benjamin (1994). Também interagem com outras criações ideológicas, fazendo parte de um complexo sistema que guarda muitas das características apontadas por Adorno (2002) em sua análise da “indústria cultural”.

Os conceitos de “alta” e “baixa” cultura vinculados à idéia de indústria cultural são superados em abordagens teóricas como o pós-modernismo (JAMESON, 1997) e semiótica (ECO, 1993). Tais abordagens, associadas à perspectiva dialogizante proposta pelo Círculo de Bakhtin, possibilitam uma visão das HQs em suas interações com outras dimensões sociais e contribuem para uma melhor compreensão da sociedade contemporânea.

A partir desse complexo contexto, o presente trabalho visa elaborar uma análise da obra de Lourenço Mutarelli. Produzida no período compreendido entre 1988 e 2006, tal obra carrega em si muito da chamada cultura *underground* e das idéias de contestação características do movimento da contracultura.

A obra em quadrinhos de Lourenço Mutarelli é composta, em parte, de uma série de histórias curtas publicadas esporadicamente em diversas revistas e fanzines entre 1988 e 1996. Destacam-se os fanzines *Over-12* e *Solúvel* (publicações independentes do início da carreira do autor), as revistas *Animal* (mais especificamente o suplemento *MAU*), *Tralha*, *Mil Perigos*, *Porrada*, *Lúcifer*, *Panacea*, *Brasilian Heavy Metal* e *O Astronauta*.

Entretanto, sua produção mais significativa é caracterizada pela publicação de 11 álbuns de histórias em quadrinhos. No presente trabalho, foram analisados principalmente esses 11 álbuns e, em menor escala, a produção de histórias curtas.

As publicações estudadas foram adquiridas em bancas de revistas, livrarias e lojas de livros usados. Algumas publicações, mais raras e difíceis de encontrar, como é

o caso das revistas *Tralha* e *Mil Perigos*, foram consultadas do acervo da Gibiteca da Fundação Cultural de Curitiba.

Nossa análise procura desvendar elementos de significação que auxiliem na compreensão de alguns dos diversos discursos sociais, perspectivas e linguagens que compõem nosso momento presente.

Com base nas informações coletadas, as análises consideram não apenas o conteúdo das histórias, mas sua interação com a linguagem, as relações plástico-formais e as mediações tecnológicas.

Compreender a idéia de tecnologia é importante para pensar as relações estabelecidas entre produção e consumo dentro do que se chama indústria cultural, conceito fundamental para perceber a natureza e participação das histórias em quadrinhos no quadro cultural da contemporaneidade. Para cobrir esses aspectos, foram utilizadas as considerações elaboradas por autores como Álvaro Vieira Pinto, João Augusto Bastos, Walter Benjamin, Theodor Adorno, Herbert Marcuse, Frederic Jameson e Michael Löwy.

Considerando as histórias em quadrinhos um produto ideológico fruto de uma intrincada cadeia de interações e responsabilidades sociais e materiais, utilizou-se os conceitos propostos pelo Círculo de Bakhtin nas análises da obra de Lourenço Mutarelli, tendo por base trabalhos de autoria de Mikhail Bakhtin, Valentin Voloshinov, Carlos Alberto Faraco e Beth Brait. Dada a importância da utilização de imagens na concepção das histórias em quadrinhos, propostos métodos de análise baseados na teoria semiótica apresentada por Umberto Eco, Martine Joly e Lúcia Santaella, que dialogam com os estudos de Charles Peirce.

Fazem parte da fundamentação para essa análise as obras de dois profissionais que se dedicaram a pensar sobre o ato de fazer quadrinhos: Will Eisner e Scott McCloud. As pesquisas acadêmicas promovida por Waldomiro Vergueiro, Lucimar Ribeiro Mutarelli, Luciano Henrique Ferreira da Silva, Nadilson Manoel da Silva, Sonya Bibe Luyten, Moacyr Cirne, Marilda Lopes Pinheiro Queluz, Gonçalo Júnior e Álvaro de Moya fornecem as diretrizes para a contextualização histórico-sócio-cultural e especificidades regionais e locais.



As entrevistas com Lourenço Mutarelli, com diversos depoimentos sobre seu processo de produção, seus temas recorrentes, seu histórico de publicações foram coletadas de revistas impressas e sites da internet. Foram feitas duas entrevistas diretas com o autor. Apenas a segunda, uma entrevista pessoal não estruturada, realizada em 26 de outubro de 2007, foi registrada.

As principais fontes impressas foram as revistas *Trip* (edição número 90, junho de 2001), *Rolling Stone* (edição número 06, março de 2007) e *Cult* (edição número 111, março de 2007), publicações voltadas para os temas de comportamento e cultura.

Quanto ao material coletado na internet, muitos profissionais competentes têm se dedicado a produzir sites voltados à cobertura e análise das histórias em quadrinhos com seriedade e responsabilidade. Estes sites forneceram importantes entrevistas e informações a respeito de quadrinhos e da obra estudada.

Os sites são: *Universo HQ* ([www.universohq.com](http://www.universohq.com)), *Blog dos Quadrinhos* ([www.blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br](http://www.blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br)), *Omelete* ([www.omelete.com.br](http://www.omelete.com.br)), *Pop Balões* ([www.popbaloes.com](http://www.popbaloes.com)) e *Bigorna* ([www.bigorna.net](http://www.bigorna.net)) dentro dos quais foram encontrados artigos, notas e entrevistas elaborados por diversos profissionais. Sobressaem os trabalhos de José Salles, Waldomiro Vergueiro, Paulo Ramos, Sérgio Codespoti, Sidney Gusman, Martha Kullman, e Moacy Cirne.

Convém citar também os sites acadêmicos, como o *Cartoon Research Library*<sup>2</sup> (<http://cartoons.osu.edu/index.php>), mantido pela Universidade do Estado de Ohio, a *Indy Magazine* (<http://www.indyworld.com/indy/>) e a Intercom (<http://reposcom.portcom.intercom.org.br/>).

Para tanto, este trabalho foi dividido em quatro capítulos.

No primeiro estão expostos os fundamentos teóricos que servirão de base para as análises e ajudarão a constituir as lentes através das quais focaremos nosso objeto de estudo. Aqui são apresentadas as concepções de modernidade, tecnologia, indústria cultural e contracultura que contextualizam essa pesquisa, além dos conceitos do Círculo de Bakhtin pertinentes ao trabalho.

---

<sup>2</sup> Nesse site foram encontradas excelentes imagens dos jornais com as primeiras publicações do personagem *Yellow Kid*.

Em seguida há um breve estudo sobre o desenvolvimento das histórias em quadrinhos ao longo do século XX, procurando adotar as perspectivas estabelecidas no primeiro capítulo. Esse capítulo será importante para pensar e compreender a natureza plural das histórias em quadrinhos, que refletem e refratam os valores sociais e culturais do momento histórico a que pertencem.

O terceiro capítulo versa sobre uma série de considerações a respeito dos elementos que constituem uma história em quadrinhos (palavras e imagens) e de que maneiras esses elementos interagem na constituição de significado. No caso das histórias em quadrinhos, perceberemos que muitos dos recursos de linguagem utilizados foram concebidos em um processo dinâmico entre autor e leitor dentro de uma complexa esfera cultural.

O quarto capítulo dialoga com os outros três, focando a análise sobre diversos momentos da produção de Mutarelli e procurando sintetizar esses momentos em uma visão global, que pretende expor uma série de relações entre tecnologia, sociedade, subjetividade e criação cultural que estaria implícita na obra desse artista.

Os desenhos de Mutarelli mostram uma outra face da sociedade tecnológica, pós-industrial ou da informação, onde a subjetividade, o grotesco, a sensação de desorientação e o sentimento de desespero constroem graficamente o trânsito entre a crítica, a resistência e o desencanto com a realidade.

A obra do autor materializada em um meio (os quadrinhos) ainda estigmatizado como ingênuo é pontuada pela manifestação de uma descrença constante. O objeto dessa descrença não é óbvio e fornece material para instigante reflexão. Há uma espécie de desconforto que permeia toda a obra do autor, cuja razão parece estar em uma discordância com a estrutura social e material da realidade contemporânea.

Esses são os temas do autor, que implicam não só em ficções fantásticas e representações da realidade, como também são constituintes do imaginário social e, portanto, importantes para pensar as mediações entre o ser humano e o entorno tecnológico.

# **1 TECNOLOGIA, CULTURA, MODERNIDADE/PÓS-MODERNIDADE: BASES TEÓRICAS**

O presente trabalho propõe-se a analisar a obra do artista brasileiro Lourenço Mutarelli, procurando compreender como sua produção relaciona-se com o cotidiano urbano contemporâneo. Grande parte dessa obra constitui-se de histórias em quadrinhos, uma forma de expressão que se consolidou durante o século XX enquanto fenômeno cultural e produto de comunicação de massa. Assim como outras criações ideológicas modernas, como o cinema e o rádio, as histórias em quadrinhos contribuem como testemunhas dos valores e da cultura da sociedade que as produziu, ajudando a compreendê-la melhor.

Trata-se de analisar como valores sociais e ideologias são refratados / refletidos / representados nas histórias em quadrinhos de Lourenço Mutarelli, buscando elementos que permitam reflexões sobre a relação sujeito-sociedade-tecnologia contemporânea. Nosso foco de atenção está voltado principalmente para o período pós-guerra (1950 em diante), embora seja necessário retomar pontualmente algumas questões do século XIX e início do século XX.

## **1.1 TECNOLOGIA**

Tecnologia é um termo de grande importância para a compreensão da sociedade contemporânea e para as considerações que serão feitas ao longo deste trabalho. A presença da tecnologia na vida humana é tão acentuada que, associada ao fenômeno do desenvolvimento das forças produtivas e à forte tendência de interpretações economicistas da vida social, pode conduzir ao determinismo tecnológico, que considera a tecnologia como o elemento que determina a vida social. Tal tipo de visão é simplista, limitada e reducionista, devendo ser evitada. É preciso considerar a interdependência e interação das variáveis de todo um complexo sistema que envolve fatores culturais, sociais, econômicos, históricos, entre outros. Todas essas complexas relações constituem a sociedade humana (CARVALHO, 1998).

Presença marcante no discurso sobre nossa contemporaneidade, o termo tecnologia pode apresentar mais de um sentido, de acordo com o contexto em que é usado. Álvaro Vieira Pinto (2005) distingue quatro significados principais:

- a) Seguindo a etimologia da palavra, a “tecnologia” seria a ciência, estudo, discussão e teoria da técnica (“as artes, as habilidades do fazer, as profissões e, generalizadamente, os modos de produzir alguma coisa” p.219)<sup>3</sup>. Para o autor, esse é “necessariamente o sentido primordial, cuja interpretação nos abrirá a compreensão dos demais” (p. 219).
- b) “Tecnologia” também aparece como sinônimo direto de técnica. Este seria o significado mais freqüente e utilizado na linguagem corrente, coloquial<sup>4</sup>.
- c) “Tecnologia” enquanto “conjunto de todas as técnicas que dispõe uma determinada sociedade, em qualquer fase histórica de seu desenvolvimento”. Nesse sentido, a “tecnologia” também adquire um caráter de medida do grau de avanço de uma sociedade, que tem conotações especiais relacionadas ao quarto significado.
- d) Finalmente, a tecnologia significando reificação<sup>5</sup> da técnica.

---

<sup>3</sup> Ainda encontramos: “A técnica é sempre um modo de ser, um existencial do homem, e se identifica com o movimento pelo qual realiza sua posição no mundo, transformando este último de acordo com o projeto que dela faz” (p.238). A noção de técnica está em concordância com a noção de trabalho para Engels (1977) e Marx (apud GAMA, 1986), que consideram o trabalho um processo em que o homem domina e transforma a natureza.

<sup>4</sup> “... a confusão gerada por esta equivalência de significados da palavra será fonte de perigosos enganos no julgamento de problemas sociológicos e filosóficos suscitados pelo intento de compreender a tecnologia” (PINTO, 2005, p. 219-220).

<sup>5</sup> No texto original, Vieira Pinto escreve: “a palavra tecnologia menciona a ideologia da técnica” (2005, p. 220). Entretanto, para o Círculo de Bakhtin, elemento teórico fundamental na elaboração desta dissertação, a palavra “ideologia” difere um pouco do significado que Marx lhe atribui. Para o Círculo de Bakhtin, “a palavra *ideologia* é usada, em geral, para designar o universo dos produtos do ‘espírito’ humano (...) o universo que engloba a arte, a ciência, a filosofia, o direito, a religião, a ética, a política, ou seja, todas as manifestações superestruturais (para usar uma certa terminologia da tradição marxista)” (FARACCO, 2006). Ao invés da palavra “ideologia”, decidimos empregar a palavra “reificação” de acordo com o significado utilizado por Marília Gomes de Carvalho: reificação é “o processo que dá vida própria à tecnologia (ou à técnica), vendo-a isolada das relações sociais, independente dos motivos e dos agentes que a criam, utilizam e transformam” (CARVALHO, 1998).

A partir desses significados, Vieira Pinto aponta para a importância de uma consciência crítica que permita a elaboração de uma imagem teórica da realidade existencial das pessoas, capaz de explicar o que fazem e por que fazem. Geralmente, entretanto, o quarto significado do termo apresentado por Vieira Pinto prevalece sobre os outros. Dentro desse cenário, surgem discursos ingênuos ou tendenciosos que constroem uma visão de mundo mistificada, com o mito da técnica sendo a determinante absoluta das relações humanas. Em consequência disso surge a noção de “tecnocracia”, onde a técnica é vista como a causa e a solução de todos os problemas do mundo, sendo os “técnicos” vistos como autoridades a dar a palavra final sobre qualquer questão. O autor critica veementemente essa situação, que, entre outras atitudes prejudiciais, permite ainda o emprego da tecnologia com instrumento de dominação (PINTO, 2005, p. 219-347).

A perspectiva de tecnologia como estudo e ciência da técnica, isto é, estudo e ciência das formas de controlar e dominar a natureza<sup>6</sup>, permite encontrar diversos exemplos do processo de desenvolvimento tecnológico na História Humana: a agricultura, a domesticação de animais, a metalurgia, a urbanização, etc<sup>7</sup>. Nesse processo, as técnicas interagem com as relações sociais, numa sucessão de transformações, interações, inovações e reinterpretações. A tecnologia seria, portanto, mais um dos fenômenos interdependentes (como a cultura, política, economia, religião, educação, direito e história) que interagem “com o meio geográfico e com as características biológicas das pessoas que compõem os grupos sociais” (CARVALHO, 1998).

Nos séculos XVIII e XIX, ocorre a consolidação gradativa do sistema de produção capitalista, fenômeno que está intrinsecamente relacionado com a industrialização, as inovações tecnológicas e a complexificação da sociedade. As

---

<sup>6</sup> Mais uma vez, técnica considerada de acordo com o conceito de trabalho de Marx (apud GAMA, 1986) e Engels (1977).

<sup>7</sup> A intenção aqui não é mostrar a tecnologia como uma medida de graduação de evolução histórica, o que levaria a um determinismo, mas sim mostrar que, da perspectiva relacionada aos conceitos de técnica e trabalho enquanto transformação da natureza, a tecnologia não seria uma característica exclusiva da Modernidade.

novas regras de relações de produção implicam no surgimento de novos atores sociais: os proprietários de capital e os trabalhadores (CARVALHO, 1998).

A idéia de Moderno é muito importante para a concepção de tecnologia de Ruy Gama (1986). Para esse autor, “a tecnologia moderna é a ciência do trabalho produtivo”<sup>8</sup> (p. 185). Na perspectiva de Ruy Gama, a tecnologia está profundamente vinculada ao capitalismo e ao período Moderno e suas discussões têm importância política. É dentro da produção capitalista que ocorre a alienação do trabalhador com relação a seu trabalho. Essa alienação justifica-se através da busca de um desempenho de produção cada vez maior e acaba por estender-se a outras esferas da dimensão social. A tecnocracia surge como a centralização de todo o poder social nas mãos de técnicos especializados (GAMA, 1986, p. 191).

## 1.2 MODERNIDADE

Com origens no século XVII, o termo modernidade refere-se a um longo processo que tem origens nos primórdios do Renascimento. Dentro de um quadro de idéias e princípios, o papel principal cabe à razão, que norteia a busca pelo progresso e controle. A industrialização desponta, principalmente no século XIX, como um dos principais modos de obter esses objetivos, mas não se trata apenas de tecnologia em grande escala ou crescimento econômico. A modernidade significa um “estado permanente de crise e renovação” (BASTOS, 1999, p. 24).

O conceito de modernidade passa a, de modo geral, designar “todas as mudanças – intelectuais, sociais e políticas, que dominam o mundo contemporâneo” (BASTOS, 1999, p. 23). A razão e o pragmatismo dos técnicos em busca de uma produção maior e mais eficaz passam a se estender a outras esferas da estrutura social<sup>9</sup>,

---

<sup>8</sup> Sobre trabalho produtivo, Gama (1986, p. 192) escreve: “Exclui-se dessa categoria todo trabalho que não é trocado por capital. Os que trabalham por conta própria – lavradores, artesãos, artífices, comerciantes ou profissionais liberais – não cabem nessa categoria: estão fora do modo capitalista de produção. O que distingue o *trabalho produtivo* do *trabalho improdutivo não é o produto*, mas *o como é produzido*, em que condições da divisão social do trabalho”.

<sup>9</sup> “Ser moderno é viver uma vida de paradoxo e contradição. É sentir-se fortalecido pelas imensas organizações burocráticas que detêm o poder de controlar e freqüentemente destruir comunidades, valores, vidas; e ainda sentir-se compelido a enfrentar essas forças, a lutar para mudar o *seu* mundo transformando-o em *nosso* mundo. É ser ao mesmo tempo revolucionário e conservador: aberto a

com o funcionalismo sacrificando o sujeito<sup>10</sup>. Assim, “a modernidade é um anti-humanismo que cria um vazio a ser preenchido pela idéia da utilidade social” (TOURAINÉ apud BASTOS, 1999, p.22).

O cenário da vida social moderna é o ambiente urbano, onde surgem as gritantes diferenças de distribuição de bens e privilégios entre os diversos atores sociais. No ambiente urbano assiste-se à co-existência e convivência entre grupos de pessoas diferentes e desiguais de onde decorrem conflitos, dificuldades de relacionamentos, preconceitos e violências. Dentro de toda essa complexidade de relações e interações, a tecnologia está presente, interagindo de diversas maneiras, muitas vezes como elemento de controle e dominação (CARVALHO, 1998).

Walter Benjamin (1994) escreveu uma série de ensaios com reflexões bem pertinentes sobre como as inovações nas técnicas e condições de produção apresentadas pela modernidade começaram a refletir-se em todos os setores da cultura.

No célebre texto *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, Benjamin (1994, p. 165-196) atesta que a reprodução técnica, que havia conquistado uma série de avanços no século XIX, como a reprodução dos sons e imagens (através da fotografia), “não somente podia transformar em seus objetos a totalidade das obras de arte tradicionais, submetendo-as a transformações profundas,” como também conquistava para si “um lugar próprio entre os procedimentos artísticos”. Um bom exemplo de como as duas funções (a de reprodução de obra de arte e a de forma de arte em si) repercutiam uma sobre a outra era a arte cinematográfica.

A reprodução técnica alterava uma série de relações entre autor-obra-espectador. Com a fotografia, por exemplo, “pela primeira vez no processo de

---

novas possibilidades de experiência e aventura, aterrorizado pelo abismo niilista ao qual tantas das aventuras modernas conduzem, na expectativa de criar e conservar algo real, ainda quando tudo em volta se desfaz” (BERMAN, 1987, p. 12).

<sup>10</sup> Veremos adiante que, de acordo com Löwy (1998) o conceito de “sujeito” enquanto indivíduo tem suas origens nas transformações de pensamento necessárias para o desenvolvimento do capitalismo, o que acaba gerando uma contradição dentro deste sistema. Vale lembrar ainda que no Iluminismo já pode ser encontrada a “concepção da pessoa humana como um indivíduo totalmente centrado, unificado, dotado das capacidades de razão, de consciência e de ação, cujo ‘centro’ consistia num núcleo interior, que emergia pela primeira vez quando o sujeito nascia e com ele se desenvolvia, ainda que permanecendo essencialmente o mesmo – contínuo ou ‘idêntico’ a ele – ao longo da existência do indivíduo” (HALL, 2005, p.10-11).

reprodução da imagem, a mão foi liberada das responsabilidades artísticas mais importantes, que agora cabiam unicamente ao olho” (BENJAMIN, 1994, p. 167). Mas além das implicações nos modos de produção e na forma dos produtos finais, para Benjamin a reprodutibilidade afetava diretamente a “aura” da obra de arte, que simplesmente se perdia.

Benjamin (1994, p. 170) descreveu a aura como “uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja”. Em uma obra de arte, a autenticidade se fazia de toda uma tradição contida na sua origem, na sua duração material, no seu testemunho histórico. Essa autenticidade e seu testemunho dependiam da materialidade da obra e se perdiam na reprodução. Para Benjamin, mesmo que as reproduções técnicas “deixem intato o conteúdo da obra de arte, elas desvalorizam, de qualquer modo, o seu aqui e agora” (p.168).

Benjamin ainda considera que “a forma de percepção das coletividades humanas se transforma ao mesmo tempo que seu modo de existência”. O autor vê na modernidade uma transformação de percepção proporcionada pela reprodução técnica, em que a unicidade dos eventos se perde na sua reprodução. Não se consegue mais distinguir original de cópias. A “consistência” da verdade submerge em sua transmissão (GAGNEBIN, 1994).

A “aura”, a autenticidade, não se refere apenas a uma obra de arte enquanto peça material, como um quadro, mas também a momentos de vida, a experiências que podiam ser partilhadas coletivamente, desde a execução de uma peça musical até observar “em repouso, numa tarde de verão, uma cadeia de montanhas no horizonte”. Na verdade, o comentário sobre a perda da “aura” encontra semelhanças com a perda da “experiência”, alegada em ensaios como *Experiência e pobreza* e *O narrador: Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov* (BENJAMIN, 1994).

A perda da experiência refere-se à perda de uma experiência enquanto narrativa compartilhada socialmente, aqui narrativa tendo sempre uma “dimensão utilitária”, que se faz em ensinamentos, conselhos, normas de vida (BENJAMIN, 1994, p. 200). Benjamin considera que essa experiência compartilhada socialmente perde cada vez



mais seu espaço para uma experiência “vivida”, singular, característica do indivíduo solitário.

Analisando esse aspecto da obra de Benjamin, Gagnebin (1994, p10-11) propõe que a perda da experiência coletiva e da arte de narrar deve-se a três fatores:

- a) O rápido desenvolvimento do capitalismo e, sobretudo, da técnica destruiu a comunidade de vida e de discurso, criando um abismo entre gerações devido às condições de vida que “mudam em um ritmo demasiado rápido para a capacidade humana de assimilação”.
- b) A fragmentação do trabalho em série, fragmentação que visa à velocidade da produção e acaba permeando as experiências de vida, que perdem sua característica de tempo global e ritmos lentos e orgânicos.
- c) O isolamento do indivíduo que simultaneamente se origina e provoca o declínio de uma tradição e de uma memória comuns.

Características da modernidade, o indivíduo isolado e a possibilidade de difusão através do livro (produto de reprodução técnica) originam o romance moderno. Na leitura do romance, busca-se o que já não se encontra na sociedade moderna: um sentido explícito e reconhecido<sup>11</sup>. Ao contrário da narrativa, que apresenta uma “moral da história” que permite uma interpretação livre por parte do ouvinte, o romance gira em torno da questão do “sentido da vida”. De acordo com Benjamin, “essa questão não é outra coisa que a expressão da perplexidade do leitor quando mergulha na descrição dessa vida” (BENJAMIN, 1994, p. 212).

Em conseqüência, o romance não é significativo por descrever pedagogicamente um destino alheio, mas porque esse destino alheio, graças à chama que o consome, pode dar-nos o calor que não podemos encontrar em nosso próprio destino. O que seduz o leitor no romance é a esperança de aquecer sua vida gelada com a morte descrita no livro (BENJAMIN, 1994, p. 214).

Percebemos em diversos ensaios de Benjamin, essa observação da perda de “algo”, como a “aura”, a “autenticidade”, a “experiência”. Essa “perda” contém uma série de observações relevantes sobre os efeitos da modernidade e suas inovações

---

<sup>11</sup> Essa busca por um sentido definido também está presente nem outra forma de narrativa moderna apontada por Benjamin: a informação jornalística ( GAGNEBIN, 1994).

sobre a cultura e a vida das pessoas. A questão da perda ou ausência de algum valor referencial aparece em diversos outros autores<sup>12</sup> como Bastos (1998, p. 22)

A idéia de sociedade é substituída pela de mercado e de economia de mercado, que sobrevive pela luta em busca do dinheiro; os problemas sociais são substituídos por problemas não-sociais, tanto dos indivíduos como das sociedades. Assim, cria-se um imenso vazio de valores.

Nesse sentido, é pertinente retomar a idéia de *romantismo anticapitalista* apresentado por Löwy (1993).

*Romantismo anticapitalista* é um conceito originalmente formulado por Lukács para “designar o conjunto das formas de pensamento em que a crítica da sociedade burguesa se inspira em uma referência ao passado pré-capitalista” (LÖWY, 1993, p.13). Löwy desenvolve esse conceito para transformá-lo em uma proposta unificadora do movimento romântico, geralmente visto como um desafio à análise científica por sua vasta diversidade e por seu “caráter fabulosamente contraditório”.

Löwy (1993, p. 17) propõe definir o romantismo como uma visão de mundo (*Weltansauung*), isto é, uma “estrutura mental coletiva específica a certos grupos sociais”. Sob essa perspectiva, o romantismo seria um modo de pensar o mundo presente na elaboração de diversos domínios culturais: na literatura e nas artes, na filosofia e na teologia, no pensamento político, econômico e jurídico, na sociologia e na história, etc.

Os diversos posicionamentos ideológicos das obras românticas, embora muitas vezes antagônicos<sup>13</sup>, mantêm uma lucidez crítica que provém de um olhar utópico, voltado ao passado ou ao futuro. A hipótese de que a visão romântica é por essência uma reação contra as condições de vida na sociedade capitalista pode nos levar a

---

<sup>12</sup> Nas obras do sociólogo Zygmunt Bauman é freqüente a atribuição de valores como insegurança e instabilidade às estruturas de relação e valores da sociedade contemporânea, com a sugestão de que houve uma suposta organização anterior, onde tais valores e estruturas eram mais sólidos e morais. Ver BAUMAN (2004) e BAUMAN (2005).

<sup>13</sup> Por seu “caráter fabulosamente contraditório”, o romantismo apresenta-se alternada ou simultaneamente como “revolucionário e contra-revolucionário, cosmopolita e nacionalista, realista e fantástico, restitucionista e utopista, democrático e aristocrático, republicano e monarquista, vermelho e branco, místico e sensual... Contradições que atravessam não apenas o ‘movimento romântico’, mas a vida e obra de um único e mesmo autor e, às vezes, de um único e mesmo texto” (LÖWY, 1993, p.11).

considerar até mesmo certos movimentos de arte modernos, como o expressionismo e o surrealismo, como profundamente orientados por essa visão (LÖWY, 1993, p.20). Propondo uma “tipologia” do romantismo anticapitalista, Löwy classifica os membros da Escola de Frankfurt como “românticos marxistas”, isto é, “autores que se valem do marxismo, nos quais a nostalgia da *Gemeinschaft* pré-capitalista (ou de seus valores, sua cultura etc.) desempenha um papel essencial tanto como motivação da crítica do capitalismo industrial, quanto como elemento central da utopia socialista do futuro” (p. 33).

O romantismo anticapitalista ergue-se contra um momento presente marcado pelas características mais constitutivas da sociedade capitalista, “cujos efeitos negativos atravessam as classes sociais, vividos como miséria por toda parte”. Entre essas características, destacam-se o fenômeno da *reificação* (a alienação proporcionada pela dominante lógica de mercado e valor de troca) e, em sua conseqüência, a “*fragmentação social*, o isolamento radical do indivíduo na sociedade” (LÖWY, 1993, p. 21-22).

Novamente encontramos a idéia de perda, que Löwy (1998, p. 22-35) associa com a revolta contra o capitalismo: “no real moderno algo precioso se *perdeu*, tanto no que concerne ao indivíduo quanto à humanidade”. Essa perda refere-se a “valores *qualitativos* – éticos, sociais, culturais – em oposição ao cálculo racional mercante do valor de troca”. Esses valores estariam centrados ao redor de dois pontos: a *subjetividade individual* e a *unidade/totalidade*.

Löwy lembra que o desenvolvimento do conceito de sujeito enquanto indivíduo está profundamente vinculado à história e pré-história do capitalismo. O “indivíduo ‘isolado’ desenvolve-se com e por causa do capitalismo”.

Entretanto, aí está a fonte de uma importante contradição da sociedade capitalista, pois esse mesmo indivíduo por ela criado só pode viver frustrado em seu seio e acaba por revoltar-se contra ela. O capitalismo suscita indivíduos independentes para preencher funções sócio-econômicas; quando, porém, esses indivíduos transformam-se em individualidades subjetivas e começa a explorar o mundo interior de seus sentimentos particulares, entram em choque com a extrema mecanização e insipidez do mundo criado pelas relações capitalistas (LÖWY, 1993, p.26).

A *unidade* (ou *totalidade*) representa outro valor básico do romantismo anticapitalista e significa a relação desse indivíduo subjetivo com as alteridades do mundo, da natureza e dos outros indivíduos subjetivos. Enquanto a subjetividade individual é um fato moderno e pode implicar em uma visão individualista, a unidade (ou totalidade) implica em uma visão transindividual, a verdadeira recuperação de um senso de coletividade humana (LÖWY, 1993, p. 26).

O conceito de *romantismo anticapitalista* de Löwy ajuda a visualizar uma unidade entre as idéias aqui apresentadas. A questão da perda de valores e de uma idealização de um passado, um futuro ou mesmo uma outra possibilidade de realidade utópica é aplicável ao raciocínio de Benjamin e de seus colegas da Escola de Frankfurt<sup>14</sup>.

Essa “perda de valores” e a resistência contra um sistema que acaba gerando um mundo carente de sentido também são encontrados entre os temas abordados por Lourenço Mutarelli e muitos outros artistas da chamada contracultura, movimento que deve muito do seu referencial teórico às obras de Marcuse, outro membro da Escola de Frankfurt, com veremos mais adiante.

Retomando o ensaio *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, Benjamin (1994, p. 165-196) apresenta as bases para a consideração da técnica não só empregada na reprodução da obra artística, mas como um procedimento artístico em si, que poderia alterar “a própria natureza da arte” (p. 176). Tomando o cinema como base, Benjamin tece uma série de considerações das implicações sociais e políticas resultantes da técnica da reprodução.

Benjamin aponta a técnica como emancipadora da arte do seu aspecto de uso ritual, do seu valor de culto. Essa deixa de se fundar no ritual e passa a se fundar na política. A materialidade da arte em diversas cópias idênticas estabelece um novo valor: o valor de exposição. Esse valor passa a orientar a criação artística e a difusão das novas artes (como o cinema) passa a ser obrigatória.

---

<sup>14</sup> Queluz (2000, p, 13) atenta que “Walter Benjamin, ao definir a monstruosidade da técnica, retoma assim como outros componentes da Escola de Frankfurt, as teses de Heidegger sobre a técnica como ‘violência exercida sobre o ser’, e acaba por cair na armadilha da reificação da tecnologia, concedendo a ela a autonomia e o determinismo, a ‘objetividade fantasmagórica’ que procurava combater”.

“A reprodutibilidade técnica da obra de arte modifica a relação da massa com a obra de arte”. Dentro das novas estruturas de percepção que começam a surgir em resposta às transformações técnicas e sociais, a separação entre autor e observador/espectador começa a se desfazer. As técnicas e o valor de exposição possibilitam que leitores tornem-se escritores, espectadores tornem-se atores: uma vez que o “ator cinematográfico típico só representa a si próprio”, “cada pessoa, hoje em dia, pode reivindicar o direito de ser filmada” (1994, p. 182 e 183). Hoje, com recursos tecnológicos como o *YouTube*<sup>15</sup>, tal idéia parece ser mais verdadeira do que nunca.

De acordo com Benjamin, a massa vê seu próprio rosto nos eventos captados pelas máquinas de reprodução. O novo modo de fruição baseado no valor de exposição produz um novo modo de participação na obra, a diversão, onde as massas envolvem a obra. A diversão possui característica de comportamento coletivo e devolve à obra a qualidade tátil, “a mais indispensável para a arte nas grandes épocas de reconstrução histórica”.

Desse outro relacionamento das massas com a arte pode surgir um movimento capaz de renovação das estruturas. Através das novas formas de arte, calcadas numa fruição coletiva, Benjamin acredita que as massas possam “exigir a mudança nas relações de propriedade”, nas condições desiguais e desumanas existentes no sistema capitalista (BENJAMIN, 1994, p. 165-196).

Theodore Adorno (2002, p. 7-74), ao lado de Max Horkheimer, também integrante da escola de Frankfurt, escreveu *A indústria cultural – o Iluminismo como mistificação das massas*, que traz as bases de seu pensamento a respeito das obras geradas pela reprodução técnica. Pensamento este que diverge em algumas questões da perspectiva de Benjamin.

Para Adorno e Horkheimer, a reprodução técnica permeia a cultura contemporânea, conferindo a tudo um ar de semelhança. Os modos de produção industrial marcam profundamente toda a produção e fruição cultural. A produção seriada é o modelo da cultura dos homens.

---

<sup>15</sup> O *YouTube* é um dos diversos sites na internet que permite que seus usuários carreguem, assistam e compartilhem vídeos em formato digital. Pode ser acessado em <<http://youtube.com>>.

As diferenças e particularidades de grupos distintos ou mesmo indivíduos são generalizadas, servindo de base “para classificar e organizar os consumidores a fim de padronizá-los”. A lógica de mercado e os métodos de reprodução fazem com que necessidades iguais sejam satisfeitas com produtos estandarizados e qualquer traço de espontaneidade do público é guiado e absorvido. A individualidade do público é uma falácia e “cada um deve se comportar, por assim dizer, espontaneamente, segundo o seu nível, determinado a priori por índices estatísticos, e dirigir-se à categoria de produtos de massa que foi preparada para o seu tipo” (ADORNO, 2000, p.11).

A unidade de produção industrial passa a servir de modelo de orientação para o trabalhador em seu tempo livre. O lazer passa a se assemelhar ao trabalho e a distração é vista como a automação do consumo dos produtos da indústria cultural, que passam a ser fruidos mecanicamente pelos espectadores. Durante o seu tempo de lazer, o “espectador não deve trabalhar com a própria cabeça” e os produtos culturais são criados visando não deixar “à fantasia e ao pensamento dos espectadores qualquer dimensão na qual possam (...) se mover e se ampliar por conta própria, sem que percam o fio” (ADORNO, 2000, p.11).

Adorno não distingue uma produção cinematográfica dos esquematismos industriais da produção de um automóvel. Considera que todo produto da indústria cultural carrega como única ideologia sua condição de mercadoria, vetando qualquer senso crítico ou reflexão por parte do espectador, além de celebrar e sacralizar como verdade absoluta a lógica do capital.

Adorno acredita que os produtos da indústria cultural disseminam a concordância obediente com o sistema social através de suas narrativas repetitivas. Por exemplo,

“os desenhos animados têm outro efeito além de habituar os sentidos a um novo ritmo, é o de martelar em todos os cérebros a antiga verdade de que o mau trato contínuo, o esfacelamento de toda resistência individual, é a condição de vida nesta sociedade. Pato Donald mostra nos desenhos animados como os infelizes são espancados na realidade, para que os espectadores se habituem com o procedimento” (ADORNO, 2000, p. 33).

Este é o significado dos produtos da indústria cultural: “a apologia da sociedade” moderna capitalista, seus valores e ideologias. Sobre o cinema, Adorno escreve:

É o triunfo do capital investido. Imprimir com letras de fogo a sua onipotência – a do seu próprio patrão – no âmago de todos os miseráveis em busca de emprego, é o significado de todos os filmes, independentemente do enredo escolhido em cada caso pela direção de produção (ADORNO, 2000, p. 13).

A posição pessimista de Adorno reflete uma desilusão com a realidade moderna, onde as “manifestações estéticas, mesmo a dos antagonistas políticos, celebram da mesma forma o elogio e o ritmo do aço”. Filmes, rádio, revistas e livros fazem parte de um sistema maior, orientado para a produção e consumo industriais. Esse é o teor da indústria cultural, segundo Adorno (2000).

Teixeira Coelho (2006) escreve que o “grande debate sobre a indústria cultural gira, sempre, ao redor de questões de ética” (p.7). Uma questão que, além das características de alienação e dominação apresentadas por Adorno, também envolve dois conceitos que se opõem axialmente: a cultura superior e a cultura de massa (COELHO, 2006). Dessa polaridade originam-se ainda outros termos e opiniões que encontram-se longe de um acordo.

Entre outras, Teixeira Coelho (2006), cita as formas de manifestação cultural propostas por Dwight MacDonald: superior, média e de massa. A cultura média também é designada pelo termo *midcult* e corresponde aos valores do universo pequeno-burguês. A cultura de massa ou *masscult* tem um teor pejorativo e não é considerada por MacDonald nem cultura, muito menos de massa. A cultura superior corresponde aos valores canonizados pela crítica erudita, como a obra renascentista, as composições de Bach, a literatura elaborada de Proust, etc. Coelho aponta que a classificação de uma obra entre uma e outra dessas classificações não é fácil, sendo muitas vezes uma questão subjetiva.

Por exemplo, embora as histórias em quadrinhos sejam consideradas cultura de massa, para muitos o personagem de quadrinhos *Little Nemo*, de Winsor McCay, não seria classificado como *masscult*. Outra oposição que surge no estudo da indústria cultural é entre cultura popular e cultura pop. A primeira é vista como a tradição e

valores de um povo expressos de maneira artística e a segunda como uma produção industrial sem contato nem referência com o povo (novamente o pop tem teor pejorativo em sua origem).

Por fim, Coelho sugere o uso do termo *cultura industrial* ou *industrializada* no lugar de cultura de massa. O problema, segundo ele, encontra-se no termo *massa*, cujo significado é um tanto indefinido, referindo-se ora a “uma entidade digna de exaltação, à qual todos querem pertencer; ou um conjunto amorfo de indivíduos sem vontade”. Há quem alegue que *massa* é uma entidade inexistente e, portanto, uma cultura de massa também não existe. Para Coelho, trata-se de “uma questão um tanto bizantina: essa cultura *de* ou *para* ou *sobre* a massa existe para quem se der ao trabalho de abrir os olhos” (COELHO, 2006).

Entretanto, é “profundamente injusto subsumir atitudes humanas – com toda a sua variedade, com todos os seus matizes – sob dois conceitos genéricos e polêmicos como ‘apocalíptico’ e ‘integrado’” (ECO, 1993). Umberto Eco utiliza os termos “apocalíptico” e “integrado” para definir as duas correntes extremas de pensamento que costumam orientar as discussões acerca do panorama cultural contemporâneo. Os “apocalípticos” veriam a indústria cultural como a produção da cultura de massa, uma “anticultura” vazia e alienante, que a cada dia deixa menos espaço para a “boa” cultura, aquela cultura acima da banalidade média que apenas uma comunidade reduzidíssima tem acesso. Já os “integrados” vêm a técnica colocando “os bens culturais à disposição de todos, tornando leve e agradável a absorção das noções e a recepção de informações”. Eco (1993) considera que essa polarização simplifica demais a questão da cultura contemporânea e pode induzir a mistificações e visões equivocadas, tanto de tendências “apocalípticas” quanto “integradas”.

Os autores apresentados aqui representam algumas das diversas propostas teóricas para uma compreensão da realidade que surgiram dentro do espírito de constante ruptura e renovação da modernidade<sup>16</sup>. Muitas dessas teorias procuravam pensar e compreender a interação entre a sociedade, a cultura, as inovações técnicas e

---

<sup>16</sup> “A modernidade, pouco a pouco, vai significando um conceito aberto, a continuação ininterrupta de novas coisas, rejeitando o passado como fonte única de inspiração” (BASTOS, 1998, p.24).



as novas condições de produção através das criações artísticas contemporâneas em suas diversas manifestações e implicações, desde a literatura passando pelas artes plásticas até o cinema e as outras formas expressivas mais recentes possibilitadas pela reprodutibilidade técnica.

### 1.3 AS IDÉIAS DO CÍRCULO DE BAKHTIN

Na modernidade, mais acentuadamente a partir do século XIX, obras de autores como Marx, Nietzsche e Freud conduzem a um novo panorama filosófico, a novas maneiras de pensar o mundo. Durante o século XX, na busca pela ruptura com os métodos teóricos antecedentes, surgem novas propostas como o formalismo russo, o estruturalismo tcheco, o estruturalismo francês, a análise sociológica (onde se destaca a Escola de Frankfurt), a filosofia hermenêutica entre outros (COSTA, 2001). São abordagens que apresentam “fragmentação em tendências e teses diversas, algumas contraditórias entre si, outras complementares, às vezes até sincréticas” (ZILBERMAN, 2001). Nessa pluralidade teórica encontramos a teoria da linguagem do Círculo de Bakhtin.

Entre 1919 e 1929, na Rússia, Mikhail Bakhtin, Valentin Voloshinov, Pavel Medvedev e outras pessoas de formações e interesses intelectuais bem heterogêneos formaram um grupo que encontrava-se regularmente para debater idéias sobre filosofia e linguagem. Esse grupo viria a ser chamado posteriormente de Círculo de Bakhtin, devido à obra de grande envergadura produzida por esse intelectual (FARACO, 2006).

Tendo formação em estudos literários e sendo dissidente do formalismo russo<sup>17</sup>, Bakhtin apresenta em sua obra uma variedade de temas e uma profundidade de

---

<sup>17</sup> “O formalismo russo é o movimento que inaugura, na teoria da literatura do século XX, a ruptura com a história e a crítica acadêmica. (...) a proposta do grupo, através da criação do método formal, era fazer da poética uma ciência autônoma e concreta. (...) os formalistas queriam uma evolução literária livre das características do passado, ou seja: livre das tradições, ciência jornalística, historicismo primitivo, subjetivismo estético e filosófico, impressionismo e interpretações psicológicas. (...) Eles centraram seu interesse na forma, entendendo-a como uma integridade possuidora de um conteúdo em si mesma, resultante de procedimentos estilísticos singularizadores e responsáveis pelo âmbito de sua percepção. (...) O formalismo russo constitui-se, portanto, na primeira corrente teórica do século XX a centrar-se no âmbito formal do texto literário e a negar uma significação também estética da obra, decorrente de alguma correlação possível entre a experiência subjetiva do produtor/receptor do texto e a realidade referencial evocada pela representação” (COSTA, 2001, p. 28-29).

reflexões que tornam enganoso defini-lo apenas como crítico literário ou estudioso da lingüística. Para Faraco (2006, p. 15), “o melhor que se pode dizer dele (seguindo hoje uma tendência internacional) é que foi um filósofo, talvez um dos mais importantes do século XX”.

Da fase de uma busca pela “prima philosophia”, Faraco (2006, p. 19) destaca alguns aspectos que mais tarde seriam muito importantes na concepção de linguagem do Círculo de Bakhtin. São eles: a “questão da unicidade e eventicidade do Ser”; o “tema da contraposição eu/outro”, o “componente axiológico intrínseco ao existir humano” (FARACO, 2006, p. 19). Nessas propostas, há uma crítica ao racionalismo árido da teoria, que é incapaz de apreender o mundo da vida, na sua eventicidade e unicidade. Bakhtin sempre recusará

Um pensamento em que interessa o universal e jamais o singular; a lei geral e jamais o evento; o sistema e jamais o ato individual; um pensamento que contrapõe o objetivo (entendido como o único espaço da racionalidade, da compreensão lógica) ao subjetivo, ao individual, ao singular (entendido como o espaço do fortuito, do irredutível à compreensão lógica). Incomoda-lhe a idéia de sistema em que não há espaço para o individual, o singular, o irrepetível, o evêntico (FARACO, 2006, p. 21).

Outro tema muito importante e recorrente em Bakhtin é a relação *eu/outro*.

A vida conhece dois centros de valores que são fundamentalmente e essencialmente diferentes, e ainda assim correlacionados um com o outro: eu mesmo e o outro; e é em torno desses centros que todos os momentos concretos do Ser são distribuídos e dispostos (BAKHTIN apud FARACO, 2006, p.22)

O *eu* e o *outro* referem-se aos quadros de valores, os diferentes quadros axiológicos que levam a diferentes perspectivas e valorizações do mesmo mundo por parte de observadores diferentes. Segundo Faraco (2006, p.22), “é na contraposição de valores que os atos concretos se realizam; é no plano dessa contraposição axiológica (é no plano da alteridade, portanto) que cada um orienta seus atos”.

A “alteridade” conduzirá os pensamentos do Círculo de Bakhtin na elaboração de linguagem como “o fenômeno social da interação verbal realizado pela enunciação, sobretudo através do diálogo” (COSTA, 2001, p. 33). Para Voloshinov, “cada enunciado é uma resposta, contém sempre, com maior ou menor nitidez, a indicação

de um acordo ou de um desacordo; é um elo da corrente ininterrupta da comunicação sociocultural” (FARACO, 2006, p. 57).

A importância do outro é indissociável do diálogo (dialogismo), conceito central da teoria de Bakhtin sobre a linguagem. A resposta ao “outro” permeia toda compreensão e criação de significado:

Toda compreensão da fala viva, do enunciado vivo é de natureza ativamente responsiva (embora o grau desse ativismo seja bastante diverso); toda compreensão é prenhe de resposta, e nessa ou naquela forma a gera obrigatoriamente: o ouvinte se torna falante. [...] Ademais, todo falante é por si mesmo um respondente em maior ou menor grau: porque ele não é o primeiro falante, o primeiro a ter violado o eterno silêncio do universo, e pressupõe não só a existência do sistema da língua que usa mas também de alguns enunciados antecedentes – dos seus e alheios – com os quais o seu enunciado entra nessas ou naquelas relações (baseia-se neles, polemiza com eles, simplesmente os pressupõe já conhecidos do ouvinte). (BAKHTIN, 2003, p. 271-272).

Para o Círculo de Bakhtin a linguagem é vista mais do que como um sistema de regras e convenções. A linguagem é fundamentalmente uma atividade social de interação, envolvendo práticas socioculturais que possuem formatos relativamente estáveis e que são entremeadas por diferentes posições avaliativas sociais (concretizam diferentes *vozes sociais*) (FARACO, 2006).

Bakhtin procura abordar não o estudo do sistema da língua, mas sim a compreensão da “comunicação discursiva” (BAKHTIN, 2003), da “fala viva”, cuja unidade primordial, o elo principal, é o “enunciado”, delimitado pela alteridade.

Os limites de cada enunciado concreto com unidade da comunicação discursiva são definidos pela *alternância dos sujeitos do discurso*, ou seja, pela alternância dos falantes. Todo enunciado – da réplica sucinta (monovocal) do diálogo cotidiano ao grande romance ou tratado científico – tem, por assim dizer, um princípio absoluto e um fim absoluto: antes do seu início, os enunciados de outros; depois do seu término os enunciados responsivos de outros (ou ao menos uma compreensão ativamente responsiva silenciosa do outro ou, por último, uma ação responsiva baseada nessa compreensão). O falante termina o seu enunciado para passar a palavra ao outro ou dar lugar à sua compreensão ativamente responsiva. O enunciado não é uma unidade convencional, mas uma unidade real, precisamente delimitada da alternância dos sujeitos do discurso, a qual termina com a transmissão da palavra ao outro, por mais silencioso que seja o dixe percebido pelos ouvintes como sinal de que o falante terminou. (BAKHTIN, 2003, p. 275)

Em concordância com a questão da unicidade de cada evento, Bakhtin sustenta que cada enunciado é único, particular e individual, entretanto, dentro de cada campo

de atividade humana, estabelecem-se certos tipos relativamente estáveis de enunciados, denominados *gêneros do discurso* (BAKHTIN, 2003, p. 261-262).

Há dois tipos de gêneros de discurso:

- Gêneros discursivos primários (simples) que se formam nas condições da comunicação discursiva imediata.

- Gêneros discursivos secundários (complexos) entre os quais encontramos romances, dramas, pesquisas científicas de toda espécie etc. Surgem nas condições de um convívio cultural mais complexo e relativamente muito desenvolvido e organizado (predominantemente o escrito). Dentro de seu processo de formação, incorporam e reelaboram diversos gêneros primários.

Segundo Bakhtin, falamos apenas através de determinados gêneros do discurso, isto é, todos os enunciados que elaboramos possuem formas relativamente estáveis e típicas de construção do todo (2003, p. 282).

É importante considerar também a questão do estilo pessoal e da criação artística. Em *O Autor e a personagem na atividade estética*, Bakhtin escreve

Chamamos *estilo* à *unidade* de procedimentos de enformação e acabamento da personagem e do seu mundo e dos procedimentos, por estes determinados, de elaboração e adaptação (superação imanente) do material (BAKHTIN, 2003, p. 186).

Com base nesse texto, Brait (2005, p. 88) destaca que “um grande estilo representa acima de tudo uma visão do mundo e somente depois é meio de elaborar um material”. Para Bakhtin, a unidade do estilo “grande e vigoroso” está na unidade da “tensão ético-cognitiva da vida” (2003, p. 186).

Tais conceitos ajudarão a abordar e contextualizar a obra de Lourenço Mutarelli em relação a outras produções e aos temas que a constituem, considerando-a uma visão particular do mundo, mas ao mesmo tempo integrada e responsiva com outras visões do mesmo mundo.

A partir de 1925, as obras produzidas pelo Círculo de Bakhtin passam a buscar a elaboração de uma “teoria marxista da criação ideológica, ou seja, da produção e dos produtos do ‘espírito’ humano” (FARACO, 2006). Acriação ideológica seria toda

produção intelectual e artística, isto é, arte, política, filosofia, direito, religião, ética, etc.

O Círculo parte da premissa de que todos os produtos dessa criação ideológica apresentam uma materialidade física e são corporificados na realidade prática dos seres humanos através de um material semiótico definido: o signo. Os signos são intrinsecamente sociais, criados e interpretados no interior dos complexos e variados processos que caracterizam o intercâmbio social. Para estudá-los é imprescindível situá-los nos processos sociais globais que lhes dão significação<sup>18</sup> (FARACO, 2006).

O signo caracteriza-se por *refletir* o mundo, no sentido de *representar*, estar no lugar de outra coisa, estar apontando para uma realidade externa. Entretanto, o signo também *refrata* o mundo. A noção de refração é muito importante na filosofia bakhtiniana e está vinculada à dimensão axiológica, isto é, a dimensão de juízo de valores.

Se nós imaginarmos a intenção de uma tal palavra, isto é, sua direcionalidade para o objeto, na forma de um raio de luz, então o jogo vivo e irrepitível de cores e luz nas faces da imagem que ele constrói pode ser explicado como a dispersão espectral da palavra-raio, não no interior do objeto em si (...), mas antes como sua dispersão espectral numa atmosfera cheia de palavras alheias, julgamentos de valor e acentos, através da qual o raio passa em seu caminho em direção ao objeto; a atmosfera social da palavra, a atmosfera que cerca o objeto, faz as faces da imagem cintilar (BAKHTIN apud FARACO, 2006).

Aqui Bakhtin se refere à relação entre signo e objeto (entre palavra e objeto). A refração refere-se a essa relação não direta entre o modo de dizer e as coisas de que se diz, em que o enunciado<sup>19</sup> encontra o objeto a que se refere já encoberto de um conjunto de valores e julgamentos, uma aura heteroglótica<sup>20</sup>.

---

<sup>18</sup> Cabe ainda lembrar que, para o Círculo de Bakhtin, a relação entre o ser humano e o mundo real sempre é mediada semioticamente, isto é, através de um signo. O “mundo só adquire sentido para nós, seres humanos, quando semioticizado. E mais: como a significação dos signos envolve sempre uma dimensão axiológica, nossa relação com o mundo é sempre atravessada por valores” (FARACO, 2006, p. 48-49).

<sup>19</sup> Por enunciado entenda-se “um ato singular, irrepitível, concretamente situado e emergindo de uma atitude ativamente responsiva, isto é, uma atitude valorativa em relação a um determinado estado-de-coisas” (FARACO, 2006, p. 24).

<sup>20</sup> Por aura heteroglótica ou heteroglossia entende-se o conjunto de discursos de valor estabelecidos socialmente que envolvem determinado objeto (FARACO, 2006).

Em 1926, Bakhtin e Voloshinov (1976) escrevem o texto *Discurso na vida e discurso na arte*, onde fazem uma crítica aos métodos de análise literária vigentes (o método sociológico e o formalismo russo), que implicavam no equívoco de considerar separadamente forma e conteúdo, teoria e história.

Para Bakhtin e Voloshinov o rigor e exatidão das ciências naturais não são adequados para o estudo da criação ideológica. Eles escrevem que “todos os produtos da criatividade humana nascem na e para a sociedade humana”, entretanto, a comunicação estética característica de uma obra de arte a distingue de “outros tipos de comunicação ideológica, tais como a política, a jurídica, a moral, etc”.

Bakhtin e Voloshinov criticam a separação entre a concepção subjetiva (psicológica) da obra e sua relação com o redor social:

o “artístico” na sua total integridade não se localiza nem no artefato nem nas psiques do criador e contemplador consideradas separadamente; ele contém todos esses três fatores. O artístico é uma forma especial de interrelação entre criador e contemplador fixada em uma obra de arte. (...) O que caracteriza a comunicação estética é o fato de que ela é totalmente absorvida na criação de uma obra de arte, e nas suas contínuas recriações por meio da co-criação dos contempladores, e não requer nenhum tipo de objetivação. Mas, desnecessário dizer, esta forma única de comunicação não existe isoladamente; ela participa do fluxo unitário da vida social, ela reflete a base econômica comum, e ela se envolve em interação e troca com outras formas de comunicação. (VOLOSHINOV, 1976).

A proposta dos dois autores é “alcançar um entendimento do enunciado poético” e para isso eles partem da premissa de que na “fala da vida e das ações cotidianas” estão embutidas as bases das potencialidades da forma artística. Eles consideram que na vida cotidiana, o discurso verbal está vinculado a uma “situação pragmática extraverbal”, que o origina e define seu significado. Esse “contexto extraverbal” compreende três fatores: o horizonte espacial comum entre os interlocutores; um conhecimento e compreensão comuns do contexto entre os interlocutores e um conjunto de valores que conduzam a uma avaliação comum da situação. A esse profundo vínculo entre discurso verbal e contexto extraverbal Bakhtin e Voloshinov denominam *entoação*.

A entoação só pode ser compreendida profundamente quando estamos em contato com os julgamentos de valor, presumidos por um dado grupo social, qualquer que seja a extensão deste grupo. A entoação sempre está na fronteira do verbal com o não-verbal,

do dito com o não-dito. Na entoação, o discurso entra diretamente em contato com a vida (VOLOSHINOV, 1976).

O posicionamento valorativo do falante com relação ao objeto de sua fala é expresso através da entonação do enunciado. “A entonação expressiva é um traço constitutivo do enunciado”, diz Bakhtin (2003, p.290). “No sistema da língua, isto é, fora do enunciado, ela não existe”. E ainda: “a emoção, o juízo de valor, a expressão são estranhos à palavra da língua e surgem unicamente no processo do seu emprego vivo em um enunciado concreto” (BAKHTIN, 2003, p. 293).

O pensamento bakhtiniano mostra-se como uma filosofia aberta baseada fundamentalmente no diálogo, uma metodologia que busca uma visão global de todos os discursos que interagem na criação de um produto ideológico. Devido a questões políticas, as idéias do Círculo permaneceram não divulgadas até o final da década de 1960, quando começaram a ser republicadas na URSS e traduzidas para outros idiomas.

Durante a década de 1960 também passa a ganhar destaque outro conceito que aparece com frequência em muitos estudos sobre a sociedade contemporânea: a “pós-modernidade”.

#### 1.4 A PÓS-MODERNIDADE

De acordo com Bastos (1998), a pós-modernidade surge ao final do século XIX, como uma reação às teorias e às práticas da modernidade. Apresenta-se como uma ruptura à era moderna clássica (que compreende o período da Renascença até fins do século XIX), questionando valores como a crença absoluta na razão e no progresso.

Coelho (2001, p. 7) escreve que a natureza da pós-modernidade é esquivada a definições, o que dificulta delimitar seu tempo de existência. Estima-se que a idéia de pós-moderno tenha no mínimo 30 anos, mas, a busca rigorosa por um “eventual *big bang* pós-moderno” poderia alcançar até mais de uma centena de anos atrás. “O fato é que a *sensibilidade* atual é claramente distinta da que vigorou até o início da Segunda Guerra Mundial” (COELHO, 2001, p. 7).

A partir da década de 1960, o termo “pós-modernidade” adquire conotação negativa. Concomitante com outros movimentos, como a corrente da “contracultura”, a pós-modernidade consolida uma tendência para a indeterminação, a descontinuidade e a pluralidade, em profunda concordância com a vontade de “desfazer” que marcava todo o discurso humano, político e cognitivo do período (BASTOS, 1998).

A expressão “pós-modernidade” passa a causar desconforto por apresentar-se, em sua proposta de ruptura radical, como uma série de “decretos sobre o fim disto ou daquilo (o fim da ideologia, da arte, ou das classes sociais; a “crise” do leninismo, da social-democracia, ou do Estado do bem-estar etc.)” (JAMESON, 1997, p. 27).

Cria-se uma série de polêmicas<sup>21</sup> em torno do termo, de seu caráter de mistificação e suas implicações, com divergências entre os próprios pós-modernistas, como as correntes alemã e francesa que se polarizam em versões extremadas, representadas por Jürgen Habermas e François Lyotard:

A primeira, empenhada no resgate do poder emancipatório da razão iluminista, identifica os pressupostos pós-modernos com a emergência de tendências políticas e culturais neoconservadoras. A segunda, determinada na valorização da ‘condição pós-moderna’, avalia com otimismo o declínio do prestígio das narrativas mestras, como o marxismo e o liberalismo, e a liquidação dos traços iluministas do projeto moderno (HOLLANDA, 1991, p. 7)

Sua própria existência é questionada (HOLLANDA, 1991), mas a pós-modernidade é real e se faz presente em um ambiente marcado pelas indústrias da cultura e saturado de imagens hiper-reais, de cópias e representações cujos originais e referentes se perderam (BASTOS, 1998, p.27).

Apesar das polêmicas a seu respeito, o pós-modernismo apresenta certas características que, apesar de (ou, talvez justamente por) esquivarem-se a definições estanques, mostram-se interessantes para pensar o momento presente. Há a incorporação de elementos de outras teorias, que geram contradições, falhas lógicas e

---

<sup>21</sup> Para Bastos (1998, p. 26), os pós-modernos “são irrelevantes e se constituem em espetáculo secundário, pois o drama principal ainda se concentra na modernidade, que não foi esgotada”. Berman (1987, p.31) escreveu que “o pós-modernismo se esforça para cultivar a ignorância da história e da cultura modernas e se manifesta como se todos os sentimentos humanos, toda a expressividade, atividade, sexualidade e senso de comunidade acabassem de ser inventados — pelos pós-modernistas — e fossem desconhecidos, ou mesmo inconcebíveis, até a semana passada”.



circularidade, resumindo o pluralismo e o fluxo aleatório que parecem caracterizar o mundo contemporâneo (BASTOS, 1998). O pós-modernismo pode ser considerado “uma operação de reescritura – que pode levar a perspectivas totalmente novas a respeito da subjetividade e também do mundo objetivo” (JAMESON, 1997, p. 18).

Refletindo sobre os significados das palavras “modernismo” e “modernidade”, Coelho (2001) declara que a primeira refere-se a um “fato”, um “estilo”, “mais uma fabricação do que uma ação”, que implica em uma visão de mundo e uma representação (“nem sempre pertinente”) desse mundo. Por outro lado, o termo “modernidade” implica em reflexão sobre o “fato” e o “estilo”, uma reflexão crítica e autocrítica mais ou menos desenvolvida. Por extensão, as interpretações desses termos se aplicam também ao “pós-modernismo” e à “pós-modernidade” (COELHO, 2001).

Coelho (2001) aponta ainda para a grande proximidade na forma e no conteúdo entre o termo “pós-moderno” e “pós-industrial”: ambos referem-se a um segundo momento, que segue a “Primeira Revolução Industrial”, a “Primeira Idade da Máquina” que haviam mudado profundamente as relações entre o homem e o trabalho. Na época pós-industrial, encontramos uma sociedade “amparada não apenas por mais tecnologia como, principalmente, por uma tecnologia de outra qualidade: a intensificação da quantidade provoca uma alteração qualitativa” (COELHO, 2001, p. 54-55).

Há quem tente definir a pós-modernidade por algo de específico que só pode ser encontrado na produção cultural e na área da estética, o que implicaria que a origem da sensibilidade pós-moderna estaria em algum momento da década de 1960 (COELHO, 2001, p. 56). Para estudiosos como Jameson (2001), é na arquitetura que podemos encontrar primeiros exemplos claros da pós-modernidade e suas diferenças com a modernidade.

A Pós-Modernidade apresenta uma recusa ao funcionalismo austero, um princípio caro à Modernidade. A Pós-Modernidade também não receia em recorrer ao “estoque cultural encontrável na história” (COELHO, 2001, p. 62), não tendo receio de se apropriar de idéias e estéticas de outras épocas e outros contextos, em oposição à constante busca pelo novo, característica da modernidade.

Coelho (2001, p.67) relaciona algumas características da pós-modernidade e as compara às características da modernidade de modo a estabelecer diferenças mais claras. São elas:

- Pós-modernidade: complexidade, contradição, ambigüidade, tensão, inclusividade, hibridismo, vitalidade emaranhada, multiplicidade.

- Modernidade: simplificação, unicidade, exclusividade, purismo, unidade óbvia (ou obviedade integrista).

“O pós-modernismo não é um, mas tantos quantos forem as linguagens consideradas” (COELHO, 2001, p. 93).

Dentro da significativa heterogeneidade de questões, posicionamentos, campos de interesses e questões que constituem as diversas vias de abordagem da pós-modernidade, Hollanda escreve que, de forma geral

a nova sensibilidade pós-moderna dirige suas forças para a desconstrução sistemática dos mitos modernistas questionando não só o papel do iluminismo para a identidade cultural do Ocidente, mas também o problema da totalidade e do totalitarismo na epistemologia e na teoria política modernas. A agenda teórica pós-moderna abriga ainda um elenco de questões em torno dos efeitos gerados pela perda da credibilidade nas metanarrativas fundadoras e do processo de erosão e desintegração de categorias até então inquestionadas, como as noções de identidade e autoria, ou mesmo idéias de ruptura, novo ou vanguarda que se constituíram como critério-chave da estética moderna, privilegiando os caminhos críticos apontados pela revalorização da história no exame das ideologias que estruturam as formações discursivas e os processos de construção das subjetividades (HOLLANDA, 1991, p. 8).

Convém ainda ressaltar o caráter político que surge nas teorias e discursos da pós-modernidade<sup>22</sup>. Hollanda (1991) distingue duas atitudes opostas nas orientações dos discursos da pós-modernidade. Há um pós-modernismo de resistência (“que procura desconstruir o modernismo e resistir ao status quo”) e um pós-modernismo de reação (“que repudia o modernismo para celebrar o status quo”). A questão política está presente também na discussão a respeito do “capitalismo tardio” ou globalização.

---

<sup>22</sup> Há um desconforto acerca da pós-modernidade e sua relação com a cultura norte-americana. Segundo Hollanda (1991), este desconforto se dá com a posição dos países latino-americanos diante do “sistema pós-moderno”, que pode ser visto como um novo aparato cultural, “veículo de novas formas de hegemonia cultural e política”, parte de uma estratégia de manutenção da estabilidade do poderio norte-americano.

A globalização é o terceiro estágio do sistema capitalista, sucedendo ao capitalismo de mercado e ao capitalismo monopolista ou imperialista. Marca a consolidação absoluta do sistema e da forma *mercadoria*, em uma expansão que engloba as mais diversas esferas da existência humana, como a Natureza, transformada e explorada de diversas maneiras através das tecnologias, e o próprio Consciente/Inconsciente humano, moldado pela cultura através das mídias e discursos vigentes (COSTA e CEVASCO, 1997).

Globalização ou “capitalismo tardio” trata-se de um conceito com implicações políticas, uma vez que não há um “capitalismo tardio em geral”, mas formas de capitalismo tardio específicas para a realidade desta ou daquela nação ou localidade (JAMESON, 2001). Daí o desconforto das nações latino-americanas diante das teorizações pós-modernistas focadas no “americanocentrismo”<sup>23</sup>.

Fragmentação, multiplicidade e complexidade regem a lógica cultural articulada pelas determinações concretas da globalização. A fragmentação contamina todas as dimensões humanas, fazendo parecer que o indivíduo está inserido de múltiplas formas em um conjunto de realidades radicalmente descontínuas. A fragmentação também impregna a lógica de mercado que integra a produção estética e a produção industrial num único processo regido pelo ritmo desesperado de gerar continuamente novas séries de produtos que pareçam sempre ser novidades<sup>24</sup> (JAMESON, 2001).

Nesse cenário, de acordo com Jameson (2001), a própria cultura converte-se em produto de consumo e nessa condição expande-se a ponto de tornar-se uma segunda “natureza”<sup>25</sup>, intrinsecamente vinculada à esfera da mercadoria e da produção em série.

---

<sup>23</sup> O comentário é do próprio Jameson (2001, p.24) e refere-se à suas próprias considerações apresentadas em *Pós-Modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*.

<sup>24</sup> A idéia de que a lógica da produção serial industrial rege a produção estética está em sintonia com as reflexões acerca de indústria cultural propostas por Adorno (2002). Para Jameson (2001, p. 14), “qualquer teoria sofisticada do pós-moderno deveria ter com o velho conceito de ‘indústria cultural’ de Adorno e Horkheimer uma relação semelhante à que a MTV ou os anúncios fractais têm com os seriados de televisão dos anos 50”.

<sup>25</sup> Essa interpretação da cultura como produto da (re)produção técnica e nova “natureza” encontra concordância com esta exposição de Vieira Pinto (2005, p. 225): “Cria-se assim uma epistemologia da técnica que, em vez de fundá-la na relação do homem com a natureza, definidora do aspecto essencial, variando unicamente segundo as condições determinadas pelo progresso científico, funda-a nas

As tecnologias empregadas em novas formas de representação implicam não só em novas formas de expressão artística, mas também novas formas de percepção do mundo<sup>26</sup>. A cultura, agora como produto e “segunda natureza”, eleva a “estetização da realidade” a uma nova dimensão, a era do simulacro em que “os conteúdos (originais) são somente outras imagens (cópias)<sup>27</sup>” (JAMESON, p. 13-15).

Nesse mundo do fragmento, Jameson (2001) considera que a verdade de nossa vida social como um todo – totalidade – está cada vez mais distante dos nossos modos de representação. Dentro de uma perspectiva de abordagem totalizante, Jameson busca “um conceito mediador que cumpra a dupla agenda de fornecer um princípio para a análise de textos da cultura e apresentar um modelo do funcionamento ideológico<sup>28</sup> geral de todas essas características tomadas conjuntamente”. Dessa “tentativa de pensar historicamente o presente em uma época que já esqueceu como pensar dessa maneira”, Jameson compreende o conceito de pós-moderno (2001, p.6-13).

Com relação a *pós-modernismo*, não procurei sistematizar um uso ou impor um significado convenientemente conciso e coerente, uma vez que esse conceito não só é contestado, mas também é intrinsecamente conflitante e contraditório. Vou argumentar que, por bem ou por mal, não podemos *não* usá-lo. Mas esse argumento implica, ainda, que toda vez que empregamos esse termo somos obrigados recolocar essas contradições internas e a representar esses dilemas e essas inconsistências de representação; temos que retrabalhar tudo isso, todas as vezes. *Pós-modernismo* não é algo que se possa estabelecer de uma vez por todas e, então usá-lo com a consciência tranqüila. O conceito, se existe um, tem que surgir no fim, e não no começo de nossas discussões sobre o tema. Essas são as condições – as *únicas*, penso, que evitam os danos de uma clarificação prematura – em que o termo pode continuar a ser usado de forma produtiva (JAMESON, 2001, p. 25).

Em sua análise dessa lógica que parece orquestrar a produção cultural contemporânea, Jameson (2001, p. 27-43) constata alguns elementos constitutivos:

---

relações dos homens uns com os outros, que são acidentais, enquanto formações históricas sucessivas. Descortina-se nesta observação a inevitável conexão estabelecida, conseqüentemente, entre o estado de desenvolvimento das técnicas e a elevação delas à categoria de ideologia social (...). O homem, que por essência está destinado a procurar a natureza, para, sobre ela, se constituir a si mesmo, encontra em lugar dela cada vez mais a obra de outros homens”.

<sup>26</sup> Em concordância com o que já havia sido exposto por Benjamin (1994).

<sup>27</sup> As palavras entre os parênteses, “originais” e “cópias”, são acréscimos meus.

<sup>28</sup> A palavra ideológico aqui apresenta seu sentido marxista original. Não foi alterada para preservar a integridade da citação original, entretanto mais uma vez lembramos que para este trabalho consideramos o termo “ideológico” dentro da perspectiva do Círculo de Bakhtin.

a) uma falta de profundidade, “que se vê prolongada tanto na ‘teoria’ contemporânea quanto em toda essa cultura da imagem e do simulacro”. Trata-se de um “achatamento” de significado, de uma superficialidade literal que permeia as criações pós-modernas. Provém de um abandono do “gesto hermenêutico”, isto é o gesto que permite outras leituras da obra além do que ela é em si, tomando-a “como uma indicação ou sintoma de uma realidade mais vasta que se coloca como sua verdade última”. Esse “gesto” não é encontrado na obra de arte pós-moderna, que apresenta-se apenas como fetiche, mercadoria inerte<sup>29</sup>.

b) Deste “achatamento” decorre uma perda da historicidade tanto nas relações com a história pública quanto na temporalidade privada. Os suportes expressivos possibilitados pela técnica (fotografia e negativo fotográfico, por exemplo) reifica o olhar do espectador e determina “novos tipos de sintaxe e de relação sintagmática nas formas mais temporais de arte”, onde os conteúdos (objetos originais) são transformados em simulacros (cópias e imagens reproduzidas).

c) Os dois tópicos anteriores conduzem ao que Jameson denomina “esmaecimento do afeto na cultura pós-moderna”. Não se trata de um desaparecimento de afetos ou sentimentos ou subjetividades, mas de uma alteração na “intensidade” do matiz emocional básico. Esse “esmaecimento” é mais perceptível na representação da figura humana. Em obras como o quadro *O Grito* de Munch<sup>30</sup>, essa representação implica em um conceito de expressão que pressupõe a existência de uma subjetividade no interior do sujeito que relaciona-se com uma realidade externa de maneiras às

---

<sup>29</sup> Nesse aspecto, ao analisar a obra de Andy Warhol, Jameson (2001, p.35) considera a possibilidade de levantar as dimensões políticas e críticas do pós-modernismo que girariam em torno justamente da questão da mercantilização e do fetichismo das mercadorias na transição para o capitalismo tardio.

<sup>30</sup> “O quadro de Edvard Munch, *O Grito*, certamente é uma expressão canônica dos grandes temas modernistas da alienação, da anomia, da solidão, da fragmentação social e do isolamento – um emblema programático virtual do que se costuma chamar a era da ansiedade. Ele será lido aqui como uma materialização não apenas desse tipo de afeto, mas, principalmente, como uma desconstrução virtual da própria estética da expressão, a qual parece ter dominado muito do que chamamos de alto modernismo, mas que parece ter desaparecido – por razões teóricas e práticas – do mundo do pós-moderno. De fato, o próprio conceito de expressão pressupõe uma separação no interior do sujeito e, também, toda uma metafísica do dentro e do fora, da dor sem palavras no interior da mônada, e o momento em que, no mais das vezes de forma catártica, aquela ‘emoção’ é então projetada e externalizada, como um gesto ou grito, um ato desesperado de comunicação, a dramatização exterior de um sentimento interior” (JAMESON, 2001, p. 38-39).

vezes traumáticas. Dessa relação “do dentro e do fora” origina-se sentimentos de angústia, dor ou desespero que são projetados e externalizados através da expressão. Acontece que é justamente essa existência interior, a existência do sujeito que é criticada e negada pela teoria contemporânea. Decreta-se o fim e o descentramento do sujeito e da psique, ao mesmo tempo que a figura humana como todos os demais objetos também ganha aspectos de mercadoria, diluindo-se em simulacros.

Além disso, Jameson (2001) mostra para a profunda relação constitutiva desses elementos com as novas tecnologias, que surgem como importantes figuras de um novo sistema econômico mundial e de uma nova dominante cultural.

Embora Jameson não veja essa dominante cultural como uma força e presença absoluta em todas as esferas da criação humana<sup>31</sup>, muitas das considerações desse autor aqui expostas serão relevantes para a elaboração do presente trabalho.

## 1.5 CONTRACULTURA

Considerando o pós-modernismo dentro da esfera da cultura, da estética e das artes, alguns apontam suas origens no fim da década de 1950 e começo da década de 1960 (JAMESON, 2001, p. 27). Esse é o mesmo período do surgimento de outro movimento que partilhava do ideal de questionar e “desfazer” os valores e visões vigentes: tratava-se da *contracultura*.

É preciso ressaltar que o termo “contracultura” foi cunhado pela imprensa norte-americana e servia para designar “um novo estilo de mobilização e contestação social, bastante diferente da prática política da esquerda tradicional” que pegava “a crítica e o próprio Sistema de surpresa” e transformava “a juventude, enquanto grupo, num novo foco de contestação radical” (PEREIRA, 1988). Esse movimento manifestou-se em diversas esferas da produção cultural e ocorreu em diversas partes do mundo ao longo da década de 1960<sup>32</sup>, mas parece ter sido mais propagado nos EUA.

---

<sup>31</sup> “Não me parece, de modo algum, que toda a produção cultural de nossos dias é pós-moderna no sentido amplo em que vou usar esse termo” (JAMESON, 2001, p. 31).

<sup>32</sup> Na Europa podemos destacar os protestos de 1968.

Em 1969, o professor de História Theodore Roszak (1972) publicou um livro chamado *The Making of a Counter Culture* em que procurava analisar o fenômeno da contracultura. Ele vinculava a contracultura principalmente a um conflito de gerações, onde os jovens rebelavam-se contra o que Roszak denominou tecnocracia.

Quando falo em tecnocracia, refiro-me àquela forma social na qual uma sociedade industrial atinge o ápice de sua integração organizacional. (...) Na tecnocracia tudo deixou de ser pequeno, simples ou fácil de entender para o homem não-técnico. Pelo contrário, a escala e a complexidade de todas as atividades humanas – no campo político, econômico e cultural – transcende a competência do cidadão amadorista e exige inexoravelmente a atenção de peritos possuidores de treinamento especial. (...) Na tecnocracia tudo aspira a tornar-se puramente técnico, objeto de atenção profissional. Por conseguinte, a tecnocracia é o regime dos especialistas – ou daqueles que podem empregar os especialistas. (ROSZAK, 1972, p. 19-20).

A peculiaridade da obra de Roszak, e talvez da contracultura norte-americana como um todo, é a sua alienação quanto às teorias marxistas<sup>33</sup>. Não se trata apenas de ignorá-las, mas, no caso específico de Roszak, questionar a própria legitimidade das idéias de Marx, a quem Roszak considerava um “teórico super-estimado”<sup>34</sup>.

A ausência de um pensamento marxista levava à avaliação da contracultura principalmente como um conflito de gerações, maquiando os questionamentos que o movimento fazia a respeito do próprio sistema capitalista. Curiosamente, um dos principais mentores intelectuais do movimento da contracultura, apontado por Roszak e outros estudiosos, é Herbert Marcuse.

Filósofo integrante da Escola de Frankfurt, Marcuse obteve doutorado com uma tese sobre Hegel, que, ao lado de Karl Marx, fornece a base para o desenvolvimento de suas idéias. Loureiro (2005) destaca que os textos de Marx lidos por Marcuse eram

---

<sup>33</sup> “Trazido por levas de imigrantes – em especial alemães, irlandeses, judeus expatriados –, o pensamento de esquerda norte-americano foi, desde seus primeiros momentos no século passado, sistematicamente expurgado, através de esforços de deslegitimação que vão desde ‘civilizadas’ denúncias de dogmatismo e sociologismo até ações brutalmente concretas como as do *Red Scare* que sucedeu a Revolução de Outubro de 1917 e entrou pelos anos 20, ou sua reedição mitigada no macarthismo dos anos 50 e 60. O avesso da tolerância liberal nos mostra os intelectuais de esquerda sendo sistematicamente excluídos das universidades, dos meios de comunicação e até mesmo do país, como o foi, para citar um dos casos mais notórios, o pensador e ativista negro C.L.R. James, expulso dos Estados Unidos em 1953”.

<sup>34</sup> Para Roszak (1972, p. 106), alguns conceitos de Marx carecem de sentido e “nunca foram bem explicados”, como por exemplo: “não é a consciência dos homens que determina sua organização social; pelo contrário, é sua organização social que lhes determina”. Roszak discordava dessa afirmação e acreditava justamente no seu contrário.

“filtrados” por Lukács e Korsch em uma perspectiva do marxismo economicista dos partidos políticos da época.

A tecnologia e as vicissitudes da sociedade industrial são os temas que Marcuse desenvolve em sua produção teórica, estabelecendo uma visão crítica sobre as novas formas de dominação tecnológica e política nas sociedades industriais (KELLNER, 1999).

Em 1932 foram publicados os *Manuscritos Econômico-Filosóficos* do jovem Marx, textos que marcaram profundamente Marcuse e reorientaram sua obra. Em *Manuscritos*, o comunismo a que Marx se referia não implicava apenas na transformação das bases materiais, mas também em uma emancipação completa do ser humano. Na interpretação de Marcuse, tal emancipação significava uma transformação radical da consciência e do inconsciente, das necessidades e aspirações humanas (LOUREIRO, 2005).

Em 1934, Marcuse viaja para os Estados Unidos onde estabelece-se em definitivo, obtendo a cidadania norte-americana em 1940 e passando a lecionar em universidades do país.

A partir do pós-guerra, Marcuse foca seus estudos na elaboração de uma teoria do sujeito. Ele procurava entender como as revoluções não haviam obtido sucesso, quando tudo parecia favorável a elas<sup>35</sup>. Loureiro ainda destaca no projeto intelectual de Marcuse, sua intenção de “construir uma filosofia política voltada para a emancipação humana, ou seja, longe da filosofia acadêmica” (LOUREIRO, 2005).

Incorporando as idéias sobre o sujeito, baseadas em Freud, com a análise a respeito dos efeitos da automação do trabalho e do capitalismo sobre a sociedade (que seguiam veladamente os princípios marxistas<sup>36</sup>), Marcuse produz uma obra que lhe

---

<sup>35</sup> “Nessa época [começo dos anos 30] fui me tornando cada vez mais político. Era claro que o fascismo viria e isso me levou a um estudo intensivo de Marx e Hegel. Freud veio um pouco mais tarde. Tudo isso com o propósito de entender por que numa época em que realmente estavam dadas as condições para uma revolução autêntica, essa revolução fracassou ou foi derrotada, as antigas forças voltam ao poder e tudo recomeçou numa forma ainda pior” (MARCUSE apud LOUREIRO, 2005).

<sup>36</sup> Na época em que *Eros e Civilização* foi escrito e publicado (1955), o macartismo vigente mantinha uma perseguição a qualquer manifestação comunista dos EUA (a célebre “caça às bruxas”). Entretanto, há uma série de analogias aos termos marxistas no livro. Como Loureiro (2005) escreve: “Embora em nenhum momento do livro [*Eros e Civilização*] o nome de Marx seja mencionado, há



traz certa fama e o transforma em uma espécie de guru da contracultura. Em sua análise das origens da contracultura, Roszak (1971) destaca os seguintes livros de Marcuse: *Eros and Civilization*, de 1955, e *One Dimensional Man*, de 1964<sup>37</sup>.

Em *Eros e Civilização*, Marcuse (1974) parte da proposição de Freud, segundo a qual a civilização se baseia na permanente repressão dos instintos humanos. Trata-se do predomínio do “princípio de realidade” sobre “o princípio de prazer”, que é a substituição do prazer momentâneo e imediato pelo prazer adiado, restringido embora garantido. O princípio de realidade precisa ser constantemente restabelecido gerando uma tensão com o princípio de prazer, que é retido pelo inconsciente. Essa supressão dos instintos por parte da sociedade tem motivos econômicos, pois “como não tem meios suficientes para sustentar a vida de seus membros sem trabalho por parte deles, [a sociedade] trata de restringir o número de seus membros e desviar as suas energias sexuais para o trabalho” (FREUD apud MARCUSE, 1974).

*Eros e Civilização* apresenta um caráter utópico ao supor que, com a substituição do trabalho manual pela automação, surgiria uma “sociedade do tempo livre”, na qual a energia instintiva antes canalizada para o trabalho poderia dirigir-se para outros fins. Entretanto, em um prefácio escrito para uma reedição do livro em 1966, Marcuse reconhece que para a sociedade atual não é possível chegar a esse mundo de reconciliação entre civilização e instintos. Esse prefácio foi escrito na fase “pessimista” de Marcuse, que se inicia em 1964 com a publicação de *Ideologia da Sociedade Industrial (One Dimensional Man)*<sup>38</sup> (LOUREIRO, 2005).

Nesse livro, Marcuse (1993) critica tanto o comunismo soviético quanto o capitalismo ocidental avançado, que é visto como uma sociedade “democrática totalitária”, em que todo e qualquer tipo de oposição é assimilada pelo sistema. A dominação que esses sistemas exerciam fazia-se através da argumentação de uma

uma evidente analogia entre o conceito de mais-repressão e o de mais-valia, assim como o conceito de princípio de desempenho está ligado à crítica marxista do capitalismo e do trabalho alienado”.

<sup>37</sup> No Brasil, esses livros foram publicados na década de 60 com os títulos *Eros e Civilização* e *Ideologia da Sociedade Industrial*.

<sup>38</sup> Como referência a esse trabalho utilizamos a versão em espanhol, *El hombre unidimensional: ensayo sobre la ideología de la sociedad industrial avanzada*, publicada em 1993 pela editora Planeta-Agostini, de Barcelona (ver Bibliografia).

razão técnica (operacional), que impunha uma pragmaticidade e imediaticidade ao modo de pensar que conduzia a uma “racionalização do irracional”. Escreve Marcuse

Y sin embargo, esta sociedad es irracional como totalidad. Su productividad destruye el libre desarrollo de las necesidades y facultades humanas, su paz se mantiene mediante la constante amenaza de guerra, su crecimiento depende de la represión de las verdaderas posibilidades de pacificar la lucha por la existencia en el campo individual, nacional e internacional. Esta represión, tan diferente de la que caracterizó las etapas anteriores y menos desarrolladas de nuestra sociedad, funciona hoy no desde una posición de inmadurez natural y técnica, sino más bien desde una posición de fuerza. Las capacidades (intelectuales y materiales) de la sociedad contemporánea son inmensamente mayores que nunca; lo que significa que la amplitud de la dominación de la sociedad sobre el individuo es inmensamente mayor que nunca. Nuestra sociedad se caracteriza antes por la conquista de las fuerzas sociales centrífugas por la tecnología que por el terror, sobre la doble base de una abrumadora eficacia y un nivel de vida cada vez más alto (MARCUSE, 1993).

A mentalidade regida pelos princípios da produção técnica e pela lógica de mercado e consumo seria dominante nessa sociedade, dando bases a uma “racionalidade” que permitiria uma dominação totalitária. Uma saída apresentada por Marcuse é a contestação dessa sociedade “unidimensional” por parte dos seus setores marginalizados: os excluídos, párias, desempregados, explorados e todos aqueles que a sociedade desprezou ou não conseguiu beneficiar.

Analisar a obra de Marcuse ajuda a compreender a mentalidade e as atitudes praticadas na época. Suas idéias se tornariam muito populares no movimento da contracultura<sup>39</sup>, embora não seja correto considerá-las como causas do evento. Pereira (1988) aponta as raízes da contracultura nos anos de 1950, com a geração de poetas e escritores que seria chamada *beat generation*.

A *beat generation* ou geração Beat surgiu durante a década de 1950, tendo com cenário principal a cidade de São Francisco, EUA. Refere-se a um estilo de vida

---

<sup>39</sup> A esse respeito, Loureiro (2005) escreve sobre a recepção das idéias de Marcuse no Brasil: “Marcuse teve no Brasil uma péssima recepção. Nas décadas de 1960/1970, época de seu grande sucesso junto aos estudantes rebeldes, acabou sendo identificado unilateralmente com a contra-cultura, o que gerou incompreensões de todos os lados. As escolas católicas, vendo nele um arauto da permissividade sexual e da liberação das drogas, proibiam a leitura de suas obras. A esquerda comunista interpretava sua crítica à cultura ocidental como irracionalista. E a academia, exclusivamente voltada na época para a exigente tarefa da leitura estrutural dos textos filosóficos não tinha tempo para se entreter com um filósofo que, no seu entender, padecia de falta de rigor. (...) Convém registrar que o volume da coleção *Os Pensadores* dedicado à Escola de Frankfurt reuniu ensaios de Benjamin, Adorno, Horkheimer e Habermas e excluiu Marcuse, o que não deixa de ser revelador da incompreensão acima mencionada”.

propagado principalmente pelo movimento Beat, um estilo literário dentro do qual se destacam autores como William Burroughs, Jack Kerouac e Allen Ginsberg. Os *beatniks*, como ficaram conhecidos, foram descritos por Pereira (1988, p.33) como

uma tradição boêmia (...) de verdadeiros representantes de um anarquismo romântico, cujo estilo de contestação e agitação, novo e radical quando comparado à luta da esquerda tradicional, estava apoiado sobre noções e crenças tais como a necessidade do “desengajamento em massa” ou da “inércia grupal”.

Obras como o poema *Howl* (“Uivo”), escrito por Allen Ginsberg em 1957 e *On the Road*, obra-prima de Jack Kerouac, apresentavam “um espírito espírito libertário e questionador da racionalidade ocidental, que viria a marcar tão fortemente isto que ficou conhecido como a contracultura” (PEREIRA, 1998, p.9).

Entre as características do movimento Beat estava a aversão à racionalidade pragmática tradicional norte-americana, cujas razões de ser estavam em concordância com as apresentadas em *One Dimensional Man*, de Marcuse. Essa aversão estimularia o ânimo antiintelectualista da contracultura.

O pensamento intelectual tradicional era substituído por qualquer outro que facilitasse o *drop out*<sup>40</sup>.

A maré neo-romântica da contracultura, que pode ser definida como uma movimentação estético-psicossocial, se espalhou entre nós. Concentramo-nos, com intensidade variável, em coisas como o orientalismo, as drogas alucinógenas, o pacifismo, o movimento das mulheres, a ecologia, o pansexualismo, os discos voadores, o novo discurso amoroso, a transformação *here and now* do mundo etc. Eram esses os elementos fundamentais de nossa eclética – e, não raro, patafísica – dieta de então, configurando-se a partir do sonho de superar a “Civilização Ocidental”... Era impressionante a confiança que tínhamos na possibilidade de construir um mundo radicalmente novo. Tudo parecia ao alcance das mãos (RISÉRIO, 2005, p.27).

Embora tenha participação e muitas vezes orientação de artistas e intelectuais de uma faixa etária mais madura, a contracultura vai se caracterizar por ser um movimento “jovem”. A consciência etária e a oposição jovem/não jovem será marcante na expressão contracultural (PEREIRA, 1998).

---

<sup>40</sup> “*Drop out* – o cair fora do ‘sistema’, como então se dizia – era a palavra de ordem contraculturalista” (RISÉRIO, 2005).

A contracultura se manifestará através de comportamentos, moda, textos, música e diversas outras expressões culturais. O pensamento místico, a sexualidade, o uso de drogas, entre outras atitudes, eram meios para a busca pela expansão da consciência, por novos relacionamentos, por uma nova visão de mundo, em suma, pela ruptura com o “sistema”.

A música foi uma grande expressão do movimento. Jimmy Hendrix, Janis Joplin, Bob Dylan, Rolling Stones e diversos outros fizeram canções que davam voz às diversas idéias da contracultura. Festivais como os de Monterrey (1967), o de Woodstock e o de Altamont (ambos em 1969), tornaram-se uma referência histórica (PEREIRA, 1998).

A contracultura também se manifestou em outras mídias, como o cinema (*Chelsea Girl* de Andy Warhol), o teatro (*Paradise Now* e *Hair* – peça que depois foi adaptada para o cinema) e literatura (as obras de Kerouac, Burroughs, Norman Mailer etc.).

Pereira (1998) lembra ainda, com base em Luiz Carlos Maciel, que a contracultura pode ser considerada de duas maneiras: em um primeiro momento seria um conjunto de movimentos e produções culturais característicos da década de 1960 (“o movimento hippie, a música rock, uma certa movimentação nas universidades, viagens de mochila, drogas, orientalismo e assim por diante”). Por outro lado, contracultura também pode ser considerada como uma postura de crítica e contestação, um “enfrentamento da ordem vigente”. “Uma contracultura, entendida assim, reaparece de tempos em tempos, em diferentes épocas e situações, e costuma ter um papel fortemente revigorador da crítica social” (PEREIRA, 1998, p. 12 a 22).

Embora tenha se sobressaído nos EUA, a contracultura foi um movimento internacional e teve a sua ramificação brasileira. “No Brasil, a contracultura foi um movimento social que procurou romper com a modernização da sociedade brasileira posta em prática de forma autoritária pela ditadura militar, estabelecida no país com o golpe de 1964” (COELHO, 2005, p. 39).

Em nosso país a contracultura também se fez através de uma complexa rede de interações entre diversas manifestações culturais. A quebra com o “sistema”, o *drop*

*out* americano ganhava sua versão brasileira no “desbunde”. Entre os “desbundados”, Risério (2005) cita Rogério Duarte (que foi monge budista) e Luiz Carlos Maciel, que morou em uma comunidade alternativa e escreveu páginas de contracultura para *O Pasquim*. “Roberto Pinho montou a Guariroba, a ‘refazenda’ da canção de Gilberto Gil, prevendo desde uma economia de subsistência até contatos com seres extraterrestres” (RISÉRIO, 2005, p. 26). No diversificado quadro cultural, encontramos movimentos musicais como a Tropicália e publicações como *Flor do Mal*, *Presença*, *Bondinho* e *Verbo Encantado*.

Dentro da realidade brasileira da época, Risério (2005) destaca que os “desbundados” se diferenciavam dos esquerdistas guerrilheiros por rejeitar a opção de uma resistência bélica contra a ditadura, optando por simplesmente “dar as costas” ao sistema. Figuras marginais (como a Pomba Gira e Madame Satã) eram adotadas como símbolos da transgressão ao socialmente sancionado e signos de um mundo alternativo. Dentro de seu espírito contestador, a contracultura promoveu um “alargamento e aprofundamento da consciência e da sensibilidade antropológicas no Brasil, produzindo rachaduras irreparáveis no superego europeu de nossa cultura” (RISÉRIO, 2005, p. 30).

Essas são as referências que serão usadas na análise das HQs feitas por esse trabalho. A partir delas, vamos procurar abordar as histórias em quadrinhos como um elemento que reflete e se constitui da pluralidade e heterogeneidade características do mundo contemporâneo.

## 2 BREVE HISTÓRIA DOS QUADRINHOS NO SÉCULO XX

Histórias em quadrinhos são uma seqüência de imagens que contam uma história e que podem ou não ser acompanhadas de texto. Essa definição prosaica está em sintonia com o conceito de HQ encontrado em diversos livros sobre o assunto e permite tecer infindáveis considerações sobre as origens desta linguagem. Muitos autores defendem que as pinturas rupestres, hieróglifos egípcios e antigas obras (como a coluna de Trajano e a tapeçaria de Bayeux) já seriam exemplos de histórias em quadrinhos. Para estes autores, a “arte dos *comics* esteve sempre entre nós” (CLARK, 1991).

Entretanto, o formato das HQs modernas do modo como as conhecemos hoje está profundamente relacionado à sua condição de produto da indústria cultural, inserido dentro do sistema maior de uma sociedade de consumo e caracterizado por certas diretrizes de produção pautadas na reprodutibilidade técnica e distribuição/comercialização.

Silva (2006, p. 4) observa que as HQs tornaram-se “símbolos da indústria cultural e da massificação na sociedade moderna. Além do que as HQs são produtos culturais tipicamente híbridos<sup>41</sup>, tanto enquadráveis no âmbito da arte como no da comunicação”.

Segundo Coelho (2006, p. 9), a “indústria cultural só iria aparecer com os primeiros jornais”, onde encontramos nos romances de folhetim exemplos de produtos da cultura de consumo de massa ainda em meados do século XIX. Esses romances relacionavam-se com outros meios de comunicação da época, como o teatro de revista, a opereta, o cartaz, compondo um sistema em que a produção cultural passa a gerar bens trocáveis por dinheiro e que devem ser consumidos como se consome qualquer outra coisa (COELHO, 2006, p.11).

---

<sup>41</sup> Em sua dissertação *Hibridismo Cultural, Ciência e Tecnologia nas Histórias em Quadrinhos de Próton e Neuros: 1979-1981/Editora Grafipar*, Silva (2006) emprega com ênfase a idéia de hibridismo entre mídias, culturas e ideologias, empregando os conceitos teóricos apresentados por Peter Burke (*Hibridismo Cultural*) e Nestor Garcia Canclini (*Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*). Para um aprofundamento da questão, sugere-se a leitura da mencionada dissertação, que consta nas referências bibliográficas deste trabalho.

Na imigração temática e no hibridismo de técnicas de uma mídia para a outra, veremos transformações ideológicas e construções de mitologias no imaginário social moderno. A interface entre as diversas mídias, assim como a inserção das obras que elas produzem no cotidiano das populações traz uma quantidade de implicações no conteúdo ideológico que transmitem de uma cultura para a outra. (SILVA, 2006, p. 28)

Durante o século XX a história em quadrinhos se firmou como produto de consumo de massa, sendo produzida ou reproduzida em diversos países. Um vínculo profundo com a indústria cultural define o perfil moderno dos quadrinhos.

## 2.1 PRECURSORES

Observando o histórico das artes gráficas de diversos países durante o século XIX, podemos encontrar precursores da moderna HQ nas caricaturas, charges e cartuns.

Fonseca (1999, p. 17) define caricatura como “a representação plástica ou gráfica de uma pessoa, tipo, ação ou idéia interpretada voluntariamente de forma distorcida sob seu aspecto ridículo ou grotesco”. A caricatura visa acentuar, através do exagero, aspectos ridículos ou grotescos de seu objeto-tema.

A partir do século XVIII, uma seqüência de avanços tecnológicos na área da impressão (litografia, gravura em metal, autotipia etc) proporcionou uma série de possibilidades expressivas para os artistas da caricatura. Sob novas condições de reprodutibilidade e distribuição, artistas “inovaram, por seu estilo e interpretação pessoal, as formas tradicionais estabelecidas” (FONSECA, 1999, p. 25).

A caricatura<sup>42</sup> passou então a ter novas interpretações, desenvolvendo toda uma tipologia. Charge e cartum são consideradas por Fonseca como duas manifestações da caricatura. A charge estaria relacionada a uma representação específica de uma idéia ou acontecimento (em geral de caráter político) de caráter temporal, isto é,

---

<sup>42</sup> Queluz (2003) apresenta um estudo detalhado sobre a natureza da caricatura e sua relação com a sociedade e o cotidiano urbano na tese *Traços Urbanos: a caricatura em Curitiba no início do século XX*, relacionada nas referências bibliográficas ao fim deste trabalho. Segundo Queluz, a caricatura tece comentários e diferentes perspectivas sobre os mais variados temas e costumes da sociedade (bebida, polícia, a mulher, o casamento, a família, as roupas, o erotismo, o negro). Da análise e reflexão sobre a linguagem da caricatura, sobressai a temática urbana em todas as suas facetas. Através da caricatura, pode-se pensar as relações sociais de diversas perspectivas, relativizadas pelo riso.

intrinsecamente vinculado aos fatos do dia. O cartum seria um desenho caricatural de natureza humorística, apresentando situações atemporais e universais, livres de contextualizações específicas. Poderia ser acompanhado ou não de legendas (FONSECA, 1999, p26).

William Hogarth (1697-1764) era um pintor e gravador inglês que ganhava a vida ilustrando livros (GOMBRICH, 1999, p. 462) e que, insatisfeito com a pouca valorização que os pintores ingleses tinham em seu próprio país, decidiu produzir uma série de quadros e gravuras com um diferencial: quando vistos em conjunto, esses quadros poderiam ser entendidos como uma história (Figura 01).



Figura 01: Sequência de gravuras de *A Harlot's Progress*, exemplo da obra sequencial de William Hogarth. Fonte: <<http://cgfa.dotsrc.org/hogarth/harlots.htm>>. Acesso em 12 de agosto de 2007.



Assim, o conjunto de pinturas ganhava a “finalidade” prática de um sermão, com histórias edificantes que ensinavam valores morais. “O próprio Hogarth comparou esse novo tipo de pintura à arte do dramaturgo e do diretor teatral” (GOMBRICH, 1999, p. 462). Gombrich (1999, p. 462) ainda escreveu

Cada seqüência pictórica criada por ele (Hogarth) pode ser lida como uma história (...). Sabemos que a arte medieval usou imagens pra transmitir lições e a tradição do sermão pictórico subsistira na arte popular até a época de Hogarth. Gravuras toscas eram vendidas nas feiras para mostrar a triste sina do ébrio ou os perigos dos jogos de azar, e os cantadores ambulantes vendiam folhetos ilustrados com idênticas histórias.

Na Inglaterra ainda seriam populares no século XIX as estampas, que eram uma página formato tablóide com diversos desenhos impressos em um dos lados. Predominavam as caricaturas, voltadas para a crítica política e social (CLARK, 1991, p. 16). Esses desenhos também estavam presentes nos jornais e revistas como a publicação inglesa *Punch*, onde podemos encontrar alguns recursos gráficos que seriam posteriormente utilizados pelas HQs modernas, como o balão (figura 02).



Figura 02: Exemplo de balão utilizado em ilustração humorística da revista inglesa *Punch*, de 18 de julho de 1841. Fonte: CLARK, 1991, p. 17.

Na Suíça, Rudolph Töpffer (1799-1846) começou a produzir e publicar, mais ou menos em torno de 1830, uma série de desenhos em seqüência acompanhados de textos (figura 03). Segundo Töpffer, os “desenhos, sem o texto, teriam um significado obscuro, o texto, sem o desenho, nada significaria” (in MOYA, 1993, p. 9). Estas “histórias em imagens” valeram elogios de Goethe e foram coletadas em 1846 em um só volume intitulado *Histoires em Estampes* (MOYA, 1993, p. 9). Muitos autores, como Moya (1993), Gombrich (1986) e Clark (1991), consideram Rudolph Töpffer como o legítimo precursor dos quadrinhos modernos.

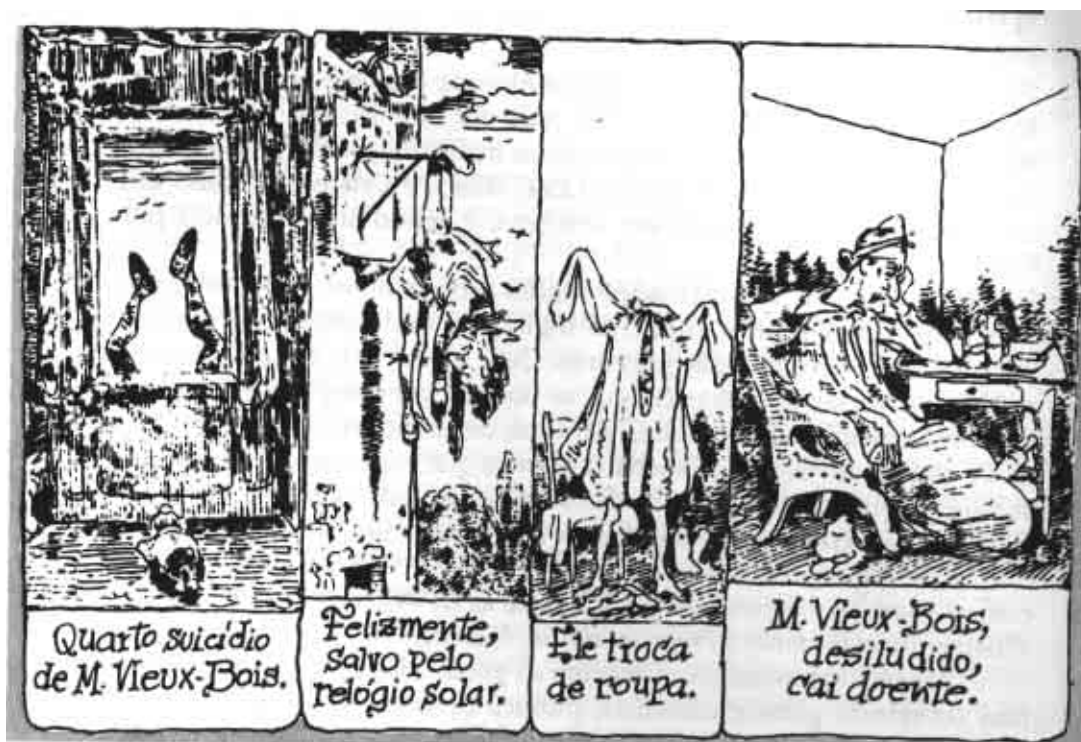


Figura 03: Seqüência de *M. Vieux-Bois* (1827) de Rudolph Töpffer. Fonte: MOYA, 1993, p. 7.

É relevante citar também o ítalo-brasileiro Ângelo Agostini (1833-1910). Um dos primeiros e mais importantes cartunistas brasileiros, Agostini participou de diversas publicações importantes durante o Segundo Reinado. Em *Vida Fluminense*, no ano de 1869, foi publicada *Nhô-Quim* ou *Impressões de uma Viagem à Corte*, possivelmente a primeira história em quadrinhos brasileira<sup>43</sup>. Em 1883, Agostini criou, para a *Revista Ilustrada*, o personagem *Zé Caipora* (figura 04), que posteriormente foi

<sup>43</sup> A data desta publicação, 30 de janeiro, foi instituída como “Dia do Quadrinho Nacional” pela Associação de Quadrinhistas e Cartunistas do Estado de São Paulo em 1984.

republicado em fascículos, que podem ser considerados como a primeira revista em quadrinhos com personagem fixo a ser lançada no Brasil (LIMA, 1963).

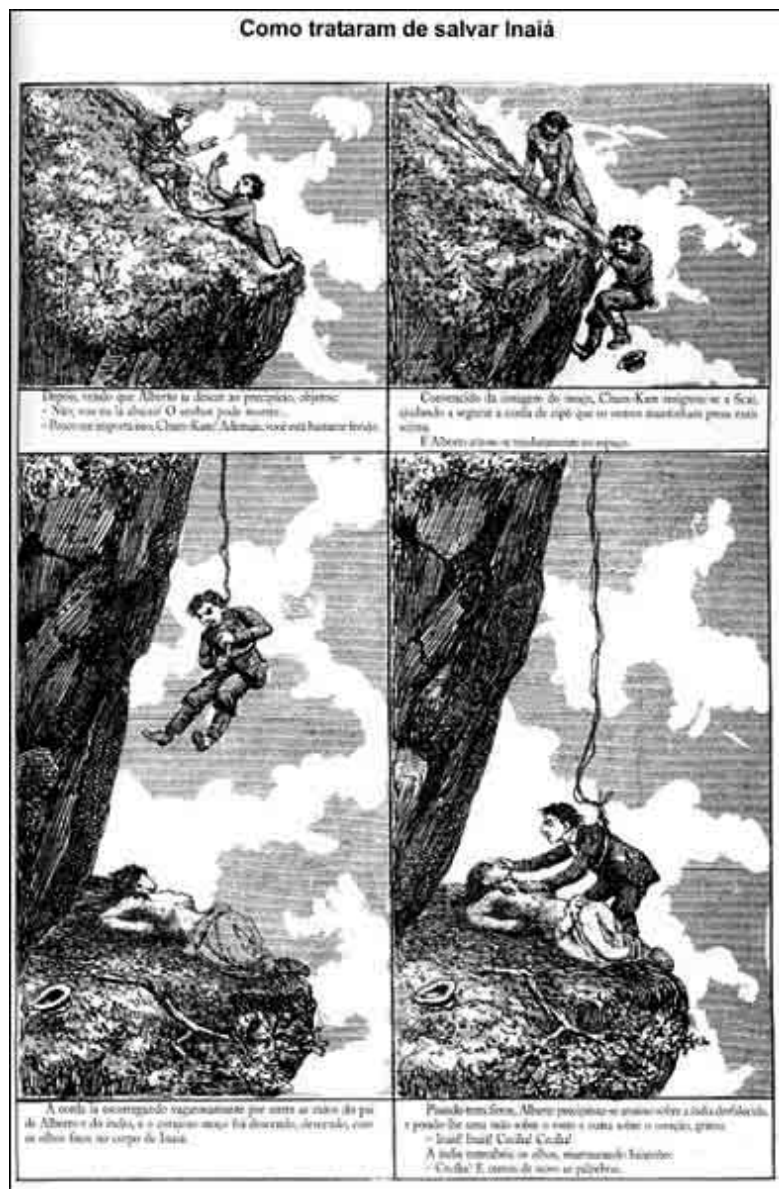


Figura 04: Página de *Zé Caipora* (1883), criação de Ângelo Agostini. Fonte: <[http://www.universohq.com/quadrinhos/especial\\_agostini.cfm](http://www.universohq.com/quadrinhos/especial_agostini.cfm)>. Acesso em 5 de agosto de 2007.

Podemos encontrar referências de diversos precursores do formato moderno dos quadrinhos ao longo do século XIX. Entretanto, muitos autores consideram a HQ norte-americana *Yellow Kid* como o marco inicial dos quadrinhos modernos, devido à sua característica de produto de comunicação de massa (BARROSO, 2004). Embora não fosse totalmente original nos recursos gráficos que empregava, a série apresenta

em seu desenvolvimento todas as etapas da formação das HQs modernas, como as seqüências de imagens justapostas visando a narrativa, a incorporação dos textos às imagens, a criação de personagens fixos que seguem aparecendo continuamente durante a série e a exploração comercial dessas personagens decorrente da sua natureza de produto cultural. Publicado no meio da década de 1890 em um suplemento de jornal com tiragem de milhares exemplares, *Yellow Kid* tornou-se extremamente popular e serviu como chamariz de leitores na ferrenha disputa comercial entre os editores Joseph Pulitzer e William Randolph Hearst<sup>44</sup> (CLARK, 1991, p. 47).

*Yellow Kid* é criação de Richard F. Outcault e surgiu dentro da série de cartuns *Hogan's Alley*, que passou a ser publicada no jornal *New York World* a partir de 5 de maio de 1895 (figura 05).

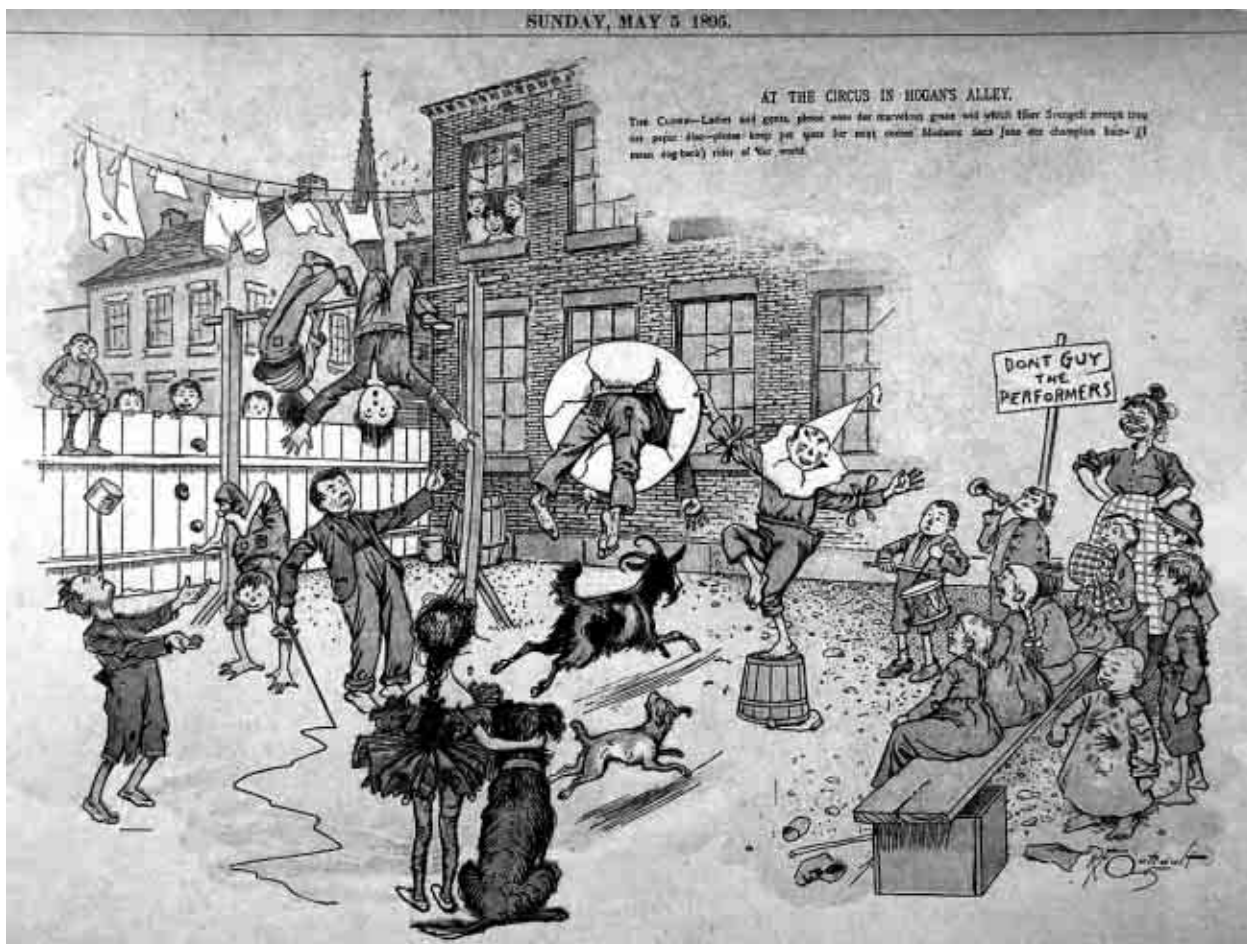


Figura 05: A estréia de *Yellow Kid* no jornal *New York World*, em 5 de maio de 1895. Fonte: < <http://cartoons.osu.edu/yellowkid/1895/1895.htm>>. Acesso em 7 de agosto de 2007.

<sup>44</sup> Hearst supostamente teria inspirado o personagem Charles Foster Kane no filme *Cidadão Kane* (1941), clássico de Orson Welles (CLARK, 1991, p.47).

É curioso notar que, embora seja considerada por alguns como a primeira HQ moderna, a série começou com cartuns, isto é, não havia desenhos justapostos, condição básica para a caracterização de uma HQ, de acordo com autores como McCloud (1995, p. 20). Dentro desta perspectiva, a série em seus primeiros desenhos não seria considerada uma história em quadrinhos.

Por outro lado, há uma idéia proposta pelo próprio McCloud e por outros teóricos como Cagnin (1975) e Eco (1993), onde o elemento do balão, responsável pelas falas, acaba construindo uma indicação de tempo narrativo. As falas dispostas pelo quadrinho possuem uma ordem de leitura e supõe-se que “as falas da esquerda e do alto são anteriores às outras. Há então uma figuração motivada do tempo” (CAGNIN, 1975, p. 125). Portanto, certos painéis de *Yellow Kid*, mesmo constituindo-se de uma só imagem, não representariam um momento congelado no tempo, como uma fotografia, mas possuiriam uma duração episódica, um tempo narrativo correspondente à verbalização das falas.

Os cartuns de Outcault faziam humor com os costumes e o cotidiano urbano, usando como tema e personagens os moradores de uma região pobre da cidade de Nova York. A personagem que seria apelidada de *Yellow Kid* pelos milhares de leitores do jornal, a princípio chamava-se *Mickey Dugan*. Era um garoto de camisolão que nas primeiras charges aparecia mais como um coadjuvante da série<sup>45</sup>.

*Hogan's Alley* apresentou uma série de evoluções em recursos gráficos e expressivos durante sua publicação. Joseph Pulitzer, proprietário do jornal *New York World*, viu nos desenhos e cartuns um atrativo a mais para o público. Além da criação dos encartes dominicais, verdadeiros produtos culturais cheios de “atrações” para o leitor, Pulitzer também realizou investimentos em novas técnicas de impressão a cores, possibilitando os coloridos painéis de *Yellow Kid*. A cor amarela era a mais difícil de obter, dentro das técnicas gráficas da época. A camisola amarela de *Yellow Kid* foi fruto das experiências gráficas financiadas por Pulitzer e se destacava gritantemente na

---

<sup>45</sup> É curioso notar que em sua primeira aparição o *Yellow Kid* na verdade usava um camisolão azul, conforme pode se verificar na versão colorida da Figura 01, disponível em: <<http://cartoons.osu.edu/yellowkid/1895/1895.htm>>

página impressa. Foi então que os leitores começaram a chamá-lo de *Yellow Kid* (Garoto Amarelo) (CLARK, 1991, p. 49).

Os primeiros cartuns de Outcault apresentavam uma visão geral da rua, mostrando seus diversos moradores (na maioria crianças) interagindo com base em algum tema que estivesse em voga. À medida em que a série foi publicada, o personagem *Yellow Kid* passou a se destacar e lentamente ganhou sua aparência definitiva. O texto, nesses cartuns, apresentava-se sob a forma de legendas externas à imagem, que conferiam uma informação adicional à situação ou atribuíam falas aos personagens (figura 06).

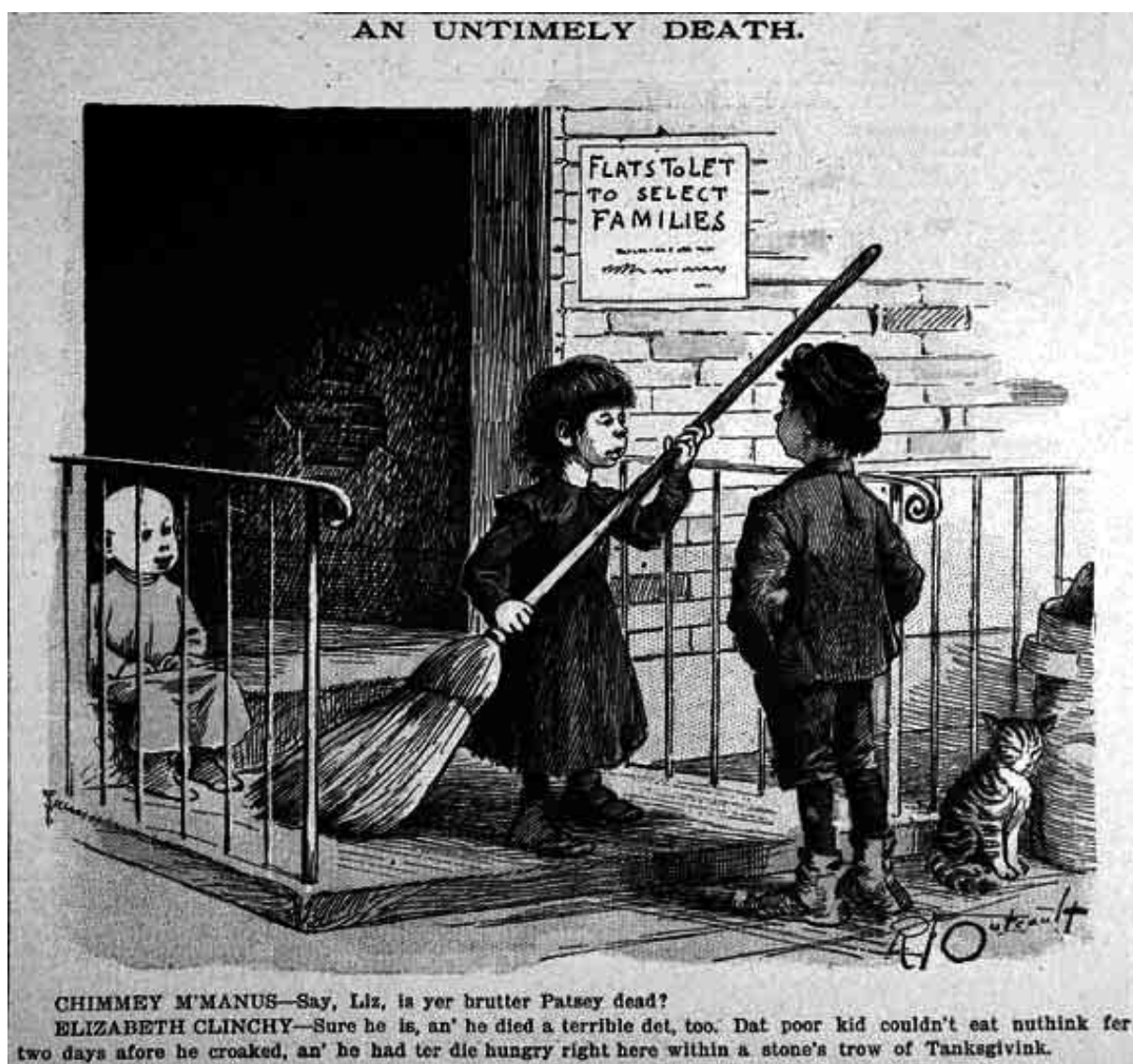


Figura 06: *Hogan's Alley*, *New York World*, 24 de novembro de 1895. Fonte: < <http://cartoons.osu.edu/yellowkid/1895/1895.htm>>. Acesso em 7 de agosto de 2007

Aos poucos, nos cartuns seguintes, cada vez mais o texto se integrou às imagens, presente em placas e faixas. Outcault começou a representar as falas do *Yellow Kid* escritas em seu camisolão amarelo, um recurso que ganhou a simpatia dos leitores. Outro recurso que passou a ser empregado era a representação das falas de outros personagens pelo artifício gráfico do balão, que passaria a ser utilizado com frequência dentro da série<sup>46</sup> (figura 07).



Figura 07: *Hogan's Alley*, *New York World*, 4 de outubro de 1896. Fonte: < <http://cartoons.osu.edu/yellowkid/1896/1896.htm>>. Acesso em 7 de agosto de 2007.

<sup>46</sup> Alguns estudiosos consideram o balão uma das principais características da história em quadrinhos. Umberto Eco (1993, p. 145) escreve que o balão é um elemento “fundamental dessa *semântica*” dos quadrinhos.

Convém lembrar que a utilização de uma representação desenhada para indicar as palavras “saídas” da boca de uma personagem desenhada não é exatamente uma novidade. Há gravuras e ilustrações feitas em diversos momentos em que tal recurso já aparecia, mesmo que de maneira menos sofisticada (como o exemplo da figura 02).

Em outubro de 1896, tendo recebido uma boa oferta salarial da parte de William Hearst, Outcault passou a publicar suas histórias no *New York Journal*. A mudança de jornal teve uma série de conseqüências. Para começar, uma decisão judicial deu direitos de publicação das personagens de *Yellow Kid* tanto para Outcault quanto para Joseph Pulitzer, o proprietário do *New York World*. Assim a mesma personagem era publicada em dois jornais simultaneamente, embora escrita e desenhada por artistas diferentes<sup>47</sup> (MOYA, 1993, p. 18). Procurando ter vantagens sobre o concorrente, Hearst convenceu Outcault a adotar o apelido que os leitores haviam dado à personagem como título da série. Hearst também incentivou o artista a experimentar mudanças no formato, acrescentando ao painel de imagem única uma seqüência de desenhos que narravam um episódio cômico (figura 08). Ali surgiu a base para a tira de quadrinhos dos jornais que seria muito popular durante todo o século XX.



Figura 08: *Yellow Kid*, *New York Journal*, 27 de dezembro de 1896. Fonte: < <http://cartoons.osu.edu/yellowkid/1896/1896.htm>>. Acesso em 7 de agosto de 2007.

<sup>47</sup> Situação semelhante envolvendo os mesmos editores e jornais ocorreu em 1909 com Rudolph Dirks e sua criação, *Os Sobrinhos do Capitão* (*Katzenjammer Kids*) (BARROSO, 2004).



Há uma charge de Leon Barrit, publicada na revista *Vim Magazine* de 29 de junho de 1898 que ilustra bem a relação de adversidade entre os dois editores e a popularidade e relevância de *Yellow Kid* dentro desse quadro (figura 09). Obviamente, *Yellow Kid* e o suplemento dominical não eram o ponto único onde girava a competição entre os jornais. A produção de notícias parciais, tendenciosas e grosseiramente sensacionalistas é uma característica desses jornais que viria a ser chamada de “jornalismo amarelo” (*yellow journalism* ou *yellow press* no original em inglês). O cunho deste termo costuma ser creditado à figura de *Yellow Kid*, que passa a ficar impregnada da vulgaridade associada aos dois jornais.

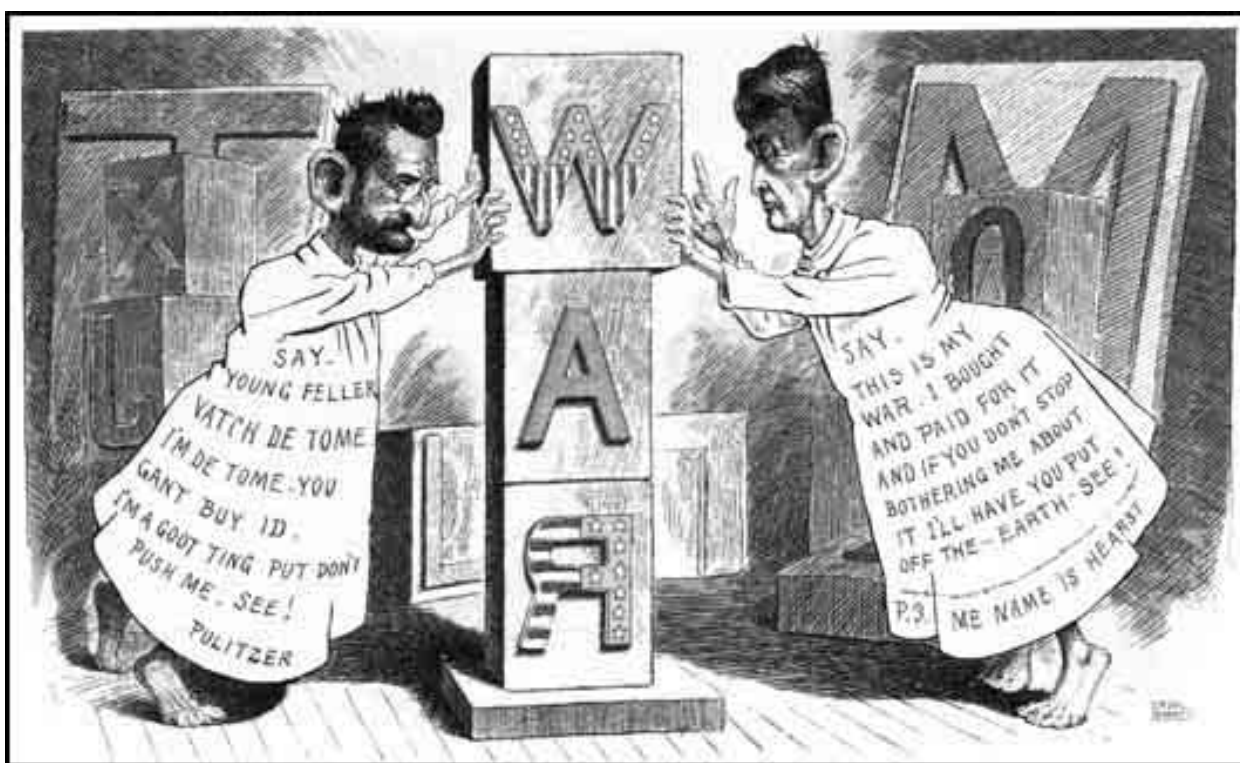


Figura 09: Charge de Leon Barrit, *Vim Magazine*, 29 de junho de 1898. Fonte: <  
<http://www.spartacus.schoolnet.co.uk/USAYellow.htm>>. Acesso em 17 de agosto de 2007.

De qualquer modo, o sucesso entre o público das personagens, imagens e histórias dos suplementos dominicais demandou o surgimento de novas personagens, autores e mesmo novos modos de contar uma história. Nos suplementos dominicais surgiam novas séries como *Os Sobrinhos do Capitão* (1897), de Rudolph Dirks, *Happy Hooligan* (1900), de Frederick Burr Opper e *Buster Brown* (1903), também de Outcault. Álvaro de Moya (1993, p.40), aponta *Mutt & Jeff* (criada em 1907 por Bud

Fisher) como a primeira tira de quadrinhos diária bem-sucedida. Essas primeiras tiras de quadrinhos criavam situações cômicas a partir do simples cotidiano e costumes sociais. Barroso (2004, p. 79) lembra que “nos primeiros anos, as temáticas dos quadrinhos americanos envolvia personagens simples, atingindo conseqüentemente as classes mais baixas da população”. Aos poucos, em séries como *Little Nemo* (1905), de Winsor McCay, a fantasia começou a despontar, para mais tarde, especialmente na década de 1930, estabelecer-se como um dos mais marcantes gêneros de HQ’s.

### 3.2 *SYNDICATES*, *COMIC BOOKS* E POLÊMICAS: UM PASSEIO ENTRE MÍDIAS

Durante as duas primeiras décadas do século XX, ocorre uma profusa geração de personagens e títulos em tiras e páginas de suplementos. É nesse período que surgem os *syndicates*, que são um tipo de

agência especializada em fornecer matérias variadas, particularmente de entretenimento. Os “*syndicates*”, além de possuir direitos sobre os trabalhos dos desenhistas (direitos sobre a venda e distribuição), funcionam como agência de veiculação das histórias, preparando e emitindo milhares de matrizes a serem vendidas não só nos EUA como também em outros países (FURLAN, 1985, p. 29).

A formação dos *syndicates* consolida, nos EUA, a visão dos quadrinhos como um produto cultural lucrativo, que deveria ser produzido e distribuído de maneira industrial. Os *syndicates* organizavam essa produção e distribuição e também garantiam questões sobre direitos autorais, procurando evitar que situações como as de *Yellow Kid* e *Os Sobrinhos do Capitão* ocorressem novamente. Embora quadrinhos estivessem sendo produzidos e publicados em outras partes do mundo durante esse começo do século XX, os *syndicates* conferiram aos quadrinhos norte-americanos uma estrutura de profissionalismo e organização sem paralelos, facilitando muito sua exportação e competição direta dentro do mercado de outros países. No Brasil, os *syndicates* foram alvos de diversas críticas durante décadas, acusados de fornecer material por um preço tão baixo que inviabilizava a produção nacional de quadrinhos e a profissionalização do artista brasileiro (GONÇALO JÚNIOR, 2004).

Um outro modo de obter lucro com os quadrinhos eram as coletâneas das histórias dos jornais reimpressas em forma de livro ou fascículo. Esse tipo de publicação foi lançado durante a década de 20, geralmente em formato quadrado. Gonçalo Júnior (2004, p. 66) escreve que o *comic book*

chegava para aposentar em definitivo o tablôide, predominante entre as publicações do gênero. O *comic book* nasceu de uma idéia simples, porém revolucionária, pela praticidade de manuseio e também do ponto de vista comercial. Bastava dobrar o tablôide ao meio e grampeá-lo para ter uma revista com o dobro de páginas, mas com custo quase igual – somente algum tempo depois adotou-se uma capa impressa em papel de melhor qualidade.

A primeira publicação com um formato semelhante ao *comic book* de hoje<sup>48</sup> (de formato retangular) foi *Funnies on Parade*, uma revista de 32 páginas coloridas contendo diversas reimpressões de tiras de jornal e que foi oferecida como brinde por uma empresa nos EUA em 1933 (CLARK, 1991, p. 60). Essa publicação inspirou o lançamento de *Famous Funnies* (figura 10), em julho de 1934, que foi a primeira de uma série de publicações regulares a serem postas periodicamente à venda nas bancas de jornais. O sucesso dessa revista abriu caminho para diversos lançamentos.

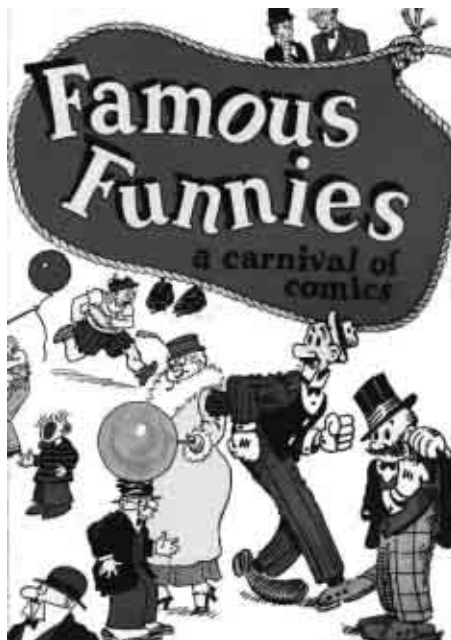


Figura 10: Capa de *Famous Funnies*, julho de 1934. Fonte: CLARK, 1991, p. 61.

<sup>48</sup> O *comic book* é o formato atual em que a grande maioria dos quadrinhos norte-americanos produzidos em série chega aos pontos de venda. Trata-se de uma revista de aproximadamente 36 páginas de 17x26 cm.

O formato *comic book* era fruto de uma idéia que se utilizava de uma praticidade técnica simples (a dobra e grampo do velho formato tablóide), mas que oferecia diversas possibilidades narrativas, uma vez que as histórias em quadrinhos não eram mais limitadas pelo espaço da tirinha diária ou pela única prancha semanal. Havia uma nova possibilidade de fruição dos quadrinhos.

Além da consolidação do formato *comic book*, a década de 1930 tornaria-se célebre como a “era de ouro dos quadrinhos”. A partir de 1928, há “uma explosão criativa talvez jamais repetida depois em toda a história da HQ” (BARROSO, 2004, p. 80). Curiosamente, toda essa expansão dos quadrinhos (com a criação de novos gêneros, títulos, personagens e formatos de veiculação) ocorre simultaneamente com uma das mais graves crises econômicas de toda a história norte-americana, que começou com o *crack* da Bolsa de Wall Street em 1929 (MOYA, 1993, p. 68).

Nos jornais, as inovações ocorrem na variação de temas das histórias e na adoção da narrativa seriada em capítulos, isto é, da história que continua na próxima tirinha. Alguns estudiosos atribuem essas inovações no modo de contar as histórias aos *syndicates*, que acreditavam que gêneros mais variados de HQs seriam atraentes a um público maior, inclusive a um público estrangeiro (VERGUEIRO, 2004).

A busca por novos temas estimulava a circulação e adaptação de idéias (gêneros e personagens) entre as diversas mídias. À medida que firmavam sua posição dentro do sistema da indústria cultural, os quadrinhos começaram a participar da troca constante que há entre os diversos veículos de comunicação de massa. Produtos culturais circulavam pelos mais diversos formatos como o conto literário, o filme de cinema, o programa de rádio, a história em quadrinhos, etc.

Silva (2006, p. 43-42) escreve:

Ao fim da primeira guerra mundial se intensificava o processo que culminaria na proliferação da literatura popular através das publicações de revistas baratas ou *pulp magazines*, que tiveram seu apogeu entre os anos vinte e quarenta, período ao qual muitos autores definem como *pulp era*.

O texto literário era apropriado pelo rádio, na forma de novelas e adaptações seriadas. Do mesmo modo, o cinema também tomava o conteúdo literário transpondo-o para seus moldes de produção. “Nunca antes a apropriação e adaptação literária do

romance fora tão extensiva dentro de uma mídia específica como no cinema de *Hollywood*” (SILVA, 2006, p. 45).

Esse passeio entre mídias encontra um exemplo em *Buck Rogers*, personagem de um conto de ficção científica, *Armageddon 2419*, escrito por Philip Francis Nowlan e publicado na revista *Amazing Stories* em 1928 (CLARK, 1991, p. 56). *Buck Rogers* era um soldado que entrava em um estado de animação suspensa, indo despertar quinhentos anos depois para viver aventuras em um futuro de foguetes e robôs. O personagem foi levado aos quadrinhos em 1929 por Philip Francis Nowlan e Dick Calkins e, mais tarde, em 1940, também chegou às telas de cinema.

Outro grande sucesso das histórias de aventura da época, *Tarzan*, também apareceu primeiro na ficção literária *Tarzan of the Apes*, escrita por Edgar Rice Burroughs para a revista *All Story* em 1912 (MARNY, 1970, p. 103). *Tarzan* era o oposto do futurista e tecnológico *Buck Rogers*, vivendo suas aventuras exóticas nas selvas, marcadas pelo primitivismo e selvageria. Ambos, *Tarzan* e *Buck Rogers*, estrearam nos quadrinhos no dia 7 de janeiro de 1929 (MOYA, 1993, p. 68) e iniciaram o gênero das histórias de aventuras, onde os protagonistas combatiam inimigos nos mais diversos cenários (florestas selvagens, mundos alienígenas, metrópoles violentas, futuros longínquos, etc).

A consagração da aventura e da fantasia nos quadrinhos ocorre simultaneamente com a Grande Depressão Econômica norte-americana. A esse respeito, Jaques Marny (1970, p. 103) escreveu: “Num período de perturbações e insegurança, o herói surge como auxílio, pois as vitórias imaginárias do super-homem compensam as falhas da realidade”. “Relação fácil”, o autor complementa. Apesar das histórias de aventura e fantasia representarem um escapismo seguro para o leitor de uma realidade incerta e assustadora, elas também têm outros significados.

Toda a variação de temas (fantasia, aventura, humor) e formatos (*comic books* e tiras de jornal) que ocorre neste início da década de 1930 nos EUA na verdade encobre uma reutilização constante da mesma estrutura narrativa. A indústria cultural, com seus produtos, exerce diversas funções sobre a sociedade entre as quais podemos citar

o entretenimento, o reforço das normas sociais e a promoção do conformismo social (COELHO, 2006, p.23).

No célebre texto *O Iluminismo como Mistificação das Massas* (in ADORNO, 2002), escrito em 1947, Adorno e Horkheimer discorrem sobre como os meios de “divertimento” reproduzem intrinsecamente a orientação da unidade de produção das fábricas e incutem nos espectadores uma atitude passiva, alienada e integrada à sociedade industrial. Para esses autores não há possibilidade de se produzir nada de real valor estético dentro da indústria cultural, uma vez que toda a sua produção está marcada pela repetição de cânones e fórmulas narrativas voltadas para a manutenção de um perpétuo estado de alienação no espectador.

Entretanto, convém lembrar de que nesse período histórico a lógica de mercado que regia a produção de personagens e histórias em quadrinhos era uma via de mão dupla. Os personagens eram criados visando cativar o público, porém podiam ser rejeitados por ele. Quando isso ocorria, eram substituídos por novos personagens e histórias que conseguissem a empatia com os leitores<sup>49</sup>. Portanto, os personagens e histórias que faziam sucesso não eram apenas impostos por um sistema dominador, mas tinham a aceitação legítima por parte de um público.

Mas se a interação entre público e produtor pode ser medida pela indústria do entretenimento através dos índices de bilheteria e de audiência, que representariam um primeiro canal de resposta quanto às preferências das massas, o que a princípio não pode ser medido por esse tipo de canal é o nível de reapropriação/transfiguração que o público faz da significação ideológica contida na produção em massa. É na reapropriação do significado que o público faz do conteúdo das obras, que pode estar a orientação que o artista sofre em seu meio de produção quanto à construção de novas composições ideológicas (SILVA, 2006, p. 39-40)

Adorno e Horkheimer, embora muito precisos em diversas de suas análises, tinham o problema de terem suas proposições baseadas na dicotomia de “alta cultura” e “baixa cultura”, que foi repensada posteriormente por intelectuais como Umberto Eco (1993)<sup>50</sup> e Frederic Jameson (1997)<sup>51</sup>. Numa perspectiva bakhtiniana, percebemos

---

<sup>49</sup> Ver CLARK (1991) e BARROSO (2004).

<sup>50</sup> Conforme já citado no capítulo de Fundamentação Teórica, é “profundamente injusto subsumir atitudes humanas – com toda a sua variedade, com todos os seus matizes – sob dois conceitos

que embora procurassem manter o *status quo* vigente, as produções ideológicas<sup>52</sup> eram aceitas por parte do público provavelmente por apresentarem uma reflexão/refração do mundo em sintonia com as posições avaliativas sociais desse público.

Sobre as histórias em quadrinhos produzidas neste período, muitos autores escreveram diversas considerações levando em conta valores e visões de mundo que essas HQs apresentavam explícita ou implicitamente.

Diversas séries de aventura procuravam apresentar personagens mais “realistas”, o que pode ser verificado através dos desenhos que procuravam seguir uma linha mais “clássica” (no sentido acadêmico) e “séria”, se contrapondo ao estilo caricato e humorístico das tiras anteriores. Assim, *Tarzan*, *Flash Gordon* e *Príncipe Valente*, no traço de Burne Hogarth, Alex Raymond e Harold Foster, procuravam ser mais “reais”, mais “verdadeiros” e “sérios” que *Popeye* e *Pafúncio & Marocas* (*Bringing Up Father*), de E.C. Segar e George McManus<sup>53</sup>. Entretanto, a busca pela representação de “realidade” por esses personagens dizia muito a respeito dos valores e ideologias da sociedade norte-americana da época. O puritanismo norte-americano, que ainda não aceitava obras literárias como *Ulisses* de James Joyce (ASSUMPCÃO, 2001, p. 44), ditava regras sobre os relacionamentos e a presença feminina dentro dessas histórias em quadrinhos. Isso implicava em uma orientação repressiva quanto às representações da sexualidade nos diversos meios de comunicação em massa da época.

Entre as décadas de 1920 e 1940, as histórias em quadrinhos produzidas nos EUA, em especial as histórias do gênero de aventura, policial e super-herói, tinham tendência a apresentar as virtudes positivas da figura do “herói bom” em oposição à sexualidade (ASSUMPCÃO, 2001). Tomando como exemplo o personagem *Flash Gordon*, encontramos alguns dos paradigmas característicos da época. Alto, branco,

genéricos e polêmicos como ‘apocalíptico’ e ‘integrado’” (ECO, 1993). Essa polarização simplifica a discussão sobre cultura a uma questão de “bom” e “mal”.

<sup>51</sup> Segundo Jameson (1997), uma das principais características das teorias pós-modernas é deixar de lado a divisão da produção cultural em “alta” e “baixa” cultura.

<sup>52</sup> “Produções ideológicas” no sentido adotado pelo Círculo de Bakhtin.

<sup>53</sup> Há que se notar que, na verdade, essa busca por “realismo” focava-se no estilo do desenho adotado, uma vez que, convenhamos, *Pafúncio & Marocas* (com suas sátiras de uma família em ascensão social) estava muito mais próximo da realidade do que as peripécias de *Flash Gordon* no planeta *Mongo*.

corpo atlético, corajoso, *Flash Gordon* encerra todas as qualidades que o herói ideal da época deveria ter. Sua namorada é *Dale Arden*, bela, inocente e passiva, o estereótipo clássico da mocinha dependente do herói para ser salva. Por outro lado, as vilãs da série ostentavam atitude e sensualidade mais agressivas e por vezes tentavam seduzir o herói. Podemos considerar que, nas aventuras de *Flash Gordon*, submissão e passividade eram características das mocinhas de família, do “bem”, enquanto que ousadia e sedução eram coisas das “malvadas” (ASSUMPÇÃO, 2001). *Flash* e *Dale* (figura 11) representam a idéia típica de casal que se tinha nessa época: o homem de atitude e sua esposa subserviente.



Figura 11: *Flash Gordon* e *Dale Arden* no traço de Alex Raymond. Repare na postura corporal ativa e protetora de *Flash*, diante da postura submissa e quase infantil da mocinha *Dale*. Fonte: <<http://www.internationalhero.co.uk/f/flashg.htm>> Acesso em 11/11/2007.



Esse casal era a base da sagrada estrutura da família, em que os filhos devem submissão e reverência à figura do pai e respeito e carinho completamente assexuado à mãe. O pai é o deus protetor e a mãe é uma santa imaculada. Sexo parecia ser algo que ameaçava essa estrutura. Essas idéias e maneiras de ver a sexualidade e a relação entre casais estão presentes nas histórias de muitos outros aventureiros da época. *Lois Lane*, *Jane* e *Diana Palmer* são as noivas eternas de *Superman*, *Tarzan* e *Fantasma*. E há vários outros exemplos. *Tarzan* acabou se casando com *Jane*, mas ela foi lentamente deixada de lado nas histórias seguintes. “O casamento é a morte dos heróis” escreve Marny (1970, p. 123). Porém, embora conheça diversas mulheres exóticas e insinuantes em suas aventuras, *Tarzan* mantém-se fiel à sua esposa, honrando os laços do matrimônio e preferindo por vezes enfrentar feras monstruosas em uma arena do que a cama de uma bela e intransigente sacerdotisa (MARNY, 1970, p. 112).

É curioso considerar esse “modelo” de personagem (heróico, atlético, ocidental, civilizado) sob a luz do conceito de Gêneros do Discurso de Mikhail Bakhtin. As características físicas, ideológicas e comportamentais desses personagens fazem pensar em “formas relativamente estáveis e típicas de construção” dos mesmos. Embora não se referisse a personagens, Eisner (1989) propõe uma tipologia de “símbolos básicos” (p. 16 e 100-106) relacionados a gestos e posturas corporais que podem ser utilizados nas HQs como recurso expressivo. Talvez possa se imaginar mesmo uma tipologia de “personagens”. Não se trata de “estereótipos”, mas sim certos modos de comportamento comuns a certos personagens e enredos que se apresentam “relativamente estáveis”. Apesar de seus pontos em comum, cada um desses personagens permanece único, com um significado que se reconstrói a cada novo contexto de leitura.

Voltando ao temor ou tabu a respeito da sexualidade, encontramos outro caso interessante na personagem *Betty Boop*. Ela surgiu nos desenhos animados dos estúdios de Max Fleischer, em torno de 1932. Seguindo o exemplo de outros personagens que migravam entre mídias, como o *Gato Félix* e os já citados *Buck Rogers* e *Tarzan*, em 1934 *Betty Boop* virou personagem das tiras de quadrinhos. Ao contrário destes, ela abria mão de um desenho realista em troca de um expressivo traço

cartunesco (figura 12). Sem ter um inimigo a quem combater ou um namorado a quem servir, *Betty* vivia aventuras simpáticas e bem humoradas, embaladas com muita música. Ela incomodou muita gente porque foi a primeira personagem de desenho animado a representar uma mulher de verdade. E isso incluía a sexualidade. O rosto era inspirado na popular cantora Helen Kane e o corpo imitava as curvas de Mae West. Cinturinha fina e cinta-liga, peitinhos proeminentes e movimentos provocantes que às vezes mostravam sua calcinha, a personagem se tornou um *sex symbol* e pagou caro por isso. Em 1934, a Liga da Decência Americana considerou *Betty Boop* uma ameaça aos valores puros e íntegros e conseguiu tirá-la de circulação (ASSUMPCÃO, 2001). Mais tarde a personagem se tornaria um ícone pop cult e até hoje podemos encontrá-la estampada em uma série de produtos.



Figura 12: *Betty Boop*, criada originalmente pelo estúdio de animação dos irmãos Fleischer em 1932.  
Fonte: <<http://www.animationarchive.org/2005/11/filmography-betty-boop-in-snow-white.html>.>  
Acesso em 11/11/2007.

Estes breves exemplos sobre a questão da representação da sexualidade ilustram como essas séries de quadrinho dialogavam, reforçando ou questionando, com os valores culturais vigentes na sociedade. Além dessa relação com os costumes sociais, as histórias em quadrinhos (assim como outros produtos culturais), também serviam de veículos para mensagens ideológicas.

Como vimos, o trânsito de personagens entre as mídias, mais notadamente entre as *pulp magazines* e as histórias em quadrinhos, é a origem dos primeiros heróis de aventura, como é o caso de *Tarzan*, criado na revista *pulp All Sotry* (1912), publicado como romance de aventuras (*Tarzan of Apes*, em 1914) e depois “adotado pelos *comics* num processo de migração midiática” (SILVA, 2006, p. 46). Mas os heróis traziam em si diversas significações.

Por exemplo, Barroso (2004, p. 81) escreveu que

É importante lembrar que a grave crise econômica iniciada em 1929 nos EUA gerou uma grande perda da auto-estima no povo americano. (...) O público leitor se enxergava na pele daqueles heróis para quem a vida era uma grande aventura que acabava sempre com um final feliz: o vilão era liquidado e a mocinha, conquistada. O vilão e a mocinha, a propósito, eram personagens bastante estereotipados nos *comics* americanos. O vilão era invariavelmente um estrangeiro – às vezes até extraterreno, como o maligno Ming, imperador de traços orientais derrotado por Flash Gordon. Já a mocinha era indefesa e incapaz de resolver seus constantes problemas.

Essas considerações feitas por Barroso apresentam diversos pontos de concordância com as funções da indústria cultural enumeradas por Teixeira Coelho (2006, p. 24): simplificação ao máximo dos produtos (enredos e personagens) visando obter sempre uma atitude passiva do consumidor; reforço das normas sociais e do conformismo social; atitude paternalista, dirigindo o consumidor ao invés de colocar-se à sua disposição. O herói nas histórias em quadrinhos representa uma série de valores e visões de mundo: trata-se de um ser perfeito, masculino, tipo ariano que se mostra superior ao outro (ao estrangeiro e à mulher).

Jacques Marny (1970) em uma análise sobre o personagem *Tarzan* verifica que este, apesar de ter sido criado entre macacos desde bebê, “não deixa de ser filho de uma raça de senhores”. Mesmo privado do contato humano, desenvolve notável inteligência e sobrepuja não só os macacos que o criaram como todos os outros animais, tornando-se o Rei da Selva. Posteriormente, *Tarzan* tem o contato com humanos, assume sua herança como lorde inglês, mas o chamado da aventura é mais forte e ele sempre retorna à selva, explorando recônditos cada vez mais profundos. Nessas incursões, sempre em busca de algum tesouro ou algum outro explorador perdido, *Tarzan* encontra diversas civilizações fantásticas, remanescentes do Império

Romano ou dos Cavaleiros das Cruzadas. No contato com essas civilizações, Marny (1970) chama a atenção para um lado “intervencionista” nas ações de *Tarzan*.

Nele podemos ver como que uma tradução da “pax americana”, que se espalha pelos povos, desde que tenham o bom gosto de tomar partido da ordem e da moderação. *Tarzan* põe-se do lado da facção que parece ter o apoio popular. Depois da ordem restabelecida, *Tarzan* parte com a sua missão cumprida. Fica disponível para uma nova aventura. (MARNY, 1970, p. 110-111).

Há diversos exemplos de análise que mostram como estes heróis dos quadrinhos representavam uma postura norte-americana de superioridade e paternalismo diante das demais nações.

Ao fim da década de 1930, mais precisamente em 1938, foi publicada uma edição da revista *Action Comics* (figura 13) que trazia em sua capa um personagem que seria o primeiro de uma série infindável de um novo tipo de herói.



Figura 13: *Action Comics* de junho de 1938, com a estréia do *Superman*. Fonte: <  
<http://www.coverbrowser.com/covers/action-comics> >. Acesso em 06/08/2007.

Tratava-se do *Superman*, criação de Jerry Siegel e Joe Shuster. Não mais um herói humano, mas super-humano. Vindo de outro planeta (Krypton), *Superman* chega à Terra ainda bebê e é educado por um casal de fazendeiros do interior norte-americano. Trata-se também, portanto, de um legítimo filho dos Estados Unidos da América do Norte, criado para respeitar os valores e a bandeira do país. *Superman* mantinha uma identidade civil secreta como repórter de um jornal da cidade fictícia de

*Metrópolis*. Quando aparecia alguma emergência, punha seu uniforme vermelho e azul e partia para lutar pela verdade, justiça e o “american way of life”. Sobre *Superman*, Umberto Eco (1993, p. 10) observou

Parece-nos poder concluir que esse herói superdotado usa das suas vertiginosas possibilidades operativas para realizar um ideal de absoluta passividade, renunciando a todo projeto que não tenha sido previamente homologado pelos cadastros do bom senso oficial, tornando-se o exemplo de uma proba consciência ética desprovida de toda dimensão política: o *Superman* jamais estacionará seu carro em local proibido, e nunca fará uma revolução.

Sempre foi explícito o comprometimento do *Superman* com a defesa dos valores ideológicos da nação norte-americana. À parte estas considerações, *Superman* foi um sucesso total de vendas e marcou o início da era dos super-heróis, um gênero tão marcante que chegou a ser considerado sinônimo de histórias em quadrinhos.

O super-herói foi a contribuição mais original e importante da HQ para a cultura pop do século XX. Richard Reynolds (1994) destaca a presença marcante de personagens como *Batman*, *Superman*, *Homem-Aranha* e *Mulher-Maravilha* na cultura popular norte-americana e européia. Além dos quadrinhos, os super-heróis manifestaram-se através de várias produções cinematográficas, diversos seriados televisivos (animações e filmagens com atores reais), inumeráveis produtos (brinquedos, roupas, jogos, acessórios) e em convenções que se tornaram eventos importantes<sup>54</sup>. Certos personagens, como *Batman* e *Superman*, tornaram-se tão icônicos que são familiares mesmo a milhões de pessoas que nunca leram uma história

---

<sup>54</sup> Um exemplo desse tipo de convenção é a *San Diego Comi-Con*. “A San Diego International Comic-Con é a principal feira de quadrinhos dos Estados Unidos. Realizada, todos os anos, na cidade de San Diego, Califórnia, a convenção promove o maior encontro de editores, criadores e profissionais da área, bem como um sem-número de atividades para os fãs. Nos quase 24 mil metros quadrados do saguão de exibição do Centro de Convenções de San Diego, mais de 900 expositores exibem gibis, artes originais, vídeos, brinquedos, estatuetas e uma infinidade de artigos interessantes. Nos quatro dias da convenção, também ocorre uma extensa programação paralela de festas e cerimônias, sendo a principal delas a entrega dos *Eisner Awards* [o prêmio mais importante da indústria de quadrinhos norte-americana]. Entretanto, a Comic-Con International não trata apenas de quadrinhos. A cada ano que passa, mais e mais estúdios têm escolhido San Diego como um dos pontos privilegiados para divulgação de novos projetos, oferecendo aos visitantes da feira a chance de encontrar grandes nomes do cinema e da televisão”. (BORGGO, 2003)

em quadrinhos do *Batman* ou jamais assistiram ao filme *Superman*, com Christopher Reeve (REYNOLDS, 1994, p. 7).

Apesar dos diversos argumentos sobre as ideologias imbuídas nas histórias e personagens de heróis e super-heróis, a idéia de uma dominação ideológica precisa ser relativizada. Com base nas argumentações de Canclini (2003) e Silva (2006), precisamos considerar a apropriação e ressignificação dessas criações ideológicas diante de outros contextos. O público não é passivo e tem “um papel participativo nas construções temáticas e estéticas das produções que lhes são oferecidas pelo intuito predominantemente mercantilista da indústria cultural” (SILVA, 2006, p.39).

A década de 1930 apresenta os quadrinhos consolidados como produto de consumo, desvinculando-se da necessidade de estarem encartados a outros veículos, como os jornais. Criam-se fórmulas e esquemas narrativos que passam a ser seguidos de modo a facilitar e aumentar a produção em série de histórias, quase como se em uma linha de montagem. Dentro desse sistema, há uma reificação do processo criativo que parece ser incompatível com qualquer traço de expressão singular do artista. Claro que não é bem assim e há exceções. Algumas séries traziam uma visão de mundo e um estilo estético tão pessoal que se tornaram indissociáveis de seus autores. *Krazy Kat*, de George Herriman, é considerada uma dessas séries. A esse respeito, Umberto Eco (1993, p. 285) escreve

A melhor prova de que a estória em quadrinhos é um produto industrial de puro consumo é que, embora uma personagem seja inventada por um autor genial, dentro em pouco esse autor é substituído por uma equipe, sua genialidade torna-se fungível, e sua invenção, produto de oficina. A melhor prova de que *Krazy Kat*, por força daquela sua rude poesia, conseguiu dominar o sistema, é que com a morte de Herriman ninguém pensou em recolher-lhe a herança e os industriais da estória em quadrinhos não souberam forçar a situação.

A série de *Krazy Kat* (figura 14) surgiu na primeira metade da década de 1910 e permaneceu sendo publicada até a morte de seu autor, em 1944. Tratava-se do estranho relacionamento entre um cão (*Pupp*, agente policial), um gato ou gata (*Krazy Kat*, Herriman jamais definiu exatamente o sexo do personagem, parecendo preferir uma estranha ambigüidade) e um rato (*Ignatz*). *Pupp* secretamente ama *Krazy* que ama *Ignatz* que apenas tolera *Krazy* e de vez em quando arremessa tijolos em sua cabeça,

sendo encarcerado por *Pupp*. As histórias se passavam em um lugar surreal e o cenário mudava de um quadrinho para outro. Para Eco (1993, p. 285), a série representava “a possibilidade de um mundo puramente alusivo, um prazer de tipo ‘musical’, um jogo de sentimentos não banais”. Mas excetuando casos como *Krazy Kat*, os quadrinhos geralmente seguiam fórmulas estabelecidas de narrativas, evitando qualquer risco quanto à recepção por parte dos leitores.

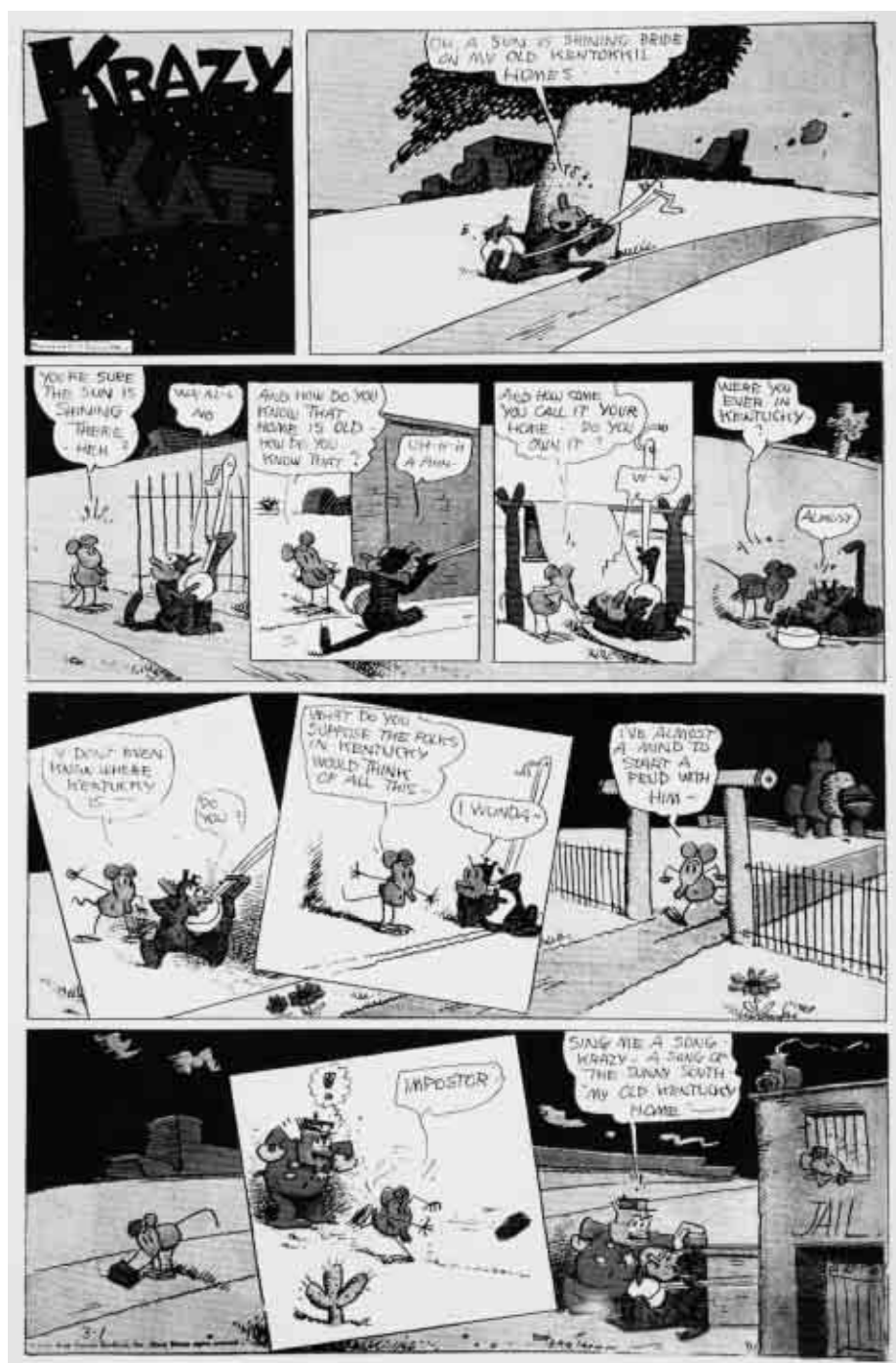


Figura 14: Página de *Krazy Kat*, julho de 1934. Fonte: CLARK, 1991, p. 61.

A análise feita até aqui manteve foco no cenário das histórias em quadrinhos dentro dos EUA, nessas décadas de 1920 e 1930. Isso não quer dizer que não houvesse produção de histórias em quadrinhos em outros países. Na Bélgica, por exemplo, em janeiro de 1929 surgiu o personagem *Tintin*. Foi concebido, escrito e desenhado por Hergé (pseudônimo de Georges Remi) e publicado nas páginas de um suplemento juvenil do jornal *Le XXe Siècle*. Vergueiro (2003) lembra que esse jornal era “dirigido com mão de ferro pelo padre Norbert Wallez, com uma nítida linha clerical e nacionalista”. A personagem *Tintin* era um jornalista e suas histórias seguiam a linha das aventuras, mostrando suas viagens ao redor do mundo e seu contato com as diversas culturas estrangeiras. *Tintin* tornou-se um dos mais famosos e célebres personagens dos quadrinhos na Europa, logo saindo das páginas do jornal e passando a ser publicado na forma de álbuns exclusivos. Contudo, assim como seus “colegas” dos *comics* norte-americanos, a personagem trazia nas entrelinhas de suas peripécias uma série de visões e posicionamentos políticos<sup>55</sup>.

Em poucas histórias *Tintin* permaneceu em um único lugar, buscando sempre outras terras e outros horizontes. É certo que, no início de sua produção, essa relação com outros países era excessivamente marcada por uma visão eurocêntrica sobre povos e regiões menos civilizadas, fruto ainda do pouco conhecimento do autor sobre outros povos e de sua inexperiência como narrador. Tanto é assim que seu primeiro álbum, *Tintin aux pays des soviets*, é posteriormente execrado por ele, por se caracterizar como um manifesto de reprovação pública à União Soviética e seu regime político, constituindo uma obra repleta de clichês e portando uma virulenta visão sobre a realidade da sociedade russa. Suas obras seguintes, *Tintin au Congo*, *Tintin en Amérique* e *Les cigares du pharaon* também padecem do mesmo mal, embora um pouco suavizado, neles prevalecendo a visão colonialista da então potência européia. A partir da quinta aventura do herói, no entanto, as coisas começam a mudar para melhor. Aos poucos, Hergé deixa de lado a visão estereotipada que dominou suas primeiras obras e passa a dedicar maior atenção à elaboração das histórias e à pesquisa aprofundada sobre povos e lugares onde se situariam as aventuras de *Tintin*. (VERGUEIRO, 2003).

---

<sup>55</sup> Recentemente o álbum *Tintin na África* (*Tintin Au Congo*, em francês) foi o centro de uma série de polêmicas. Devido à visão característica da época em que foi produzido, esse álbum foi acusado de ser racista e de representar pejorativamente o cidadão africano. Até o momento em que este trabalho era escrito, havia uma ação na justiça inglesa que propunha o recolhimento de todos os álbuns de *Tintin* na África. *Curiosamente, depois da notícia sobre essa ação e o possível recolhimento do álbum, as vendas de Tintin na África na Inglaterra aumentaram em 4000%, segundo a editora Egmond, responsável pela publicação do álbum na terra de Sua Majestade.* (CODESPOTI, 2007) e (RAMOS, 2007).



Com certeza poderíamos enumerar diversos outros casos interessantes de produção de quadrinhos em outras partes do mundo, entretanto o foco na produção norte-americana se deve à forte presença que ela tem dentro do mercado brasileiro.

É com produções de quadrinhos como *Tintin*, *Príncipe Valente*, o universo de aventuras dos super-heróis e os modelos de aventura policial (desde as *pulp magazines* até seus mais recentes herdeiros como *Cidade de Vidro*<sup>56</sup>) que o quadrinhista Lourenço Mutarelli vai dialogar na elaboração de suas obras. Não só ele, mas toda uma geração de artistas brasileiros.

A revista *O Tico-Tico* começou a ser publicada em outubro de 1905 e era uma publicação voltada para o público infanto-juvenil, trazendo uma série de atrações, como histórias, prêmios, jogos, material educativo, páginas para recortar e montar, etc. Durante sua publicação (que durou até 1962) *O Tico-Tico* teve grande popularidade e apresentou em suas páginas diversas criações originais de desenhistas brasileiros que se tornaram célebres, como *Reco-Reco*, *Bolão e Azeitona*, de Luiz Sá e *Carrapicho e Jujuba*, de J. Carlos.

Um dos personagens mais queridos de *O Tico-Tico* foi *Chiquinho*, por muitos anos considerado uma criação legitimamente brasileira. Em 1951, uma exposição de quadrinhos montada por diversos artistas, entre eles Álvaro de Moya, colocou lado a lado desenhos de *Chiquinho* e da personagem *Buster Brown*, criada por Outcault e “revelaram que o doce personagem dos sonhos infantis brasileiros não passava de um decalque” (MOYA, 1993, p. 24).

Questões sobre a valorização do quadrinho nacional e sobre a definição do que seria esse quadrinho nacional marcaram boa parte do discurso dos profissionais envolvidos com HQ no Brasil durante todo o século XX (e não se pode dizer que o assunto está resolvido agora neste início de século XXI). Uma boa parte das reclamações por parte de desenhistas e roteiristas brasileiros de quadrinhos refere-se ao sistema dos *syndicates* que fornecem histórias prontas por um preço que torna inviável a profissionalização da produção nacional (GONÇALO JÚNIOR, 2004).

---

<sup>56</sup> Romance de Paul Auster, quadrinizado por David Mazzuchelli em 1994. Mais detalhes adiante, no capítulo 5 *Análise da Obra de Lourenço Mutarelli*.

O contato efetivo entre *syndicates* e o mercado editorial brasileiro pode ser atribuído ao repórter Adolfo Aizen. Tendo trabalhado para revistas como *O Malho* e *O Tico-Tico* e para o jornal *O Globo*, em 1933 Aizen fez uma viagem aos EUA, onde permaneceu por alguns meses e teve contato com os jornais produzidos naquele país. Os suplementos (de esportes, moda, infantis, culturais) destes jornais despertaram grande interesse da parte de Aizen. Ao retornar ao Brasil, o repórter procurou um editor que topasse a idéia de investir na publicação desse tipo de material. Em 1934, o jornal carioca *A Nação* começou a publicar uma série de 5 tipos de suplementos diários. Na quarta-feira, 14 de março de 1934, o jornal trouxe o *Suplemento Infantil* que, entre outras atrações, apresentava histórias em quadrinhos norte-americanas traduzidas. Segundo Gonçalo Júnior (2004, p. 31), foi através do *Suplemento Infantil* que os leitores brasileiros tiveram contato pela primeira vez com personagens como *Buck Rogers*, *Flash Gordon*, *Tarzan*, *Príncipe Valente* e diversos outros que faziam grande sucesso nos EUA naquela época. Gonçalo Júnior (2004, p. 31) escreve

Publicar esse material foi menos complicado do que Aizen imaginava. Ele descobriu que havia no Brasil um representante do King Features Syndicate (KFS), Arroxelas Galvão. O distribuidor recebeu com surpresa o interesse do editor, já que, até então, só conseguira convencer o Diário de Notícias a comprar os quadrinhos que oferecia – desde 1930, o jornal publicava as tiras do marinheiro Popeye. O editor encontrou no estoque de Galvão muitos dos heróis recém-lançados nos Estados Unidos. Pareceu-lhe que estavam ali à sua espera. Galvão se comprometeu a fornecê-los com exclusividade no Rio de Janeiro. Não apenas aquelas histórias, mas também os futuros lançamentos do KFS. Os dois fizeram, então, um acordo informal, pelo qual Aizen se comprometia a pagar a quantia de 200 mil-réis por página.

Esse contrato informal entre Aizen e o KFS permitiria que, mais tarde, Roberto Marinho “roubasse” os direitos de publicação destes personagens e os incluísse no *Globo Juvenil*, suplemento do jornal *O Globo* que passou a ser publicado a partir de 1937. Embora o *Suplemento Infantil* não fosse uma publicação exclusiva de material estrangeiro<sup>57</sup>, as primeiras edições de *O Globo Juvenil* eram totalmente compostas de material produzido nos EUA e na Inglaterra (GONÇALO JÚNIOR, 2004, p. 62). Com

---

<sup>57</sup> “O *Suplemento Infantil* não se limitou a lançar heróis americanos. Desde a estréia, reuniu como colaboradores vários desenhistas e escritores brasileiros. No primeiro número, Monteiro Filho lançou a série de quadrinhos *As aventuras de Roberto Sorocaba*, com textos de sua mulher, Maria Monteiro, que seria publicada em episódios semanais de uma página cada um, no mesmo formato das aventuras seriadas americanas”. (GONÇALO JÚNIOR, 2004, p. 31).

o passar dos anos, as facilidades oferecidas pelos *syndicates* e o sucesso dos personagens estrangeiros entre o público lentamente tornaram praticamente inócua a presença no mercado de histórias e personagens produzidas por brasileiros. Aizen, em 1945, fundou a Editora Brasil-América (Ebal) que se tornaria uma das maiores editoras de histórias em quadrinhos dentro do Brasil. Os títulos da Ebal eram compostos em grande parte de séries norte-americanas, incluindo os super-heróis como *Superman* e *Batman* e chegavam a vender 2 milhões de exemplares por mês<sup>58</sup>.

Esse período anterior à Segunda Guerra Mundial, portanto, marca a consolidação das HQ's enquanto produto cultural através do surgimento dos *syndicates*; a proliferação de gêneros e temas visando atingir um público mais diversificado; a integração das HQs com os outros veículos da indústria cultural, constituindo um sistema de produção e consumo; e, principalmente, o início significativo de publicações de material norte-americano no mercado brasileiro.

### 3.3 CÓDIGOS DE ÉTICA E CONTRACULTURA

Em junho de 1938, *Superman* marcou o início da era dos super-heróis. Seu impressionante sucesso em vendas motivou a criação de uma série de personagens que utilizavam fantasias excêntricas, mantinham uma identidade secreta e dedicavam-se ao combate contra o crime. Em maio de 1939, o sombrio justiceiro *Batman* estreou nos quadrinhos da revista *Detective Comics*. A seguir, foi a vez de uma legião de personagens como *The Flash*, *Green Lantern*, *Wonder Woman*, *The Spectre*, *Hawkman*, *Human Torch*, *Submariner* e vários outros que surgiram logo no início da década de 1940. Com a participação dos EUA na Segunda Guerra Mundial, a quase totalidade dos veículos de comunicação de massa passaram a apoiar moral e ideologicamente as forças aliadas. Nas histórias em quadrinhos, praticamente todos os super-heróis enfrentaram nazistas e até alguns foram criados especialmente para isso, como é o caso do *Capitão América* (figura 15).

---

<sup>58</sup> Ver A REVISTA NO BRASIL, São Paulo: Ed. Abril, 2000, 246p.



Figura 15: Algumas capas de revistas lançadas durante a Segunda Guerra Mundial, mostrando os super-heróis em combate com as forças inimigas. Fonte: < <http://www.coverbrowser.com/> >. Acesso em: 20/09/2007

Contudo, ao fim da Segunda Guerra Mundial, a popularidade e venda dos super-heróis entrou em declínio. Muitos títulos foram cancelados e, após alguns anos acomodados sobre a exploração do gênero dos super-heróis, os editores das revistas em quadrinhos foram forçados a procurar novos gêneros (CLARK, 1991, p. 71). Surgiram os comic books de romance, como *Young Romance*, que traziam histórias açucaradas sobre relacionamentos amorosos entre jovens. Fizeram bastante sucesso mas não tanto quanto o novo fenômeno das histórias em quadrinhos: o terror.

Logo após a Guerra, Maxwell Charles Gaines, que anos antes tinha sido um dos responsáveis pelos primeiros *comic books*, como a *Famous Funnies*, abriu a editora EC Comics (sigla que significava *Educational Comics*). Seus primeiros títulos foram adaptações de histórias bíblicas para os quadrinhos. Então, inesperadamente, Max Gaines faleceu em um acidente. Seu filho mais novo, Bill Gaines, assumiu a direção da editora em 1947 e, após editar histórias de amor e de detetive, decidiu diversificar radicalmente os títulos publicados. Suspendeu as histórias bíblicas e investiu maciçamente em gêneros como a ficção científica, as histórias de guerra e, principalmente, o terror. Foi uma jogada arriscada, uma vez que não se tinha idéia de como o público iria reagir a esses novos títulos. O resultado de vendas foi excelente e

a EC Comics tornou-se um grande sucesso comercial. Conforme analisou o jornalista especializado em quadrinhos Kiel Phegley (2006)

Entre 1950 e 1955, a EC Comic se firmou como uma das mais importantes e bem sucedidas editoras da indústria dos *comics* em uma brilhante trajetória feita com vastas e sangrentas pinceladas. Com títulos que iam da bizarra *Weird Science* à perturbadora *Tales From the Crypt*, os inteligentes e audaciosos quadrinhos de horror feitos pela EC redefiniram o comic book como nós o conhecemos e deixaram uma profunda marca no cenário cultural norte-americano<sup>59</sup>.

As histórias de horror da EC Comics (cuja sigla passou a significar *Entertainment Comics*) seguiam uma estrutura narrativa que buscava impactar ao máximo possível o leitor. Os atos de violência eram explícitos e sangrentos, freqüentemente entre as personagens encontrávamos cadáveres em avançado estado de decomposição e ao final da história era comum uma reviravolta surpreendente. Outro detalhe interessante é que ao contrário de muitas histórias em quadrinhos em circulação na época, a EC não tinha pretensões de criar personagens fixos que pudessem ser utilizados como produtos culturais. Aliás, isso não era nem remotamente possível, uma vez que dificilmente um personagem saía ileso ao final da história. Essa obliteração de personagens fazia parte do efeito chocante que desejava se criar sobre o leitor. As exceções eram os personagens fixos que apresentavam as histórias, como *The Crypt Keeper* (O Guardião da Cripta), *The Old Witch* (A Velha Bruxa) e *The Vault Keeper* (O Guardião da Tumba), figuras que funcionavam como mestres de cerimônias, apresentando as histórias e comentando os trágicos desfechos ao final.

---

<sup>59</sup> Tradução livre do seguinte texto original em inglês: “Between 1950 and 1955, EC Comic tore its way through a brilliant run as the comic industry’s most important and successful publisher in broad, gory strokes. With titles ranging from the bizarre *Weird Science* to the horrific *Tales From the Crypt*, EC’s intelligent, cutting-edge horror comics redefined the comic book as we know it and left an enormous mark on the American cultural landscape”. (PHEGLEY, 2006)



Figura 16: Capa da revista em quadrinhos *Front Line Combat* com arte de Harvey Kurtzman. Fonte: CLARK, 1991, 74.

Entretanto, embora seja lembrada pelas histórias de horror, a EC também produziu outros títulos de excelente qualidade, que muitos consideram hoje obras-primas dos quadrinhos. *Frontline Combat* (figura 16) e *Two-Fisted Tales* foram duas importantes revistas em quadrinhos que abordavam a temática de guerra. Nessas revistas muitas das histórias eram feitas por Harvey Kurtzman, um escritor e desenhista de quadrinhos dos mais talentosos. Suas principais características eram a visão crítica da guerra e um realismo impressionante. Gil Kane, um dos ilustradores de *Frontline Combat*, comentou sobre os textos por Kurtzman que “jamais vira algo escrito que tornasse tão fútil a guerra” (MOYA, 1993, p. 170). Outra interessante criação de Kurtzman foi a revista de humor MAD, que permanece sendo publicada até hoje. Lançada em 1952, MAD mostrava em seus quadrinhos um humor de paródias e *non-sense*, algo cartunesco e inteligente, tecendo diversos comentários sobre a sociedade norte-americana, suas modas e ideologias. Foi em MAD que surgiram as

primeiras sátiras aos super-heróis considerando seu aspecto de produto cultural na forma do personagem *Superduperman*.

Deve-se ressaltar que, talvez, a diferença maior entre o material da EC Comics e o de outras editoras surgiu do momento em que Bill Gaines decidiu investir nos quadrinhos como um entretenimento para jovens e adultos, deixando de lado o público infantil. O modo de pensar de Gaines favorecia a criação de histórias e não de personagens. Era um novo tipo de produto cultural, que era centrado em um conceito editorial, em uma diretriz de idéias e não na criação de personagens fixos. Essa proposta valorizava mais os artistas do que as criações. Os desenhistas da EC Comics pareciam ter um domínio maior da linguagem gráfica, pois além das temáticas violentas, outra coisa que diferenciava o material da EC das demais editoras era um desenho aparentemente mais maduro, com o artista mostrando um maior controle sobre a colocação de sombras e equilíbrio dos elementos dentro dos quadrinhos. Gaines conseguiu reunir um time de desenhistas e escritores de peso e deu condições a eles de mostrar todo seu potencial. Artistas extraordinariamente talentosos como Joe Orlando, Frank Frazetta, Jack Davis, Wally Wood, Harvey Kurtzman, Al Feldstein trabalhavam em cima de roteiros próprios ou de escritores famosos de ficção científica como Ray Bradbury e H.P. Lovecraft ou mestres consagrados como Edgar Allan Poe.

A EC Comics tornou-se um sucesso no começo da década de 1950. Naqueles dias pós-guerra, o mundo se adaptava a uma divisão entre capitalistas e comunistas. Era a Guerra Fria, e o medo dos comunistas nos EUA iria inspirar uma paranóia irracional. Numa nova versão de caça às bruxas, procurava-se comunistas ou simpatizantes da ideologia comunista em todas as esferas da sociedade norte-americana. Dentro da indústria cultural, um dos veículos que mais sofreu foi o cinema, com diversos profissionais sendo delatados pelos próprios colegas encurralados em processos movidos pelo senador Joseph McCarthy. Era uma nova inquisição (GONÇALO JÚNIOR, 2004).

Nos jornais, os *syndicates* continuavam fornecendo material específico para tiras em quadrinhos. Nesse período surgiram *Pogo* (1948) de Walt Kelly, *Peanuts* (Snoopy e Charlie Brown, em 1950) de Charles Schulz e as tiras de Jules Feiffer que

começaram a ser publicadas no periódico *Village Voice* a partir de 1956. Trata-se de um material que a maioria dos pesquisadores considera de um humor sofisticado, que faz relevantes reflexões sobre questões existenciais, sociais e políticas da época. Sobre Jules Feiffer, Umberto Eco (1993, p.284) escreve

A sátira do autor de *Il complesso facile* e *Passionela* é tão precisa, colhe com tanta exatidão de contornos os males de uma sociedade industrial moderna, traduzindo-os em outros tantos *tipos* exemplares, põe, na descoberta destes tipos, tanta humanidade (maldade e piedade ao mesmo tempo), que qualquer que seja o jornal em que apareçam essas estórias, qualquer que seja o sucesso que as bafeje, ainda que todos as aceitem sorrindo, inclusive os que se deveriam ofender ou atemorizar, nada perdem elas de sua força. Uma estória de Feiffer, uma vez publicada, não pode mais ser exorcizada; uma vez lida, conserva-se na sua mente e aí trabalha em silêncio.

Eco deixa claro que Feiffer, Schulz e alguns poucos outros fazem parte dessas obras em quadrinhos que conseguem “mudar profundamente o modo de sentir dos seus consumidores, desenvolvendo, dentro do sistema, uma função crítica e liberatória” (ECO, 1993, p. 283). Nessa análise, contudo, Eco considera apenas títulos publicados nas tiras em quadrinhos dos jornais. Parece haver uma divisão entre o que se produz para o jornal e o que se produz para os *comic books*.

Os *comic books* eram considerados leitura descartável, voltada para um público infantil ou de baixas capacidades intelectuais. Isso talvez tenha ficado marcado no senso comum justamente pelo sucesso estrondoso das revistas de super-heróis principalmente entre crianças e pelas tramas extremamente simplificadas e desenhistas nem sempre talentosos que apresentavam. Foi justamente essa popularidade entre as crianças que chamou a atenção de educadores e formadores de opinião. Havia uma preocupação em proteger os valores éticos e morais contra as deturpações da ideologia comunista. Assumpção (2001, p. 57) lembra que, após a II Guerra Mundial, houve um aumento da delinqüência juvenil e surgiram teorias que a relacionavam com os estímulos familiares e sociais. Com isso em mente, alguns “pesquisadores” voltaram seus olhos para as histórias em quadrinhos, buscando descobrir se essas poderiam ser prejudiciais ao desenvolvimento saudável do leitor infantil. Fredric Wertham, após escrever uma série de artigos sobre a nocividade das HQs, lançou em 1954 o livro *Seduction of The Innocent* (Sedução do Inocente). Basicamente, a obra de Wertham propunha que a leitura de quadrinhos levava o leitor ao homossexualismo,



promiscuidade, roubo e assassinato, entre outras transgressões. O livro coincidiu com o macarthismo e o auge das publicações da EC. Chamou a atenção da opinião pública e com base nele tiveram início uma série de investigações e depoimentos em uma subcomissão do Senado Norte-americano (GONÇALO JÚNIOR, 2004).

Após todo um inquérito, a comissão apresentou um parecer contrário aos quadrinhos. Os editores se incumbiram da responsabilidade de criar uma regulamentação que limitasse os “excessos de seus artistas” (GONÇALO JÚNIOR, 2004). O resultado foi a criação da CMAA (Comics Magazine Association of América) que elaborou o chamado *Comics Code*. A CMAA era composta pelas principais editoras de quadrinhos, como a Dell (que publicava material da Disney), a Timely (futura Marvel Comics) e a DC Comics (responsável pelos super-heróis). Os itens do *Comics Code* elaborado por esses editores imediatamente inviabilizaram a continuidade das publicações da EC Comics: passavam a ser proibidas publicações que trouxessem as palavras “horror”, “terror” e “crime” em suas capas. Também ficavam proibidas histórias que mostrassem cenas de violência, insinuação de sexo, frases obscenas ou questionamento das autoridades.

O objetivo expresso do *Comics Code* era que os quadrinhos se tornassem mais ingênuos que a programação de TV da época. Garantir que fossem leitura “saudável” de criança. Os gibis de bichinhos fofinhos, super-heróis e Archies foram impostos à força como padrão a ser seguido por todas as editoras. (CAMPOS, 2007).

A maioria dos distribuidores e locais de vendas passou a não aceitar revistas de quadrinhos sem o selo do *Comics Code* na capa. Das publicações da EC, a única que “sobreviveu” ao *Comics Code* foi a revista *MAD*, que, ainda assim, teve que sofrer algumas alterações. Passou a incluir textos e artigos, deixando de ser uma revista de quadrinhos para se tornar uma revista de variedades, que estava fora da jurisdição do *Comics Code*. Em sua última edição como revista em quadrinhos, a *MAD* exibiu em sua capa apenas a palavra “THINK” (“pense”) isolada em um fundo amarelo (figura 17).

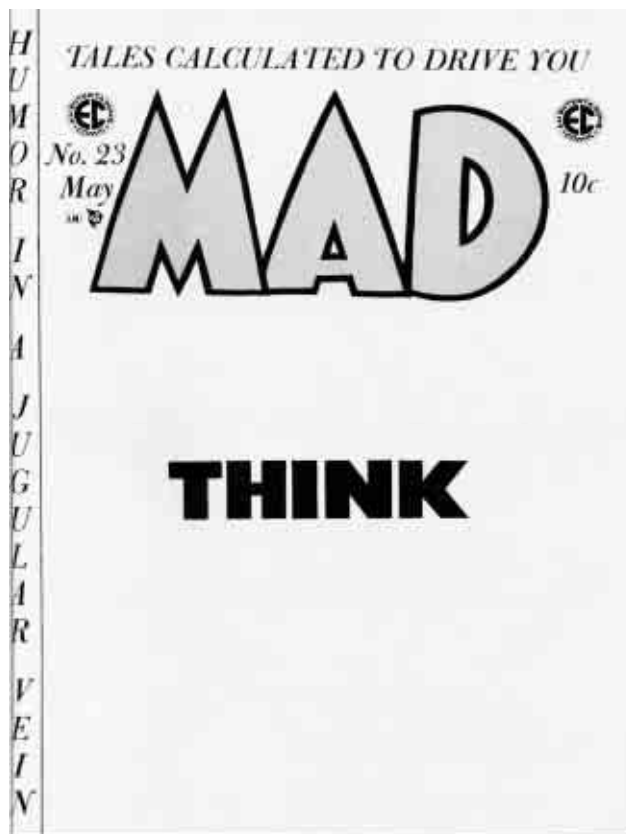


Figura 17: Capa da última revista *MAD*, antes de deixar de ser uma publicação exclusiva de quadrinhos. Fonte: *Tales calculated to drive you MAD 23*; New York, NY; EC publications; maio de 1955, relançada em fac-símile em 1999.

Durante esse período, o Brasil passou por situações bem similares. Gonçalo Júnior (2004) relata com detalhes como “A Guerra dos Gibis” se desenrolou no mercado editorial brasileiro. Assim como nos EUA, também aqui as histórias em quadrinhos desencadearam inflamadas celeumas por parte de religiosos e educadores que, como seus colegas norte-americanos, também acreditavam que as HQs eram nocivas à juventude, que prejudicavam o desenvolvimento escolar, deturpavam a formação moral e conduziam seus leitores a comportamentos violentos e ilegais. A essas acusações somava-se a preocupação de uma “contaminação” da cultura brasileira frente à norte-americana, visto que os títulos mais populares de histórias em quadrinhos eram traduções diretas dos personagens dos *comic books* vindos dos EUA. Por trás de todas essas acusações havia também diversos interesses políticos. Muitos jornais que levantaram intensas e virulentas campanhas contra os quadrinhos na verdade procuravam prejudicar seus concorrentes, que publicavam HQs.

A situação no Brasil também ficou muito complicada para os editores de quadrinhos. Existiram campanhas como “Hoje mocinho, amanhã bandido” e atos de protesto com a queima de gibis em espaços públicos. Em 1954, extremamente pressionado, o editor Adolfo Aizen, na época à frente da Editora Ebal, adotou um código de ética semelhante ao americano para suas publicações. Muitas histórias traduzidas para o público brasileiro passavam por uma série de retoques, procurando encobrir qualquer “inadequação”. Assim, vestidos curtos eram redesenhados e formas muito sensuais eram atenuadas, evitando despertar qualquer suspeita de erotização. Também eram retocados os cenários, procurando inserir elementos que fizessem referência à identidade brasileira. Procurando agradar a todos os críticos, principalmente educadores e religiosos, Aizen investiu na criação de revistas com histórias totalmente produzidas por artistas brasileiros e que abordassem temas considerados “importantes” para a formação da criança. Eram publicações feitas com intuito de apaziguar aos críticos e utilizavam como temas biografias de vultos históricos (revista *Grandes Figuras*), adaptações de obras literárias (revista *Edição Maravilhosa*) e histórias bíblicas e da vida dos santos (revista *Série Sagrada*). Contudo, as boas intenções dos editores não evitavam que as revistas recebessem críticas constantes. A revista *Edição Maravilhosa* costumava trazer em seu verso a reprodução de pinturas de artistas reconhecidos, brasileiros ou não. Por duas vezes *Edição Maravilhosa* foi acusada, principalmente por religiosos, de publicar material pornográfico e prejudicial à pureza da juventude. Isso rendeu uma série de cartas indignadas à redação da Ebal e até mesmo sermões na missa de domingo aconselhando aos pais de não comprarem as revistas. Essas supostas imagens “pornográficas”, publicadas em edições de 1953 e 1954, tratavam-se de reproduções dos quadros *No Verão*, do ítalo-brasileiro Eliseu Visconti e *A Grande Odalisca*, de Ingres (figura 18).



Figura 18: *No Verão*, do ítalo-brasileiro Eliseu Visconti e *A Grande Odalisca*, de Ingres, pinturas publicadas no verso de Edição Maravilhosa que provocaram polêmica. Fontes: <[http://www.eliseuvisconti.com.br/obras\\_visconti/1221.htm](http://www.eliseuvisconti.com.br/obras_visconti/1221.htm)> e <[http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Ingre%2C\\_Grande\\_Odalisque.jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Ingre%2C_Grande_Odalisque.jpg)>. Acesso em 20/08/2007.

Essa repressão manteve-se durante toda a década de 1950. Na década de 1960 surgiu o movimento da contracultura que se manifestou também nas HQ's originando os chamados quadrinhos *underground* ou alternativos<sup>60</sup>.

A essência do movimento da contracultura era uma espécie de “espírito libertário e questionador da racionalidade ocidental” (PEREIRA, 1988, p. 9) que se manifestou na literatura, cinema e, principalmente, música. Eram criações ideológicas que questionavam e criticavam os valores propagados pelas produções “oficiais” do sistema e eram praticamente indissociáveis de adolescentes e jovens.

Na negação dos valores ocidentais, a “grande recusa” (fazendo alusão à obra de Marcuse), a contracultura implicava em atitudes de rebeldia contra toda autoridade (religiosa, empresarial, familiar, governamental, tecnocrática) que massacra a individualidade, sem perceber ou importar-se com o fato de que o conceito dessa suposta individualidade tinha sido originado no mesmo processo de criação do sistema que a massacrava<sup>61</sup>.

Nessa oposição, passa a ser valorizado o anti-herói. Silva (2006) comenta que os heróis e super-heróis dos quadrinhos eram associados aos valores morais castrantes

<sup>60</sup> Considerados como iniciativas marginais fora do monopólio dos “produtores oficiais”, como produção independente da lógica de mercado da indústria cultural, os quadrinhos “alternativos” existiam há muito mais tempo. Moya (1993) e Silva (2002) citam histórias em quadrinhos produzidas clandestinamente durante as primeiras décadas que apresentavam personagens populares e artistas de cinema da época em paródias pornográficas. Exemplo disso eram os *Tijuana bibles* da década de 1930 (SILVA, 2002).

<sup>61</sup> Paradoxo já apontado por Löwy (1993).

das velhas gerações e portanto eram vistos com maus olhos pelos “militantes” da contracultura.

O anti-herói sim identificava a nova geração, pois podia transitar pelo *underground* urbano sem ser percebido, não usava malhas colantes vermelhas ou vestia capas esvoaçantes, não salvava donzelas em perigo nem dava lição de moral ao final da história. Ele trazia o outro lado da moeda, a inversão dos valores tradicionais, o desencanto, a mediocridade, a delinquência, a paródia. (...) Os tempos eram outros, eram tempos dos anti-heróis hippies e das heroínas feministas (SILVA, 2006, p. 65)

Nos quadrinhos *underground* norte-americanos da década de 1960, o grande expoente é Robert Crumb, cuja obra e a própria biografia estão profundamente relacionadas ao mais visceral significado do termo *anti-herói*<sup>62</sup>.

Nasceu em 1943 e teve na infância e adolescência uma educação conservadora. Durante a infância, desenhava histórias em quadrinhos, obrigado pelo seu irmão mais velho, Charles Crumb<sup>63</sup> e tendo por modelo histórias em quadrinhos de personagens de Walt Disney. Em 1962, Robert Crumb sai da casa da família e passa a morar em Cleveland, Ohio, onde consegue trabalho como desenhista em uma fábrica de cartões comemorativos (CRUMB, 2005).

Em pouco tempo, cansou-se do trabalho, que via mais como uma “prisão”, um local onde a “autoridade” extraia o melhor de seu potencial criativo. Após o contato com *hippies* e o LSD<sup>64</sup> e passou a dedicar-se à produção de quadrinhos e ilustrações diversas para capas de discos e cartazes de artistas da contracultura.

Naquele tempo meus cartuns eram movidos por um intelectualismo a la Jules Feiffer. Tentava criar personagens que fizessem um comentário social. Transformei *Fritz the Cat* em um jovem maluco e típico dos anos 1960, que tentava fazer juz ao ideal Jack

---

<sup>62</sup> A respeito do termo anti-herói, Silva (2006) escreve que “o anti-herói se constituiria como elemento de crítica social desde os tempos da comédia grega, dos contos e poemas medievais, dos romances picarescos renascentistas”. Dentro do quadro de avaliação e apreciação humana diante das situações da vida, o anti-herói proporciona uma constante ambigüidade dos pontos de vista, que se inscreve no caráter dialético da condição humana. Para uma avaliação mais profunda do papel do anti-herói na literatura, Silva recomenda a leitura de GONZALES, Mário. *A Saga do Anti-herói*. São Paulo: Nova Alexandria, 1998.

<sup>63</sup> No álbum *Minha Vida*, listado nas referências bibliográficas, Crumb (2005) relata diversos episódios biográficos entre elementos absurdos e paródicos. Muitas das referências apresentadas nesse trabalho a respeito da biografia de Crumb foram retiradas desse álbum.

<sup>64</sup> LSD é o acrônimo de Lysergsäurediethylamid, palavra alemã para a dietilamida do ácido lisérgico, que é uma das mais potentes substâncias alucinógenas conhecidas. Era uma das drogas mais populares dentro do movimento da contracultura da década de 1960.

Kerouac do rebelde com o pé na estrada... O LSD alterou meu estilo de desenho, a disposição do meu ego, minhas motivações. [...] O lance do LSD foi a principal grande inspiração da minha vida. Foi um período intensamente visionário pra mim. A droga esfregou meu rosto com força nas visões. Não dá pra criar aquilo artificialmente (CRUMB, 2005, p. 50).

A referência ao sexo e às drogas fazia parte da proposta de novas alternativas além do “sistema” vigente e era comum às diversas expressões da contracultura, principalmente à música. Era o modo de atacar os valores tradicionais e de certa forma agredir a todas as imposições e ideologias vigentes (PEREIRA, 1988) e estava em sintonia com a “transformação de consciência” e “filosofia voltada para a emancipação humana” propostas por Marcuse, embora com certeza não fossem exatamente da forma que o filósofo da Escola de Frankfurt imaginara.

Através de criações como *Mr. Natural*, *Fritz the Cat*, *Angelfood* e *Devil Girl*, Robert Crumb dava substância aos delírios do LSD e à proposta das obras dos beatniks, mas mais de acordo com a filosofia de seus sucessores, os *hippies*. Suas histórias apresentavam uma representação do cotidiano, mas distorcido através de situações exageradas e grotescas. Misturavam-se os efeitos alucinógenos de LSD com as memórias das horas que passara assistindo televisão durante a juventude infância (CRUMB, 2005, p.37). Seu trabalho se constituía de um amálgama de inocência infantil, pulsão sexual e uma força incontida presente no traço carregado e no humor corrosivo que não perdoava a nada nem a ninguém. Em uma história feita em 1972, Crumb desenha a si mesmo (o que acontecia com freqüência) e declara

Existe apenas um país no mundo onde uma pessoa pode se expressar tão livremente como eu e ainda assim se dar bem! ...e esse lugar é aqui, nos bons e velhos EUA, nunca esqueça! Por isso, quando eu escracho este país e critico nossa sociedade, lembre-se que o faço com amor! (CRUMB, 2005, p.14)

Destacou-se como uma das maiores figuras da contracultura, interagindo com outros expoentes do movimento. Por exemplo, era dele o desenho da capa do famoso disco *Cheap Thrills* (Figura 19), da banda Big Brother & The Holding Company, cuja vocalista era Janis Joplin, fã e amiga de Robert Crumb, que atualmente mora na França.



Figura 19: Capa do disco *Cheap Thrills* desenhada por Robert Crumb. Fonte: <<http://www.amazon.com/Cheap-Thrills-Brother-Holding-Company/dp/B00000K2VU>> Acesso em 11/11/2007

A revista *Zap Comix* foi uma das primeiras grandes manifestações dos quadrinhos *underground*. Publicada em 1968 na cidade de São Francisco<sup>65</sup> por um grupo de desenhistas liderados por Robert Crumb, a *Zap Comix* era publicação de quadrinhos apresentava histórias que seguiam à risca as propostas da contracultura (CAMPOS, 2003).

As histórias de Robert Crumb e seus colegas subvertiam a visão tradicional dos *comics* como “leitura infantil” e pareciam propositalmente desobedecer o *Comics Code* item por item. Após os efeitos devastadores do *Code* sobre qualquer proposta realmente criativa e original de HQ, no lugar da burlesca violência da antiga EC, agora um humor ácido percorria as histórias, onde sexo e drogas eram ingredientes indispensáveis.

<sup>65</sup> A cidade de São Francisco já havia abrigado os principais integrantes do movimento Beat e tinha sido berço dos *hipsters*, que mais tarde seriam chamados *hippies* (PEREIRA, 1988).

Dentro das propostas de ruptura da época, suas histórias rompiam com o escapismo ingênuo, apresentando sempre referências à vida “real”. Essas referências estavam desde a autobiografia pura até os delírios fantasiosos que freqüentemente tinham como pano de fundo as atitudes contraculturais, como o uso de drogas, o espírito libertário e irreverente (Figura 20).



Figura 20: Página de Robert Crumb para a revista *Zap Comix*. Fonte: CRUMB, 2003, p. 38.

O estilo de desenho e linguagem dos artistas da *Zap* transmitiam uma espécie de brutalidade e selvageria. As distorções das figuras, os desenhos de órgãos genitais, as tentativas de reproduzir graficamente as impressões visuais proporcionadas pelas



drogas alucinógenas, as hachuras, pontilismos e sombras carregadas, o excesso de elementos visuais... tudo isso traduzia nas imagens a pluralidade dos pensamentos e perspectivas da época (Figura 21).

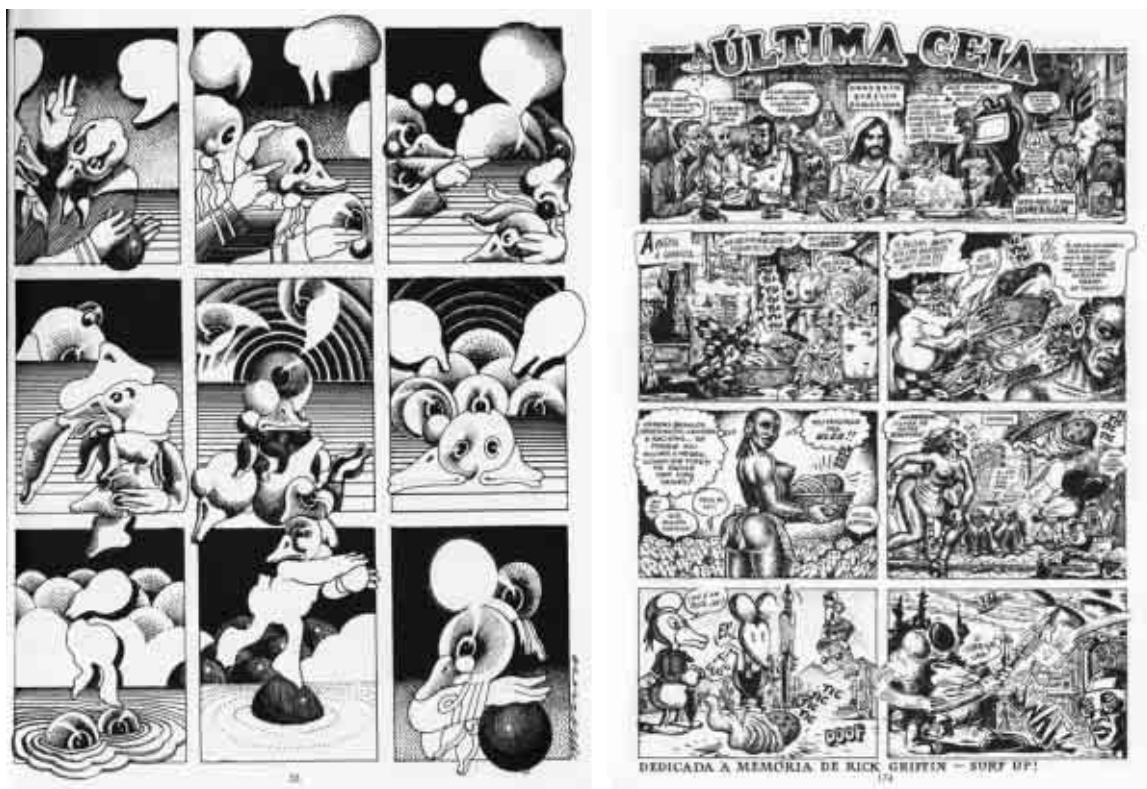


Figura 21: Páginas da *Zap Comics*. Artes de Victor Moscoso (esq) e página desenhada por todos os componentes da revista (dir.). Fonte: CRUMB, 2003, p. 55 e p. 174.

Muitos artistas da *Zap Comix* interagiram com outras mídias. Campos (1999) acredita que os gibis underground tinham uma relação estreita com a música, uma das mais expressivas manifestações do movimento *underground*. Rick Griffin e Victor Moscoso, também desenhistas da *Zap Comix*, foram grandes cartazistas do período e também fizeram capas de discos. O logo da revista *Rolling Stone*, que surgiu no mesmo mês (novembro de 1967) e na mesma cidade (São Francisco) que a *Zap*, é de autoria de outro desenhista do grupo (CAMPOS, 1999).

Inicialmente a *Zap Comix* era produzida de maneira independente, quase artesanal. Imediatamente, ela tornou-se um dos símbolos do movimento e seus artistas passaram a ser procurados para fazerem capas de discos e cartazes de divulgação de shows e eventos da contracultura. E, de repente, essa contracultura começou a tomar forma de um novo e lucrativo tipo de produto cultural. Alguns artistas, como Robert

Crumb, não aceitaram “se vender” ao “sistema”, mas acabaram, contra a vontade ou não, sendo transformados em mais um tipo de mercadoria a ser consumida como as outras. A contracultura foi assimilada pelo “sistema”.

Silva (2006) faz menção à apropriação da figura do anti-herói pelas editoras de grande porte, mais notoriamente a *Marvel Comics*, que, com a criação de personagens como *Homem-Aranha (Spiderman)*, incorporava ao mundo fantástico dos super-heróis elementos do cotidiano, como o desemprego, a falta de dinheiro, a segregação étnica (de maneira mais velada nos personagens *X-Men*) e até mesmo o uso de drogas<sup>66</sup>.

Ainda dentro da proposta de luta contra o “sistema”, encontramos os movimentos sociais, como o feminismo e a questão racial.

Da influência direta de movimentos sociais como o feminismo sobre o cotidiano doméstico e da cambialidade entre os vários setores das mídias de comunicação em massa, surgiram personagens de ficção científica como *Barbarella* (1962). A criação de Jean-Claude Forest para os quadrinhos instituiu um marco na renovação da representação da imagem e da personalidade feminina, não somente nas HQs como também em outros setores da comunicação em massa. [...] Emancipada, inteligente e independente, *Barbarella* rouba a cena dos tradicionais heróis masculinos no espaço editorial, usurpando-lhes a exclusividade na manipulação de artefatos tecnológicos e dispensando-os de suas atribuições heróicas de protetores, sem perder uma fração de naturalidade e feminilidade (SILVA, 2006, p. 72).

Personagens como *Barbarella*, *Paulette* e *Valentina* representam uma abordagem da sexualidade que estava em sintonia com as idéias feministas e de liberação sexual, conceitos também importantes no contexto da contracultura. Todas surgidas na Europa, para Assumpção Jr. (2001) essas personagens e suas histórias em quadrinhos simbolizam uma “adolescência” dos quadrinhos, que nesse momento começam a descobrir e exercer sua “sexualidade”, assumindo a busca pelo prazer, ainda que “de um modo ainda socialmente aceitável e pouco agressivo” (ASSUMPÇÃO JR, 2001, p. 69).

---

<sup>66</sup> Foi uma série de histórias polêmicas lançada na revista *Spiderman* durante o ano de 1971, nos EUA. Mostravam o envolvimento de um dos amigos de Peter Parker (a identidade secreta do Homem-Aranha) que se torna dependente de drogas. Vetada pelo *Comics Code*, foi às bancas sem o selo de aprovação. No Brasil, essas histórias tiveram várias republicações, sendo que a mais recente foi *Os Maiores Clássicos do Homem-Aranha volume 3 – A Morte de Gwen Stacy*, lançada pela editora Panini Comics em novembro de 2004.

Essas personagens também tiveram grande destaque no cenário da contracultura, sendo que *Barbarella* foi adaptada para o cinema em 1968, com a atriz *sex-symbol* Jane Fonda no papel título. O modo como a sexualidade era apresentada nessas histórias através de situações e atitudes das protagonistas estavam em diálogo constante com as ansiedades e desejos de leitores e leitoras diante das transformações nos costumes e valores principalmente a respeito da sexualidade, que aconteciam na efervescência da contracultura.

No Brasil, durante a década de 60, entre os principais acontecimentos encontramos a tomada de poder pelos militares no Golpe de 64. Na esfera da cultura e da indústria cultural isso proporcionaria um cenário onde havia basicamente dois caminhos: a obra poderia ser “alienada” ou “engajada”. Dentro da corrente “engajada” encontramos o movimento “Tropicália” que esquentou o panorama musical do país em 1968, com muitos artistas sendo presos e exilados. Ainda durante a década de 60, não houve tantas manifestações nos quadrinhos. Podemos destacar, no cenário nacional, a série *Pererê*, de Ziraldo e o começo da *Turma da Mônica*, de Mauricio de Sousa. Essas personagens e suas séries estão entre as mais significativas produções do quadrinho nacional.



Figura 22: *Grilo* e *O Bicho*, publicações da década de 1970. Fonte: MAGALHÃES, 2003, p. 20.

Tratando-se de quadrinhos, a contracultura chegaria efetivamente ao Brasil a partir da década de 1970, quando surgem publicações como as revistas *Grilo* e *O Bicho* (figura 22), que trazem ao leitor brasileiro pela primeira vez os trabalhos de Robert Crumb, Jules Feiffer, Gilbert Shelton e outros norte-americanos, lado a lado com HQs de artistas nacionais. O corrosivo espírito de contestação dos quadrinhos da contracultura norte-americana seria apropriado pelos artistas brasileiros e o “underground” transformar-se-ia no “udigrudi” brazuca. Começa também a produção de fanzines, um tipo de publicação quase artesanal que seria muito popular no Brasil<sup>67</sup> principalmente durante as décadas de 1980 e 1990 (MAGALHÃES, 2003).

“Os fanzines surgiram na década de 1930, nos Estados Unidos, com as publicações amadoras de ficção científica. (...) O termo *fanzine* é um neologismo formado pela contração de *fanatic* e *magazine*, do inglês, que viria a significar magazine do fã. (...) O fanzine é uma publicação independente e amadora, quase sempre de pequena tiragem, impressa em mimeógrafos, fotocopiadoras, ou pequenas impressoras offset.” (MAGALHÃES, 2003, p.27)

Ainda segundo Magalhães (2003), os fanzines proporcionam uma grande liberdade expressiva aos seus autores quanto ao conteúdo e idéias divulgadas devido à sua característica “independente”. Essa “independência” provém de seu caráter de produção, praticamente artesanal, que muitas vezes centraliza diversas funções (edição, texto, revisão, escolha e produção de imagens, etc) em uma só pessoa, o autor do fanzine. A “independência” e a liberdade expressiva proporcionadas por essa produção artesanal conferiram aos fanzines uma aura de marginalidade, uma vez que esse tipo de publicação muitas vezes serviu de veículo para movimentos de contracultura, como as idéias hippies nos anos 1960 (CAMPOS, 2003).

O contato com os quadrinhos de *Grilo*, *O Bicho* e outras revistas alternativas, como a *Balão*, e publicações célebres, como o *Pasquim*, foi importante na formação de uma série de desenhistas que, durante a década de 1980, produziram algumas das publicações mais bem sucedidas da história editorial do país. *Chiclete com Banana*<sup>68</sup>,

---

<sup>67</sup> Provavelmente a chegada e o acesso à tecnologia das máquinas fotocopiadoras estimularam o início da produção deste tipo de material no Brasil.

<sup>68</sup> “Essa revista [Chiclete com Banana] foi um sucesso até então não visto nos quadrinhos nacionais. Da primeira edição foi feita uma tiragem de 50 mil exemplares que vendeu 28 mil. Esse ritmo foi

*Circo, Piratas do Tietê, Geraldão* e outras, criadas por artistas como Angeli, Laerte, Glauco e Luiz Gê chegaram às bancas na segunda metade da década de 1980, trazendo um humor e um estilo de desenho que herdara muitas características do material de quadrinhos produzidos pela contracultura norte-americana.

Foram publicações de grande sucesso, que se relacionaram com as novas “tribos urbanas”, que surgiam diante das condições propiciadas pela situação política e econômica brasileira na década de 1980. Tratava-se de movimentos culturais voltados principalmente para a juventude dos centros urbanos e que se manifestavam através da música, letras, quadrinhos e outras mídias. Entre essas “tribos”, podemos destacar os punks. Ao mesmo tempo em que geravam novos “consumidores” e expandiam as áreas da indústria cultural, os produtos destinados aos membros das novas tribos contraditoriamente apresentavam em seu conteúdo mensagens de questionamento às normas políticas, sociais, econômicas e culturais vigentes e também expressavam suas angústias e expectativas diante das possibilidades que se abriam para o país após o fim da ditadura (SILVA, 2002).

No começo da década de 1990 houve uma grande crise econômica que levou muitos editoras brasileiras a fechar suas portas. Muitos se arriscavam a tentar produzir e comercializar algum título, mas as condições econômicas não permitiam uma vida muito longa. Durante a década de 1980 a Editora Abril dominou a maior parte do mercado de quadrinhos apresentando uma série de títulos, na grande maioria super-heróis norte-americanos. Nesse período teve o início da publicação de algumas revistas especiais chamadas de *graphic novel*.

*Graphic novel* é um termo cuja invenção é geralmente atribuída ao quadrinista norte-americano Will Eisner, embora se saiba que a expressão já havia sido usada antes<sup>69</sup> (VERGUEIRO, 2005). Segundo VERGUEIRO, Eisner teria adotado o termo para se referir a uma proposta diferenciada de histórias em quadrinhos. Tratava-se de

---

crescendo ao ponto de, para as revistas números 13 e 14, haver uma tiragem de 100 mil, com vendagem de 90 mil” (SILVA, 2002, p 27).

<sup>69</sup> “Antes de Eisner, o termo (*graphic novel*) já havia sido utilizado por **Henry Steele** na revista *Fantasy illustrated*, em 1966; da mesma forma, o trabalho que ele então oferecia ao editor – *Um contrato com Deus* -, tampouco poderia ser considerado de fato a primeira *graphic novel* a ser

aprofundamento e divulgação do potencial da linguagem dos quadrinhos e à criação de produtos especialmente dirigidos ao público adulto, que buscavam também explorar a capacidade literária das histórias em quadrinhos como meio de comunicação. A essas obras, ele genericamente denominou de *graphic novels* (VERGUEIRO, 2005).

No Brasil, o formato *graphic novel* era equivalente a uma revista em quadrinhos de formato maior que o das revistas em quadrinhos padrão, geralmente em torno de 27,5 x 20, 7 cm. O papel costumava ser de melhor qualidade e o acabamento gráfico era mais cuidadoso, com a publicação ocasionalmente apresentando textos complementares como entrevistas, introduções, notas do autor, etc. As histórias ocupavam uma média de 60 a 80 páginas e os temas abordados iam desde aventuras especiais dos super-heróis passando por histórias dos personagens voltados para o público mais infantil até os trabalhos “alternativos” de autores norte-americanos e europeus, que abordavam temas supostamente mais “adultos” e estilos de desenho dos mais variados (do puro *cartoon* até a pintura “clássica”, passando pela colagem fotográfica).

Durante a década de 1990 a Editora Abril publicou a maior parte dos títulos de quadrinhos do mercado brasileiro, mas outras editoras, como a Globo, também lançavam títulos procurando conquistar um espaço nas bancas. O formato *graphic novel* e o de mini-séries<sup>70</sup> eram uma opção para lançar material estrangeiro não explorado pela Abril e mesmo material nacional inédito, como a *graphic novel Samsara*<sup>71</sup>, lançada em abril de 1991.

---

publicada no ambiente quadrinhístico norte-americano, com diversas obras podendo ser apontadas como suas antecessoras (destacando-se, neste aspecto, *Jungle book*, de Harvey Kurtzman, e *Beyond time and again*, de George Metzger, para apenas citar dois exemplos). No entanto, polêmicas à parte, é certo que Eisner, com seu prestígio e atuação mercadológica, foi de capital importância para a popularização do termo e ampliação do mercado para esse tipo de publicação”. (VERGUEIRO, 2005)

<sup>70</sup> Títulos de revistas publicados em um número de edições limitadas, como 2 ou 6 números, que continham uma história fechada. Frequentemente as edições não compradas das mini-séries (os encalhes de banca) eram encadernados e redistribuídos num único volume, as chamadas edições encadernadas que eram equivalentes a uma *graphic novel* mais “gordinha”.

<sup>71</sup> *Samsara* foi desenhada por Héctor Gómez Alísio e apresentava a primeira experiência com histórias em quadrinhos do cineasta Guilherme de Almeida Prado (diretor do filme *A Dama do Cine Shagai*). Segundo o autor, *Samsara* “nasceu da impossibilidade de transformar seus sonhos cinematográficos em realidade num país carente de recursos como o Brasil” (PRADO, 1991, p. 4).

O formato *graphic novel* inspirou uma série de artistas e editoras a publicar histórias no formato álbum, isto é, a pensar a história em quadrinhos como uma única edição, uma história longa e fechada em si, que de certa forma procurava imitar o livro escrito. Entre esses artistas, destacamos Lourenço Mutarelli, cujos primeiros álbuns obtiveram relativo sucesso e despertaram a atenção do mercado. No início de sua produção (entre 1991 e 1994), seus álbuns eram mais facilmente encontráveis em banca. Atualmente seu material é comercializado principalmente em livrarias.

De 1999 até o momento em que este trabalho é escrito (2007), o mercado de quadrinhos mundial passa por transformações. No Brasil são publicadas e lançadas diversas histórias em quadrinhos no formato de álbuns, com acabamentos luxuosos e comercializados em livrarias. Nas bancas de revistas, tradicionais pontos de venda, há uma redução no número de exemplares impressos (GONÇALO JÚNIOR, 2007), mas também há um grande aumento na diversidade de títulos. Embora as editoras tenham resistência em divulgar números precisos de venda, entrevistas com jornalheiros e proprietários de bancas indicam que houve um crescimento no consumo de quadrinhos entre 2005 e 2007 (RAMOS, 2007b)<sup>72</sup>.

Para encerrar, convém uma menção ao *mangá*, como são chamadas as histórias em quadrinhos produzidas no Japão, cuja atual popularidade entre os leitores ocidentais é digna de nota<sup>73</sup>.

O *mangá* possui uma série de características bem específicas. As diferenças entre o quadrinho ocidental e oriental vão bem além do sentido de leitura (que no caso dos *mangás* é da direita para esquerda, num espelhamento que dá a impressão ao leitor ocidental que a história foi escrita de trás para frente). Em uma comparação feita com os quadrinhos ocidentais produzidos em 1982, McCloud (2008) aponta oito técnicas

---

<sup>72</sup> A respeito do mercado brasileiro de quadrinhos ver o anexo *O que mudou no mercado de quadrinhos nos últimos 40 anos?*, texto de autoria de Paulo Ramos disponível em <<[http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br/arch2007-12-01\\_2007-12-31.html#2007\\_1231\\_17\\_14\\_52-10623622-25](http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br/arch2007-12-01_2007-12-31.html#2007_1231_17_14_52-10623622-25)>> Acesso em 2 de janeiro de 2008

<sup>73</sup> Em uma pesquisa feita pelo site UOL entre leitores, 58% preferem o *mangá* aos quadrinhos ocidentais. Ramos (2008) comenta que: “Pode-se discutir – com razão – que uma pesquisa virtual não reflete com precisão o que ocorre no mundo real. Mas serve para indicar uma tendência pontual num mercado ainda carente de pesquisas sobre quadrinhos”. Disponível em: < [http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br/arch2008-01-01\\_2008-01-31.html#2008\\_01-24\\_15\\_54\\_19-10623622-27](http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br/arch2008-01-01_2008-01-31.html#2008_01-24_15_54_19-10623622-27)> Acesso em 24 de janeiro de 2008.

narrativas que, na época, seriam exclusivas do *mangá*<sup>74</sup>: personagens icônicos, variedade de temas, detalhamento cênico, grande variedade no *design* de personagens, uso freqüente de quadrinhos sem palavras, vários planos detalhe, recursos gráficos de movimentos subjetivo e vários efeitos emocionais expressivos.

Tais características foram sendo apropriadas pelo quadrinho ocidental nos últimos anos. Trata-se, na verdade, de um intercâmbio de recursos narrativos e expressivos entre ocidente e oriente. Segundo Schodt (2002, p. 22), o *mangá* moderno em sua forma atual, com painéis seqüenciais de desenhos acompanhados de balões com texto que formam a página da história, deve sua origem às tirinhas de jornal norte-americanas, como *Pafúncio e Marocas* de George McManus, que chegaram ao Japão na virada do século.

Mas ao contrário dos EUA, onde poucas páginas com quadrinhos provenientes das tiras de jornal foram grampeadas para formar os chamados *comic books* na década de 1930, no Japão pré-guerra os primeiros *comic books* de verdade se constituíram de encadernações encorpadas, de muitas dezenas de páginas, compilando as tiras de quadrinhos em publicações mensais voltadas para o público infantil. Este modelo se mantém no Japão ainda hoje, em que histórias de *mangá* são serializadas e distribuídas com muitas outras histórias em revistas volumosas e depois compiladas em suas próprias encadernações especiais (SCHODT, 2002, p.22).

Apesar da popularidade e da influência do *mangá* na produção de quadrinhos atual, não vamos entrar em detalhes por duas razões

Primeiramente, a relevância da linguagem do *mangá* não tem o mesmo peso que a da contracultura na avaliação do trabalho de Lourenço Mutarelli (muito embora haja referências à força do *mangá* na cultura ocidental na obra desse autor, como por exemplo a citação ao personagem *Pikachu* em *A Soma de Tudo – Parte 2*, como veremos adiante).

---

<sup>74</sup> É claro que a “inexistência” de tais recursos no quadrinho ocidental posta por McCloud deve ser relativizada, uma vez que os próprios personagens de Walt Disney e outras criações da animação ocidental enquadram-se como personagens icônicos.



Segundo, há uma impossibilidade de abordar a influência, a importância e as particularidades do *mangá* com a profundidade que o tema merece pela questão de falta de espaço e tempo no presente trabalho. Recomenda-se a leitura dos livros de Frederik L. Schodt (2003) e de Sonia Bibe Luyten (2000), relacionados nas referências bibliográficas.

### 3 QUADRINHOS & LINGUAGEM

Neste capítulo, em paralelo com as considerações de diversos teóricos à respeito da linguagem das HQs, são apresentados comentários relacionando certos tópicos com uma análise prévia da obra de Lourenço Mutarelli, sob a perspectiva específica das questões de linguagem dos quadrinhos.

“A história em quadrinhos é um sistema narrativo formado de dois signos gráficos: a imagem (obtida pelo desenho) e a linguagem escrita” (CAGNIN, 1975, p. 25). Will Eisner chamou os quadrinhos de “Arte Seqüencial”, que definiu “como um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma idéia” (EISNER, 1989, p.5). McCloud propôs considerar os quadrinhos como “imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (McCLOUD, 1995, p. 9).

A respeito de suas considerações sobre a especificidade da linguagem dos quadrinhos, Eisner escreveu:

A organização do programa desse curso revelou claramente que, durante a maior parte da minha vida profissional, estive lidando com um veículo que exigia mais habilidades e intelecto do que eu e meus contemporâneos imaginávamos. Tradicionalmente, a maioria dos profissionais com quem trabalhei ou conversei produzia a sua arte instintivamente. Poucos tiveram tempo ou empenho para diagnosticar a forma em si. De modo geral, contentaram-se em concentrar esforços para desenvolver a técnica artística e perceber o público e as exigências do mercado (EISNER, 1989, p. 6).

De fato, embora atualmente exista uma grande variedade de livros abordando o tema de “como fazer uma HQ”, os primeiros quadrinistas, à semelhança dos primeiros cineastas, desenvolveram muitos dos recursos da linguagem através do experimentalismo e das limitações técnicas. Assim, as tiras de jornal com seu formato de três ou quatro quadrinhos seqüenciais e narrativa episódica tinham características diferentes das histórias do formato *comic book*, que dispunham de um espaço retangular para dispor os quadrinhos dentro de uma quantidade de páginas que permitia à história optar entre a narrativa seriada ou contida (histórias curtas e

fechadas, semelhantes ao conto literário). A sistematização do conhecimento relacionado a esses diversos modos de produzir e pensar a narrativa em quadrinhos só viria a surgir a partir da década de 1960, sendo que “as primeiras pesquisas sobre quadrinhos surgiram em 1943 sob o título de *Comics and their creators*, de Martin Sheridan, no qual o autor discorre sobre a relevância das linguagens e a relação com seus criadores nos Estados Unidos” (VERGUEIRO apud MUTARELLI, 2004)<sup>75</sup>.

As definições propostas por esses autores servem de base para conceituar história em quadrinhos como a disposição em seqüência justaposta de uma série de elementos gráficos: imagens e palavras. É da leitura destes elementos (signos) e das associações entre eles proporcionadas por sua justaposição seqüencial que se constrói o significado da HQ.

As imagens podem ter diversas características plásticas podendo ser desenhos caricatos, desenhos realistas, pinturas de diversas técnicas, fotografias, colagens, recursos gráficos expressivos, símbolos arbitrários, etc.

Consideramos imagem um conceito

heterogêneo. Isto é, reúne e coordena dentro de um quadro (ou limite) diferentes categorias de signos, ‘imagens’ no sentido teórico do termo (signos icônicos, analógicos), mas também signos plásticos (cores, formas, composição interna, textura) e maior parte do tempo também signos lingüísticos (linguagem verbal). É sua relação, sua interação, que produz o sentido que aprendemos a decifrar mais ou menos conscientemente e que uma observação mais sistemática vai ajudar a compreender melhor. (...) Material ou imaterial, visual ou não, natural ou fabricada, uma ‘imagem’ é antes de mais nada *algo que se assemelha a outra coisa*” (JOLY, 2006, p.38).

Imagem é representação, portanto é signo.

As palavras são elementos textuais que ajudam a construir significado, associando-se às imagens de diversas maneiras. É importante frisar que “a interpretação, além de ser deter sobre os elementos formais (textos e imagens), deve considerar as diferentes tradições de quadrinhos, o contexto de produção e o contrato que propõe para o leitor” (SILVA, 2001).

---

<sup>75</sup> Referência à dissertação de Lucimar Mutarelli (2004).

Analisar os quadrinhos como linguagem implica, sob uma perspectiva bakhtiniana, considerá-los enquanto um produto ideológico<sup>76</sup>, fruto de eventos interacionais compreendidos e situados dentro de um complexo quadro de relações socioculturais. Trata-se da materialização semiótica de inúmeras relações sociais atravessada pelas relações dialógicas, “entendidas como relações de sentido que decorrem da responsividade (da tomada de posição axiológica) inerente a todo e qualquer enunciado” (FARACO, 2006). Ainda uma história em quadrinhos é também um enunciado, isto é, um “elo na cadeia da comunicação discursiva” (BAKHTIN, 2003, p.289) assim como um romance ou um tratado científico.

Dessa perspectiva, consideramos a produção de histórias em quadrinhos durante o século XX inserida dentro de um complexo sistema, interagindo com diversos fatores (tecnológicos, sociais e culturais). A HQ moderna também está profundamente impregnada das características da reprodutibilidade técnica apontadas por Benjamin.

De fato, os quadrinhos surgiram como uma consequência das relações tecnológicas e sociais que alimentavam o complexo editorial capitalista, amparados numa rivalidade entre grupos jornalísticos (Hearst vs. Pulitzer), dentro de um esquema preestabelecido para aumentar a vendagem de jornais, aproveitando os novos meios de reprodução e criando uma lógica própria de consumo (CIRNE, 1970, p.12).

Analogamente ao cinema, os quadrinhos se apresentam como um dos produtos ideológicos criados não sob o critério da autenticidade e do ritual, mas sob os critérios da reprodução em série e da práxis política. Diante das técnicas de reprodução, a percepção da arte se altera, dando origem a novos parâmetros (dimensionados pela exposição) e a um conjunto de novas atitudes do espectador diante da obra (CIRNE, 1970).

---

<sup>76</sup> “Um produto ideológico faz parte de uma realidade (natural ou social) com todo corpo físico, instrumento de produção ou produto de consumo; mas ao contrário destes, ele também reflete e refrata uma outra realidade, que lhe é exterior. Tudo que é ideológico possui um *significado* e remete a algo situado fora de si mesmo. Em outros termos, tudo que é ideológico é um *signo*. *Sem signos não existe ideologia*” (BAKHTIN / VOLOCHINOV, 2006, p. 31). Observação: não há uma concordância sobre a grafia do nome de Voloshinov na bibliografia consultada. Empregamos na citação dessa referência bibliográfica a grafia utilizada na capa dessa publicação específica. Para efeitos do texto da dissertação, optamos pela grafia “Voloshinov”, de acordo com o adotado por Faraco (2006). A respeito da autoria dos textos, também adotamos a posição de Faraco (2006, p. 14) e consideramos *Marxismo e filosofia da linguagem* de autoria de V. Voloshinov.

Os quadrinhos também apresentam um forte aspecto de hibridação<sup>77</sup>. Há um diálogo constante com outras criações ideológicas características da reprodução técnica e mesmo com outras formas de expressão mais artesanal. Nos trabalhos de Richard Outcault (*Yellow Kid*) podemos observar o tênue limite entre as histórias em quadrinhos e os cartuns.

Quando falamos de hibridação, não se trata apenas da migração midiática de histórias e personagens, mas também da troca de recursos narrativos e expressivos<sup>78</sup>, como o exemplo citado por Silva (2006, p. 34) da adoção por Winsor MacCay (*Little Nemo*) de “muitos dos elementos observáveis na arte cinematográfica, além da procura intensa pela profusão de símbolos, pela profundidade de planos visuais e pelo estudo do movimento”.

Gombrich (1986) considera Töpffer o inventor e difusor da “história figurada”, isto é, da HQ. O artista suíço era filho de um conhecido pintor, mas devido a um problema de visão, dedicou-se à escrita.

Embora seus olhos não suportassem o esforço de uma técnica meticulosa, ele sentia a ânsia de continuar como artista. E foi aí que a invenção de nossas técnicas gráficas veio justamente a calhar. A litografia permitiu-lhe desenhar sem maiores dificuldades e ter seus desenhos a traço, leves e despreziosos, reproduzidos a preço acessível (GOMBRICH, 1986, p. 294).

Gombrich ainda destaca na obra de Töpffer uma descoberta dentro da psicologia da representação: a possibilidade de desenvolver uma linguagem pictórica sem qualquer referência à Natureza e sem a necessidade de estudar desenho com um modelo. Para Töpffer, o desenho linear é puro simbolismo convencional e, portanto, imediatamente inteligível. As simplificações que o desenho linear apresenta contam com a colaboração do observador que suplementa aquilo que foi omitido. A partir do

---

<sup>77</sup> Por hibridação entende-se “processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas” (CANCLINI, 2003, p. XIX).

<sup>78</sup> “As histórias em quadrinhos passariam a fazer um uso especial da imagem, criando narrativas seqüenciais onde a justaposição das imagens transmitia a impressão de temporalidade ao espectador. Essa forma de ‘linguagem seqüencial’ já configurava a estrutura de muitos impressos anteriores ao surgimento dos *comics*, que passariam a utilizá-la em escala sistemática e particularmente desenvolvida de acordo com um código simbólico a partir da primeira década do século XX” (SILVA, 2006, p. 33).

conhecimento da fisionomia e expressão humana, encontramos caráter e expressão na simplificação do desenho linear, por mais inepto e infantil que possa parecer<sup>79</sup> (GOMBRICH, 1986).

Canclini considera os cartuns como um gênero híbrido por definição, destacando a maneira como são produzidas:

Elas são práticas que desde o seu nascimento ignoraram o conceito de coleção patrimonial. Lugares de intersecção entre o visual e o literário, o culto e o popular, elas trazem o artesanal para perto da produção industrial e da circulação em massa (CANCLINI apud QUELUZ, 2002, p.9).

Essas características de hibridação entre visual e literário, entre artesanal e industrial, atribuídas por Canclini às charges aplicam-se também às histórias em quadrinhos.

Do jogo entre invenção de efeitos pictóricos e inovações técnicas de reprodução, os quadrinhos começam a se firmar no começo do século XX, interagindo com diversas outras formas de expressão oriundas da era da reprodutibilidade. Essas formas dialogavam umas com as outras, trocando artifícios narrativos mutuamente.

Um dos diálogos mais significativos para a HQ ocorre com o cinema. Cirne (2000, p. 133) relembra a expressão “cineminha de papel” que era comum no Brasil até a década de 1950. A utilização de seqüências de imagens para estabelecer uma narração é o motivo mais nítido dessa relação entre quadrinhos e cinema.

Ao analisar uma página de quadrinhos do personagem *Steve Canyon*, escrita e desenhada em 1947 por Milton Caniff, Eco (1993) emprega uma série de analogias e comparações com a linguagem cinematográfica.

A cada quadrinho que compõe essa página de *Steve Canyon*, Eco chama por “vinheta” ou “enquadramento”, sendo este último um termo relacionado à linguagem cinematográfica. Perspectivas, sobreposição de planos, posicionamentos do ponto de vista do leitor/espectador, disposição dos personagens e dos elementos cênicos dentro

---

<sup>79</sup> Encontra-se exemplos desse desenho linear simplificado, porém expressivo, nas obras de Töpffer, Bernini, Daumier, Rembrandt, entre diversos outros. Segundo Gombrich (1986), o termo “caricatura” e a própria caricatura como instituição surgem apenas no final do século XVI, nos trabalhos de “dois artistas altamente sofisticados e refinados, os irmãos Carracci” (GOMBRICH, 1986, p.299).

do quadrinho, todos esses aspectos são atribuídos por Eco (1993, p. 129-179) a uma relação “parasitária” com o cinema.

Também há apropriações de recursos simbólicos do cinema, presentes na caracterização dos personagens. Roupas, diálogos, atitudes, expressões corporais, aparência física procuram reproduzir modelos pré-estabelecidos na cultura do cinema. Um exemplo é o próprio protagonista, *Steve Canyon*, que apresenta uma beleza máscula de maturidade e vigor, construída com “referência a uma série de estereótipos hollywoodianos numa cara que vai de Van Johnson a Cary Grant”.

Eco também aponta para uma contrapartida, onde os quadrinhos antecipam e fornecem novas possibilidades formais ao próprio cinema. Trata-se da “montagem”. A disposição das imagens em *Steve Canyon* apresenta uma sucessão de enquadramentos e ações diversas sem junções nem integrações, uma dinâmica evolução entrecortada que “teria deixado estarecido o espectador cinematográfico de 1947”, mas que estaria de acordo com o estilo de cineastas como Goddard ou Chris Marker.

Tudo isso significaria, portanto, que, ao nível da montagem, a estória em quadrinhos estava há tempos realizando um discurso que prenunciava (e até que ponto “promovia”?) o de um cinema posterior (ECO, 1993, p.152).

Ainda poderíamos ressaltar a apropriação de recursos e estilizações gráficas provenientes da fotografia e dos experimentos da pintura moderna (como o futurismo), que foram incorporados e transformados em convenções gráficas pelos quadrinhos, como as diversas possibilidades de representar velocidade nos desenhos estáticos. E há ainda

as indubitáveis influências surrealistas que brincam nas páginas do *Krazy Kat*, de Herriman; onde, se de um lado o amador de arte pode lamentar o fato de que determinadas sugestões oníricas, nascidas em contexto diverso, com intentos de revelação profunda, aí se encontrem como simples elementos de fundo para um enredo, poético quanto se queira, mas bem mais descompromissado – de outro, não se pode negar que as mesmas sugestões, que teriam podido de outra maneira manter-se inoperantes, aqui se tenham fundido no âmbito de um discurso jocoso, onde doidice e graciosidade se amalgamam num contexto original, nunca vulgar, extremamente maduro (ECO, 1993, p.152).

Os quadrinhos estão inseridos nessa circularidade, apropriando-se e fornecendo conceitos e discursos com outras criações ideológicas, mas também apresentam modos estilísticos originais e especificidades formais características.

Além de termos lingüísticos, a história em quadrinhos emprega elementos figurativos que procuram dar mais “vida” ou expressão à figura. São vários processos de *visualização da metáfora*, sinais que Cagnin classifica de duas maneiras

1 - Motivados por alguma semelhança com o real: poerinha = corrida, velocidade (também por motivação lingüística: levantar poeira); gotículas ao redor do rosto = calor, espanto, medo; imagem duplicada = dor, tremedeira, vibração; notas musicais = canto, som musical; fumacinha = raiva; gotas caindo da boca = gulodice, libido, desejo.

2 - Motivados por unidades lingüísticas já existentes (frases-feitas, provérbios etc.): estrela (s) = dor (“ver estrelas”); caracol + cobras + sapos etc. = palavrões (“disse cobras e lagartos”); cruz (o olho em forma de) = atordoado, doente, zonso, levou uma pancada no olho ou na cabeça; objeto + asas = aquela coisa sonhada bateu asas, não se realizou. (CAGNIN,1975, p. 84)



Figura 23: Exemplos de “visualização de metáfora”. Fonte: McCLOUD, 1995, p. 129.

É pertinente notar que no trabalho de Lourenço Mutarelli tais recursos de *visualização de metáfora* são raramente utilizados. Ao avaliar sua obra encontramos raríssimos exemplos apenas em seus primeiros trabalhos, dos quais uma amostra se



encontra no álbum *Seqüelas*<sup>80</sup>. Nessas primeiras histórias há uma ou outra utilização das “gotas ao redor da cabeça” evocando cansaço, ansiedade, etc. Em seus trabalhos mais recentes, como a *Trilogia do Acidente*<sup>81</sup>, o recurso da *visualização de metáfora* praticamente desaparece. Talvez seja uma opção do autor para evitar a “intensidade” caricata tradicional dos personagens de HQ, geralmente vinculada a uma certa inocência. Ou talvez haja uma intenção inconsciente de contrariar a proposição de Fresnault-Deruelle segundo a qual “os personagens de HQ existem apenas para viver intensamente” (FRESNAULT-DERUELLE, 1980, p.125). Na obra de Mutarelli a intensidade dos personagens manifesta-se de uma maneira mais abstrata, muda, mas não menos contundente.

Para Eco (1993), o balão é o elemento fundamental dessa iconografia. Trata-se de um signo convencional que

se traçado segundo algumas convenções, terminando numa lâmina que indica o rosto do falante, significa “discurso expresso”; se unido ao falante por uma série de bolinhas, significa “discurso pensado”; se circunscrito em contornos retalhados, de ângulos agudos, dentes de serra, em forma de porco-espinho, pode representar, alternadamente, medo, ira, concitação, explosão colérica, uivo, boato, de acordo com uma precisa padronização de humores (ECO, 1993, p. 145).

A observação de Eco sobre a tipologia dos balões e suas funções é bem pertinente e mostra que os significados dos formatos dos balões são determinados por convenções culturais. Esses formatos fazem parte de um repertório iconográfico e procuram conferir às palavras a sua “entonação”, “a emoção da fala” (EISNER, 1989).

O conteúdo de um balão pode ser um sinal lingüístico ou um grafema: um ponto de interrogação ou exclamação, uma letra. Nesse caso

seria o balão mudo, pois não contém nenhuma fala. O significado expresso pode ser qualquer um na imensa gama de sensações e sentimentos da alma humana. A situação histórica é que indicará com segurança qual deles se acha atualizado e expresso no momento. Um grafema pode assumir valor onomatopaico (CAGNIN, 1975, p. 130)

---

<sup>80</sup> Para maiores informações procurar o apêndice *Descrição dos Álbuns de Lourenço Mutarelli de 1991 a 2006* no final deste trabalho ou a referência direta na seção de referências bibliográficas.

<sup>81</sup> Modo como Lourenço Mutarelli denomina a série de álbuns do detetive Diomedes.

Na obra de Mutarelli, tais grafemas são mais fáceis de serem encontrados do que as *visualizações de metáfora*, embora estejam longe de serem considerados abundantes. Algumas vezes personagens proferem balões mudos, exprimindo apenas pontos de exclamação. As onomatopéias são poucas e quando aparecem geralmente são representadas graficamente com pouco destaque dentro do conjunto de imagens, principalmente nas produções após o álbum *Transsubstanciação*. Isso parece conferir um enorme silêncio a suas obras.

Segundo Luyten, as onomatopéias são “palavras que procuram reproduzir ruídos e sons” (1987, p.13). O desenho das letras, a forma gráfica dessas palavras pode lhes conferir um “efeito de grande beleza sonora”.

Luyten lembra ainda que muitas histórias em quadrinhos publicadas no Brasil mantêm a grafia de suas onomatopéias na língua inglesa. Isso se deve ao fato de que “a língua inglesa já é sintética e, por isso mesmo, reproduz o som com maior proximidade e frequência” (p. 14). Quando transpostas para outros idiomas, as onomatopéias em inglês ficam com uma função de signos visuais e acabam se tornando uma convenção na linguagem das HQs.

De fato, onomatopéias como *SLAM!* (porta batendo), *SPLASH!* (pessoa ou objeto caindo na água) e *SNIFF* (fungar, cão farejando), acabaram se tornando uma verdadeira tradição nos quadrinhos, mesmo no Brasil.

Luyten (1987, p.15) ainda comenta que diversos desenhistas brasileiros, do final da década de 1970 a meados da década de 1980, tentaram buscar e adotar uma grafia onomatopaica mais pertinente à nossa língua, trazendo, conseqüentemente, uma assimilação eficaz e um contato mais direto com o leitor.

Há que se destacar também o papel do narrador na história em quadrinhos. Trata-se da voz onisciente que se apresenta nos recordatórios<sup>82</sup> e que pode participar da história com frases que vão desde a clássica “enquanto isso...” até uma prosa mais elaborada e significativa. Há exemplos mais complexos em que o narrador se

---

<sup>82</sup> Segundo Lucimar Mutarelli (2004), recordatórios são espaços, limitados ou não por linhas de contorno, que trazem textos do narrador e outras informações que não foram transmitidas somente por diálogos.

apresenta em primeira pessoa, mesclando o pensamento do personagem com um texto narrativo que transcende os padrões de tempo convencionais.

Os significados dos discursos não são determinados somente pela representação iconográfica dos balões ou recordatórios. As palavras também interagem com as imagens de diversas maneiras, construindo diversos significados. McCloud (1995 e 2008) propõe sete categorias distintas de possíveis combinações entre palavras e imagens:

1. *Específica da Palavra:* o texto escrito proporciona toda a informação que o leitor necessita. A imagem não acrescenta nenhum significado a mais, limitando-se a ilustrar o texto.
2. *Específica da Imagem:* A seqüência de imagens proporciona toda a informação para o leitor, enquanto as palavras apenas acentuam aspectos da ação, servindo como uma “trilha sonora” para as imagens.
3. *Específica da dupla ou Duo-específica:* Em que palavras e imagens transmitem a mesma mensagem, resultando em uma reiteração ou, mais freqüentemente, redundância.
4. *Interseccional ou Aditiva:* Palavras e imagens atuam juntas em alguns sentidos, além de oferecerem informações que podem ampliar ou elaborar seus significados independentes.
5. *Interdependente:* Palavras e imagens se complementam de modo a construir um significado que não poderiam transmitir sozinhas. Embora não sejam tão comuns, McCloud considera esta uma das combinações mais interessantes na criação de sentidos específicos da linguagem dos quadrinhos.
6. *Paralela:* Palavras e imagens desenvolvem-se independentemente, sem intersecção aparente.
7. *Montagem:* As palavras são incorporadas graficamente à imagem, tornando-se parte dela. Textos escritos em livros ou em placas que aparecem “desenhadas” são exemplos desse tipo de combinação, assim como algumas onomatopéias.



Figura 24: Exemplos das relações Palavras-Imagens propostas por Scott McCloud. Fonte: McCLOUD, 2008, p. 130.

Nas páginas de abertura das aventuras de *The Spirit*, Eisner utiliza as letras de maneira muito criativa, incorporando-as ao cenário e conferindo-lhes um aspecto estético. Isso aponta para o design da forma da letra, a *tipografia*, que também colabora na construção de sentido.

Alguns criadores de histórias em quadrinhos utilizaram bem a tipografia para conferir personalidade e destaque à voz de seus personagens. Encontramos diversos

exemplos como *Pogo*, de Walt Kelly, *Asterix*, de Goscinny e Uderzo e *Sandman*, escrito por Neil Gaiman.

A respeito da relevância do balão dentro de uma história em quadrinhos apontada por Eco, Cirne (2004) comenta que “o balão é um elemento fundamental, *em termos*”. Há diversas histórias em quadrinhos que dispensaram o balão.

*Príncipe Valente*, criado de Hal Foster na década de 1930 é considerado um clássico da HQ e apresenta textos e diálogos sem se valer de balões. Eisner (1989, p. 17-23 e p. 74) apresenta seus próprios exemplos de histórias em quadrinhos em que as palavras aparecem incorporadas às imagens de acordo com a combinação *montagem*, descrita por McCloud.



Figura 25: Exemplo de seqüência de quadrinhos sem o uso de palavras. Fonte: EISNER, 1989, p.22.

Kuper (1996) produziu *The System*<sup>83</sup>, uma história envolvendo diversos personagens em tramas independentes que se intercruzavam. A grande atração da HQ era sua proposta de narrar uma história sem utilizar textos em recordatórios ou balões. Ao longo de suas 84 páginas, palavras e imagens são combinados no estilo *montagem*, com as palavras aparecendo integradas como letreiros e cartazes nas fachadas da cidade, no texto do jornal que o personagem segura etc.

Pode-se concluir através desses e de diversos outros exemplos que o balão (embora sem dúvida um signo característico das HQs), recordatórios e outras representações de texto escrito são antes mais um recurso narrativo possível do que um elemento fundamental da linguagem dos quadrinhos. Ou, como escreveu Cirne (2004): “o balão *pode ser* fundamental, mas nem sempre o é”. Entretanto,

...ainda que apareçam histórias *mudas*, onde só o elemento visual assume todas as funções de representar, significar, informar e, sobretudo, narrar, o visual não é exclusivo nas mensagens essencialmente visuais, porque a organização semântica das línguas naturais consegue, com maior ou menor aproximação, reproduzir as configurações e segmentos visuais. (...) uma função da língua (entre outras) é a de dar nome às unidades em que a realidade foi segmentada pela visão e de separar essas unidades; a visão por sua vez, influi na configuração semântica da língua (CAGNIN, 1975, p. 31)

Curiosamente, há raros exemplos que se mostram exatamente ao contrário das combinações estilo *montagem* ou das histórias “mudas” como *The System*. Em janeiro de 1984, na revista *Alpha Flight* # 6, na história *Snowblind*<sup>84</sup>, o desenhista e escritor John Byrne elaborou uma história em que ocorria um combate entre o monstro *Kolomaq* (totalmente encoberto por uma longa e espessa juba branca) e a heroína *Snowbird* (em português, “Pássaro da Neve”, uma mulher de cabelo loiríssimo e pele pálida vestindo uma fantasia branca). O combate acontecia no Ártico, durante uma violenta tempestade de neve.

Procurando reproduzir as péssimas condições de visibilidade, Byrne compõe as cinco páginas de luta em uma série de quadrinhos vazios, isto é, apresentando apenas o

---

<sup>83</sup> *The System* foi originalmente publicado nos EUA como uma mini-série em três partes mensais, de maio a julho de 1996.

<sup>84</sup> No Brasil essa história foi traduzida como *Cegueira Branca* e sua republicação mais recente foi na coletânea *Os Maiores Clássicos da Tropa Alfa – volume 1*, da Editora Panini, editada em abril de 1987. É essa a edição que se encontra nas referências bibliográficas.

branco do papel. Os elementos que conduzem a narrativa são o formato dos quadrinhos e os balões, onomatopéias e recordatórios, que constroem toda a seqüência de reviravoltas do confronto sem usar um só desenho (Figura 26).

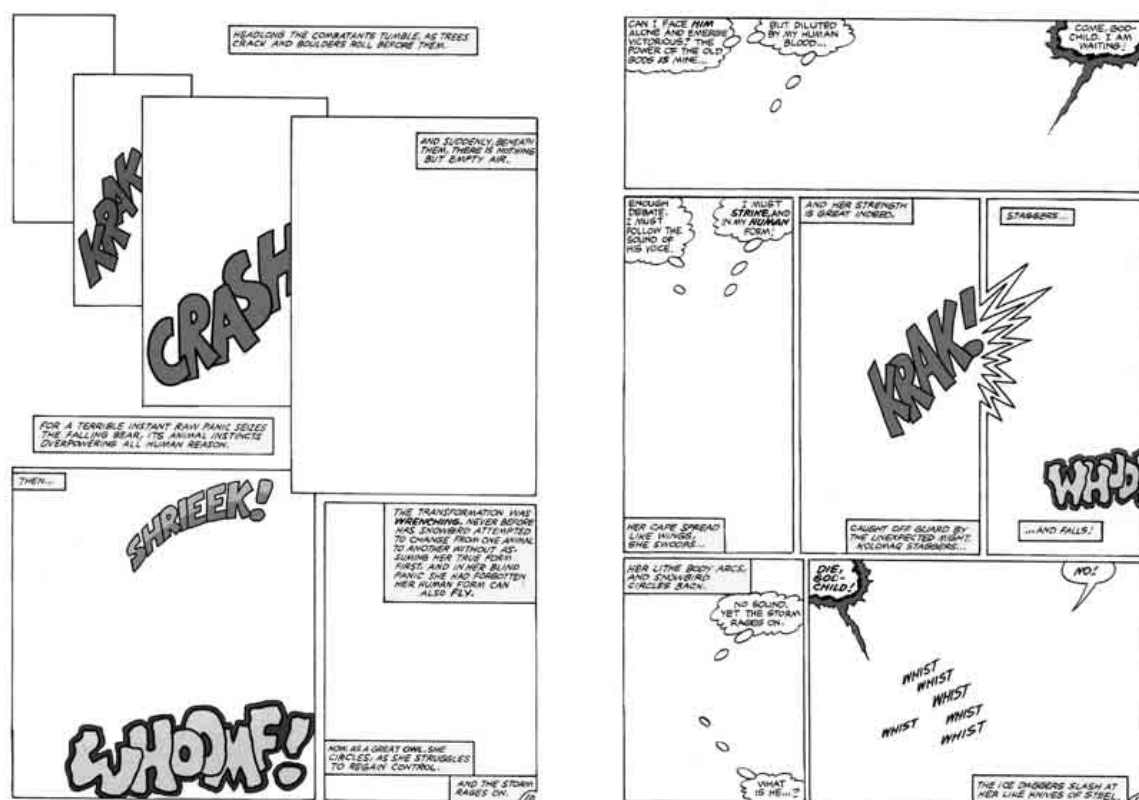


Figura 26: Seqüência de batalha de *Alpha Flight #6*. Texto e arte de John Byrne. Fonte: BYRNE, John. Snowblind. *Alpha Flight # 6*, New York, Marvel Comics, jan 1984, p.18-19.

O experimentalismo um tanto jocoso de John Byrne (na primeira página da HQ há um alerta de que este é “o mês dos editores assistentes”) nos chama a atenção para outro aspecto das HQs além da combinação de imagens e palavras. Trata-se de sua criação de sentido através da justaposição seqüencial de elementos gráficos.

Procurando conceituar os quadrinhos, Cirne escreveu:

Quadrinhos são uma narrativa gráfico-visual, impulsionada por sucessivos cortes, cortes estes que agenciam imagens rabiscadas, desenhadas e/ou pintadas. O lugar significativo do corte – que chamaremos corte gráfico – será sempre o lugar de um corte espaço-temporal, a ser preenchido pelo imaginário do leitor. Eis aqui a sua especificidade: o espaço de uma narrativa gráfica que se alimenta de cortes igualmente gráficos (CIRNE, 2000, p. 23).

Além de mostrar e definir o perímetro de uma ação, estabelecendo a posição do leitor diante da cena, o quadrinho tem também a função de “expressar” o tempo, que Eisner (1989) considera decisiva para o bom desempenho de uma narrativa de HQ.

Eisner (1989, p. 39) define como “quadrinho” o resultado do processo de capturar ou “encapsular” um segmento daquilo que é, na realidade, um fluxo ininterrupto ação. A escolha desses momentos-chave na representação de um evento (seja uma ação, mensagem ou acontecimento) é considerada por Eisner e McCloud como uma das etapas fundamentais no processo de elaboração de uma HQ (Figura 27).

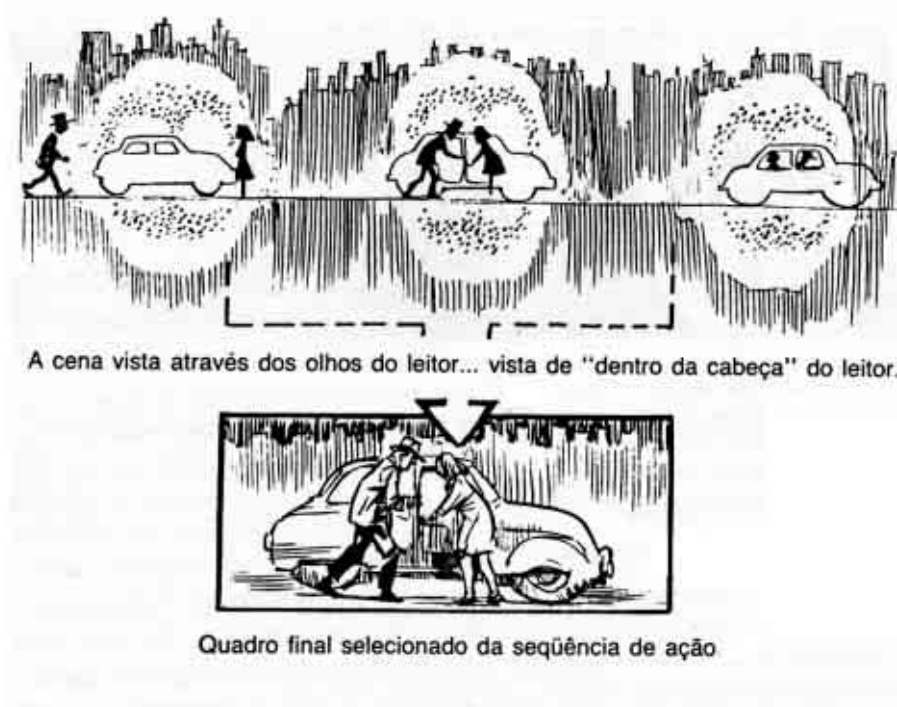


Figura 27: Exemplo da seleção de um momento chave dentro de uma ação contínua. Fonte: EISNER, 1989, p. 39.

Ao elaborar sua definição de história em quadrinhos, McCloud (1995) ressaltou a importância da justaposição de imagens como uma forma de representar o fluxo de tempo. Com base nessa definição, McCloud alegava que charges e caricaturas não deveriam ser consideradas HQs por apresentarem geralmente uma ilustração acompanhada de texto e “não existe seqüência de um!” (McCLOUD, 1995, p. 20).

Entretanto, como Eisner resalta, a noção de tempo também se estabelece com a utilização dos balões.



O balão é um recurso extremo. Ele tenta captar e tornar visível um elemento etéreo: o som. A disposição dos balões que cercam a fala – a sua posição em relação um ao outro, ou em relação à ação, ou a sua posição em relação ao emissor – contribui para a medição do tempo. Eles são disciplinares, na medida em que requerem a cooperação do leitor (EISNER, 1989, p. 26).

A representação de discursos enunciados constrói uma impressão de passagem de tempo, fazendo com que o quadrinho não represente um “instante único e congelado”, mas uma seqüência de diálogos e instantes. O próprio McCloud, ao argumentar que o tempo nos quadrinhos é uma questão complexa, sugere que cada quadrinho pode mostrar mais do que apenas “um único momento no tempo” (Figura 28).

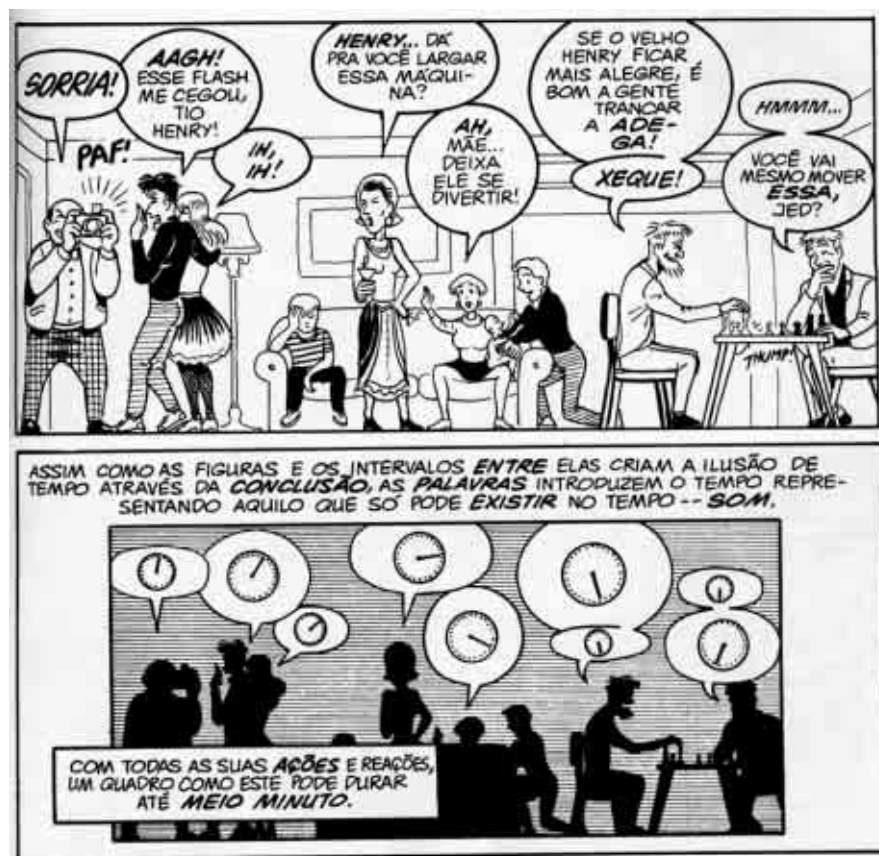


Figura 28: O balão construindo a noção de tempo dentro de um quadrinho. Fonte: McCLOUD, 1995, p. 95.

Tal idéia já tinha sido abordada também por Cagnin:

A posição dos balões no quadrinho, além da sua participação estética, já está convencionalmente estabelecida: a leitura se faz da esquerda para direita; de cima para baixo. Isto tem uma consequência importante, porque se traduz em indicação de tempo narrativo: as falas da esquerda e do alto são anteriores às outras. Há então uma figuração motivada de tempo (CAGNIN, 1975, p.125).

É importante destacar o papel ativo do leitor na construção de significado durante a leitura de uma HQ. O autor de quadrinhos precisa ter em comum experiências e percepções com o leitor (fatores culturais), de modo a antecipar as possíveis interpretações do leitor para que a narrativa funcione. Eisner (1989) lembra que devido às “limitações da tecnologia”, o leitor não é “controlado” pelo quadrinho na fruição da narrativa como seria, por exemplo, no cinema ou teatro, em que os eventos se sucedem em uma mesma área espacial ao longo do tempo. Numa revista de quadrinhos, o leitor pode antever o futuro folheando as páginas. O tempo é espacial nas HQs.

Ainda quanto à participação do leitor, referindo-se à Figura 29, McCloud escreve:

Está vendo o espaço *entre* os quadros? É o que os aficionados das histórias em quadrinhos chamam de *sarjeta*. Apesar da denominação grosseira, a sarjeta é responsável por grande parte da magia e mistério que existem na essência dos quadrinhos. É aqui, no limbo da sarjeta, que a imaginação humana capta duas imagens distintas e as transforma em uma única idéia. (...) Nada é visto entre os dois quadros, mas a experiência indica que deve ter alguma coisa lá. (...) Cada ação registrada no papel pelo desenhista é auxiliada e apoiada por um cúmplice silencioso. Um cúmplice *imparcial do crime* conhecido como leitor. (...) Matar um homem entre os quadros significa condená-lo a milhares de mortes (McCLOUD, 1995, p. 66-68).



Figura 29: Exemplo do uso da sarjeta. Fonte: McCLOUD, 1995, p.66

Analisando os tipos de transição que podem existir entre um quadrinho e outro, McCloud (2008) propõem seis categorias:

1. *Momento a momento*: em que uma cena envolvendo uma única ação (um movimento) é decomposta em diversos segmentos. “São úteis para retardar a ação, aumentando o suspense, capturando pequenas mudanças e criando

um movimento cinematográfico na página”(McCLOUD, 2008, p. 16) No exemplo da (Figura 30), uma página do álbum *A Soma de Tudo – parte 1*. A queda do detetive Diomedes, algo que deveria ser rápido, é mostrada em diversos quadrinhos, ganhando uma conotação de “câmera lenta”. Na obra de Mutarelli, a transição *momento a momento* não é muito comum, sendo mais fácil de encontrar nos álbuns da *Trilogia do Acidente*.



Figura 30: Exemplo de transição *momento a momento*. Álbum *A Soma de Tudo – Parte 1*. Fonte: MUTARELLI, 2001a, p.85

2. *Ação para ação*: Apresenta um único sujeito ou objeto em uma série de ações. Cada quadrinho apresenta um momento significativo de cada ação de modo a criar um ritmo acelerado. Esse tipo de transição também não é muito comum na obra de Mutarelli. Novamente, encontramos um exemplo na *Trilogia do Acidente*. Em outros álbuns também encontramos esse tipo de transição, mas com pouca frequência (Figura 31).



Figura 31: Exemplo de transição *ação para ação* no álbum *O Dobro de Cinco*. Fonte: MUTARELLI, 1999, p.99

3. *Sujeito a sujeito (ou tema para tema)*: A seqüência de quadrinhos permanece representando os acontecimentos dentro de uma mesma cena ou idéia, mas alternando o sujeito ou objeto da cena. Alternam ângulos para dirigir a atenção do leitor conforme o necessário. Essa é a transição mais empregada em toda a obra de Mutarelli. Sua freqüência é praticamente constante. No exemplo, uma página de *Transsubstanciação* (Figura 32).



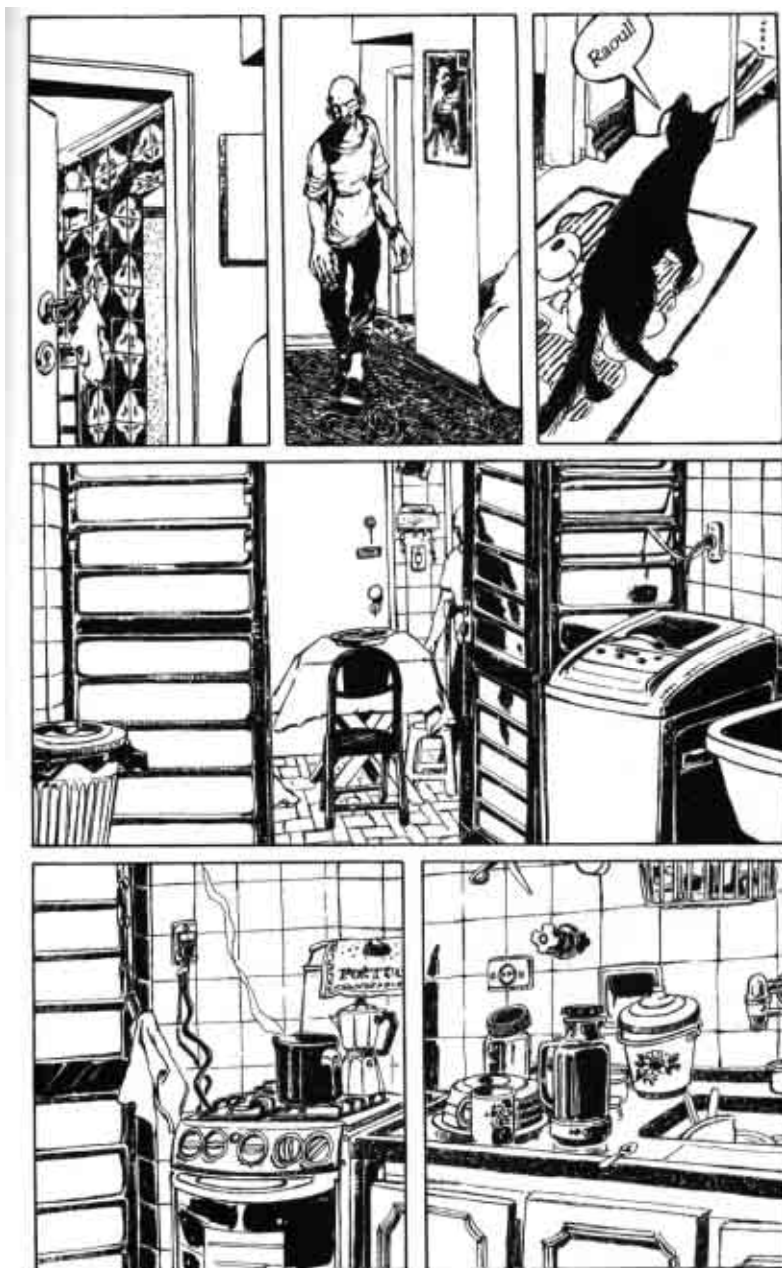
Figura 32: Exemplo de transição *sujeito a sujeito*. Álbum *Transsubstanciação*. Fonte: MUTARELLI, 1991, p.33

4. *Cena a cena*: A passagem de um quadrinho para o outro implica numa transição de distâncias significativas de tempo e espaço. Esse talvez seja o segundo tipo de transição mais usada por Mutarelli. É comum durante certas divagações de personagens, como em *Eu te amo Lucimar* ou entre episódios de diálogo. No exemplo, página da história *Dor Ancestral*, do álbum *Mundo Pet* (Figura 33). Essa história foi montada a partir de fotografias de família, portanto cada quadrinho mostra um momento bem distinto no tempo.



Figura 33: Exemplo de transição *cena a cena*. Álbum *Mundo Pet*. Fonte: MUTARELLI, 2004, p.57

5. *Aspecto para aspecto*: esse tipo de transição deixa a representação do fluxo de tempo em segundo plano, procurando construir sensações de estado de espírito e de local através de um “olho migratório” que valoriza determinados aspectos de uma cena ou local (Figura 34). Dentro da obra de Mutarelli, esse tipo de transição foi encontrada principalmente no álbum *A Caixa de Areia*.



99

Figura 34: Exemplo de transição *aspecto para aspecto*. Fonte: McCLOUD, 2008, p.17

6. *Non-sequitur*: Uma seqüência de imagens e/ou palavras aparentemente sem lógica alguma. O próprio McCloud questiona a validade dessa transição: “Essas transições podem não fazer ‘sentido’ de uma forma tradicional, mas algum tipo de relação acaba se desenvolvendo” (1995, p. 73). É o caso das transições para as ilustrações delirantes de página inteira nos álbuns *Transubstanciação*, *Desgraçados* e *Eu te amo Lucimar*. Em trabalhos posteriores, encontramos esse tipo de transição mais raramente. O exemplo apresentado é do álbum *O Dobro de Cinco* (Figura 35).



Figura 35: Exemplo de transição *non-sequitur*. Álbum *O Dobro de Cinco*. Fonte: MUTARELLI, 1999, p.17



McCloud (1995) emprega essa tipologia de transições para construir análises sobre os quadrinhos produzidos por diversos autores de diversos países. Analisando uma amostra de alguns quadrinhos produzidos nos EUA, composta pelos títulos *X-Men* (de Chris Claremont e Jim Lee), *Heartbreak Soup* (de G. Hernandez), *Contrato com Deus* (Will Eisner), *Maus* (Art Spiegelman) e *Pato Donald* (Carl Barks), McCloud encontrou uma grande incidência de transições do tipo *ação para ação*, seguida pelo uso de transições *tema para tema* e *cena para cena*.

Esse tipo de incidência repetiu-se entre os quadrinhos europeus. Entretanto, ao analisar os quadrinhos produzidos no Japão (os *mangás*), McCloud comprovou que outras transições também eram utilizadas com certa regularidade. No período em que escreveu seu trabalho, ele constatou que a transição do tipo *aspecto para aspecto* era bem mais utilizada pelo quadrinho japonês do que pelo quadrinho ocidental. McCloud atribuiu o uso desse tipo de transição a um fator cultural: os quadrinhos japoneses herdariam toda uma tradição de concepção de obra, enfatizando muito mais o “estar lá” do que o “chegar lá” (McCLOUD, 1995, p. 81).

Os tipos de transição permitem uma compreensão maior de que tipo de visão tem o autor ou a cultura em que está inserido a respeito do mundo e seus eventos. A cultura ocidental é marcada pela valorização da objetividade, pragmatismo e velocidade de execução de tarefas. Por isso, dentro dessa cultura são utilizadas mais as transições que transmitem uma sucessão de acontecimentos e ações objetivas e progressivas do que as transições do tipo *aspecto para aspecto*, que servem mais para evocar um estado de observação detalhada de um ambiente. Nesse tipo de transição, “por definição não ‘acontece’ nada” (McCLOUD, 1995, p. 77).

Como vimos, na obra de Mutarelli, a transição *sujeito a sujeito* prevalece, o que na verdade reflete a predominância de (principalmente) monólogos e diálogos que são uma das principais características das histórias desse autor. Daí a introspecção e “silêncio” de suas obras, com uma intensidade imensa que não se extravasa através de seqüências de ação ou onomatopéias “barulhentas”. Olhando para os quadrinhos de Mutarelli ainda, encontramos certa dificuldade em aplicar algumas das classificações de McCloud. Por exemplo, em determinadas seqüências dos primeiros álbuns, a

transição entre quadros com ilustrações bizarras poderia ser classificada tanto como *cena para cena* quanto *nonsequitur*.

Ao elaborar uma história em quadrinhos, num primeiro momento o autor deve selecionar os segmentos de um fluxo de ação que melhor comuniquem essa ação. A busca pela expressividade e comunicação determinam os segmentos, enquadramentos e disposição dos quadrinhos dentro da página<sup>85</sup> (a composição dos quadrinhos na página). A seguir vem a composição dentro de cada quadrinho, isto é, o modo como o momento selecionado é desenhado dentro de cada quadrinho, o ângulo da cena, o tipo de enquadramento, a linguagem corporal e a expressão facial dos personagens. Nesse ponto, há muita similaridade com os aspectos da linguagem cinematográfica, como a fotografia, o enquadramento e a “interpretação” dos “atores” (EISNER, 1989).

Todas essas características formais dadas pelas possibilidades de representação gráfica dos quadrinhos em combinação com a colaboração de um leitor familiarizado com as convenções dessas representações gráficas servem como reforço para a *entoação* do discurso.

Para o Círculo de Bakhtin, a linguagem é uma atividade social baseada fundamentalmente na *interação verbal* (FARACO, 2006) e a *interação do verbal com o não verbal* é muito importante nesse processo. O aspecto não-verbal da *entoação* de uma sentença e a sua relação com o contexto extra-verbal que determinou a *entoação* dessa sentença são importantes para a apreensão do enunciado e seu discurso.

Devido à sua natureza híbrida, há que se considerar também a relação/comparação entre quadrinhos e literatura.

As duas linguagens (escrita e quadrinho) diferem não só pela utilização de imagens, mas também pelo modo como essas imagens são utilizadas e se relacionam entre si e com os demais elementos constituintes da obra na construção de significado. Por outro lado, os dois produtos (livro e revista em quadrinhos) guardam certa semelhança em seu acabamento e fruição (a virada de páginas, o modo como o olhar

---

<sup>85</sup> Por página, considera-se o suporte das histórias em quadrinhos, que pode ser tanto a tradicional revista de formato retangular, passando pelo espaço determinado dentro dos tablôides para as tiras em quadrinhos dos jornais até as novas possibilidades que a publicação de quadrinhos via web oferece.

percorre as páginas, o sentido de leitura). Muitas vezes quadrinhos e literatura partilham exatamente dos mesmos veículos de produção e comercialização.

No ano de 2006, enquanto o mercado brasileiro de quadrinhos parecia decair<sup>86</sup> nas bancas, sob a forma de álbuns e *graphic novels*, o quadrinho tomava espaço nas prateleiras de livrarias, lojas especializadas e mídia (GONÇALO JÚNIOR, 2007). No caso das *graphic novels*, muitos de seus autores preferem se referir a seus álbuns de quadrinhos como “livros”. Há uma série de casos em que histórias em quadrinhos ganharam prêmios que eram consagrados exclusivamente à obras literárias.

Nos EUA, em 1991, a HQ *A Midsummer Night's Dream*, publicada na edição número 19 da revista mensal *Sandman*, escrita pelo britânico Neil Gaiman<sup>87</sup> ganhou o *World Fantasy Award* como melhor história curta. O episódio chamou a atenção pelo fato de que a premiação, que ocorre nos EUA desde 1975 contemplando exclusivamente peças literárias de fantasia, pela primeira vez consagrou uma HQ. Após alguma polêmica, as regras de seleção do *World Fantasy Award* foram alteradas de modo a impedir a participação de histórias em quadrinhos.

Em 1992, *MAUS*, quadrinho de Art Spiegelman, ganhou um Prêmio Pulitzer. Mais recentemente, no início de 2007, o álbum *Fun Home* de Alison Bechdel foi eleito melhor livro do ano pela revista *Time*. Em 2005, a *Time* também colocou a série de super-heróis *Watchmen* (escrita por Alan Moore e desenhada por Dave Gibbons na década de 1980) em uma lista com os 100 melhores livros escritos em língua inglesa

---

<sup>86</sup> Entretanto, essa “decadência” dos quadrinhos em banca deve ser relativizada. Enquanto que as livrarias brasileiras tiveram um crescimento de 30% na área de quadrinhos entre 2006 e 2007, em uma entrevista jornalistas de cinco capitais brasileiras “registraram aumento no número de quadrinhos de dois anos para cá, a ponto de a maioria ter de ampliar o espaço das prateleiras para abrigar novos títulos” (RAMOS, 2007b). “2006 terminou como um dos anos em que o mercado de quadrinhos do Brasil teve mais lançamentos” (GUSMAN, 2007). Durante o ano de 2007 foram registrados uma média mensal de lançamentos que de mais de 110 títulos (GUSMAN, 2008). Apesar dessa grande quantidade de títulos, as editoras mantêm sigilo sobre as tiragens e vendas das revistas, gerando muita incerteza na avaliação do atual mercado de quadrinhos brasileiro, como se pode ver em sites e listas de discussão. A esse respeito ver nos anexos o tópico “**Que crescimento é esse?**” do blog *Universo HQ*, disponível também em: < <http://universohq.blogspot.com/search?q=Que+crescimento+%C3%A9+esse%3F>> e “O que mudou no mercado de quadrinhos nos últimos 40 anos?” do *Blog dos Quadrinhos*, disponível também em: < [http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br/arch2007-12-01\\_2007-12-31.htm#2007\\_12-31\\_17\\_14\\_52-10623622-25](http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br/arch2007-12-01_2007-12-31.htm#2007_12-31_17_14_52-10623622-25)>.

<sup>87</sup> Neil Gaiman é um escritor britânico responsável pela criação e histórias da revista *Sandman*, grande sucesso de público e crítica e caracterizada pelos roteiros que misturavam diversos temas como super-heróis, magia, folclore, mitologia, cotidiano, etc. *Sandman* foi publicada nos EUA entre 1988 e 1996.

de 1923 à atualidade. No Brasil, o quadrinista Estevão Ribeiro recebeu segundo lugar no Prêmio Capixaba de Literatura, em cerimônia realizada no dia 26 de junho de 2007, na cidade de Vitória/ES, com a obra *Contos Tristes* (uma revista em quadrinhos).

Em outubro de 2006, Tony Long, um dos editores da revista *Wired*, publicou um artigo<sup>88</sup> no qual criticava a decisão de incluir a graphic novel *American Born Chinese*, de Gene Luen Yang, na lista de concorrentes do *National Book Award*, uma das premiações literárias de maior prestígio nos EUA. Long argumentou que *American Born Chinese* não deveria ser indicada por ser um “comic book” e não um “livro todo de palavras”. Esse artigo despertou críticas contrárias por parte de muitos autores e editores de quadrinhos, que argumentavam que os quadrinhos possuíam tanta complexidade e possibilidades artísticas quanto a literatura<sup>89</sup>.

A associação com cinema e literatura é muito forte quando se pensa a linguagem dos quadrinhos. Parece haver uma busca pela legitimização do quadrinho enquanto arte, uma tentativa de justificar seu valor enquanto obra expressiva diante dessas duas outras linguagens. Por outro lado, é interessante considerar o diálogo entre os diferentes veículos, como a influência recíproca entre quadrinhos e cinema com relação aos modos de construção de significado através de enquadramento e montagem.

As histórias em quadrinhos enquanto consideradas como criação ideológica, de acordo com a perspectiva do Círculo de Bakhtin, apresenta o que Voloshinov chamou de “comunicação estética”.

O que caracteriza a comunicação estética é o fato de que ela é totalmente absorvida na criação de uma obra de arte, e nas suas contínuas re-criações por meio da co-criação dos contempladores, e não requer nenhum outro tipo de objetivação. Mas, desnecessário dizer, esta forma única de comunicação não existe isoladamente; ela participa do fluxo unitário da vida social, ela reflete a base econômica comum, e ela se envolve em interação e troca com outras formas de comunicação (VOLOSHINOV, 1976).

---

<sup>88</sup> O artigo de Long encontra-se disponível em: <http://www.wired.com/culture/lifestyle /commentary/ theluddite/2006/10/71997> (Acesso em 02/06/2007).

<sup>89</sup> Uma resposta à Long foi o artigo de Mark Siegel (editor que publicou *American Born Chinese*) disponível em [http://firstsecondbooks.typepad.com/mainblog/2006/10/a\\_silly\\_little\\_.html](http://firstsecondbooks.typepad.com/mainblog/2006/10/a_silly_little_.html) (Acesso em 07/08/2007).

Nesse sentido, embora freqüentemente os quadrinhos tenham sido associados a alguma função utilitária, como, por exemplo, recurso didático, destacamos que eles, assim como outras forma de comunicação, podem superar a mera objetivação, adquirindo um caráter singular e tornando-se comunicação estética. Podem gerar uma série de leituras e significados interagindo com os valores e visões de mundo.

#### 4 ANÁLISE DA OBRA DE LOURENÇO MUTARELLI.

Lourenço Mutarelli é um artista paulistano que se dedicou à produção de histórias em quadrinhos de 1988 até 2006. A partir de 1991 seu trabalho começou a se destacar no mercado nacional com a produção de álbuns<sup>90</sup> que receberam uma série de prêmios. Suas obras em quadrinhos participaram de festivais internacionais e foram publicadas na Europa, sendo bem recebidas, principalmente em Portugal.

Tendo obtido reconhecimento dentro do círculo literário com três livros publicados: *O Natimorto* (2004), *Jesus Kid* (2004) e *O Cheiro do Ralo* (2002)<sup>91</sup>, em 2006, Lourenço Mutarelli declarou que não mais trabalharia com quadrinhos. Atualmente (até o momento que esse trabalho era escrito), Lourenço Mutarelli dedica-se exclusivamente à produção de literatura, teatro e ilustração.

Durante o desenvolvimento de sua carreira como criador de histórias em quadrinhos, sua obra passou por uma série de transformações que refletiam momentos pessoais do autor. Entretanto, podemos estabelecer algumas características básicas que permaneceram as mesmas durante a evolução de seu trabalho.

---

<sup>90</sup> A palavra “álbum” é empregada aqui tendo em mente seu freqüente uso no meio dos quadrinhos para se referir a publicações de dimensões “grande” (geralmente formato maior que o *comic book* tradicional de 17x26 cm) e encadernação geralmente com lombada quadrada (mas há álbuns com grampo), contendo uma história com mais de 36 páginas. O termo “álbum” está bastante relacionado com as publicações européias. A palavra “livro” aqui empregada refere-se à idéia comum de livro enquanto “junção, costurada ou colada, de folhas escritas” (HOUAISS, 2003). A questão de nomenclatura nos quadrinhos é complicada devido à questão valorativa implícita, na qual os “livros” estariam associados a uma certa “qualidade” literária e os termos tradicionais como “quadrinhos” ou “comics” seriam indissociáveis da idéia de uma obra voltada ao público infantil ou de uma obra de qualidade duvidosa. Daí o surgimento de diversas propostas de novos termos que sejam mais “dignos” e adequados às possibilidades temáticas mais complexas e maduras que o meio oferece. Mas não há concordância entre os próprios artistas e consumidores do meio, como atesta o texto “Questão de Nomenclatura”, de autoria de Sérgio Codespoti, publicado no *Blog Universo HQ*. Esse texto encontra-se na íntegra entre os anexos. Convém ressaltar que ainda encontramos uma visão depreciativa das HQs, mesmo no meio acadêmico. Martins (2001, p.421) escreve que as histórias em quadrinhos “são a literatura de um mundo em que a palavra escrita perdeu a sua dignidade, em que o homem, deixando cada vez mais de pensar, se infantiliza vertiginosamente”.

<sup>91</sup> *O Cheiro do Ralo* foi adaptado para o cinema pelo diretor Heitor Dhalia, foi lançado comercialmente em 2007 e obteve boa repercussão de público e crítica.

Primeiramente, quanto ao desenho. Comparando seus trabalhos do início de carreira com seu último álbum<sup>92</sup>, há uma clara diferença quanto à finalização e detalhamento dos desenhos, fruto da aprimoração técnica. Porém, a preferência pelo desenho preto e branco, pelas texturas oferecidas pela tinta nanquim, é constante. Mutarelli utiliza o termo “Teatro de Nanquim” em ilustrações de apresentação dos álbuns *A Soma de Tudo* (partes 1 e 2) e *A Caixa de Areia*. O desenho de nanquim é o palco e a substância dos personagens dos álbuns de Mutarelli.

Das primeiras histórias em que havia uma procura pela linguagem própria até seu trabalho mais maduro permanece um nervosismo, uma característica “trêmula” no traço e uma tendência de preencher os vazios, seja com manchas e texturas de nanquim que representam sombras escuras e quase onipresentes, até detalhes meticulosos em personagens e objetos<sup>93</sup>.

Essa “ansiedade” contida no desenho e a saturação de elementos visuais (sejam sombras ou detalhes) refletem muito acerca dos temas mais recorrentes do artista. Todas as suas histórias apresentam, atenuados ou não, enredos caracterizados por uma melancolia sombria e profunda, que em certos momentos atingem extremos marcados por um desespero existencial gritante.

O bizarro e o insólito têm presença marcante em sua obra tanto nos recursos gráficos quanto nos eventos narrados, com maior expressividade no início de sua produção (os álbuns *Transsubstanciação*, *Desgraçados*, *Eu te amo Lucimar* e *A Confluência da Forquilha*). Em suas produções mais recentes, como a série de álbuns do detetive Diomedes e *A Caixa de Areia*, o bizarro e o insólito ainda estão presentes, mas de maneira mais sutil e atenuada.

Há também uma forte sensação de insegurança e ansiedade refratadas em seus desenhos e histórias, que representam em sua grande maioria a vida dentro da cidade moderna ou alegorias desta vida. Essa insegurança e incerteza desconfortável ecoam o

---

<sup>92</sup> O último álbum de quadrinhos produzido por Lourenço Mutarelli foi *A Caixa de Areia*, publicado em 2006.

<sup>93</sup> Essas características de preenchimento do vazio e detalhamento gráfico também estão presentes nas obras de quadrinistas underground, como Robert Crumb e seus colegas da *Zap Comix*.

“estado permanente de crise e renovação”<sup>94</sup> característico da modernidade. Ao longo das histórias de Mutarelli podemos perceber que a cidade e sua arquitetura são cenários praticamente constantes, como uma verdadeira segunda natureza, de acordo com os comentários de Vieira Pinto (2005) e Jameson (2001).

Além da onipresença do ambiente urbano, a obra de Mutarelli ainda está impregnada de questões características da modernidade, como a fragmentação<sup>95</sup> que permeia as experiências de vida e um sentimento constante de insegurança e de perda ou ausência de valores<sup>96</sup>.

Ao analisar a produção de histórias em quadrinhos de Mutarelli, adotaremos a seguinte estrutura de classificação<sup>97</sup>:

4.1 Início de carreira (1988-1990)

4.2 Os Quatro Primeiros Álbuns (1991-1996)

4.3 As Histórias Coloridas (1998-2000)

4.4 *A Trilogia do Acidente* – série de álbuns do personagem Diomedes (1999-2002)

4.5 *A Caixa de Areia* (2006)

Sua obra em quadrinhos foi publicada em diversas revistas, álbuns e um site especializado em HQ's<sup>98</sup>, com destaque para os seguintes álbuns<sup>99</sup> de sua autoria:

*Transubstanciação* (1991). Editora Dealer.

---

<sup>94</sup> Citando BASTOS, 1994, p.24.

<sup>95</sup> Fragmentação é uma palavra associada à modernidade por Benjamin (1994), referindo-se à mentalidade da fragmentação do trabalho em série que se expande para outras dimensões da vida social.

<sup>96</sup> A respeito desses valores, ver Löwy (1998, p. 22-35) sobre os “valores qualitativos” – éticos, sociais, culturais – que supostamente foram “perdidos” diante da lógica de mercado característica da modernidade.

<sup>97</sup> Lucimar Mutarelli (2004) sugere a divisão da obra deste autor em 3 fases, que compreendem:

a) O início de sua carreira (1988-1990)

b) Os quatro primeiros álbuns lançados (1991-1996)

c) A série de álbuns com as histórias do personagem Diomedes (1999-2002)

Consideraremos aqui outras obras que foram lançadas posteriormente ou não foram incluídas no trabalho de Lucimar Mutarelli.

<sup>98</sup> O site Cybercomix era especializado em quadrinhos. Além de tópicos informativos, apresentou o trabalho de diversos profissionais da área, como Laerte, Angeli e Caco Galhardo. Atualmente o site não está mais disponível.

<sup>99</sup> Uma descrição mais detalhada de cada álbum pode ser encontrada no Apêndice 1: *Descrição dos álbuns de Quadrinhos de Lourenço Mutarelli (1991-2006)*.



- Desgraçados* (1993). Editora Vidente.
- Eu te amo Lucimar* (1994). Editora Vortex.
- A Confluência da Forquilha* (1997). Editora Lilás.
- Seqüelas* (1998). Editora Devir. Coletânea reimprimindo histórias do começo da carreira, com comentários do autor.
- O Dobro de Cinco* (1999). Editora Devir.
- O Rei do Ponto* (2000). Editora Devir.
- Transubstanciação 2ª Edição* (2001). Editora Devir. Essa edição apresenta também a história *Réquiem*, publicada originalmente no fanzine de mesmo nome, pela Editora Tonto em 1998.
- A Soma de Tudo Parte I* (2001). Editora Devir.
- A Soma de Tudo Parte II* (2002). Editora Devir.
- Mundo Pet* (2004). Editora Devir. Coletânea apresentando os trabalhos coloridos feitos para o site Cybercomix entre 1998 e 2000.
- A Caixa de Areia ou eu era dois em meu quintal* (2006). Editora Devir.

#### 4.1 – INÍCIO DE CARREIRA (1988-1990)

Lourenço Mutarelli estudou na Faculdade de Belas Artes (SP), freqüentando por dois anos o curso de Educação Artística (concluído em 1985) e, nessa mesma época, trabalhou nos estúdios de Mauricio de Sousa, pintando cenários de animação (MUTARELLI, 2001b)<sup>100</sup>. A partir de 1986, Mutarelli se interessou e começou a produzir histórias em quadrinhos, procurando entrar para o então agitado mercado nacional de HQ's<sup>101</sup>. A princípio produziu algumas histórias a título de cartão de visita (*Solidão*, por exemplo) e procurou editoras que se interessassem em publicar seu material. Essas editoras recusaram seu trabalho, alegando sua falta de experiência e de

---

<sup>100</sup> Informações biográficas do autor extraídas de entrevista para o site Universo HQ (ver anexos) e da dissertação de Lucimar (2004) (ver referências bibliográficas).

<sup>101</sup> Diversas revistas produzidas por artistas nacionais foram lançadas na década de 1980, entre elas *Udigrudi*, *Porrada!*, *Geraldão*, *Chiclete com Banana* e *Piratas do Tietê*, alcançando grande repercussão (SILVA, 2002).

materiais publicados. A partir disso, Mutarelli decidiu se auto-publicar, investindo seus esforços na produção de fanzines.

Em março de 1988 lançou o fanzine *Over-12* (Figura 36), publicado pela editora Pro-C, em associação com o cartunista Francisco Marcatti<sup>102</sup>. Depois da publicação de *Over-12*, Mutarelli teve contato com os editores da revista *Animal* (Rogério de Campos, Fabio Zimbres, Priscila Farias e Newton Foot) e produziu algumas histórias curtas (de uma página) para um suplemento encartado na revista, chamado *MAU*.



Figura 36: Capa do Fanzine *Over-12*, publicado pela editora Pro-C em março de 1988. Fonte: MUTARELLI, 1988, imagem da capa.

<sup>102</sup> Marcatti disponibilizava uma impressora offset para a produção de quadrinhos feitos por ele ou amigos. Essa impressora havia sido comprada com uma pequena herança. Demorou 9 meses para imprimir *Over-12*, porque era “algo feito de favor”(MUTARELLI, 2001b e SALLES, 2005)

O próximo fanzine de Mutarelli foi *Solúvel*, lançado em 1989, também pela editora Pro-C. Pela editora Vidente, em associação com Francisco Marcatti e Glauco Mattoso, participou da revista *Tralha*, lançada em outubro de 1989<sup>103</sup>. Mutarelli também publicou trabalhos nas revistas *Porrada* e *Mil Perigos*.

A maior parte das histórias produzidas durante essa fase de início é caracterizada pelas histórias curtas, experimentais, nas quais Mutarelli ainda procura um tom humorístico visando tornar sua produção mais comercial. Durante a década de 1980, o mercado brasileiro de quadrinhos era constituído principalmente por obras que privilegiavam o humor, como *Piratas do Tietê* (de Laerte) e *Chiclete com Banana* (de Angeli). Lourenço Mutarelli via o gênero humorístico como uma espécie de condição a ser cumprida para se poder participar do mercado de quadrinhos<sup>104</sup>. Entretanto, o humor criado pelos autores aqui citados era feito com “uma intenção mais crítica e suas histórias podem ser classificadas como um tipo de comédia de costumes” (SILVA, 2002). Assim, embora a maioria das histórias busque o humor, elas também apresentam características do movimento punk, como uma certa violência estilística, uma agressividade que se manifestava através de referências a sexo, situações escatológicas e desobediência aos costumes morais da sociedade. O traço dos desenhos, caricaturalmente disforme, muitas vezes pesado e sujo, reforçava a crítica violenta aos costumes vigentes e às expectativas por um trabalho “limpo e comportado”.

As primeiras histórias de Mutarelli são produzidas dentro desse contexto geral de tentar usar um humor impregnado de um espírito crítico e uma visão sarcástica dos valores sociais impostos. A escolha pelo preto e branco na produção das histórias está condicionada não só a uma série de imposições técnicas (inviabilidade do uso de cores, mais velocidade na produção das histórias, reprodução mais rápida e econômica) como também a toda uma tradição de linguagem expressiva que remonta aos quadrinhos *underground* norte-americanos de 1960.

---

<sup>103</sup> SALLES (2005) em <<http://bigorna.net/index.php?secao=gibizoide&id=1124206363>> , acesso em 05/06/2007.

<sup>104</sup> “Eu insisti no humor porque o ‘mundo trata melhor quem ri’ e também porque era uma imposição de mercado”. Declaração de Lourenço Mutarelli in MUTARELLI (1998).

Entretanto, além das influências externas, dos modos de produzir um humor crítico de contestação motivados por modismos, tradições culturais e necessidades de mercado, Mutarelli também apresenta características bem peculiares que começam a se insinuar já nessas primeiras histórias. Posteriormente, mesmo com a possibilidade técnica do uso de cores, o autor permanece produzindo a maioria de suas histórias em preto e branco por acreditar ser esta a possibilidade expressiva mais adequada à sua obra.

A história *Solidão*, que havia sido produzida por Mutarelli como uma espécie de “apresentação” de seu trabalho, foi publicada em duas versões diferentes.

A versão que aparece no fanzine *Over-12*, de março de 1988, é uma versão redesenhada da HQ original, que foi publicada pela primeira vez no álbum *Seqüelas* (MUTARELLI, 1998). O autor redesenhou a história para o fanzine por não se sentir seguro com ela. Anos depois, escolheu a versão original para figurar no álbum, por achá-la mais “espontânea” (MUTARELLI 2007). Há diferenças significativas entre as versões quanto a alguns elementos desenhados e mesmo quanto à diagramação das páginas (ver figura 37).



Figura 37: As duas versões de *Solidão*. Na metade superior, a versão publicada em *Over-12*. Na metade inferior, a versão publicada em *Seqüelas*. Fonte: MUTARELLI, 1988, p. 3-6 e MUTARELLI, 1998, p. 11-14.

Em *Solidão*, Mutarelli não utiliza o humor para elaborar críticas à realidade, como era de praxe entre os artistas do período, valendo-se do tragicômico, da ironia existencial. Nessa história encontramos as características básicas da obra de Lourenço Mutarelli, que estarão presentes em maior ou menor grau durante toda a sua carreira: o existencialismo, a melancolia, a introspecção e o desespero.

Nas duas versões encontramos “piadas” na abertura da história: em uma (Seqüelas) a expressão “amiguinhos” alude ao descompromisso e leveza das histórias infantis enquanto que na outra há um trocadilho (“sobre um vivente”) que pode significar que o habitante da grande cidade é um sobrevivente em um ambiente hostil (interpretação que se justifica ao longo da história). Essas “piadas” não são sinais de humor em busca do riso, mas sim um recurso que parece acentuar ainda mais os aspectos dramáticos da história.

Embora não seja dito, presumimos que o episódio ocorre durante a madrugada por três fatores:

a) os desenhos representam as sombras produzidas pela iluminação que provém unicamente de uma luminária do quarto do personagem. Essas sombras e a representação deste tipo específico de iluminação constroem a sensação de que é noite, de que não há luz do sol presente na cena.

b) o texto e a atitude do personagem remetem ao tipo do comportamento e pensamento que se tem durante madrugadas insones. Claro que essa conclusão só será feita pelo leitor que tiver passado por tal experiência. Nesse momento, cria-se uma empatia entre o leitor e o personagem provocada pela experiência em comum. O personagem demonstra tédio e apatia e o texto descreve seus pensamentos pessimistas, melancólicos.

c) o relógio desenhado apresenta o horário de 3 horas. Em associação com os elementos de texto e iluminação, pode-se presumir que são três horas da manhã (os ponteiros do relógio indicam esse horário).

O texto de *Solidão* discursa sobre o sentimento de isolamento total do personagem. A existência do tempo é demarcada e ressaltada pelo texto, pelas imagens constantes do relógio e seus elementos (ponteiros, marcadores) e pela onomatopéia

característica que perpassa toda a história. A história apresenta uma pessoa em um período fora das atividades diárias rotineiras (trabalho, interação social, noite de sono), durante a madrugada. A sensação de desamparo e angústia do personagem é delineada pelo texto que representa seus pensamentos. O tempo está presente em texto e imagem, mas para o personagem é como se o tempo só existisse como uma unidade de medida abstrata a ser contada pelo relógio, peça tecnológica. Há uma negação do tempo na depreciação de suas memórias (passado), na maneira como o tempo parece simplesmente não fluir (presente) e na total ausência de perspectivas (futuro).

Observando os elementos apresentados no desenho das duas versões, em sua primeira página encontramos ao pé da cama uma revista do personagem *Tintin*<sup>105</sup> (Figura 38).



Figura 38: À esquerda, a primeira página de *Solidão* publicada em *Over-12*. À direita, a versão publicada em *Seqüelas*. Fonte: MUTARELLI, 1988, p. 3 e MUTARELLI, 1998, p. 11.

<sup>105</sup> Lourenço Mutarelli diversas vezes declarou que *Tintin* era um dos seus personagens favoritos quando criança. “*Tintin* é uma coisa meio sagrada! Quando o conheci, era muito garoto; e sempre que leio, volto naquela mesma frequência. É um mundo totalmente ficcional, uma coisa legal, algo que me desliga totalmente de coisas ruins e difíceis. Talvez o melhor momento da minha infância tenha sido ler o *Tintin*” (MUTARELLI, 2001b).

A presença do álbum dentro dessa história (em suas duas versões) chama a atenção, uma vez que *Tintin* é uma HQ com traço limpo e bem-definido, com enredos e diagramação bem comportados, em acordo com as visões de mundo e valores da época. O álbum, um dos poucos elementos desenhados, está jogado ao pé da cama como se tivesse sido largado no meio da leitura. Em uma das versões podemos ler o título *Viagem à Lua*, que traz em si um desejo de fuga, de viajar para uma outra realidade, talvez mais rica e menos infeliz.

Junto ao álbum uma garrafa de vidro, muito provavelmente de bebida alcoólica, como vinho. Em uma outra perspectiva, poderíamos supor que a garrafa ao lado de *Tintin* contém refrigerante, mas considerando todo o clima underground evocado pelo estilo gráfico, elementos e proposta da história, mesmo com os rótulos não especificando seus conteúdos, sabemos que se trata de bebida alcoólica<sup>106</sup>.

O personagem da história está longe da infância. A revista jogada, largada de qualquer jeito, representa um vínculo com as lembranças de uma infância que não tem mais espaço no momento presente. A memória na obra de Mutarelli muitas vezes é evocada através de recursos materiais, como uma fotografia, uma revista antiga, um objeto qualquer.

As sombras desenhadas representam as sombras projetadas pela única fonte de luz presente, a luminária, que faz lembrar uma iluminação teatral. Apesar do fundo branco, as sombras desenhadas em objetos e personagens dão a idéia de um ambiente mergulhado em trevas.

A página 3 é a que apresenta as diferenças mais radicais entre as duas versões (Figura 39).

---

<sup>106</sup> Além do mais, refrigerantes não são tampados com rolha.



Figura 39: À esquerda, a página 3 de *Solidão* publicada em *Over-12*. À direita, a versão publicada em *Seqüelas*. Fonte: MUTARELLI, 1988, p. 5 e MUTARELLI, 1998, p. 13.

A versão refeita, publicada em *Over-12*, utiliza recursos como texturas e apliques de letraset. A versão original não emprega esses recursos e mesmo a onomatopéia “tic tac” é feita à mão e seria a escolhida para ser publicada na coletânea *Seqüelas* justamente por ser mais “solta e espontânea” segundo o autor (MUTARELLI, 2007).

Em ambas as versões encontramos o desenho do “coração”, a representação gráfica associada, dentro da cultura ocidental, a representações de afetividade e emoção. Em *Solidão* o “coração” está presente no braço tatuado do personagem e nas metáforas gráficas da página 3 (de ambas as versões), que mostram o “coração” sendo dilacerado pelos ponteiros do relógio, talvez uma metáfora clara da afetividade que se perde no tempo ou nas engrenagens da máquina.

O “coração” aparece com frequência na obra de Mutarelli, geralmente como tatuagem em seus personagens. O detetive Diomedes, um dos mais bem-sucedidos personagens criados pelo autor, tem uma pequena tatuagem de “coração” no antebraço



esquerdo. Sobre a presença dos “corações” ao longo de sua obra, o próprio autor escreve:

Este coração, ou estes corações têm um significado peculiar, se eu tivesse que rotular meu trabalho por mais estranho que possa parecer eu diria que o meu estilo é romântico. Eu me identifico com o Romantismo, este movimento que teve início nos últimos anos do século XVIII e sua floração mais rica nas primeiras décadas do século XIX. Este movimento que representa o abandono da razão (MUTARELLI, 1998, p. 16).

*Solidão* apresenta ainda um traço aparentemente “mal-acabado” que corresponde a uma escolha estilística e a uma urgência do autor em ver sua história finalizada<sup>107</sup>. Além da pressa em produzir a maior quantidade possível de páginas, o desenho “mal-acabado” também era uma escolha deliberada de muitos artistas de quadrinhos alternativos, tanto no cenário brasileiro de 1980 quanto no *underground* norte-americano de 1960. O traço sujo, as imagens grotescas e “feias” fazem parte da contestação aos valores sociais vigentes (beleza, proporção, limpeza).

A fase inicial da obra de Mutarelli compreende trabalhos que apresentam a busca do autor pelo desenho que melhor permita sua expressão e contato com o leitor. Daí uma diversidade bem curiosa com referência a estilo narrativo e visual. Em contraste com *Solidão*, apresentamos uma pequena amostra de histórias.



Figura 40: *Erasmo Roberto* publicado em *Over-12*. Fonte: MUTARELLI, 1988, p12.

<sup>107</sup> “Eu não tava preocupado com desenho, queria ver meu gibizinho” (MUTARELLI, 2001b).

*Erasmão Roberto* (Figura 40) difere de *Solidão* na temática e no traço, mais caricatural e leve, talvez uma tentativa de se aproximar mais do quadrinho de humor “vigente”. Nessa história, *Erasmão Roberto* é um personagem insatisfeito com sua realidade, um desgosto que é mascarado pelo humor. Seus anseios e desejos são sufocados por ele mesmo diante da pressão da presença do chefe. Nas entrelinhas vê-se o medo de perder o emprego, o vínculo de subserviência gravado nas mentes de todos os trabalhadores agora chamados de “colaboradores” dentro do ambiente moderno de trabalho no escritório. A dificuldade de *Erasmão Roberto* é conciliar seu desejo de saborear a vida com prazer com as exigências da estrutura de produção. Há uma sintonia com as idéias da contracultura e de *Eros e Civilização* de Marcuse.

*Rattu* (Figura 41) foi a primeira página de Lourenço Mutarelli a ser publicada num veículo de circulação nacional (a revista *Animal*). É outro exemplo da busca pelo humor, caracterizada pela seqüência de “gags” independentes de uma linha narrativa, um recurso que estaria presente em muitos outros trabalhos desse período, como, por exemplo, o *Cãozinho sem Pernas* (Figura 42), um personagem que Mutarelli utilizou em algumas histórias. O *Cãozinho* apresenta o tema da mutilação e deformação que será muito utilizado em seus trabalhos futuros.



Figura 41: *Rattu*, publicado no suplemento MAU da revista *Animal*, em 1988. Fonte: MUTARELLI, 1998, p.51.

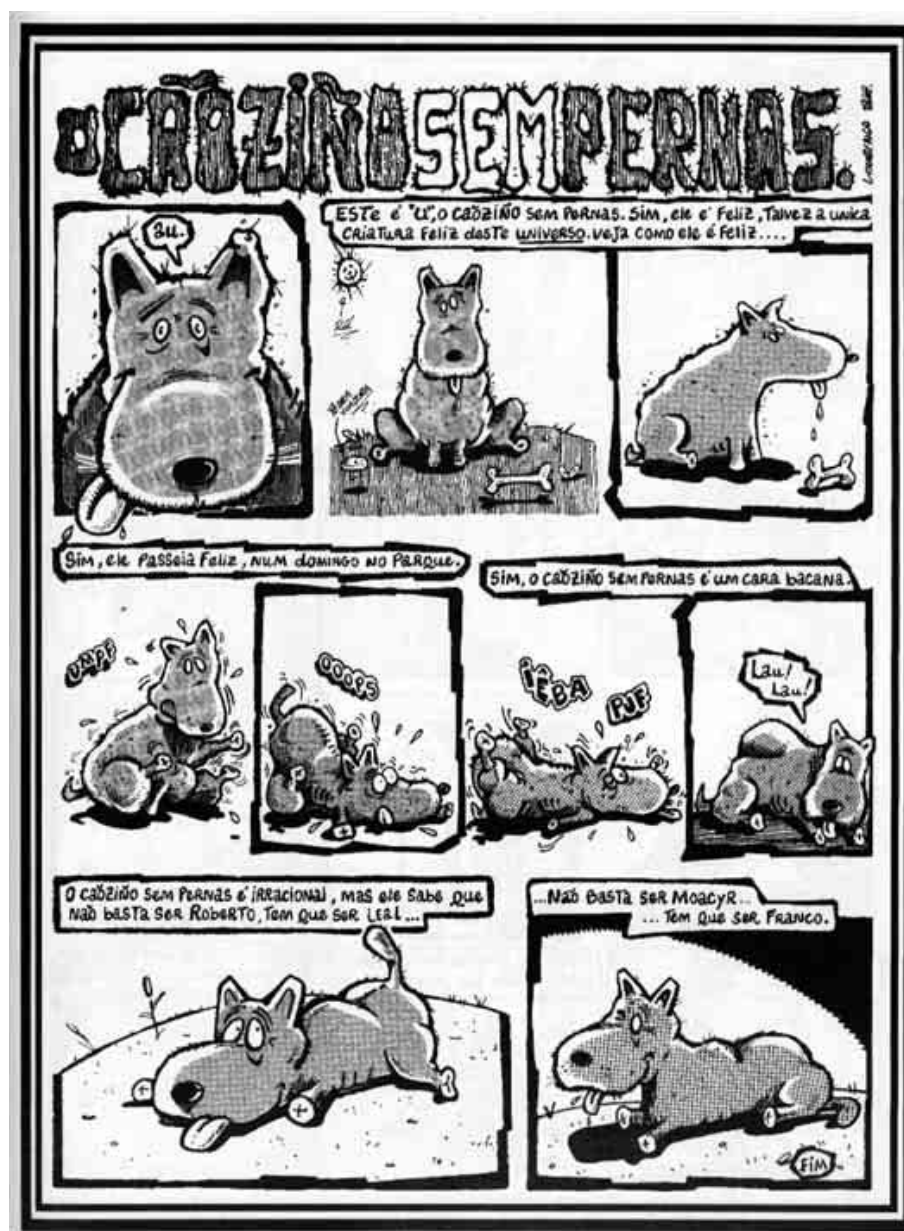


Figura 42: *O Cãoziño sem Pernas*, publicado na revista *Tralha*, em outubro de 1989. Fonte: MUTARELLI, 1998, p. 71.

O estilo de desenho que definiria a linha a ser seguida na produção de seus álbuns começa a aparecer com histórias como *Quando Todos se Encontram* (Figura 43) que parodia uma série de personagens de quadrinhos (como *Mônica*, de Mauricio de Sousa, *Popeye*, *Betty Boop*). Também ataca a unidade familiar, representada na história pelo tradicional almoço de fim de semana. Como outros contemporâneos seus, Mutarelli critica os valores familiares e também religiosos.

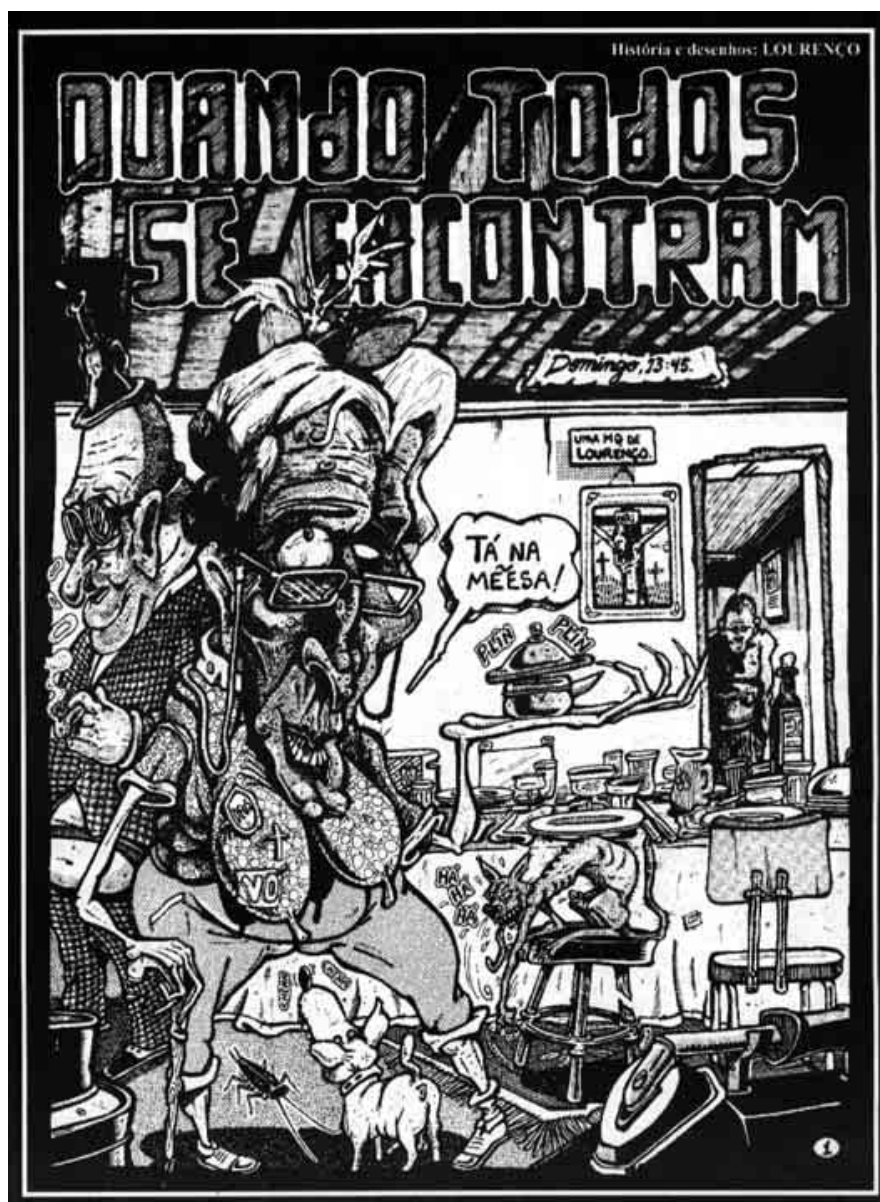


Figura 43: *Quando todos se encontram*, publicado na revista *Tralha*, em dezembro de 1989. Fonte: MUTARELLI, 1998, p. 59.

Aos poucos o autor começa a deixar de lado a idéia de criar um personagem fixo de humor e começa a trabalhar mais no desenho, preenchendo compulsivamente todos os vazios da página com um desenho complexo, apresentando diversos elementos numa intrincada composição. O traço de contorno é grosso e bem definido, as imagens são preenchidas com diversas texturas, conferindo uma atmosfera sombria e pesada à página. É essa linha de arte que ele utilizará na concepção de seus álbuns.

#### 4.2 – OS QUATRO PRIMEIROS ÁLBUNS (1991-1996)

Entre 1988 e 1989, Mutarelli passou por problemas de saúde relacionados com depressão e síndrome do pânico (MUTARELLI, 2004)<sup>108</sup>. Restabelecendo-se de uma séria crise, ele começa a dedicar-se intensivamente às histórias em quadrinhos, produzindo cuidadosamente desenhos mais elaborados, com um acabamento meticuloso e uma composição cheia de elementos significantes. A mesma atenção é voltada para sua escrita. A partir de uma escolha definitiva e consciente por um estilo desprovido de humor e um formato mais próximo ao da chamada *graphic novel*, tem início sua segunda fase.

Em 1991, a editora Dealer<sup>109</sup> imprimiu e distribuiu pelo país 25 mil exemplares do álbum *Transubstanciação* (MUTARELLI, 1991). Tratava-se de uma revista de encadernação com grampo, de 60 páginas, incluso capa. A capa (Figura 44) foi impressa a cores, o miolo em preto e branco.

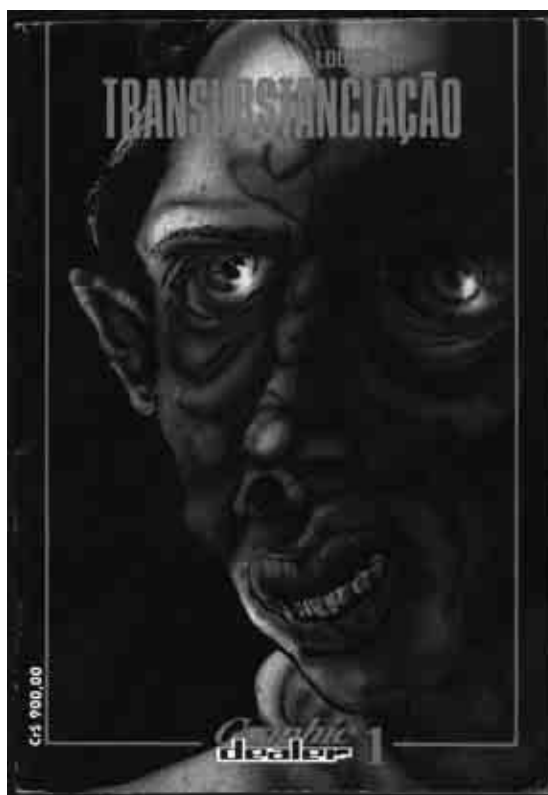


Figura 44: Capa do álbum *Transubstanciação*. Fonte: MUTARELLI, 1991.

<sup>108</sup> Referência à dissertação de Lucimar Mutarelli (2004).

<sup>109</sup> A Editora Dealer já havia publicado trabalhos de Mutarelli na revista *Mil Perigos* entre 1991 e 1992 (SALLES, 2007).

Nas páginas 2 e 3 do álbum há uma reprodução ampliada da imagem da capa, mostrando em detalhes os olhos do personagem. Essas páginas passam uma idéia de “folhas de guarda”, como as de um livro. O close no olhar do personagem, sua expressão e o modo como a pele parece pender frouxa sobre seu rosto conferem ao personagem um aspecto doentio, exausto, talvez desesperado. Virando a página encontramos uma ilustração com a dedicatória do álbum. Virando mais uma página encontramos seis ampliações de desenhos (mostrando os olhos de personagens), todos reproduções da arte contida dentro do álbum. Ao lado desses desenhos, há um texto intitulado “Introdução”, de autoria de Fábio Zimbres<sup>110</sup>, que fala sobre paranóia usando uma longa metáfora sobre olhos e olhares. O texto apresenta um discurso niilista e usa figuras violentas (“furar os olhos da menininha com um caco de vidro”<sup>111</sup>), preparando as expectativas do leitor para algo sombrio e trágico.

A história de *Transsubstanciação* é dividida em um prólogo, 8 capítulos e um epílogo, cada um destes possuindo uma página de abertura específica apresentando um título e uma ilustração (Figura 45).

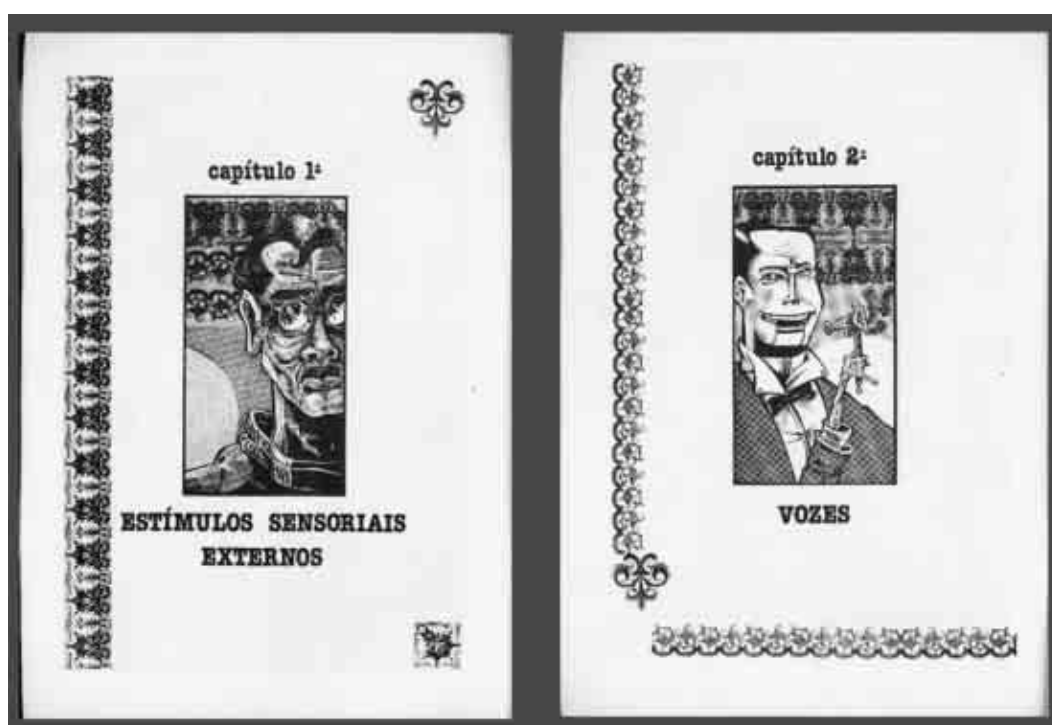


Figura 45: Exemplos das páginas de abertura de capítulos do álbum *Transsubstanciação*. Fonte: MUTARELLI, 1991, p. 10 e 16.

<sup>110</sup> Fábio Zimbres era um dos editores da revista *Animal*.

<sup>111</sup> Trecho da introdução de *Transsubstanciação*.

A estruturação da revista (com a divisão da história em capítulos, um texto de introdução, as “páginas de guarda”) procura conferir um aspecto diferenciado ao produto final, aproximando-o do conceito de *graphic novel*.

Foi lendo as histórias de Will Eisner, mais especialmente *A História de Gerard Schnobble*, que Mutarelli “percebeu que para escrever quadrinhos não era necessário seguir nenhum gênero literário, bastava sentir e escrever” (MUTARELLI, 2004)<sup>112</sup>. O trabalho de artistas como Eisner e a idéia de *graphic novel*, ao lado da necessidade de se auto-expressar, talvez tenham despertado em Lourenço Mutarelli a visão para as outras possibilidades dos quadrinhos além do humor de contestação<sup>113</sup>.

Mutarelli produz *Transsubstanciação* buscando uma narrativa mais elaborada, que possa atender a outras demandas expressivas e editoriais. Este álbum marca uma ruptura entre a antiga e a nova fase de Lourenço Mutarelli nos quadrinhos. Enquanto que, em seu início de carreira, o autor produzia histórias curtas e procurava flertar com o humor buscando ganhar espaço no mercado, *Transsubstanciação* segue um caminho diferente.

A história se desenvolve em 47 páginas (incluídas as páginas de abertura do prólogo, oito capítulos e epílogo), com situações tragicômicas perdidas em meio da narrativa de uma trajetória suicida. Thiago, o protagonista, é um homem extremamente solitário e atormentado. A partir dos eventos narrados, dos diálogos, sonhos e lembranças, compreendemos o declínio psicológico do protagonista e sua desesperada atitude final.

O Prólogo da história (Figura 46) é constituído de apenas uma página, onde nos é apresentado um personagem fazendo um breve monólogo diante da chama de uma vela, prestes a se apagar. Ao fundo, de uma vitrola “escutamos” o fragmento de um tango. As referências ao tango permeiam toda a história, através de citações de letras,

---

<sup>112</sup> Referência à dissertação de Lucimar Mutarelli (2004).

<sup>113</sup> Em entrevistas, Lourenço falou sobre o “respeito aos quadrinhos” que sente. “Sempre que vou começar uma história, eu folheio um álbum do Príncipe Valente, do Hal Foster. Não pra tentar copiar qualquer coisa, mas pra não esquecer do profundo respeito que preciso ter com os quadrinhos. A elegância que aquilo tem, e o respeito com que é feito... Eu tento nunca me desviar disso” (MUTARELLI, 2001b).

uso de ícones<sup>114</sup> e principalmente a reiteração constante do espírito triste que este estilo musical transmite.



Figura 46: Página do Prólogo de *Transubstanciação*. Fonte: MUTARELLI, 1991, p. 9.

Como disse o poeta argentino Enrique Santos Discépolo, “o tango é um pensamento triste que se pode dançar” e *Transubstanciação* é a transposição de uma angústia para as páginas desenhadas. Mais ainda, *Transubstanciação* encerra uma

<sup>114</sup> Carlos Gardel, um dos maiores intérpretes do tango é representado ao longo da história através de um pôster e um boneco de ventríloquo que aparece com relativa frequência.



visão de mundo que se mostra como uma recusa às condições de vida que parecem sacrificar a individualidade do protagonista, nos modelos de romantismo propostos por Löwy (1993). As causas da angústia do personagem talvez sejam a sensação de deslocamento e ausência de sentido, talvez a culpa pela morte do pai e a solidão. De qualquer modo, essas causas não são claramente definidas, ganhando contornos vagos e quase dogmáticos, sob a forma da “dor da existência”.

Vale ressaltar ainda que o personagem toma medicamentos psicotrópicos e toda a motivação intensa da história pode ser a tradução da solidão e ansiedade impostas pela loucura ao protagonista para o leitor.

O primeiro capítulo da história chama-se *Estímulos Sensoriais Externos* e apresenta Thiago tendo um sonho com um mendigo para depois acordar ao lado de sua amante que lhe pede para ir embora, pois o marido está para chegar. Thiago investe buscando uma última relação sexual, mas é repellido com um tapa. O título refere-se aos dois contatos humanos que Thiago faz: em um, ele é repellido com um tapa, em outro, seu interlocutor mostra-se um sonho, uma ilusão. As relações humanas são apresentadas como falsas, errôneas, traiçoeiras. A amante trai o marido para obter uma satisfação sexual. Embora acompanhado dessa mulher, Thiago permanece só.

No capítulo 2, *Vozes*, vemos que Thiago mora sozinho. A prancheta de desenho, a estante de livros e revistas em quadrinhos nos indicam que Thiago provavelmente trabalha ou trabalhou com desenho. O personagem move-se pela casa ocioso, folheia revistas em quadrinhos deitado no sofá. O ambiente do apartamento é preenchido por sons provenientes de rádio, tv, toca-discos. As relações com os artefatos re-significam o espaço entorno. O toca-discos emperra em uma música, mas Thiago não se preocupa em consertar o problema, o que sublinha sua apatia e falta de interesse nas coisas ao seu redor. A bagunça, os cinzeiros cheios, as garrafas e papéis espalhados pelo chão também ajudam a construir a imagem de indolência do personagem. Os sons de rádio e tv são representados através de diversos fragmentos de texto dispersos em dois grandes balões (Figura 47), como uma torrente de informações inundando o ambiente, pairando acima do personagem que permanece alheio a elas.



Figura 47: Página do álbum *Transubstanciação*. Fonte: MUTARELLI, 1991, p. 19.

Com o desenvolver da história, descobrimos que Thiago tinha sido preso por assassinar seu pai, Zolster, que atuava em um circo<sup>115</sup> como atração. Zolster tinha uma estranha deformidade: possuía 4 braços e 2 mãos. Possuía ainda uma cabeça/face em seu estômago (Figura 48).

<sup>115</sup> O Grande Circo, o mesmo que é mencionado em *O Dobro de Cinco*.

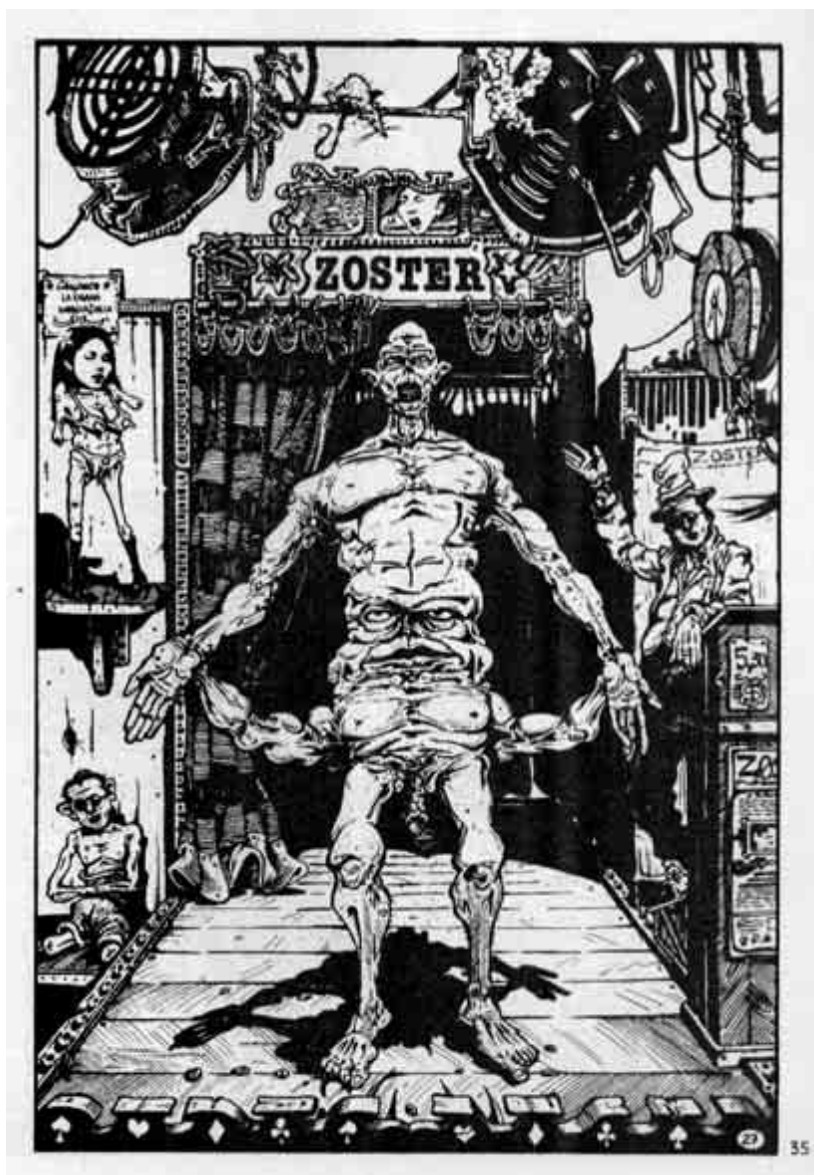


Figura 48: Personagem Zoster do álbum *Transsubstanciação*. Fonte: MUTARELLI, 1991, p. 35.

Na mesma página em que Zolster aparece, vemos uma estranha personagem, uma anã sem braços, que Mutarelli chamava de Hebe Frênica (em referência a um tipo de doença mental). Hebe Frênica e Zolster são alguns dos exemplos de personagens disformes que freqüentemente surgem na obra de Lourenço Mutarelli. A mutilação e a deformidade expressam um estranhamento diante do mundo e manifestam-se também em nível psíquico, nas muitas enfermidades dos personagens, como a insanidade de Thiago.

O nome “Hebe Frênica” nunca foi utilizado nas HQs e foi mencionado durante entrevista (MUTARELLI, 2007). A personagem foi criada com base em uma

fotografia que o autor encontrou e que o impressionou muito. A fotografia é um produto técnico que terá importância na obra de Mutarelli, surgindo em diversas histórias como uma representação material da memória. Hebe Frênica aparece novamente ao final de *Transubstanciação* e no álbum *A Confluência da Forquilha*.

Uma série de desenhos do prédio em que vive Thiago e da rua diante de sua janela mostra-nos uma cidade decadente, de edifícios baixos e ruas estreitas, onde carros antigos se arrastam pelos espaços apertados. A cidade desenhada por Mutarelli é uma caricatura do centro urbano que ressalta as características de caos, desamparo e opressão em meio a uma arquitetura impossível, intrincada, disforme como muitos de seus mutilados habitantes (Figura 49).



Figura 49: O espaço urbano representado no álbum *Transubstanciação*. Fonte: MUTARELLI, 1991, p. 31.

Após assassinar um amigo em um surto psicótico, desequilibrado, Thiago vaga pelas ruas da cidade (capítulo 6: *A Transubstanciação*). Aqui o ambiente urbano também é definido por uma multidão desenhada detalhadamente, que surge, cada vez mais numerosa e sufocante, ao redor de Thiago. As pessoas, a massa informe, também integram o ambiente urbano, transformando-se em uma muralha de corpos que pisam sobre um calçamento feito com pessoas caídas. Entre a multidão, fazendo parte da multidão, Thiago avança lentamente.

É interessante notar como a população integra o ambiente urbano ao lado da arquitetura. Na obra de Mutarelli, pode-se pensar que tanto cidade quanto habitantes imitam um ao outro, trocam características e se definem mutuamente.

É em um museu que acontece o último e desesperado ato de Thiago, que culmina com sua morte. Trata-se do clímax, da explosão de uma tensão que foi construída ao longo de toda a história. O fato do desfecho acontecer em um museu chama a atenção para o tema da memória, tão importante e presente na obra de Mutarelli. O museu onde Thiago morre reúne uma série de quadros, referências a diversos pintores de diversas épocas.

As peças de arte conferem à memória a materialidade que Mutarelli ressalta ao longo de suas histórias. A obra de arte guarda sua unicidade, sua tradição, sua aura e é testemunha e (talvez) causa de todo um sentimento de perda, de angústia e desespero diante de um mundo regido por uma razão incompreensível. Thiago assassina a tiros alguns transeuntes justamente diante do quadro *O Grito*, de Edward Munch, (Figura 50).



Figura 50: Página do álbum *Transubstanciação*. Fonte: MUTARELLI, 1991, p. 47.

O Epílogo tem apenas uma página, um só quadrinho onde vemos o corpo de Thiago sendo velado por uma anã de braços amputados e um casal com cabeças de bonecos de ventríloquo (um deles, “Carlos Gardel”).

Em *Transubstanciação* o desenho é mais bem trabalhado, definido. O próprio autor, em entrevista (MUTARELLI, 2001), declarou que, na sua fase de início de carreira, sua produção era de 4 a 6 páginas por dia. Posteriormente, a partir da

produção dos primeiros álbuns, Mutarelli passou a levar em média um dia e meio para produzir cada página de uma história em quadrinhos. No caso do álbum *Transsubstanciação*, esse tempo a mais na produção das páginas resulta em desenhos mais cuidados, traços e preenchimentos mais definidos.

Mutarelli emprega hachuras e outras técnicas para criar texturas complexas. Pode-se perceber, analisando cada desenho mais demoradamente, que a execução da arte tomou tempo e cuidado consideráveis. Além do próprio traçado, o artista empregou outros recursos técnicos, como a colagem de elementos gráficos e letraset na composição das imagens.

O autor também se vale de recursos de intertextualidade e metalinguagem utilizando a construção de uma série de referências entre suas obras através dos elementos do desenho. No capítulo 2, a revistinha que Thiago folheia apresenta um fragmento de *A História de João*<sup>116</sup>, HQ onde o autor apresenta um curioso personagem de duas cabeças em conflito. Há uma alusão ao conflito interno do personagem Thiago.

Essas referências intertextuais entre seus próprios trabalhos percorrem toda a obra de Mutarelli. Veremos nas histórias da *Trilogia do Acidente* (a série do detetive Diomedes), o personagem Enigma, que trabalhou como mágico no Grande Circo, o mesmo de Zoster. É como se os personagens de seus álbuns partilhassem o mesmo universo ficcional.

Há diversas referências também às obras de pintores como Hieronymus Bosch<sup>117</sup>, reconhecido por Mutarelli como uma de suas influências artísticas (MUTARELLI, 2007). De fato, a elaboração e uso de toda uma simbologia baseada em elementos do cotidiano filtrados por sua percepção particular e empregando

---

<sup>116</sup> História publicada no fanzine *Solúvel* de 1989 e na revista *Porrada Special*. Também aparece na coletânea *Seqüelas* (MUTARELLI, 1998).

<sup>117</sup> Jeroen van Aeken, cujo pseudônimo é Hieronymus Bosch, e também conhecido como Jeroen Bosch, ('s-Hertogenbosch, c. 1450 — Agosto de 1516), foi um pintor e gravador holandês dos séculos XV e XVI. Muitos dos seus trabalhos retratam cenas de pecado e tentação, recorrendo à utilização de figuras simbólicas complexas, originais, imaginativas e caricaturais, muitas das quais eram obscuras mesmo no seu tempo. As obras de Bosch demonstram que foi um observador minucioso bem como um refinado desenhista e colorista. O pintor utilizou estes dotes para criar uma série de composições fantásticas e diabólicas onde são apresentados, com um tom satírico e moralizante, os vícios, os pecados e os temores de ordem religiosa que afligiam o homem medieval.

também signos provenientes de um repertório religioso cria uma identidade entre o trabalho de Mutarelli e o de Bosch (Figura 51).

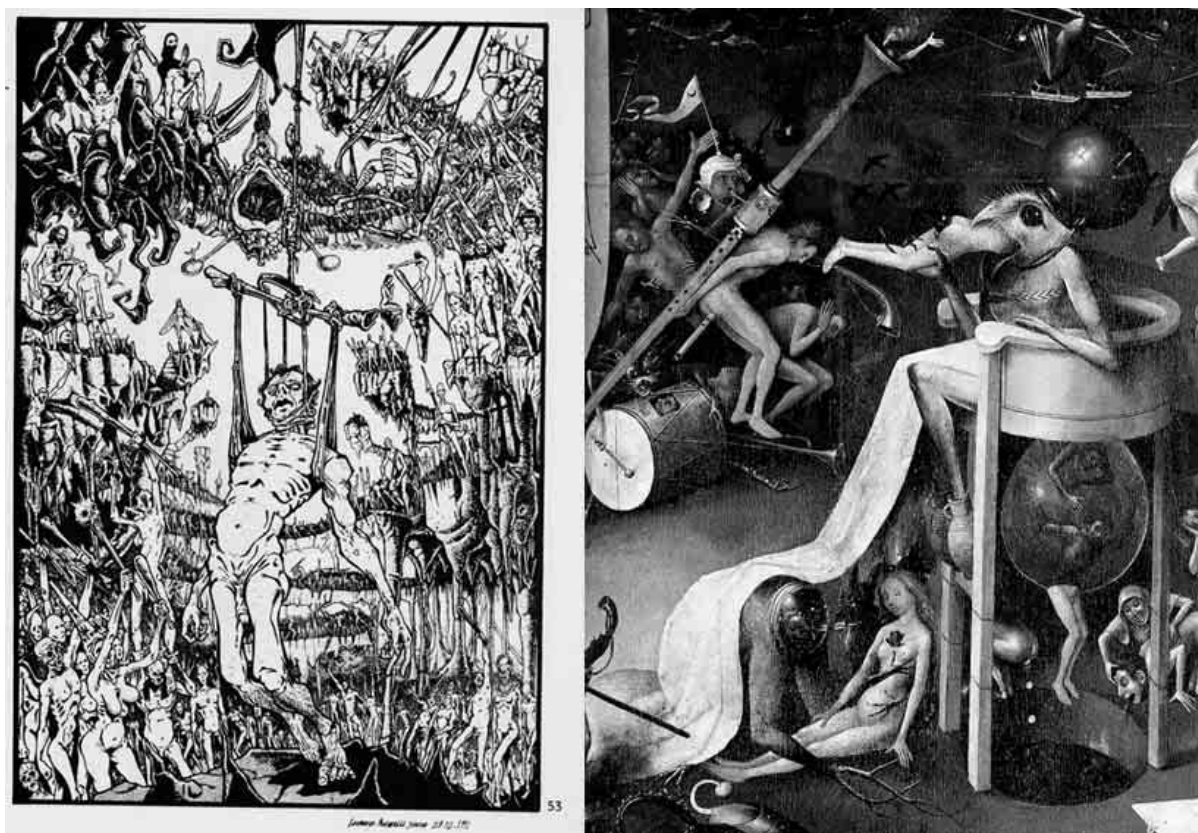


Figura 51: Página de *Transubstanciação* e detalhe do quadro *O Jardim das Delícias Terrenas* de Hieronymus Bosch. Fonte: MUTARELLI, , 1991, p. 53.

Observando o painel que apresenta o destino pós-morte de Thiago e comparando-o com obras de Bosch, como o detalhe de *O Jardim das Delícias Terrenas*, vemos que há diversos pontos em comum como os corpos nus, as deformidades, as criaturas híbridas e o enquadramento das paisagens fantásticas.

Encontramos mais exemplos em outros trabalhos, como no álbum *Desgraçados*, em que mais uma vez a multidão integra-se como elemento constituinte da paisagem urbana. A “massa” é composta por diversos personagens de identidade bem definida pelo desenho. Apesar disso, a identidade de cada um dissolve-se na multidão, à semelhança de obras de Bosch, como *Cristo Carregando a Cruz* (Figura 52).





Figura 52: Comparação entre página do álbum *Desgraçados* e pintura de Bosch. Fonte: MUTARELLI, 1993, p. 61.

*Transubstanciação* significou um ponto de ruptura no trabalho do artista. Não mais interessado em um estilo humorístico, Mutarelli desenvolve uma temática própria, genuína e contundente. A partir daí, deixa de lado as histórias curtas e passa a se dedicar principalmente à produção álbuns com uma longa história, trabalhada detalhadamente.

Parte dessa opção pelos álbuns também se deve à situação do mercado editorial brasileiro, que ficou muito abalada com as condições (ou falta de condições) impostas pela política econômica nacional<sup>118</sup>. Esse foi um período de crise, entretanto, mesmo assim, *Transubstanciação* obteve sucesso no mercado de quadrinhos brasileiros: dos 25 mil exemplares impressos, 13 mil foram vendidos (MUTARELLI, 2001b).

<sup>118</sup> Nessa época estava vigente o Plano Collor, que fez muitas editoras fecharem as portas. Sobre esse período de instabilidade no mercado e o lançamento de *Transubstanciação*, o autor declarou: “Após a sua publicação comecei a me dedicar a histórias longas, não podia mais esperar surgir alguma nova e efêmera revista para poder me expressar. Decidi encontrar o meu próprio espaço, eu havia encontrado, e mais do que isso, assumido o meu estilo. Enquanto os quadrinhistas culpavam os editores, os editores culpavam o mercado e, por sua vez, o mercado culpava os quadrinhistas, por não serem capazes de produzir material comercial, eu simplesmente produzia. Aproveitando não propriamente a aceitação do meu trabalho, mas uma certa tolerância a ele” (MUTARELLI, 1998).

Isso atraiu atenção para o trabalho de Mutarelli, que recebeu diversos prêmios (Vencedor da Primeira Bienal Internacional de Quadrinhos, melhor história do biênio, Prêmio Ângelo Agostini, Prêmio HQ MIX<sup>119</sup>).

Em 1991 Mutarelli compôs uma série de histórias curtas para a revista *Mil Perigos*, da editora Dealer (SALLES, 2007), que se entrecruzavam por meio de personagens e temas. Incentivado por colegas, Mutarelli realizou algumas modificações nas histórias e as lançou no formato de álbum pela editora Vidente, de Gilberto Firmino, em 1993.



Figura 53: Capa do álbum *Desgraçados*. Fonte: MUTARELLI, 1993.

Assim, *Desgraçados* (Figura 53) é composto por uma série de pequenos episódios e vários personagens, destacando-se e servindo como fio condutor as

---

<sup>119</sup> “O Troféu HQ MIX foi criado no ano de 1988 pelo editor Gualberto Costa e pelo cartunista JAL, José Alberto Lovetro dentro do programa TV MIX na TV Gazeta de São Paulo, com o apadrinhamento do comunicador Serginho Groisman, com a intenção de divulgar, valorizar e premiar a produção de quadrinhos, humor gráfico, animação e assemelhados, pela própria categoria representada através da Associação dos Cartunistas do Brasil ( ACB ). A partir de 2004 o troféu passou a ser dirigido pela ACB- Associação dos Cartunistas do Brasil e IMAG – Instituto Memorial das Artes Gráficas do Brasil.” Fonte: <[http://www.hqmix.com.br/index.php?option=com\\_content&task=view&id=13&Itemid=27](http://www.hqmix.com.br/index.php?option=com_content&task=view&id=13&Itemid=27)> Acesso em 4 de junho de 2007.

desventuras de Jesus, um homem ingênuo e bem-intencionado que procura resgatar Elizabeth do vício das drogas. Fechando um doentio triângulo amoroso, há o personagem de Leviatan, um bandido que explora a fraqueza de Elizabeth.

A religião, especificamente os dogmas da religião cristã, permeia todo o álbum. Cada episódio é aberto com uma citação bíblica, escrita à mão pelo autor utilizando um pincel. Também são empregadas letras de catálogos letraset, semelhantes às capitulares com iluminuras dos velhos livros medievais.

Há diversas releituras de elementos religiosos, que servem de base para retratar seitas macabras e rituais marcados por mutilações, perversões e violências diversas. Através de ataques à religião, também se constrói uma crítica a respeito do saber científico.

No segundo episódio do álbum, encontramos o personagem Lucas Gog, um cientista que descobre que Deus na verdade é uma partícula fundamental e onipresente em todo universo. Lucas decide divulgar sua descoberta e é perseguido por um grupo de religiosos que deseja impedi-lo. Apesar de perseguido, Lucas mantém uma postura superior, rindo de seus perseguidores e zombando de suas crenças. O discurso científico mascara o sadismo e ansiedade do personagem. A razão científica acaba se mostrando tão ineficaz quanto o sentimento religioso e Lucas acaba se matando. A última fala desse personagem cita um trecho bíblico. Percebemos que o ceticismo feroz de Lucas era uma atitude responsiva à religiosidade e estava impregnado dela.

As instituições de saúde também passam pela lente insana de *Desgraçados*. No quarto episódio, o personagem Thiago é internado. Vê-se em uma instituição em que parece não haver diferença entre internos e médicos. A isenção e autoridade do médico é questionada. Dr. Leopoldo, que trata de Thiago, possui um louco de estimação e pés animais, semelhantes a uma pata de inseto. Esses pés conferem ao médico uma característica demoníaca e mais uma vez encontramos referências à perspectiva religiosa. Thiago acaba assassinando seu médico após ouvir este lhe dizer: “A única coisa que nos torna diferentes é que eu possuo a chave do portão”. A instituição de tratamento mental é posta como prisão e o médico como carcereiro, sendo possível fazer uma associação com os estudos de Foucault, por exemplo.

Mutarelli acredita que *Desgraçados* foi um álbum com diversos problemas de narrativa. Um deles é o fato do livro ser composto de histórias que não haviam sido pensadas para integrar-se em uma unidade narrativa. Além disso, Mutarelli acredita que falta uma sutileza narrativa ao álbum.

O equilíbrio do álbum é comprometido também pela visão de mundo extremamente negativa, que adquire tons de religiosidade irracional, com a angústia existencial ganhando características de dogma fundamentalista. É monológico o modo como as manifestações de afetividade sincera demonstradas pelo personagem Jesus são sistematicamente desmoralizadas e punidas.

Já *Eu te amo Lucimar* (Figura 54) apresenta algumas inovações no processo de criação. Nos seus primeiros álbuns, como *Transubstanciação*, Lourenço tinha uma idéia de como a história se desenvolveria e ia desenhando página por página em seqüência, sem ter um pré-planejamento. De certa forma, a história “acontecia” para Lourenço e sua metodologia era mais solta, sem roteiros pré-escritos (MUTARELLI, 2007b).



Figura 54: Capa do álbum *Eu te amo Lucimar*. Fonte: MUTARELLI, 1994.

A partir de *Eu te amo Lucimar* Lourenço Mutarelli começa a desenvolver roteiros mais detalhados, escritos antecipadamente em cadernos e especificando enquadramentos e diálogos. Isso permite que ele desenhe não linearmente como quem produz um filme cinematográfico, isto é, desenhe as seqüências e páginas conforme a necessidade e vontade de produzi-las. Desse modo, o autor pode desenhar a página 45 de uma história antes de ter desenhado a página 10 (MUTARELLI, 2007b).

Nesse álbum de 1994, publicado pela Editora Lilás, também de Gilberto Firmino, além da técnica do nanquim em preto e branco absoluto, Mutarelli empregou a técnica da aguada, isto é, obteve tons de cinza dissolvendo a tinta nanquim pura em água.

A aguada de *Eu te amo Lucimar* confere uma leveza plástica que os cinzas hachurados de *Desgraçados* não tinha. Com um desenho mais simples, comunicando o essencial à história, as imagens parecem respirar melhor dentro dos quadrinhos. O olhar vaga pelos espaços sem se prender aos diversos detalhes proporcionados pelas texturas e profusão de elementos diversos que caracterizavam o álbum anterior.

Outra diferença está no enredo, que troca o desespero visceral de *Desgraçados* por um tema muito mais sutil: a questão de identidade e alteridade.

O enredo, embora muito mais sutil que *Desgraçados*, ainda possuía muita melancolia e desespero existencial. Trata-se da história de dois irmãos, Cosme e Damião, gêmeos idênticos, muito unidos e de temperamentos extremamente opostos<sup>120</sup>. Dominado pelo irmão mais agressivo, Cosme decide matá-lo. Após executar o crime, é acometido por uma bizarra doença: passa a sentir em vida toda o processo de decomposição do irmão falecido.

Há uma série de referências e citações à obra de Augusto dos Anjos<sup>121</sup>, uma pesquisa extensa sobre a decomposição de um corpo morto é usada para descrever o

---

<sup>120</sup> Novamente, a questão das naturezas conflitantes, do desequilíbrio já havia aparecido na *História de João*, citada em *Transubstanciação*.

<sup>121</sup> Augusto de Carvalho Rodrigues dos Anjos (Cruz do Espírito Santo, Paraíba, 20 de abril de 1884 - Leopoldina, Minas Gerais, 12 de novembro de 1914) foi um poeta paraibano, identificado muitas vezes como simbolista ou parnasiano, mas muitos críticos, como o poeta Ferreira Gullar, concordam

sofrimento e angústia do sobrevivente Cosme. Novamente o discurso científico é utilizado como base para a construção da poética<sup>122</sup> de Mutarelli, mas o infortúnio de Cosme encobre a questão da crise de sua própria individualidade.

Ao eliminar seu irmão, Cosme pretendia emancipar sua individualidade, mas o resultado é justamente o oposto. Seu irmão, o Outro, era de fundamental importância na definição do seu próprio Eu. De acordo com as idéias de Bakhtin (2006), a consciência é formada no processo de interação social, nas relações dialógicas. Eliminar o Outro é como eliminar a responsividade, o processo que impulsiona a comunicação viva.

Ao eliminar seu irmão, Cosme elimina a si mesmo.

O único vínculo que permanece entre ele e seu falecido irmão é um peculiar artefato tecnológico. Uma pistola elétrica, “um acendedor de fogão em forma de arma de fogo que quando acionado dispara uma faísca” (MUTARELLI, 1994, p.28). Com essa pistola Damião torturava Cosme, dando-lhe choques nas têmporas. Após se recuperar da estranha doença, anos depois da morte do irmão, Cosme dá choques em si mesmo usando essa mesma pistola. Como se procurasse sanar de alguma maneira o dano feito à sua vida.

Então esse artefato, a pistola, ganha conotações semelhantes a uma fotografia. A dor que ele proporciona serve para evocar a imagem do irmão perdido.

O evento que desencadeia o seu suicídio é o amor que Cosme descobre sentir pela professora Lucimar. A possibilidade de restabelecer um contato com a alteridade poderia significar uma redenção para o personagem, entretanto, na história, esse evento só ressalta a culpa pela morte de Damião.

Cosme se suicida, mas esse suicídio representa a negação de assumir uma atitude responsiva para com o outro, e portanto, para consigo mesmo.

---

em situá-lo como pré-moderno. É conhecido como um dos poetas mais estranhos do seu tempo, e até hoje sua obra é admirada (e detestada) tanto por leigos como por críticos literários. As imagens da obra poética de Augusto dos Anjos se caracterizam pela teratologia exacerbada, por imagens de dor, horror e morte. O uso da racionalidade, e assim da ciência, seria uma forma de superar a angústia da materialidade e dos sentimentos. Mas a Ciência, que marca fortemente sua poesia, seja como valorizada ou através de termos e conceitos científicos, também lhe traz sofrimento.

<sup>122</sup> Augusto dos Anjos também empregava o repertório científico na elaboração de seus poemas.

Considerado pelo próprio autor como “talvez a história mais estranha que já produzi” (MUTARELLI, 2001), *A Confluência da Forquilha* (Figura 55) foi lançada em 1996 pela editora Lilás de Gilberto Firmino. Conta a história de Matheus, um artista que é abordado pelo misterioso Moloc. Contratado para executar pinturas a partir dos “temas” sugeridos por Moloc, Matheus começa a perder aos poucos o controle sobre seu talento e a noção de realidade<sup>123</sup>.

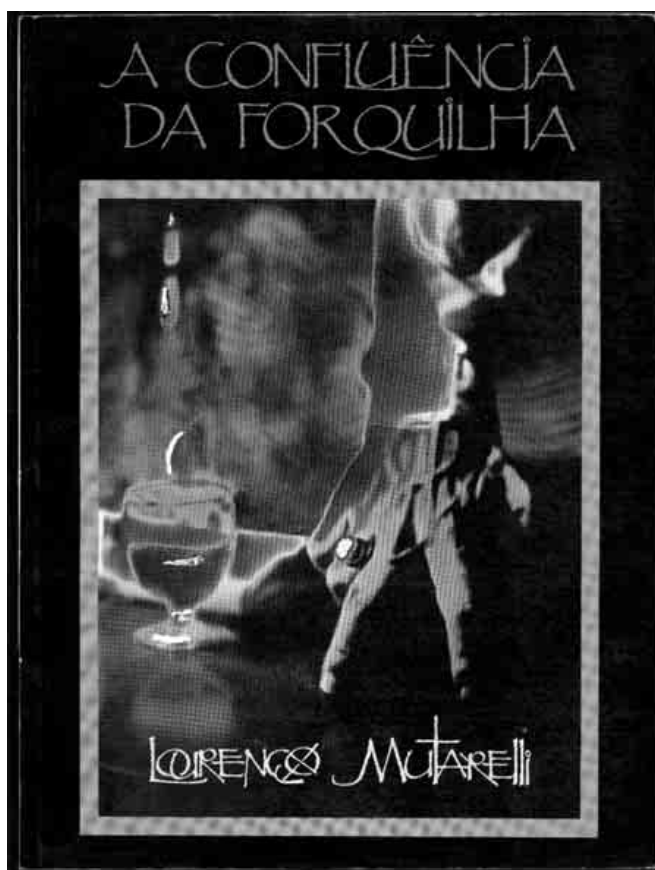


Figura 55: Capa do álbum *A Confluência da Forquilha*. Fonte: MUTARELLI, 1997.

Matheus produz uma série de quadros que são basicamente o retrato da mesma pessoa. Ele divide seu trabalho em fases. Na primeira pintava retratos de Beethoven, na segunda pintava retratos do humorista Larry, que fazia parte dos Três Patetas, e em sua terceira e atual fase, pinta retratos de Baudelaire. Todos os seus retratos parecem

<sup>123</sup> Há uma curiosidade que refere-se ao fundo autobiográfico da história. Segundo Mutarelli: “Nessa época, o que me inspirou essa história que é (...) nessa época um cara me procurou e perguntou quanto eu ganhava por história, como que era o meu trabalho. Eu falei que eu ganhava por página. Eu ganhava muito pouco por página, na época. Ele falou ‘eu te pago o mesmo valor, pra você não fazer o seu trabalho. Porque o seu trabalho me faz muito mal. Eu li uma história sua e fiquei muito mal’. Eu fiquei até tentado a ganhar uma grana pra fazer nada...” (MUTARELLI, 2007a).

iguais. Diz o próprio personagem: “Na verdade, colocando meus quadros juntos, um de cada fase, não sei dizer qual é qual ou quem” (MUTARELLI, 1996). Um fruto era da reprodutibilidade, onde a quantidade torna-se qualidade e os significados se perdem em um mundo abundante de informações.

Nesse número reaparece a personagem Hebe Frênica, aqui chamada de Nastassja. A personagem recebe como presente de Moloc um par de próteses para seus braços. Mas são próteses grandes demais para a anã, desproporcionais, “quase do tom da pele” (Figura 56). A tentativa de remediar com um produto a deficiência da personagem acaba resultando em uma nova e estranha deformidade. Além disso, Moloc vale-se desses artefatos para criar em Nastassja uma condição de dependência e subserviência.



Figura 56: página de *A Confluência da Forquilha*. Fonte: MUTARELLI, 1997, p.24



Essa estratégia de dominar através de “presentes” será utilizada por Moloc sobre Matheus. Contratando o artista, Moloc passa a dirigir todas as suas capacidades criativas para uma série de tarefas, com o único propósito de extinguir a produção pessoal de Matheus. Moloc usa ainda como reforço um remédio contra dores de cabeça, remédio que o próprio Moloc “sintetizou”.

Na elaboração desse álbum, o autor realizou uma experimentação. Após chegar até o meio da execução da história, simplesmente dispensou todo o roteiro pré-escrito e conduziu a trama na base do improvisado. Fez isso procurando romper com as estruturas narrativas depressivas e trágicas que tinham conduzido seus trabalhos até então. Procurava descobrir se era possível quebrar essa estrutura que ele mesmo conduzira e quais os limites de sua liberdade criativa (MUTARELLI, 2007a). Após o término desse álbum, ele fez uma pausa em sua produção, de 1995 a 1996.

Nos quatro primeiros álbuns de Mutarelli, percebemos uma presença marcante de uma espécie de perspectiva mística, quase religiosa, de temor e tristeza, que perpassa a série de discursos de cunho científico e citações utilizadas.

A produção técnica médica (remédios, próteses) é utilizada para sanar deformidades naturais e acaba originando outras, além de estabelecer uma relação de domínio e poder, como visto em *A Confluência da Forquilha*. Os artefatos tecnológicos do cotidiano ainda podem ganhar novos valores simbólicos, como a pistola elétrica em *Eu te amo Lucimar*.

Esses álbuns reúnem uma série de características comuns (formato, estilo de desenho, temática) e representam um período de produção bem específica. Cada um foi feito por uma editora diferente, mas sempre com o mesmo editor, Gilberto Firmino. O que acontecia é que cada editora era obrigada a fechar as portas por causa das dificuldades financeiras, e Firmino reabria empresa com outro nome, insistindo nos quadrinhos.

Eram publicações que não possuíam ISBN, código de barras ou periodicidade certa. Os temas das histórias eram agressivos, com propostas radicalmente fora dos padrões comerciais. Por tudo isso, podem ser consideradas publicações marginais, fora do sistema, legitimamente *underground*. Apesar de terem uma distribuição, o retorno

comercial não era garantido e o autor produzia seus álbuns motivado mais pela necessidade pessoal de reconhecimento de seu trabalho do que por compensação financeira.

Com as dificuldades econômicas e a procura por um novo caminho expressivo, Mutarelli fez uma pausa em sua produção, dedicando-se a outras atividades financeiramente mais gratificantes.

Teve contato com a Editora Devir, para a qual começou a ilustrar livros de RPG. E foi a Editora Devir que acabou lançando seu primeiro álbum com “código de barras” e ISBN, seu primeiro álbum dentro do “sistema”. Tratava-se de *Seqüelas*, uma coletânea de seus primeiros trabalhos, publicados quase uma década antes.

Depois da publicação de *Seqüelas*, a próxima etapa na carreira do autor se daria com a criação do detetive Diomedes. O primeiro álbum de Diomedes começou a ser desenhado em 1997. Em paralelo a essa produção, Mutarelli também fez uma série de histórias curtas, coloridas, que seriam publicadas em 2004 como o álbum *Mundo Pet*.

#### 4.3 – AS HISTÓRIAS COLORIDAS (1998-2000)

*Mundo Pet*, coletânea publicada pela editora Devir em 2004, reúne uma série de histórias curtas que Mutarelli produziu para o site Cybercomix entre 1998 e 2000, enquanto trabalhava nos álbuns do detetive Diomedes.

As histórias versam sobre solidão, memória e insanidade dentro das experiências pessoais do autor, servindo de veículo para episódios biográficos mesclados com elementos fantásticos.

O autor também utiliza recursos digitais na concepção das histórias. São filtros, ferramentas de edição e efeitos disponibilizados pelo software empregados de modo ousado e totalmente experimentalista, como até então não se tinha visto em toda a sua obra.



Figura 57: Capa do álbum *Mundo Pet*. Fonte: MUTARELLI, 2004.

Nesse álbum encontramos histórias que apontam para a relevância da fotografia em sua obra. Como já foi mencionado, a fotografia nos trabalhos de Mutarelli representa a materialização da memória, um modo de entrar em contato quase que direto com pessoas e momentos que não mais existem e reitera os questionamentos entre realidade e representação.

História e romance: as duas categorias que Baudelaire propõe para o retrato pictórico podem ser adotadas para a análise do retrato fotográfico, apesar das ressalvas feitas pelo poeta à imagem técnica. Enquanto história, o retrato supõe a tradução fiel, severa e minuciosa do contorno e do relevo do modelo. Isso não exclui a possibilidade da idealização, ou seja, a escolha da atitude mais característica do indivíduo e a ênfase dos detalhes mais importantes em detrimento dos aspectos insignificantes do conjunto. Enquanto romance, o retrato é sobretudo produto da imaginação, mas nem por isto menos fiel à personalidade do modelo, cuja cabeça pode estar integrada numa cálida atmosfera difusa ou emergir “das profundezas de um crepúsculo” (FABRIS, 2004, p.21)

Pode-se pensar assim o papel da fotografia dentro de *Mundo Pet*: história e romance presentes na criação de HQs como *Crianças Desaparecidas*, *Meu Primeiro Amor*, *Dor Ancestral* e *Dói Story*.



Figura 58: Página da história *Dor Ancestral*. Fonte: MUTARELLI, 2004, p. 53

*Dor Ancestral* (Figura 58) é uma história em homenagem à sua mãe. Nessa história, as ilustrações são pintadas sobre fotografias<sup>124</sup>. Toda a seqüência de imagens é construída sobre a linguagem das fotografias dos álbuns de família. Para Mutarelli, a fotografia não corresponde a uma reprodução precisa da realidade, mas faz parte do intrincado e intangível processo da memória. Ao longo do texto da história, lê-se:

<sup>124</sup> Um exemplo de arte dessa história encontra-se na Figura 33, na página 115, lá atrás no capítulo 4 *Quadrinhos & Linguagem*.

A partir de velhas fotos e vagas lembranças, busco uma síntese da sua história. Tento resgatar a origem da desilusão e da desesperança. Dessa dor ancestral, se eu pudesse, se eu tivesse o dom, mudaria sua história, daria graça a essas fotos, vida a esses vultos. Mas minha mão só pode deformar ainda mais as coisas e meus olhos só enxergam a tristeza e tudo torno medonho. Essa é a minha maldição. Certas fotos. Incertas lembranças (MUTARELLI, 2004).

Em *Dor Ancestral* a fotografia tem um papel parecido com o que teve em outras histórias como *Eu canto apenas as canções que o senhor me ensinou* (MUTARELLI, 1998) e *Réquiem* (MUTARELLI, 1998). São histórias autobiográficas em que são feitas referências a entes queridos do autor. A memória desses entes é evocada através da fotografia, às vezes utilizada diretamente, sem qualquer retoque, na história em quadrinhos, como é o caso de *Réquiem*<sup>125</sup>, em que a foto tem significação especial.



Figura 59: Página da história *Crianças Desaparecidas*. Fonte: MUTARELLI, 2004, p.31

<sup>125</sup> *Réquiem* é uma história publicada originalmente num pequeno fanzine das Edições MiniTonto, de Porto Alegre. São exemplares raros e infelizmente nenhum foi encontrado para a elaboração desse trabalho. Entretanto, *Réquiem* foi republicado, em formato bem maior, na segunda edição de *Transubstanciação*, pela Editora Devir em 2001.

No episódio *Crianças Desaparecidas*, as fotografias de crianças desaparecidas vêm impressas nas caixas de leite (Figura 59). A embalagem industrial, serializada, ostenta imagens de crianças desaparecidas que acabam ganhando uma conotação muito mais profunda na interpretação do personagem Alfredo Consuelo: essas fotografias passam a ser vinculadas à lembrança da própria infância e à certeza de que, “de uma forma ou de outra, todas as crianças desaparecem” (MUTARELLI, 1994, p. 32).

Os enredos de *Mundo Pet* também abordam a questão da identidade, principalmente nas histórias *Morfologia* e *Somos Todos Iguais Perante a Lei*. Nas duas histórias, à semelhança de *Eu te amo Lucimar*, é ressaltada a fragilidade dos contornos da individualidade frente à alteridade. Em *Somos Todos Iguais Perante a Lei* a opinião do Outro literalmente transforma a própria natureza do Eu. A dissolução da identidade nas transformações impostas pelo tempo é apresentada em *Morfologia*.

Outra característica interessante desse álbum é a utilização de novas tecnologias pelo autor na produção de suas histórias em quadrinhos. Muitas das histórias são pintadas à mão, com tinta aquarela e ecoline, mas o autor se permite experimentar recursos digitais em histórias como *Mundo Pet* e *Dói Story*.

As cores de *Mundo Pet* foram feitas no célebre software de edição de imagens, o *Photoshop*. Entretanto, a curiosidade fica por conta do modo como a representação do “interior do cérebro” do autor, retratado na história, foi criada. Ao testar seu novo scanner<sup>126</sup>, Mutarelli decidiu digitalizar lingüiças. Dispôs as lingüiças sobre o aparelho e digitalizou a imagem (MUTARELLI, 2007b). Depois, com alguns filtros no software de edição, obteve os resultados que podem ser conferidos na história.

O mesmo ocorre em *Dói Story* (Figura 60). As imagens de bonequinhos (soldadinhos de plástico) foram digitalizadas e editadas no computador. Essa história é totalmente montada com recursos digitais. Misturam-se uma série de signos que brincam com as memórias do autor e, talvez, do próprio leitor. Os soldadinhos tem a conotação da infância distante, que é ressaltada ainda pelo “inglês” falado dos

---

<sup>126</sup> Aparelho que digitaliza documentos, fotos e superfícies planas, transformando-os em arquivos digitais de imagem.

personagens e pela estrutura da história, que se vincula às narrativas de velhos seriados e filmes norte-americanos. Em uma mistura de inocência, paródia e absurdo há uma carnificina entre os soldadinhos, até que o último sobrevivente acaba dando um tiro contra a própria cabeça.



Figura 60: Página da história *Dói Story*. Fonte: MUTARELLI, 2004, p. 104.

O elemento textual de Mutarelli mostra-se mais elaborado. Na HQ *A Ninguém é Dado Alegar o Desconhecimento da Lei* a história apresenta uma série de elementos de referência aos temas da obra de Franz Kafka, como a burocracia irracional, a repressão do sujeito, o absurdo que transforma o cotidiano. Talvez o desconforto do indivíduo dentro do sistema “trabalho-vida familiar” tenha ficado muito melhor retratado nessa HQ do que nas primeiras produções.

O trabalho de Mutarelli vai atingindo uma maturidade e sofisticação. Os elementos *underground*, como os desenhos grosseiros presentes nas suas primeiras histórias, são substituídos por uma manipulação precisa dos recursos expressivos de seu próprio traço.

Sua arte e texto mantêm a melancolia e o bizarro que sempre caracterizaram sua obra, mas agora com há certa sutileza, uma espécie de moderação que permite a suas histórias obterem novos significados. A composição e distribuição dos elementos na página e dentro do próprio quadrinho ganham um novo tratamento, mais sofisticado.

Aos poucos, o *underground* e o alternativo começam a ser substituídos na obra de Mutarelli por um estilo mais lapidado, mais maduro.

Essa nova condição está presente também na elaboração dos álbuns do detetive Diomedes, a *Trilogia do Acidente*, que segue uma nova orientação: os moldes das histórias de detetive e aventura policial. Nesse período, de 1998 a 2002, começa a transição entre o Mutarelli *underground* e o Mutarelli *pop*.

#### 4.4 – A TRILOGIA DE DIOMEDES (1999-2002)

Após concluir o álbum *A Confluência da Forquilha*, em agosto de 1995, Lourenço Mutarelli decidiu abandonar a produção de histórias em quadrinhos. Seu afastamento terminou em junho de 1996, quando o autor retomou as atividades escrevendo a história *Resignação*<sup>127</sup> (MUTARELLI, 2001). Tratava-se de uma história curta, de sete páginas, narrando as desventuras de um casal acometido de uma estranha doença.

*Resignação* possui uma página de abertura que apresenta o título da história acompanhado de um subtítulo: *Cordel Urbano* (Figura 61).

---

<sup>127</sup> *Resignação* está presente na coletânea *Seqüelas*, publicada pela Devir em 1998.





Figura 61: Página de abertura da história *Resignação*. Fonte: MUTARELLI, 1998, p. 141.

A ilustração mostra uma moldura retangular que lhe confere semelhança a uma carta de baralho<sup>128</sup>. Essa moldura é composta pelo desenho que de uma série de pessoas de mãos dadas. Observando mais atentamente, percebe-se que as pessoas na verdade não tem mãos, estando presas umas às outras através de seus braços que se fundem organicamente. Entre elas há um pequeno balãozinho contendo a interjeição “ai”. Com isso se constrói a metáfora de uma corrente humana de sofrimento envolvendo a imagem central.

<sup>128</sup> De acordo com Lucimar Mutarelli (2004), o tarô foi uma descoberta que rendeu ao autor boas idéias na concepção de suas histórias.

Em um cenário de nuvens e montanhas, vemos elementos que são culturalmente associados à idéia religiosa. Em segundo plano encontramos novamente pessoas presas umas às outras pela extensão de seus próprios braços. Elas estão de costas e de cabeça baixa. A pirâmide com um olho e o homem com barba, coroa de espinhos e ferida no flanco são figuras significativas para o cristianismo. Todos esses elementos evocam uma aura arcana, mística e muito antiga.

Entretanto, a imagem de pirâmide escolhida para representar “Deus” é baseada na imagem que realiza a mesma função impressa na nota de um dólar. Essa imagem de pirâmide constrói um vínculo com o dinheiro, elemento fundamental da sociedade moderna. O único olho (que-tudo-vê) encoberto por um tapa-olho parece brincar com a onisciência de Deus ou de lhe atribuir uma “cegueira”.

Ao centro da imagem, o protagonista é utilizado como fantoche por um personagem que alude à divindade maior da cultura cristã. A mão entra pelo ânus, violando sexualmente esse personagem, que veste terno e gravata e segura uma pasta. Junto com a pirâmide, esses elementos evocam o ambiente de trabalho da sociedade contemporânea: os escritórios das diversas áreas profissionais, característicos da sociedade urbana.

A combinação de imagens místicas e religiosas com figuras que simbolizam a vida dentro da sociedade capitalista moderna, utilizadas para apresentar a idéia básica de uma pessoa sendo manipulada como fantoche por outra parece proferir a influência inescapável de um destino ou vontade maior que levará o protagonista e sua esposa à morte.

Durante a história, o casal procura absurdamente manter as aparências de que tudo está bem, ignorando a série de eventos que indicam a decadência e ruína iminente. O marido perde o emprego, em seus corpos começam a surgir chagas que rapidamente se expandem, deformando seus corpos e consumindo-os lentamente. No decorrer da história, o casal ignora as feridas ameaçadoras e permanece “fingindo” que tudo está bem. Talvez essa atitude seja a “resignação” do título, diante do final inexorável.

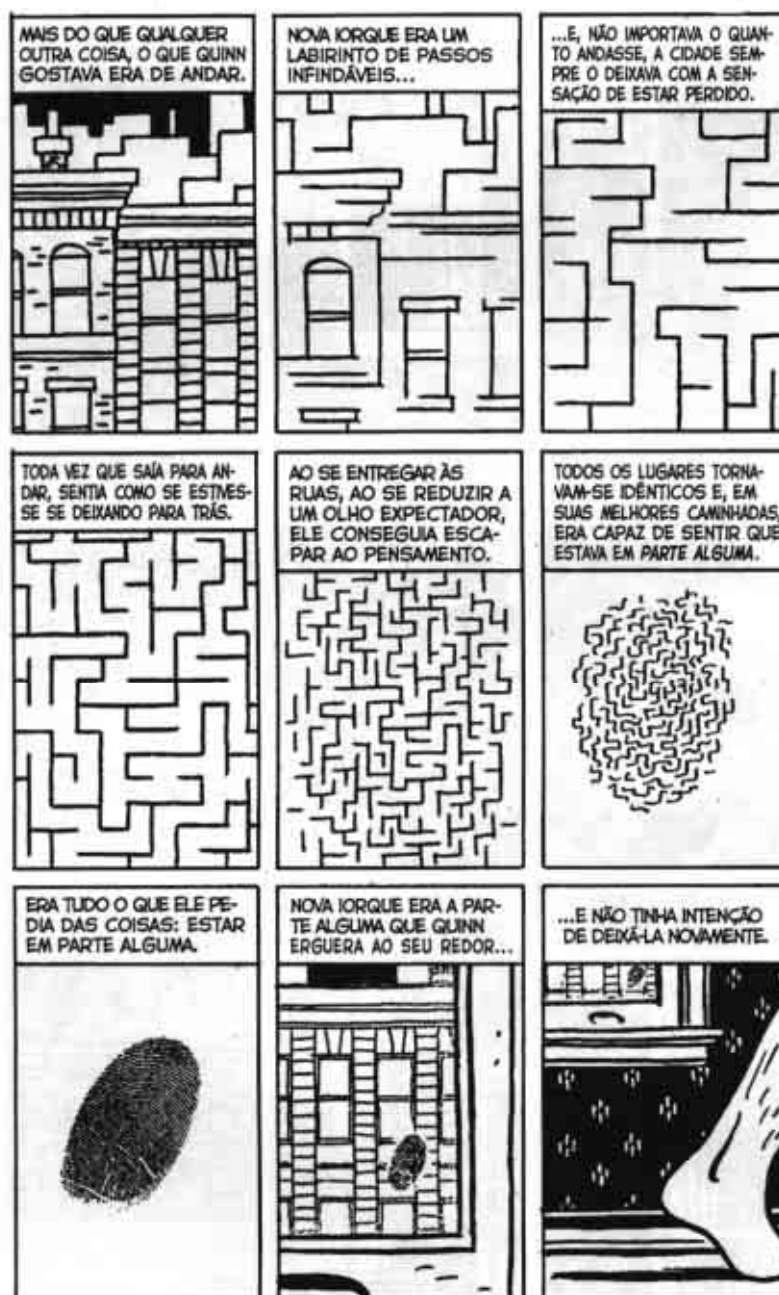
*Resignação* marca a retomada da produção de quadrinhos de Mutarelli. A partir dela, o autor passa a compor suas HQs como um *hobby*, seguindo o conselho de seu editor, Douglas Quinta Reis. Desse período surgiram outras histórias curtas, como *Three Blind Mice* e as histórias coloridas que seriam publicadas no site *Cybercomix*.

Profissionalmente, Mutarelli dedicava-se à produção de ilustrações e, nos horários vagos, compunha seus quadrinhos de maneira mais espontânea e descompromissada (MUTARELLI, 2001).

Nesse mesmo período, Mutarelli teve contato com uma série de trabalhos do gênero literário policial. Particularmente a obra *City of Glass* lhe interessou bastante, pelas possibilidades que explorava.

*City of Glass* é a adaptação para os quadrinhos de uma das histórias que compõem o romance Trilogia de Nova York, do escritor norte-americano Paul Auster. A adaptação foi feita pelo desenhista David Mazzuchelli em parceria com o roteirista Paul Karasik e explora de modo muito interessante as relações entre palavras e imagens possibilitadas pela linguagem dos quadrinhos. Kuhlman (2004) considera que a natureza da linguagem da HQ possibilita uma série de construções de novos significados que enriquecem as leituras do romance de *City of Glass*. Comparando a seqüência de abertura do romance de Paul Auster com sua versão quadrinizada, Kuhlman escreve

The artists retain the metaphor of the labyrinth, but add visual analogies not present in the prose version. Lines from the original text accompany a series of nine panels that segue from Quinn's view of buildings outside his apartment window, to a field of lines that loosen and gradually reform into a maze, and then focus on a single fingerprint [Figura 62]. The perspective pulls back from a close up of the fingerprint to show the window with the original view of buildings, now marred by the fingerprint smudge. In the last panel on page, Quinn raises his foot to suggest that he is stepping out of the frame. Motion, loss, and solitude are suggested by the visual transitions from the buildings, to the maze, to the fingerprint, and back. These similarities in form function as "equivalences" in a "visual metaphor" that connect the separate stages of Quinn's reverie (KUHLMAN, 2004).



4

Figura 62: Página de *Cidade de Vidro* (*City of Glass*). Fonte: MAZZUCHELLI, 1998, p. 4.

*City of Glass* foi publicada no Brasil pela editora Via Lettera em maio de 1998 com o título *Cidade de Vidro*, entretanto Lourenço Mutarelli teve acesso a ela ainda em 1995, através do contato direto com o artista David Mazuchelli em um evento de quadrinhos realizado no Rio de Janeiro. Segundo Lucimar Mutarelli

Foi como que uma iluminação: Mutarelli, que já havia pensado em trabalhar com romance policial, ficou encantado com o clima apresentado nas páginas do trabalho

de Mazzuchelli. Devido à grande dificuldade para ler a história de Paul Auster em inglês, o desenhista passou os três anos seguintes praticamente apenas admirando o aspecto visual do livro. O lado humano e existencialista do personagem o conduziria para a criação da nova atmosfera que ele começava a criar (MUTARELLI, 2004).

*Cidade de Vidro* fez parte da série de referências desse período que inspirariam Lourenço Mutarelli a começar uma história longa diferente do que tinha produzido antes, algo seguindo o modelo das ficções policiais e histórias em quadrinhos<sup>129</sup> que lia na juventude. Foi então que começaram a se desenvolver as idéias que dariam origem ao álbum *O Dobro de Cinco*.

A princípio o protagonista do álbum seria o personagem Hermes/José, mas o coadjuvante Diomedes<sup>130</sup> conquistou o apreço de seu criador e cresceu, extrapolando todos os limites originais e levando Mutarelli a reescrever e reestruturar toda a história do álbum, que acabou sendo o primeiro de uma trilogia. Esse foi o começo da estranha “Trilogia em Quatro Partes do Detetive Diomedes”, também chamada pelo autor de *A Trilogia do Acidente* ou *O Enigma de Enigma*.

Toda a série de aventuras do detetive Diomedes é marcada pelo acaso ou coincidências que acompanham a trajetória do personagem. Em todos os álbuns a condução da narrativa é marcada por uma sucessão de desmentidos, de novas informações e reviravoltas. Essas surpresas parecem querer contrariar as estruturas pré-definidas de gênero e narrativa. Em parte, o autor quer surpreender não só ao leitor, mas a si mesmo com o desenvolvimento da história. Por outro lado, há a busca de captar nas histórias a imprevisibilidade da própria vida, que rompe com os paradigmas narrativos de gêneros como os quadrinhos de aventura e os romances policiais. Esta é a *Trilogia do Acidente*, onde o acaso e a coincidência também

---

<sup>129</sup> As histórias em quadrinhos apresentadas a Lourenço na infância por seu pai eram “clássicos” como *Tintin* de Hergé e *Príncipe Valente* de Hal Foster (MUTARELLI, 2001b).

<sup>130</sup> Diomedes é o personagem favorito de Lourenço Mutarelli, que o define como “a fusão de Charlie Chan, José Lewgoy e Lourenço Mutarelli, o pai” (MUTARELLI, 2000). Diomedes era um velho ex-policia que trabalhava como detetive procurando ganhar um complemento à sua minguada aposentadoria. Muito dessa personagem foi construída (ou se construiu) com base nas impressões e lembranças que o autor tinha de seu pai, também chamado Lourenço Mutarelli e que também tinha sido delegado de polícia. Essa identidade com a figura paterna foi muito importante no desenvolvimento da personagem, na criação de sua personalidade. “Dessa forma, o detetive Diomedes, sem que eu me desse conta, foi tomando corpo e passou a conduzir a história. A cada quadro, ele ia incorporando, tomando para si um novo aspecto de meu pai.(...) Todas as piadas que Diomedes conta me foram contadas por meu pai.” (MUTARELLI, 2001a).

parecem ser protagonistas. Em dois álbuns diferentes (em *O Dobro de Cinco* e em *O Rei do Ponto*) o próprio personagem Diomedes verbaliza o que talvez seja uma crença, talvez seja uma dúvida, do próprio autor: “Como se a vida fosse uma operação matemática... mas a simplicidade da vida não é tão simples assim.” (MUTARELLI, 2000).

A tentativa de reproduzir em uma narrativa o acaso e a espontaneidade da vida ecoa alguns dos princípios filosóficos de Bakhtin, como a crítica à razão teórica. Com base em Faraco (2006), podemos propor uma analogia com os conceitos bakhtinianos e a obra de Mutarelli. Assim, nas histórias de Diomedes, o *mundo da teoria*, isto é, a narrativa, o planejamento da história, as elaborações de caráter filosófico e estético concebidas pelo autor, reconhecem e procuram reproduzir ou aludir ao *mundo da vida*, isto é, “o mundo da historicidade viva, o todo real da existência de seres históricos únicos que realizam atos únicos e irrepitíveis, o mundo da unicidade irrepitível da vida realmente vivida e experimentada” (FARACO, 2006).

Encontramos diversos exemplos dessa procura do *mundo da vida*, não apenas na já mencionada imprevisibilidade incorporada aos eventos, mas também na presença de representações de pessoas reais em diversos momentos dos álbuns.

Mutarelli desenha personagens baseados em pessoas que conhece, fazendo sutis alterações na grafia dos seus nomes ou preservando-os inteiramente. É o que acontece, por exemplo, no álbum *O Rei do Ponto*, em que o poeta Glauco Matoso, amigo e colaborador de Lourenço Mutarelli, aparece desenhado e nomeado sem nenhuma alteração (Figura 63).



Figura 63: Página de *O Rei do Ponto* apresentando o “personagem” Glauco Matoso. Fonte: MUTARELLI, 2000, p. 52.

Mutarelli procura representar seus conhecidos não apenas em personagens desenhados, mas muitas vezes utilizando as próprias falas proferidas no “mundo real”. Em *A Soma de Tudo-parte 2* (MUTARELLI, 2002 p.51) há uma nota de rodapé

indicando que as falas do personagem Paulo dos Fazeres “foram extraídas da revista Limite nº01-1993 e são de autoria de Mauro Martínez dos Prazeres”. Além das palavras, o personagem Paulo dos Fazeres também toma “emprestada” a face de Mauro dos Prazeres, sócio da editora Devir (Figura 64).



Figura 64: Página de *A Soma de Tudo* apresentando o “personagem” Paulo dos Fazeres. Fonte: MUTARELLI, 2002, p.42.



Junto com personagens baseadas/inspiradas em pessoas reais, há uma série de participações de personagens fictícios, com destaque para os personagens de *Tintin*, que aparecem rapidamente em todos os álbuns da série<sup>131</sup>. Trata-se de uma homenagem do autor a um dos títulos preferidos de sua infância, mas também estabelece a referência ao formato europeu de quadrinhos que serve de modelo na concepção da *Trilogia do Acidente*.

Durante a *Trilogia*, Mutarelli apresenta uma estruturação de página dividida em três partes iguais no sentido longitudinal. Os quadrinhos da série apresentam uma regularidade em relação ao tamanho. Com relação às transições entre os quadrinhos, há um predomínio do tipo *sujeito a sujeito* e *ação a ação* semelhante às histórias americanas e européias<sup>132</sup>.

O álbum *O Dobro de Cinco* abre a série. Trata-se de uma história de detetive que vai implicar em uma busca. Contratado, Diomedes deve encontrar o mágico Enigma. Em sua jornada, o detetive se depara com personagens circenses numa atmosfera que lembra o livro *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carrol.

De fato, os próprios desenhos de *O Dobro de Cinco* ajudam a construir uma realidade estranha, quase onírica. Os cenários são desenhados em detalhes, porém sem utilizar linhas de perspectiva convencionais, o que confere uma certa irrealidade subliminar ao leitor. As sombras, detalhes e texturas tornam as páginas mais escuras, apresentando algumas vezes uma iluminação quase teatral.

A proporção com que são desenhados os personagens principais também causa um estranhamento. Diomedes, em suas primeiras aparições, é mostrado de modo muito caricatural, com a cabeça ocupando um terço da altura total do corpo. Personagens como o domador Lorenzo e o palhaço Chupetin são criados de forma caricatural, sem uma referência precisa fotográfica. Mas há personagens concebidos com base em

---

<sup>131</sup> Na última metade de *A Soma de Tudo*, Mutarelli desenha uma seqüência de quadrinhos que ocorrem durante o Salão de Quadrinhos da cidade de Amadora, em Portugal, evento do qual participou em 2000. Nessa seqüência há o diálogo entre os personagens Diomedes e Paulo dos Fazeres, com diversos personagens de histórias em quadrinhos aparecendo em segundo plano, como “figurantes”.

<sup>132</sup> Usamos aqui as transições propostas por McCloud (1995 e 2008).

peças reais na história, como Zóião e figurantes que representam o próprio autor e sua família.

Um dos grandes temas do álbum é justamente a discussão a respeito da realidade. O mágico Enigma não é encontrado e os depoimentos a respeito de sua pessoa constroem uma visão fragmentada, impregnada de considerações sobre a natureza da verdade e da realidade.

A percepção da realidade é cheia de dúvidas. Durante o desenvolver da narrativa, são dadas ao leitor uma série de desmentiras que modificam sua percepção dos fatos. A esposa de Diomedes o trai secretamente e o seu cliente Hermes desmente a própria história.

A tecnologia aqui se apresenta sob a forma dos medicamentos e drogas que alteram as percepções de realidade. Lorenzo, o domador, pede a seu assistente que o alveje com dardos tranqüilizantes. Sob o efeito dos dardos, a consciência de Lorenzo parece se fragmentar e ele fala com “diversas vozes”, como podemos ver em um quadrinho em que os balões de diálogo brotam de dentro de sua cabeça (Figura 65).



Figura 65: Página do álbum *O Dobro de Cinco*. Fonte: MUTARELLI, 1999, p.49.

Lorenzo é um personagem mutilado, fisicamente (não tem um braço) e mentalmente. O seu corpo é cravejado de dardos tranqüilizantes, simbolizando sua dependência do medicamento que o violenta e agride.

O próprio Diomedes é acertado por um dos tranqüilizantes e tem suas percepções embotadas ao conversar com a cartomante Melissa. Vemos uma seqüência de imagens delirantes que mesclam arcanos do tarô e momentos do passado e futuro do personagem. Descobrimos que o nome da história<sup>133</sup> tem uma de suas razões na carta de tarô a “Roda da Fortuna”, que é

a confirmação do previsto. Aquilo que foi, é e será, este é o décimo primeiro arcano, é a carta de número dez na casa de número dez. É a soma dos quatro primeiros números, 1+2+3+4. É a totalidade... é a confirmação e a conclusão. Tudo dela deriva e a ela retorna. É o dobro de cinco. É a origem do múltiplo e da manifestação, o dualismo do ser. É a morte e é a vida e mais do que isto é a coexistência entre a morte e a vida (MUTARELLI, 1999).

A atmosfera surreal se atenua no segundo volume da série, *O Rei do Ponto*. Na trama, Diomedes é envolvido na busca de um assassino serial. O desenho apresenta mais personagens baseados em pessoas reais, como o policial Germano Cale, desenhado com base no cantor John Cale. O próprio Diomedes passa a ser desenhado com proporções mais próximas das de um ser humano real (Figura 66).



Figura 66: A evolução visual do personagem Diomedes de *O Dobro de Cinco* (à esquerda) para *A Soma de Tudo – Parte 2* (à direita). Fonte: MUTARELLI, 1999, p. 35 e MUTARELLI, 2002, p. 20.

<sup>133</sup> Sobre a expressão “O dobro de cinco”, o próprio personagem Diomedes comenta “Eu sei que cinco, no dialeto portenho, o lunfardo, quer dizer comissário de polícia. Você sabe, a gíria dos tangos...” (MUTARELLI, 1999).

Na caçada ao criminoso, Diomedes é forçado pelo policial Cale a se “mitridatizar”. Durante a narrativa descobrimos que o termo deriva do nome do rei Mitridates, que governou uma região da Ásia Menor chamada Ponto em torno de 300 a.C. e que procurou se imunizar contra venenos ingerindo uma pequena quantidade dos mesmos diariamente. Assim, Diomedes ingere pequenas e crescentes doses de veneno de rato, procurando alterar a resistência de seu organismo.

Em *O Rei do Ponto* o ambiente urbano passa a ganhar destaque, desenhado em detalhes. Vemos parques, fachadas de prédios, ruas poluídas por anúncios e placas, vielas, interiores de bares e motéis. Nas ruas, em ambos os álbuns, o autor dá preferência por desenhar antigos automóveis, o que dá impressão de a história passa-se alguns anos atrás (talvez durante a década de 1960). Entretanto, há também a presença e utilização de telefones celulares, o que confere um certo anacronismo à narrativa.

Veículos também estão presentes nas capas dos dois álbuns (Figuras 67 e 68).

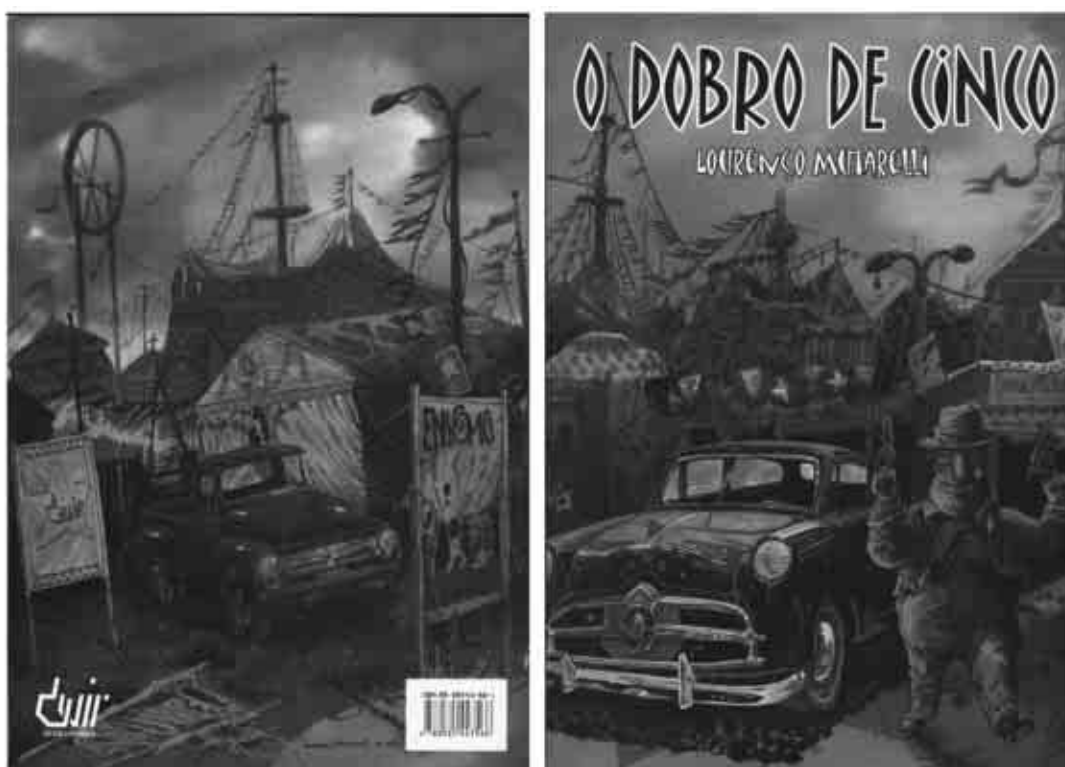


Figura 67: Capa do álbum *O Dobro de Cinco*. Fonte: MUTARELLI, 1999.

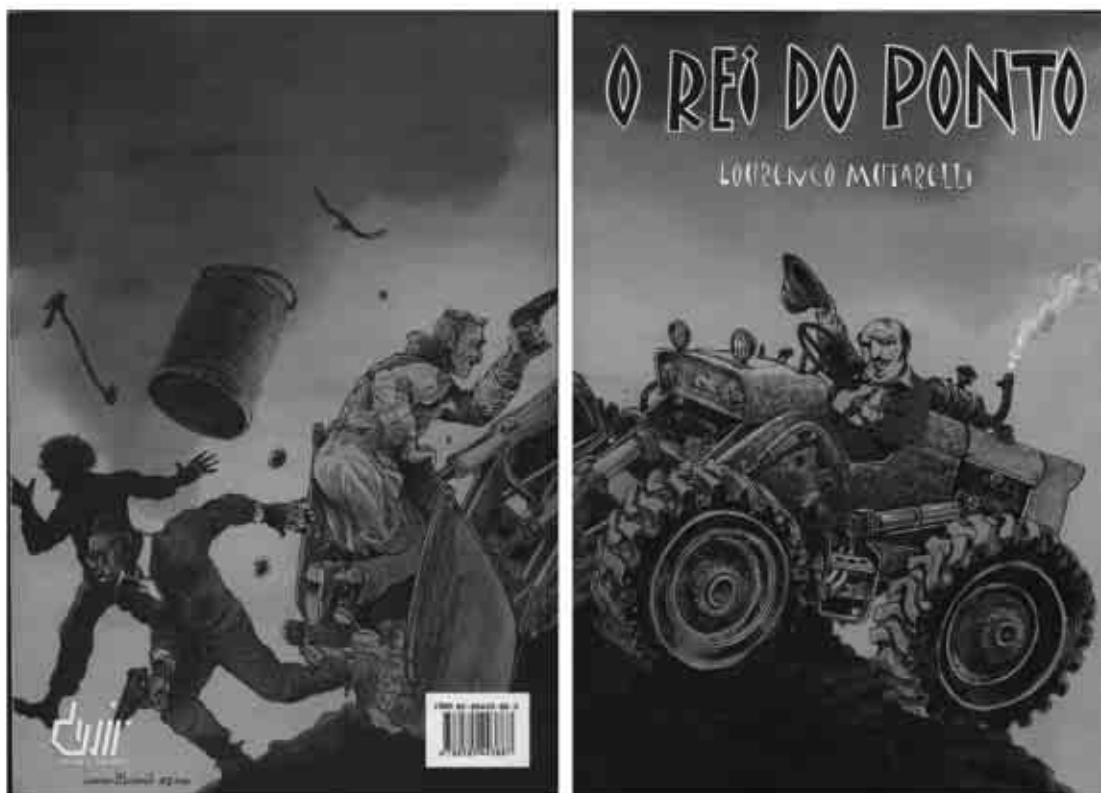


Figura 68: Capa do álbum *O Rei do Ponto*. Fonte: MUTARELLI, 2000.

Em *O Dobro de Cinco* os dois carros principais, um ford e uma caminhonete, são apresentados ao lado do protagonista Diomedes e diante do cenário do Grande Circo. Na capa em cores, o Ford azul acaba se destacando mais do que a figura do próprio Diomedes, colorido em um único tom de azul. São os carros que protagonizam a seqüência de ação ao final do álbum.

A capa do *Rei do Ponto* apresenta um trator, veículo que também terá destaque em uma nova seqüência final de ação. Na capa o trator aparece como uma extensão do personagem Diomedes, expressando seu retorno triunfal de um destino aparentemente trágico posto ao final de *O Dobro de Cinco*.

Na capa dos dois álbuns vemos cenas externas. No primeiro Diomedes está diante do Circo, no segundo o trator avança sobre um monte de entulho. O circo abandonado e o monte de entulho são restos degradados, sobras de empreendimentos e processos que já não servem mais a seus criadores e agora são descartados. Mas são tão grandes que se expandem de forma a se transformar numa espécie de nova paisagem.

A conclusão da história se dá nos volumes *A Soma de Tudo - partes 1 e 2*. Contratado para investigar o desaparecimento de uma pessoa em Portugal, Diomedes acaba fazendo uma série de descobertas inesperadas, entre elas o “segredo de Lisboa”.

Lourenço Mutarelli foi convidado a participar, em 2000, do Salão de Quadrinhos da cidade de Amadora, em Portugal. O quadrinista surpreendeu-se profundamente com o respeito e consideração com que foi acolhido e ficou maravilhado com a cidade de Lisboa. Esse sentimento influenciou a concepção do enredo do terceiro álbum, que cresceu tanto que publicá-lo num só volume torna-se inviável economicamente, daí sua divisão em duas partes<sup>134</sup>.

A cidade de Lisboa acaba se tornando um dos personagens principais de *A Soma de Tudo*. Mutarelli desenha construções da cidade em painéis detalhados ocupando páginas inteiras. Diversos pontos aparecem também em detalhes em diversos quadrinhos. Os edifícios são utilizados como parte da trama, como o Oceanário de Lisboa, o Elevador de Santa Justa e a Torre de Ulisses, no Castelo de São Jorge.

A Torre de Ulisses apresenta um periscópio que utiliza os princípios da câmara escura para, através de um jogo de espelhos, projetar uma imagem da cidade de Lisboa em um prato diante de turistas. É esse recurso de ilusão, feito através de espelhos como as antigas fantasmagorias do século XIX<sup>135</sup> que servirá de base para a trama sobre o segredo de Lisboa. Mutarelli emprega diversos desenhos que explicam o funcionamento desse truque (Figura 69) e cria uma história em que o “espírito da cidade de Lisboa” (uma bela e misteriosa mulher) usa o caminho inverso, partindo da câmara de visualização da Torre de Ulisses e materializando-se por toda a cidade. “Essa jovem seria a entidade Lisboa, e graças a sua leveza e seu encanto tornaria a cidade ainda mais encantadora” (MUTARELLI, 2002).

---

<sup>134</sup> Meses depois do Festival de Amadora, outro acontecimento pessoal impactante que provavelmente influenciou não só os rumos dessa HQ, como toda a carreira do autor foi o falecimento de seu pai, durante a produção de *A Soma de Tudo – Parte 1*.

<sup>135</sup> Em 1794, Etienne Gaspard Robert lançou em Paris um espetáculo chamado *Fantasmagorie*, em que empregava as idéias da câmara escura e da lanterna mágica para realizar projeções de imagens sobre espelhos, nuvens de fumaça, telas translúcidas e outros suportes que ofereciam uma ilusão maior para o público (LUCENA JÚNIOR, 2002).



Figura 69: Página do álbum *A Soma de Tudo – parte 2*. Fonte: MUTARELLI, 2002, p.81

Diomedes acreditava ter encontrado no “Braxil” o mágico Enigmo, muito velho, caduco e decadente, vivendo com uma neta numa cidadezinha interiorana. Porém, em um novo revés, acaba descobrindo que Enigmo na verdade teria passado seus últimos vinte anos de vida em Portugal, tendo participação ativa em uma ordem mística. Enigmo seria o responsável pela implementação dos truques de espelho na Torre de Ulisses.

Essa descoberta causa angústia em Diomedes, que se questiona se há realmente alguma magia de verdade no mundo ou se tudo é apenas um truque, um artifício técnico forjado por um ilusionista. A dúvida de Diomedes sobre magia remete aos discursos de Benjamin sobre a aura da obra de arte. Teria esse conceito da unicidade se perdido na nova ordem técnica do mundo?

Ao fim da história, Diomedes chega a sua própria conclusão a respeito da magia:

Depois dessa viagem e da conversa com o Paulo dos Fazeres eu acabei descobrindo que existe um mundo para cada um. Um mundo para cada um de nós. Não uma visão de mundo, não. Realmente um mundo... um mundo real para cada um. E exatamente por isso eu nunca consegui alcançar a magia. Porque no meu mundo ela não é essa soma de tudo, como eu pensava, ela não é esse momento quando todos os sentimentos se fundem e parecem ser um só. Para mim, no meu mundo... a magia é como esse nada que o filósofo falou... Ela sempre está em outro lugar (MUTARELLI, 2002).

Mutarelli é uma das pessoas reais que participa de sua própria história sob o nome do personagem Zygmundo Muzzarella, um quadrinista que ajuda Diomedes a descobrir o segredo de Lisboa. Ao desenhar a si mesmo e seu personagem diante da paisagem da cidade de Lisboa, Mutarelli insere um rosto formado pelo efeito gráfico das casas e edifícios da cidade. Esse rosto pode ser o “espírito de Lisboa” ou a ilusão construída por um desenhista utilizando sua técnica.

Em *A Soma de Tudo – parte 2*, a história é contada através dos diálogos entre Diomedes e seu amigo Waldir enquanto limpam o escritório do detetive. A conversa entre os dois procura reproduzir a naturalidade de uma conversa verdadeira, com a perda do foco no assunto principal, devaneios por parte dos interlocutores, discussões sobre aspectos menores e comentários que poderiam ser considerados “irrelevantes” para o desenrolar da trama. Entretanto, a elaboração desse tipo de diálogo faz parte da proposta de Mutarelli de discutir a questão da representação e da realidade. Há a tentativa de se registrar a chamada “comunicação viva”.

Em dado momento, do meio dos entulhos surge uma ratazana. Diomedes a mata e descobre com horror e asco que o rato tinha uma orelha nas costas (Figura 70).





Figura 70: Página do álbum *A Soma de Tudo – parte 2*. Fonte: MUTARELLI, 2002, p. 78.

Seu amigo Waldir o tranquiliza dizendo

Calma, Diomedes! Isso é assim mesmo! Há há, Diomedes! Você não se lembra quando cientistas para testar novas técnicas de transplantes e implantes de órgãos implantaram uma orelha humana em uma cobaia? Pois é... desde então, eventualmente, surge um desses... fenômenos. É normal (MUTARELLI, 2002).

O episódio faz referência ao implante de uma orelha feita com células de cartilagem humana nas costas de um rato, em 1996. Esse episódio também inspirou Lourenço Mutarelli na história *Three Blind Mice*<sup>136</sup> (MUTARELLI, 1998).

*Three Blind Mice* apresenta uma paródia à rima infantil dos três ratinhos cegos. Com base nessas rimas, Mutarelli compôs uma HQ de três páginas protagonizadas por três criaturas de aspecto humanóide e feições de rato (Figura 71). Nas costas de cada criatura há enxertado um órgão humano (orelha, olho e nariz).



Figura 71: Página de *Three Blind Mice*. Fonte: MUTARELLI, 1998, p.140.

<sup>136</sup> Segundo o próprio autor, “consegui realmente deixar de produzir quadrinhos de agosto de 1995 a junho de 1996, exatamente 06 de junho de 1996 quando realizei uma história de sete páginas intitulada *Resignação*” (MUTARELLI, 2001b). Entretanto, no volume *Seqüelas*, a história *Three Blind Mice* apresenta em seu último quadrinho a inscrição “IV 96” com a assinatura do autor, que poderia significar a conclusão dessa história em abril de 1996. Sabe-se que esse foi o ano da divulgação do rato *Marco* e sua orelha implantada nas costas e que esse episódio impressionou profundamente Lourenço Mutarelli, conforme o mesmo declarou em entrevista (MUTARELLI, 2007).

Desorientadas e cegas, as criaturas cambaleiam pela história até serem mutiladas pela “esposa do fazendeiro”, que decepa suas caudas. No último quadrinho, as criaturas se abraçam em agonia, desamparadas, enquanto a esposa do fazendeiro os espreita ameaçadoramente com a faca na mão. A faca que é objeto cortante como o bisturi, instrumento médico que serve à técnica que modifica a própria carne. No desenho, o rabicho do balão também é cortado pelo instrumento, um indício de que as mutilações podem se estender do plano físico (personagens) ao conceitual (o balão). Ao pé da imagem, em letras bem pequenas lê-se: “Help me!”.

Na *Trilogia do Acidente*, a obra de Mutarelli ganha um novo rumo. A melancolia e o insólito que sempre caracterizaram sua obra ainda estão lá, mas agora de modo mais contido. Outros velhos temas são abordados com maior profundidade, como o tempo, a memória e a questão da representação.

A próxima história de Lourenço Mutarelli levaria a abordagem desses temas a um novo patamar e seria o marco de uma nova fase em seu trabalho (se ele não tivesse desistido de fazer quadrinhos).

#### 4.5 – A CAIXA DE AREIA (2006)

Após o falecimento de seu pai, Lourenço Mutarelli manteve certo silêncio no mundo das HQs. Produziu lentamente uma história que foi publicada em 2006 pela editora Devir com o título *A Caixa de Areia ou Eu Era Dois em Meu Quintal*. Como veremos, um dos temas abordados por este álbum é a reflexão sobre a própria representação do cotidiano em uma narrativa. Trata-se do último trabalho do autor, que depois declarou que deixaria as histórias em quadrinhos para se dedicar a projetos de teatro, cinema e literatura. A razão para abandonar os quadrinhos, segundo Mutarelli, é o pouco reconhecimento público e a baixa renda que proporcionam aqui no Brasil.

*A Caixa de Areia* apresenta uma nova proposta dentro da obra de Mutarelli. Talvez represente a transição do autor da produção de quadrinhos para a produção literária, que já tinha começado com relativo sucesso<sup>137</sup>. A imagem do autor e sua obra

---

<sup>137</sup> Com a publicação dos livros *O Cheiro do Ralo* (2002) e *Jesus Kid* (2004) pela editora Devir e *O Natimorto* (2004) pela editora DBA.

também vinha sofrendo certa transformação. De conhecido do meio estrito da produção de quadrinhos nacionais, Mutarelli começou a destacar-se em outros veículos de comunicação<sup>138</sup>. Sua produção passou a incluir, além da literatura, peças de teatro e uma animação para cinema<sup>139</sup>. Mutarelli foi sendo “descoberto” por pessoas de outros círculos da cultura e aos poucos foi ganhando o rótulo de cult, de certa forma semelhante ao que aconteceu com Robert Crumb.

A aproximação de *A Caixa de Areia* com a literatura começa pelo formato da publicação: 14 x 21cm. O interior, em sua maioria, foi impresso em papel pólen, em preto e branco (exceção feita às páginas do prólogo e às duas últimas páginas). Essas características foram escolhas deliberadas do autor (MUTARELLI, 2007a) e buscam intencionalmente remeter ao formato básico dos livros de romances literários. Em conjunto com os demais elementos do álbum (ilustrações e fotos dos bonecos que abrem os capítulos, desenho da capa, etc.), *A Caixa de Areia*, como o álbum *Transubstanciação*, parece representar um marco de transição na linguagem e interesses do autor.

Os temas caros à obra de Mutarelli recebem um tratamento de sutilezas e referências que constroem novos significados. Há uma maturidade maior por parte do autor ao tocar os temas existenciais.

Podemos encontrar referências ao teatro do Absurdo, à obra de Brecht e Ionesco. A obra apresenta muitas reflexões sobre a questão da representação ficcional, da identidade e memória, a construção do conceito de tempo dentro da modernidade. Mutarelli dialoga com as idéias de Ernest Gombrich, para quem a imagem pode ser um instrumento de conhecimento porque serve para ver o próprio mundo e interpretá-lo. Para ele, uma imagem (um mapa ou um quadro) não é uma reprodução da realidade, “mas o resultado de um longo processo, durante o qual foram utilizados alternadamente representações esquemáticas e correções” (GOMBRICH, 1986). Quem

---

<sup>138</sup> Por exemplo, Mutarelli deu uma entrevista para a *Trip* (edição número 90 de junho de 2001), revista voltada para um público jovem e voltado para um círculo de consumo cultural mais sofisticado. Em março de 2007, a edição brasileira da revista *Rolling Stone* dedicou quatro páginas à uma entrevista com o autor. Sua presença nesses veículos parece indicar que ele não mais ocupa a posição de “marginal” do circuito cultural.

<sup>139</sup> Seqüências de animações para o filme *Nina*, dirigido por Heitor Dahlia em 2004.

já fabricou qualquer imagem sabe disso, mesmo com relação a tirar a fotografia mais comum. Fazer uma imagem é primeiro olhar, escolher, aprender. Não se trata “da reprodução de uma experiência visual, mas da reconstrução de uma estrutura modelo”, que tomará a forma de uma representação mais bem adaptada aos objetivos que estabelecemos para nós (mapa geográfico, diagrama ou pintura “realista”, “impressionista” etc) (JOLY, 2006).

É esse cuidado na elaboração da imagem que vai construir significados na obra, como podemos observar analisando o Prólogo que abre a história .

O Prólogo constitui-se de uma seqüência de 9 quadrinhos (Figuras 72 e 73) .

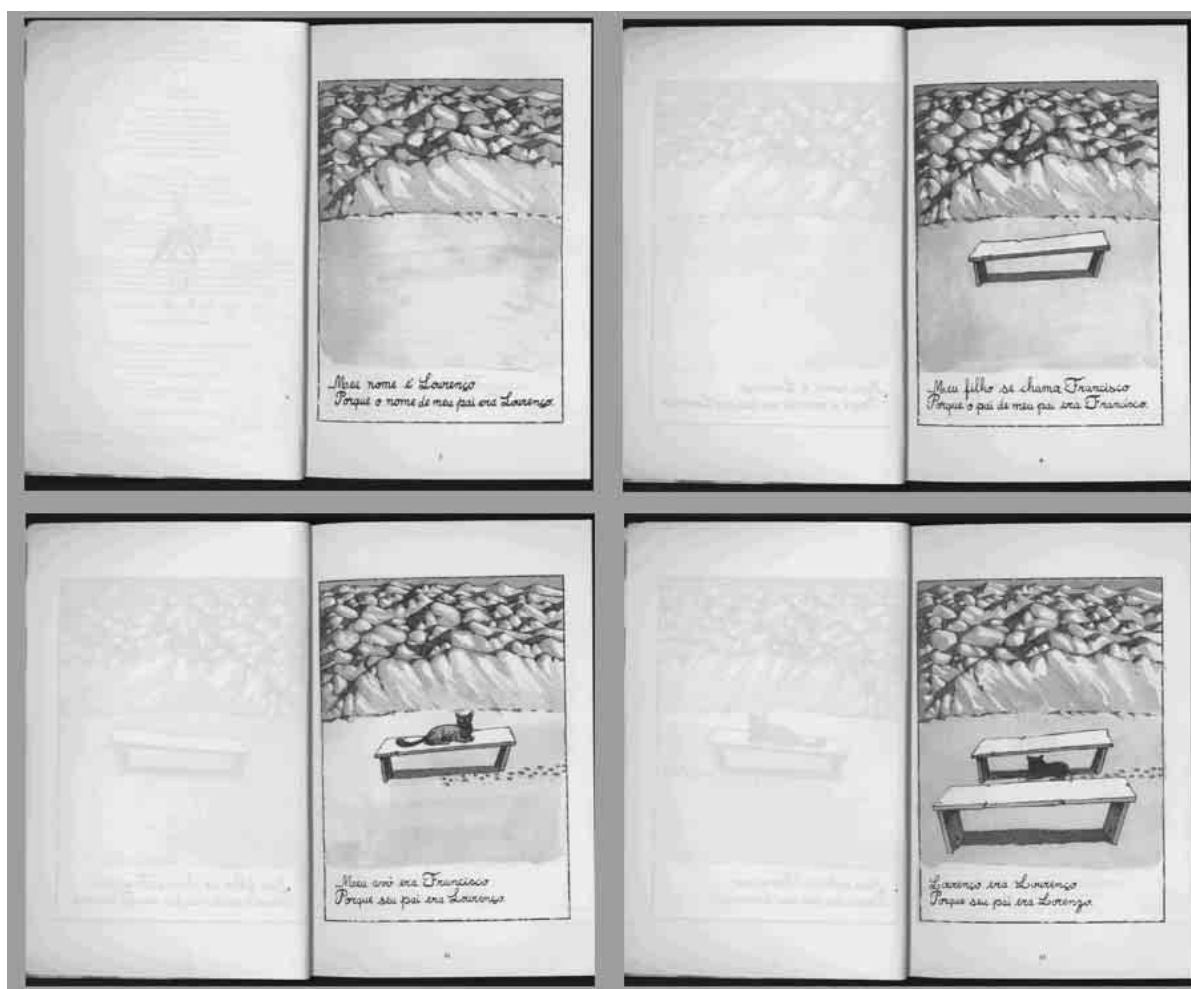


Figura 72: Da esquerda para direita, de cima para baixo: páginas 1 a 4 do Prólogo de *A Caixa de Areia*. Fonte: MUTARELLI, 2006, p. 6 a 23.



Figura 73: Da esquerda para direita, de cima para baixo: páginas 5 a 9 do Prólogo de *A Caixa de Areia*. Fonte: MUTARELLI, 2006.

Cada quadrinho ocupa uma página ímpar da publicação. Dentro do prólogo, todas as páginas pares encontram-se em branco. Assim, temos uma página que apresenta um quadrinho e seu verso está em branco. O próximo quadrinho, portanto, está justaposto a uma página em branco. Esse recurso faz com que, a cada virada de

página, visualizemos um dos quadrinhos ocupando quase a totalidade de uma página ímpar ao lado de uma página par vazia. O vazio da página adjacente, a presença de um único quadrinho e o ato de virar a página produzem uma noção de passagem de tempo, algo equivalente a uma suave e lenta transição de imagens em um filme. Essa noção de passagem de tempo vai se acentuar ainda mais devido às imagens contidas em cada quadrinho. No primeiro quadro, vemos uma paisagem desértica, com dunas que se estendem até o horizonte. A paisagem é desenhada com tinta nanquim preta, que define as dunas com linhas leves e algumas hachuras que conferem volume. Uma aplicação de aquarela cor ocre também auxilia no volume e na percepção de profundidade.

Os próximos quadrinhos apresentarão uma representação praticamente idêntica ao primeiro, mas sempre com o acréscimo de um elemento a mais: diante da paisagem desértica agora há um banco de madeira longo, depois vemos surgir um gato, em seguida outro banco, e depois um a um dos personagens principais, que são o autor, sua esposa, seu filho e dois personagens fictícios.

De um quadrinho para outro a paisagem de fundo parece praticamente idêntica à do quadrinho anterior. Temos a primeira impressão de que o autor utilizou um recurso tecnológico, talvez uma fotocópia ou uma alteração digital que permitiu aproveitar o primeiro desenho e acrescentar as imagens posteriores. Entretanto, reparando cuidadosamente, observamos pequenas variações de traços nas dunas, o que nos leva a concluir que o autor realmente redesenhou todo o cenário de fundo. Essa constatação é importante: o autor deliberadamente abriu mão de recursos tecnológicos que poderiam facilitar a produção da história, economizando tempo de trabalho. Ele preferiu redesenhar os detalhes do fundo à mão<sup>140</sup>. Provavelmente, como um reforço para a idéia de passagem de tempo.

Redesenhando à mão o cenário, o autor reproduz uma paisagem que intuímos ser a mesma que vimos no primeiro quadro, mas que sabemos que, devido à passagem do tempo, não é. O recurso do desenho somado às páginas em branco e à virada de

---

<sup>140</sup> E confirmou isso em entrevista: MUTARELLI, 2007a.

página ressaltam a passagem de tempo, uma passagem em que a única mudança parece ser o surgimento de novos elementos no quadro.

Os personagens vão surgindo e sentando-se nos bancos, como uma pequena platéia diante do leitor. Como se indicasse que o verdadeiro tema do espetáculo estivesse fora do livro, nesse caso, a realidade. E é quase isso, uma vez que o tema principal do livro é a apreensão e representação dessa suposta realidade.

O elemento textual se limita a duas linhas de palavras que acompanham a base de cada quadrinho. Os textos e os quadrinhos são, respectivamente:

*“Meu nome é Lourenço*

*Porque o nome de meu pai era Lourenço”* (1º Quadrinho)

*“Meu filho se chama Francisco*

*Porque o pai de meu pai era Francisco”* (2º Quadrinho)

*“Meu avô era Francisco*

*Porque seu pai era Lourenço.”* (3º Quadrinho)

*“Lourenço era Lourenço*

*Porque seu pai era Lourenzo.”* (4º Quadrinho)

*“O deserto não recebeu o seu nome*

*Por ser quente”* (5º Quadrinho)

*“A areia do deserto guarda a forma*

*De quem nela se deitar”.* (6º Quadrinho)

*“A areia também guarda*

*O que já não existe mais”* (7º Quadrinho)

*“Lorenzo era Lorenzo...”* (8º Quadrinho)

*“... Porque meu filho é Francisco.”* (9º Quadrinho)

O texto fala da relação entre um nome e seu portador. Um mesmo signo que se refere a pessoas diferentes em tempos diferentes. O texto brinca com as razões de ser dos nomes das pessoas e parece não ter relação nenhuma com a imagem de deserto apresentada. A construção de sentido se dá através do diálogo entre o texto completo e todos os quadrinhos da seqüência. Esta é uma das características das histórias em quadrinhos. Não se pode afirmar que há uma hierarquia, que a imagem está submetida



ao texto ou vice-versa. Trata-se de diversas informações, diversos signos que vão construir significados quando relacionados com outros elementos presentes no discurso da história em quadrinhos.

Texto e quadrinhos fazem alusão aos temas do tempo, memória e representação. Cria-se uma alusão ao tempo através do sutil recurso de repetição e redesenho do cenário de fundo. O texto ressalta a areia da imagem enquanto metáfora da memória, que “guarda formas do que já não existe mais” e é muito importante para a construção humana da idéia de tempo. E a troca de nomes e pessoas dentro do texto leva a pensar a respeito da representação, da relação significado/significante.

Duas narrativas que seguem em paralelo. Trata-se de duas situações independentes divididas em capítulos que se alternam. Ou talvez dois tipos de gêneros de discurso dentro dos quadrinhos.

Dentro do conceito bakhtniano de “formas relativamente estáveis e típicas de construção do todo” (BAKHTIN, 2003, p. 282), podemos pensar em alguns gêneros de discurso dentro dos quadrinhos, como os super-heróis e o erótico, por exemplo.

No ano de 2007, dois lançamentos de quadrinhos tiveram destaque: os álbuns *Pyongyang*<sup>141</sup>, de Guy Delisle (2007) e *Fun Home – uma tragicomédia em família*<sup>142</sup>, de Alison Bechdel (2007). Os dois trabalhos mostram narrativas autobiográficas e chamaram a atenção da imprensa<sup>143</sup>. Tais trabalhos não representam uma novidade e podemos encontrar obras bem similares na produção de Robert Crumb.

Assim, uma das narrativas de *A Caixa de Areia* enquadra-se nesse gênero autobiográfico, com o autor propondo-se a tentar “aprisionar um período de minha existência” (MUTARELLI, 2006, p. 83). Para tanto, vale-se de recursos como gravar e

---

<sup>141</sup> Que narra o período de três meses que o desenhista Guy Delisle viveu na Coreia do Norte, trabalhando como diretor de animação.

<sup>142</sup> Que é praticamente uma autobiografia da autora.

<sup>143</sup> *Fun Home* foi eleito o melhor livro do ano de 2006 pela revista *Time*. Tal fato despertou a atenção na cobertura por outros veículos. Alguns artigos chamaram a atenção para a “verve literária” de *Fun Home*, como pode ser visto em < <http://www.mangaconrad.com.br/xblogx/?p=2523>> (contendo reprodução de matéria publicada no jornal *Folha de São Paulo*, em 29 de novembro de 2007) e em <[http://www.universohq.com/quadrinhos/2007/review\\_FunHome.cfm](http://www.universohq.com/quadrinhos/2007/review_FunHome.cfm)> (contendo resenha do álbum de autoria de Eduardo Nasi para o site *Universo HQ*).

reproduzir diálogos com sua família (p.45). *A Caixa de Areia* narra seu próprio processo de produção. Em determinado momento, escreve o autor:

Vou convidar o Cláudio<sup>144</sup> para fazer algumas fotos retratando o cotidiano... O nosso cotidiano, assim como estou desenhando. É um desafio. Quero provar com isso que uma fotografia pode ser mais realista, mas um desenho pode captar mais realidade (MUTARELLI, 2007, p. 98).

Analogamente à opção do desenho à fotografia, Cagnin comenta a respeito das letras manuscritas nos balões:

As letras que formam as orações são normalmente escritas à mão. (Uma de nossas editoras foi chamada à ordem porque nas suas traduções transcrevia os textos com caracteres tipográficos; o balão perdia muito da sua força figurativa, informativa e expressiva, diminuindo em grande percentagem o seu poder de comunicação) (CAGNIN, 1975, p. 130).

Cabe ressaltar que a letra manuscrita no balão foi usada na maioria da produção de Lourenço Mutarelli<sup>145</sup>, empregando pincéis e bicos de pena. A letra manuscrita é como uma assinatura, uma marca pessoal. É outra maneira do autor marcar sua presença no enunciado.

Tendo adquirido experiência em produção de HQs com recursos digitais no álbum *Mundo Pet*, o autor opta pela execução manual de imagens por acreditar que sejam mais eficientes na “captação” da realidade. Mas o texto é aplicado digitalmente nos balões de *A Caixa de Areia*, empregando uma fonte tipográfica que simula a escrita manual.

Com certeza, o desenho acaba imprimindo uma qualidade expressiva que não seria possível através da foto. No caso específico do desenho de Mutarelli, as representações cuidadosamente detalhadas do seu ambiente cotidiano às vezes se utilizam de uma perspectiva propositalmente “distorcida”<sup>146</sup> (Figura 70).

---

<sup>144</sup> Cláudio Cammarota, fotógrafo amigo de longa data que produziu fotos do autor para a maioria dos álbuns lançados.

<sup>145</sup> Exceto nas histórias apresentadas no álbum *Mundo Pet*, onde, além de experimentar recursos digitais de manipulação de imagem, o autor também empregou o computador na composição dos textos de balões e recordatórios.

<sup>146</sup> Essas “distorções” podem ser encontradas também em outros álbuns, como por exemplo na *Trilogia do Acidente*.



Figura 74: No primeiro quadrinho, no topo da página, vemos um exemplo de perspectiva distorcida do trabalho de Mutarelli. Fonte: MUTARELLI, 2006, p. 49

A distorção de perspectiva acaba se tornando um recurso expressivo do autor. No exemplo exibido na Figura 74, a distorção de perspectiva é especialmente

acentuada no quadro em que o autor retrata parodicamente a si mesmo negando uma alegada paranóia. Com esse recurso de distorção, o autor parece questionar seu próprio propósito de apreensão da realidade. As representações de seus familiares e amigos também são questionadas através de manifestações dos próprios. Nas páginas 82 a 84 de *A Caixa de Areia*, há uma seqüência de diálogo entre o autor e seu amigo Cláudio Cammarota, que declara para Mutarelli: “Se você busca a realidade, então faça o meu nariz direito” (MUTARELLI, 2007, p.84).

Curiosamente, nessa procura pela representação mais fiel possível da realidade, é um evento impossível chama a atenção: Mutarelli começa a história narrando como ele encontra na caixa de areia do gato uma fotografia de si mesmo quando era garoto. Depois, dia após dia, inexplicavelmente, começam a aparecer outras pequenas lembranças de sua infância no meio da areia: soldadinhos, bonequinhos, pequenos brinquedos que haviam se perdido há quase quarenta anos.

Esse incrível e fabuloso fenômeno de materialização é apresentado como fato, dentro da normalidade cotidiana da família do autor. Assim, o autor cria no leitor a desconfiança sobre o que é relato de fatos “reais” e o que é “ficção”.

Os soldadinhos e brinquedos, mostrados em fotografia como imagens que abrem os capítulos de *A Caixa de Areia*, constroem um vínculo com as histórias de *Mundo Pet*, principalmente com a HQ *Dói Story*, “protagonizada” por alguns daqueles mesmos bonequinhos.

Destacamos também que ao retratar a “realidade” seu cotidiano, o autor representa a si mesmo e sua família exclusivamente dentro do apartamento, sem “cenas” ao ar livre. A vida da família está indissociavelmente vinculada ao interior de sua habitação.

Durante os diversos diálogos ao longo do livro, os detalhes de objetos são valorizados nos enquadramentos dos quadrinhos, dando aos objetos da casa o status de uma espécie de personagem. É como se os artefatos do dia a dia, como uma leiteira, a pia do banheiro, o teclado de computador, minuciosamente desenhados, conferissem uma autenticidade à representação, servindo de vínculo legítimo com a realidade (Figura 75).



62

Figura 75: Página de *A Caixa de Areia* valorizando os artefatos da casa. Fonte: MUTARELLI, 2006, p.62

Se em uma das linhas narrativas acompanhamos a busca de Lourenço Mutarelli por capturar um período de sua existência, na outra somos apresentados a uma situação completamente impossível e absurda.

Os personagens Carlton e Kleiton estão já no primeiro capítulo de *A Caixa de Areia*. Os dois estão sentados dentro de um carro, conversando. Ao fim do capítulo percebemos que trata-se de um carro encalhado no meio do deserto. O último quadro do capítulo nos mostra uma visão aérea, distante, onde percebemos que o carro, sua pequenez ressaltada diante da imensidão do deserto, está isolado do mundo.

E é essa a realidade dos personagens. Toda a sua existência resume-se a estarem sentados dentro do carro, presos no meio do deserto. Carlton conta histórias sobre diversos assuntos, principalmente sobre suas ex-namoradas e reencontros com elas. Mas Kleiton o questiona: “você diz que encontrou a tal Hantuérpia com ‘H’, ontem... Mas ontem eu estava com você. Eu estava com você ontem e anteontem. Ontem, anteontem e antes de anteontem. Aliás, eu sempre estive com você” (MUTARELLI, 2006, p.54).

A existência e situação de Carlton e Kleiton são impossíveis, absurdas. Todas as cenas de diálogos entre os dois se passam dentro do carro, cujo interior é desenhado com detalhes realistas. Mas as proporções dos rostos, o tamanho exagerado dos narizes e orelhas dos dois personagens destoam desse realismo. É como se as feições caricaturais dos dois ressaltassem o absurdo da situação que vivem (Figura 76).



Figura 76: Carlton (o gordo) e Kleiton (o magro). Fonte: MUTARELLI, 2006, p. 56 e 57.

É ainda nas cenas com Carlton e Kleiton que acontece uma referência ao gênero dos super-heróis. Em um sonho, Carlton vê um super-herói, o “Capitão Idealidade” enfrentar a “temível realidade”. No confronto, o Capitão soca o ar vazio e é derrotado por esse mesmo vazio.

No fim de *A Caixa de Areia*, o autor-personagem declara:

... eu estava tentando capturar, registrar esse período da minha existência. Quanta ingenuidade... Isso é impossível. Seu eu fotografar o meu cotidiano, as fotos não passarão de uma mera representação. Até mesmo as palavras, ou os desenhos... Tudo não passa de representação (MUTARELLI, 2006, p. 126).

O autor insere no meio do texto de sua história citações a Descartes, Brecht e diversos outros autores. Por vezes, o texto desses autores é transposto literalmente,

formando um enunciado complexo que parece destoar dos outros que compõem o álbum<sup>147</sup>, mas na verdade está integrado à proposta geral da obra.

Em *A Caixa de Areia* encontramos um autor mais maduro, que revê uma série de conceitos de seus antigos álbuns. A respeito da individualidade, o autor-personagem declara: “A ‘minha’ história não existe. A ‘minha’ história eu crio e conto a mim mesmo. O indivíduo é uma ilusão” (MUTARELLI, 2006, p. 106). Nessa declaração, o autor parece romper com a idéia de indivíduo que caracterizava o romantismo, segundo Löwy (1993): o paradoxo do indivíduo que reclama contra a opressão do próprio sistema que o criou.

Ainda em *A Caixa de Areia*, parece ser reiterado um novo tema para o autor: a fragilidade da memória. Tema que já tinha sido abordado em álbuns anteriores, como em *A Soma de Tudo – Parte 2*, onde o personagem Diomedes se contradiz diversas vezes ao relatar sua história para Waldir, trocando informações, confundido pela própria memória (MUTARELLI, 2002, p.74 a 75).

A melancolia também está presente em *A Caixa de Areia*, mas agora na forma de uma fragilidade diante do tempo, da memória e das ausências. A troca de nomes no poema do prólogo refere-se justamente a essas ausências de pais e avôs. A visão repetida do carro isolado na vastidão do deserto é metáfora para a solidão diante da imensidão da vida.

Mas agora a melancolia divide espaço com uma felicidade, que se encontra no cotidiano, na família, na lembrança incerta da infância.

Os tempos mudam.

O autor *underground* já não é mais marginal, já não existe mais.

Hora de adotar novos caminhos.

---

<sup>147</sup> Recurso semelhante foi feito no álbum *A Soma de Tudo – Parte Dois*, durante o diálogo com “Paulo dos Fazeres” (MUTARELLI, 2002, p. 42 a 53).



## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Da primeira fase de histórias avulsas<sup>148</sup> para a publicação do álbum *Transsubstanciação*, o autor deixa de lado a tentativa de fazer humor e assume o grotesco e a melancolia como elementos constantes em sua obra. O modo como esses elementos se apresentam nas histórias sofre transformações ao longo da trajetória do autor.

Nos quatro primeiros álbuns o grotesco tem presença marcante, vigorosa, em acordo com os excessos característicos da linguagem dos quadrinhos *underground*. Manifesta-se na construção gráfica do desenho dos personagens: o traço, o acabamento com texturas e sombras carregadas, o aspecto disforme e contorcido das pessoas, as deformidades, os olhos expressivos que sempre parecem transmitir uma sensação de angústia e ansiedade intensas. A beleza padronizada pela publicidade e senso comum não encontra espaço entre os personagens de Mutarelli, quase sempre marginalizados, feios, portando algum estigma de insanidade.

Mas o grotesco também está presente nas relações construídas entre o sujeito e o seu entorno. A tecnologia teria a função de melhorar a vida das pessoas, mas acaba ressaltando ainda mais o aspecto grotesco. As próteses de Nastassja (em *A Confluência da Forquilha*) ao mesmo tempo em que lhe proporcionam os braços que nunca teve, com sua desproporcionalidade também tornam o aspecto da moça ainda mais bizarro e incomum.

A partir da *Trilogia do Acidente* o grotesco passa a ser mostrado nas histórias de maneira mais comedida. Diomedes representa uma nova proposta da obra do autor, mais próxima dos álbuns de aventura europeus, nos moldes de *Tintin*, do que dos quadrinhos *underground*. No último álbum da série, Diomedes se confronta horrorizado com o grotesco disforme dos primeiros álbuns, representado pelo rato com orelha nas costas. Orelha enxertada pelos cientistas de laboratórios. Novamente, a tecnologia e a ciência são vistas como recursos que proporcionam antes deformações

---

<sup>148</sup> Apresentada no capítulo 4 no tópico *Início de carreira(1988-1990)*.

do que benéficos. São recursos que transformam o Mundo e fazem com que a idéia de comum e familiar se perca diante da constante novidade.

A melancolia nas histórias de Mutarelli mostra-se muitas vezes como uma descrença e uma resistência a essas transformações inevitáveis. É a reação de Diomedes jogando o rato pela janela. É a revolta de Jesus (*Desgraçados*) contra seu psiquiatra.

A melancolia, sempre presente, ganha significado ainda enquanto desconfiança e incerteza diante do mundo. Mas refere-se mais a uma descrença no próprio ser humano do que no sistema social ou na tecnologia em si.

A principal manifestação da melancolia talvez seja a sensação de perda que permeia toda a obra de Mutarelli. Trata-se de uma perda de valores e referenciais que é vista nas relações entre os personagens e o seu entorno. A solidão e a incomunicabilidade proporcionam uma equalização entre pessoas e objetos.

As pessoas tornam-se inacessíveis, distantes, quase que coisas para serem usadas no papel de amantes, esposas, maridos, irmãos. Os relacionamentos são mostrados como pura atividade sexual sem qualquer vínculo afetivo, como as relações de Thiago e sua amásia (*Transsubstanciação*) e de Judite e Diomedes. Há ainda os relacionamentos doentios, como Augusto e Maria (*Eu te amo Lucimar*) e o casal de *Resignação*. De qualquer modo, predomina a idéia de que os relacionamentos são indissociáveis do sofrimento, da dor, da mágoa.

É na ausência das pessoas que parece se criar o valor afetivo, que é exercido por meio de objetos que ganham um novo significado. Como o acendedor elétrico em forma de pistola de *Eu te amo Lucimar*. Incapaz de lidar com a presença de seu irmão, Cosme elimina-o. Aliás, descarta-o, porque a morte de Damião é negociada com um dono de ferro-velho, um profissional em encaminhar os diversos artefatos que não tem mais utilidade. Após livrar-se do irmão, Cosme descobre-se incapaz de viver com a ausência dele. A pistola torna-se modo de autopunição e de contato com o irmão ausente.

A fotografia é o objeto mais recorrente nessas resignificações dos artefatos técnicos. Em diversos momentos da obra de Mutarelli ela é associada à idéia da

memória, da representação do ente querido. Com a fotografia, o autor começa uma nova fase em seu trabalho. Embora a memória seja tema recorrente desde suas primeiras criações (a história *Solidão*, por exemplo), a princípio ela aparece vinculada à idéia de perda e de incerteza quanto ao passado. Quando a fotografia surge, essa memória ganha contornos mais definidos, vinculados à ausência de entes queridos.

A fotografia começa a se insinuar nos trabalhos autobiográficos das histórias de *Mundo Pet* e outras como *Réquiem* e *Eu canto apenas as canções que o senhor me ensinou* (presente na coletânea *Seqüelas*). Nessas histórias, está vinculada à questão afetiva, mas também à representação da realidade.

É durante a fase de produção de Diomedes (1999-2002) que o tema da representação da realidade começa a se destacar. A falibilidade da memória, da percepção e dos meios de representação já tinha sido abordada em histórias como *Desgraçados*, mas a partir de 1998 esse tema passa a sobressair em comparação com outros temas, como o grotesco. Em *A Soma de Tudo – Parte 2* é ressaltado o caráter dúbio da memória e da interpretação durante a conversa entre Diomedes e Waldir.

É no álbum *A Caixa de Areia* que o tema da memória e da representação vai se firmar definitivamente. Nas histórias do detetive Diomedes encontramos a representação de pessoas reais (Glaucio Matoso, Paulo dos Prazeres, Douglas Quinta Reis), mas é em *A Caixa de Areia* que o autor rompe com o seu universo ficcional tradicional e o trânsito entre a realidade e a ficção, entre o cotidiano e o extraordinário, consolida-se.

As histórias e personagens de Lourenço Mutarelli apresentam uma visão de mundo caracterizada pela incerteza diante das transformações, pela falta de propósito existencial. As relações e ressignificações de artefatos técnicos (fotografias, objetos do cotidiano) nas obras do autor não representam só a realidade, mas são constituintes do imaginário social.

A dificuldade de relacionamento entre os seres humanos e a adoção de artefatos técnicos para intermediar e, muitas vezes, substituir essas relações são aspectos do cotidiano presentes na obra do autor. O sentimento de perda refere-se principalmente a essa solidão e esse afastamento.

Assim como as produções alternativas da década de 1960, do movimento da contracultura e dos quadrinhos *underground* fazem parte do testemunho de um contexto, a obra de Lourenço Mutarelli, em sua originalidade, traz em si as impressões da nossa contemporaneidade, registros do imaginário social, das expectativas e anseios de um grupo social que acompanhou a produção desse autor.

Ao longo de quase vinte anos de produção, a visão de mundo e o modo de abordar os temas modificaram-se na obra de Lourenço Mutarelli. Não que tenha ocorrido um afastamento das propostas, questionamentos e linguagem da contracultura e dos quadrinhos *underground*, mas a abordagem desses tópicos ocorre agora sob uma nova perspectiva.

O estudo, análise e comparação desses e entre esses diversos produtos culturais (a obra de Lourenço Mutarelli, os quadrinhos *underground* e outras criações) guardam relevância para pensar as intermediações entre o ser humano e o entorno tecnológico, as diversas possibilidades de relação que se abrem e a avaliação das possíveis perdas de valores que possam acontecer.

## BIBLIOGRAFIA

A REVISTA NO BRASIL, São Paulo: Ed. Abril, 2000, 246p.

ABC DA ADG: Glossário de termos e verbetes utilizados em Design Gráfico, São Paulo: ADG – Associação dos Designers Gráficos, 2000, 120p.

ADORNO, Theodor W. *Indústria cultural e sociedade*. 2ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002, 118p.

ASSUMPCÃO JR., Francisco B. *Psicologia e História em Quadrinhos*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2001, 165p.

BAGNARIOL, Piero; BARROSO, Fabiano; VIANA, Maria Luiza *et al.* *Guia Ilustrado de Graffiti e Quadrinhos*. Belo Horizonte: Graffiti 76% Quadrinhos, 2004, 218p.

BAKHTIN, M.; VOLOCHINOV, V. *Marxismo e Filosofia da Linguagem*. 12ª ed. São Paulo: Hucitec, 2006, 203p.

BAKHTIN, Mikhail. *Estética da Criação Verbal*. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003, 478p.

BARBOSA, Livia. *Sociedade de Consumo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004, 72p.

BARROSO, Fabiano. História Recente dos Quadrinhos. In: BAGNARIOL, Piero *et al.* *Guia Ilustrado de Graffiti e Quadrinhos*. Belo Horizonte: Graffiti 76% Quadrinhos, 2004, p.75-154

BARTHES, Roland *et al.* *Análise Estrutural da Narrativa*. 3ª ed. Petrópolis: Vozes, 1973, 285p.

BASTOS, João Augusto S.L.A. O entorno da modernidade. In: BASTOS, João Augusto; QUELUZ, Gilson (orgs.). *Memória e Modernidade*. Curitiba: CEFET-PR, 2000.

BAUMAN, Zygmunt. *Amor Líquido*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004, 192p.

\_\_\_\_\_. *Identidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005, 192 p.

BECHDEL, Alison. *Fun Home: uma tragicomédia em família*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2007, 238p.

- BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. 7ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1994, 256 p.
- \_\_\_\_\_. *A Modernidade e os Modernos*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2000.
- BERMAN, Marshall. *Tudo que É Sólido Desmancha no Ar: a Aventura da Modernidade*, São Paulo, Companhia das Letras, 1987
- BORGO, Érico. *Omelete na San Diego Comic-Con 2003*. Omelete, São Paulo, 16 de julho de 2003. Disponível em: <[http://www.omelete.com.br/quad/5954/\\_b\\_Omelete\\_na\\_San\\_Diego\\_Comic\\_Con\\_2003\\_\\_b\\_.aspx](http://www.omelete.com.br/quad/5954/_b_Omelete_na_San_Diego_Comic_Con_2003__b_.aspx)>. Acesso em: 15 de janeiro de 2008.
- BRAIT, Beth. *Bakhtin: conceitos-chave*. São Paulo, Contexto, 2005. 224p.
- BYRNE, John. Snowblind. *Alpha Flight # 6*, New York, Marvel Comics, jan 1984, 32 p.
- CAGNIN, Antonio Luiz. *Os Quadrinhos*. São Paulo, Ática, 1975, 240p.
- CAMPOS, Maria de Fátima; LOMBOGLIA, Ruth. HQ: uma manifestação de arte. In: LUYTEN, Sonia M. Bibe (org.). *Histórias em quadrinhos: leitura crítica*. São Paulo: Edições Paulinas, 1985, p. 10-17)
- CAMPOS, Rogério de. Outra História. In: CLOWES, Daniel *et al. Comic Book: o novo quadrinho norte-americano*. 1ªed. São Paulo, Conrad Editora do Brasil, 1999, 136p. Páginas 7-21.
- \_\_\_\_\_. Alter América, alter heros. In: CRUMB, R. *et al. Zap Comix*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2003, 188p, p. 7-31.
- \_\_\_\_\_. A Supercensura contra a turma dos quadrinhos. *CULT*, São Paulo, nº 111, p. 50-52, mar. 2007.
- CANCLINI, Néstor García. *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. 4.ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2003, 388 p.
- CARVALHO, Marília Gomes de. Tecnologia e Sociedade. In: BASTOS, João Augusto S.L.A. (org.) Coletânea *Educação e Tecnologia*, Curitiba: PPGTE /CEFET-PR, 1998, p. 89-102.

CIRNE, Moacy. *Quadrinhos, sedução e paixão*. Petrópolis: Vozes, 2000, 220 p.

\_\_\_\_\_. *Quadrinhos, memória e realidade textual*. Trabalho enviado para o NP 16 – Histórias em Quadrinhos do XXVII Congresso da Intercom, Porto Alegre, 30 de agosto a 3 de setembro de 2004. Disponível em: <<http://reposcom.portcom.intercom.org.br/dspace/bitstream/1904/18229/1/R1283-1.pdf>>. Acesso em 30 de junho de 2007.

\_\_\_\_\_. *BUM!*: a explosão criativa dos quadrinhos. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 1970, 70p.

CLARK, Alan; CLARK, Laurel. *COMICS*: Uma história ilustrada da B.D. Sacavém: Distri Cultural, 1991, 144p.

CODESPOTI, Sérgio. *Álbum de Tintim volta a causar polêmica, desta vez, na Inglaterra*. Universo HQ, São Paulo, 16 de julho de 2007. Notícias Quadrinhos. Disponível em: <[http://www.universohq.com/quadrinhos/2007/n16072007\\_03.cfm](http://www.universohq.com/quadrinhos/2007/n16072007_03.cfm)> Acesso em 18 de julho de 2007.

COELHO, Cláudio Novaes P. A Contracultura: do outro lado da modernização autoritária. In: RISÉRIO, Antonio; PEREIRA, Carlos Alberto M.; COELHO, Cláudio Novaes P. *et al. Anos70*: trajetórias. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2005.

COELHO, Teixeira. *O que é indústria cultural*. São Paulo: Brasiliense, 2006, 100p.

\_\_\_\_\_. *Moderno Pós Moderno*: Modos & Versões. 4ª ed. São Paulo: Iluminuras, 2001, 228p.

COSTA, Iná Camargo; CEVASCO, Maria Elisa. Para a crítica do jogo aleatório dos significantes. In: JAMESON, Frederic. *Pós-Modernidade: a lógica cultural do capitalismo tardio*. 2ªed. São Paulo: Ática, 1997, p. 5-11.

COSTA, Lígia Militz da. *Representação e Teoria da Literatura*: dos gregos aos pós-modernos. 2ª ed. Cruz Alta: UNICRUZ, 2001. 88p.

CRUMB, Robert. *Minha Vida*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005, 140p.

CRUMB, R. *et al. Zap Comix*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2003, 188p.

DELISLE, Guy. *Pyongyang*: uma viagem à Coreia do Norte. Campinas / SP: Zarabatana Books, 2007, 192 p.

- ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1993. 386p.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989, 154p.
- ENGELS, F. Sobre o papel do trabalho na transformação do macaco em homem. In: MARX, K. e ENGELS, F. *Textos*. São Paulo: Edições Sociais, 1977, vol. 1, p. 61-74.
- FABRIS, Annateresa. Capítulo 1 – Identidade / Identificação. In: FABRIS, Annateresa. *Identidades Virtuais*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2004
- FARACO, Carlos Alberto. *Linguagem & diálogo: as idéias lingüísticas do círculo de Bakhtin*. 2. ed. Curitiba: Criar Edições, 2006, 135p.
- FONSECA, Joaquim da. *Caricatura: a imagem gráfica do humor*. Porto Alegre, Artes e Ofícios, 1999, 288p.
- FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. O espaço interpessoal nos comics. In: HELBO, André. *Semiologia da representação: teatro, televisão, história em quadrinhos*. São Paulo: Cultrix, 1980, p. 125-146.
- FURLAN, Cleide. HQ e os “syndicates” norte-americanos. In: LUYTEN, Sonia Bibe. *Histórias em quadrinhos: leitura crítica*. São Paulo: Edições Paulinas, 1985, p. 28-35.
- GAGNEBIN, Jeanne Marie. Prefácio – Walter Benjamin ou a história aberta. In: BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. 7ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. p 7-20.
- GAMA, Ruy. *A tecnologia e o trabalho na História*. São Paulo: Nobel/EDUSP, 1986.
- GOFFMAN, Ken; JOY, Dan. *Contracultura através dos tempos: do mito de prometeu à cultura digital*. São Paulo: Ediouro, 2007, 432p.
- GOMBRICH, Ernst H. *A História da Arte*. 16. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1999, 688p.
- \_\_\_\_\_. *Arte e Ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica*. São Paulo: Martins Fontes, 1986, 380p.
- GONÇALO JÚNIOR. *A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004, 433 p.



\_\_\_\_\_. Livrarias em alta; bancas em baixa. **CULT**, São Paulo, nº 111, p. 44-45, mar. 2007.

GUSMAN, Sidney. *Os melhores de 2006*. Universo HQ, São Paulo, 8 de janeiro de 2007. Matérias. Disponível em: <<http://www.universohq.com/quadrinhos/2007/Melhores2006.cfm>> Acesso em 15 de janeiro de 2008.

\_\_\_\_\_. *Os melhores de 2007*. Universo HQ, São Paulo, 11 de janeiro de 2007. Matérias. Disponível em: < <http://www.universohq.com/quadrinhos/2008/Melhores2007.cfm>> Acesso em 15 de janeiro de 2008.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. 10ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2005, 104p.

HOLLANDA, Heloisa Buarque de (org.). *Pós-modernismo e política*. Rio de Janeiro: Rocco, 1991, 378p.

HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de Salles. *Minidicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2003, 562 p.

JAMESON, Frederic. *Pós-Modernidade: a lógica cultural do capitalismo tardio*. 2ªed. São Paulo: Ática, 1997, 432p.

JOLY, Martine. *Introdução à Análise da Imagem*. 10. ed. Campinas: Papirus, 2006, 152p.

KELLNER, Douglas. Tecnologia, guerra e fascismo: Marcuse nos anos 40. In: MARCUSE, Herbert. *Tecnologia, guerra e fascismo*. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1999, 372p.

KLEIN, Naomi. *Sem Logo: a tirania das marcas em um planeta vendido*. Rio de Janeiro: Record, 2002, 542p.

KUHLMAN, Martha. The Poetics of the Page: City of Glass, the Graphic Novel. *Indy Magazine*, New York, spring 2004. Disponível em: <[http://www.indyworld.com/indy/spring\\_2004/kuhlman\\_poetics/index.html](http://www.indyworld.com/indy/spring_2004/kuhlman_poetics/index.html)>. Acesso em: 14 abril 2007.

KUPER, Peter. *The System # 1*. New York: DC Comics, may 1996, 36p.

\_\_\_\_\_. *The System # 2*. New York: DC Comics, june 1996, 36p.

- \_\_\_\_\_. *The System # 3*. New York: DC Comics, July 1996, 36p.
- LIMA, Herman. *História da Caricatura no Brasil*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1963.
- LOUREIRO, Isabel. Herbert Marcuse – anticapitalismo e emancipação. *Trans/Form/Ação*, Marília, v. 28, n. 2, 2005 . Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-31732005000200001&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-31732005000200001&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 08 Oct 2007.
- LÖWY, Michael; SAYRE, Robert. *Romantismo e Política*. São Paulo: Paz e Terra, 1993, 98p.
- LYONS, John. *Lingua(gem) e lingüística: uma introdução*. Rio de Janeiro: LTC – Livros Técnicos e Científicos Editora, 1987, 270p.
- LYOTARD, Jean-François. *O Pós-Moderno*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1986, 124p.
- LUCENA JUNIOR, Alberto. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. Editora Senac: São Paulo. 2002.
- LUYTEN, Sonia M. Bibe. *O que é História em Quadrinhos*. 2ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1987, 96p.
- \_\_\_\_\_. (org.). *Histórias em quadrinhos: leitura crítica*. São Paulo: Edições Paulinas, 1985, 94p.
- \_\_\_\_\_. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. (2ª edição) São Paulo: Ed. Hedra, 2000
- MAGALHÃES, Henrique. *O rebuliço apaixonante dos fanzines*. João Pessoa: Marca de Fantasia; Editora Universitária UFPB, 2003, 112p.
- MARCUSE, Herbert. *Tecnologia, guerra e fascismo*. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1999, 372p.
- MARCUSE, Herbert. *El hombre unidimensional: ensayo sobre la ideología de la sociedad industrial avanzada*. Barcelona: Planeta-Agostini, 1993, 286p.
- MARCUSE, Herbert. *Eros e Civilização: uma interpretação filosófica do pensamento de Freud*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1974.

- MARNY, Jacques. *Sociologia das Histórias aos Quadrinhos*. Porto: Livraria Civilização, 1970, 324p.
- MARTINS, Wilson. *A Palavra Escrita*. São Paulo: Ática, 2001, 519p.
- McCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995, 216p.
- \_\_\_\_\_. *Reinventing Comics*. New York: Paradox Press, 2000, 252p.
- \_\_\_\_\_. *Desenhando Quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels*. São Paulo: Makron Books, 2008. 264p.
- MOYA, Álvaro de. *História da História em Quadrinhos*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1993, 212p.
- MUTARELLI, Lourenço. *Over-12*. São Paulo: Pro-C, 1988, 24p. (Fanzine).
- \_\_\_\_\_. *Transubstanciação*. São Paulo: Dealer, 1991, 60p.
- \_\_\_\_\_. *Desgraçados*. São Paulo: Vidente, 1993, 92p.
- \_\_\_\_\_. *Eu te amo Lucimar*. São Paulo: Lilás, 1994, 96p.
- \_\_\_\_\_. *A Confluência da Forquilha*. São Paulo: Lilás, 1997, 112p.
- \_\_\_\_\_. (1998a). *Requiém*. Porto Alegre: Tonto, 1998, 34p. (Fanzine).
- \_\_\_\_\_. (1998b). *Seqüelas*. São Paulo: Devir, 1998, 160p.
- \_\_\_\_\_. *O Dobro de Cinco*. São Paulo: Devir, 1999, 112p.
- \_\_\_\_\_. *O Rei do Ponto*. São Paulo: Devir, 2000, 112 p.
- \_\_\_\_\_. (2001a). *A Soma de Tudo – parte 1*. São Paulo: Devir, 2001, 96p.
- \_\_\_\_\_. (2001b). *Lourenço Mutarelli: um artista na acepção da palavra*. São Paulo, SP, 2001. Universo HQ, 03 de março de 2001, entrevista concedida a Sidney Gusman e Marcelo Naranjo. Disponível em: <[http://www.universohq.com/quadrinhos/entrevista\\_mutarelli.cfm](http://www.universohq.com/quadrinhos/entrevista_mutarelli.cfm)>. Acesso em 23/06/2006.
- \_\_\_\_\_. *A Soma de Tudo – parte 2*. São Paulo: Devir, 2002, 120p.

- \_\_\_\_\_. *Mundo Pet*. São Paulo: Devir, 2004, 112p.
- \_\_\_\_\_. *A Caixa de Areia ou eu era dois em meu quintal*. São Paulo: Devir, 2006, 144p.
- \_\_\_\_\_. (2007a). Entrevista a Liber Paz. 26 de outubro de 2007.
- \_\_\_\_\_. (2007b). **Bate-papo “Lourenço Mutarelli”**. Palestra, Fnac Curitiba, 25 de outubro de 2007.
- MUTARELLI, Lucimar Ribeiro. *Os quadrinhos autorais como meio de cultura e informação: um enfoque em sua utilização educacional e como fonte de leitura*. São Paulo, 2004, 119 p. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.
- \_\_\_\_\_. *Lourenço Mutarelli e a representação do herói*. Revista *Agaque*, volume 3, número 1. São Paulo, 2001. Disponível em: < [http://www.eca.usp.br/agaque/agaque/ano3/numero1/agaquev3n1\\_2.htm](http://www.eca.usp.br/agaque/agaque/ano3/numero1/agaquev3n1_2.htm) > Acesso em 13 de maio de 2007.
- NAPOLITANO, Marcos. *Cultura brasileira: utopia e massificação*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2004, 134 p.
- PEREIRA, Carlos Alberto M. *O que é contracultura*. 6ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1988, 98 p.
- PHEGLEY, Kiel. The Rise & Fall of EC Comics. *Wizard*, New York, nº181, p. 88-90, nov. 2006.
- PINTO, Álvaro Vieira. *O Conceito de Tecnologia*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005 (2 v.)
- PRADO, Guilherme de Almeida; ALISIO, Hector Gómez. *Samsara*. São Paulo: Globo, abril de 1991.
- QUELUZ, Marilda Lopes Pinheiro. *Traços Urbanos: a caricatura em Curitiba no início do século XX*. São Paulo, 2002, 179 p. Tese. (Doutorado em Comunicação e Semiótica). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.
- QUELUZ, Gilson Leandro; QUELUZ, Marilda Pinheiro. Memória, modernidade e tecnologia. In: BASTOS, João Augusto; QUELUZ, Gilson (orgs.). *Memória e Modernidade*. Curitiba: CEFET-PR, 2000.

RAMOS, Paulo (2007a). *Polêmica na Inglaterra aumenta em 4.000% venda de Tintim no Congo*. Blog dos Quadrinhos, São Paulo, 18 de julho de 2007. Disponível em: < [http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br/arch2007-07-01\\_2007-07-31.html#2007\\_07-18\\_20\\_58\\_31-10623622-25](http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br/arch2007-07-01_2007-07-31.html#2007_07-18_20_58_31-10623622-25)> Acesso em: 18 de julho de 2007.

\_\_\_\_\_. (2007b). *Aumenta venda de quadrinhos nas bancas, dizem jornalistas*. Blog dos Quadrinhos, São Paulo, 21 de dezembro de 2007. Disponível em: < [http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br/arch2007-12-01\\_2007-12-31.html#2007\\_12-21\\_18\\_53\\_04-10623622-25](http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br/arch2007-12-01_2007-12-31.html#2007_12-21_18_53_04-10623622-25)> Acesso em: 15 de janeiro de 2008.

\_\_\_\_\_. *Pesquisa mostra que leitores jovens do UOL preferem mangas*. Blog dos Quadrinhos, São Paulo, 24 de janeiro de 2008. Disponível em: < [http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br/arch2008-01-01\\_2008-01-31.html#2008\\_01-24\\_15\\_54\\_19-10623622-27](http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br/arch2008-01-01_2008-01-31.html#2008_01-24_15_54_19-10623622-27)> Acesso em 24 de janeiro de 2008.

REYNOLDS, Richard. *Super heroes: a modern mythology*. Jackson: University Press of Mississippi, 1994, 140p.

RISÉRIO, Antonio. Duas ou três coisas sobre a contracultura no Brasil. In: RISÉRIO, Antonio; PEREIRA, Carlos Alberto M.; COELHO, Cláudio Novaes P. *et al. Anos70: trajetórias*. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2005, p. 25-30.

RISÉRIO, Antonio; PEREIRA, Carlos Alberto M.; COELHO, Cláudio Novaes P. *et al. Anos70: trajetórias*. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2005.

ROSZAK, Theodore. *A Contracultura*. Petrópolis: Vozes, 1972, 302p.

SALLES, José. **Tralha: Marcatti, Mutarelli & Cia**. Bigorna, São Paulo, 06 de agosto de 2005. Seção Gibizóide. Disponível em: <http://bigorna.net/index.php?secao=gibizoide&id=1124206363>. Acesso em 05/06/2007.

\_\_\_\_\_. **Mil Perigos – Parte 1**. Bigorna, São Paulo, 29 de março de 2007. Seção Gibizóide. Disponível em: <<http://www.bigorna.net/index.php?secao=gibizoide&id=1175139848>> Acesso em 13/06/2007.

\_\_\_\_\_. **Mil Perigos – Parte 2**. Bigorna, São Paulo, 27 de abril de 2007. Seção Gibizóide. Disponível em: <<http://www.bigorna.net/index.php?secao=gibizoide&id=1177645952>> Acesso em 13/06/2007.

- \_\_\_\_\_. **Mil Perigos – Parte 3**. Bigorna, São Paulo, 30 de maio de 2007. Seção Gibizóide. Disponível em: <<http://www.bigorna.net/index.php?secao=gibizoide&id=1180589229>> Acesso em 13/06/2007.
- SCHODT, Frederick L. *Dreamland Japan: writings on modern manga*. 3. ed. Berkeley: Stone Bridge Press, 2002. 360p.
- SILVA, Luciano Henrique Ferreira da. *Hibridismo cultural, ciência e tecnologia nas histórias em quadrinhos de Próton e Neuro:1979-1981* / Editora Grafipar. Curitiba, 2006, 250 p. Dissertação. (Mestrado em Tecnologia). Universidade Tecnológica Federal do Paraná – Programa de Pós-Graduação em Tecnologia.
- SILVA, Nadilson Manoel da. *Fantasia e cotidiano nas histórias em quadrinhos*. São Paulo: Annablume; Fortaleza: Secult, 2002. 138p.
- \_\_\_\_\_. Elementos para a análise das Histórias em Quadrinhos. In: **INTERCOM** : Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação – setembro 2001– Campo Grande /MS. Disponível em: <<http://64.233.169.104/search?q=cache:GdW9hGS6WuwJ:reposcom.portcom.intercom.org.br/dspace/bitstream/1904/5093/1/NP16SILVA.pdf+Nadilson+M.+da+Silva+Elementos+para+an%C3%A1lise+das+Hist%C3%B3rias+em+Quadrinhos&hl=pt-BR&ct=clnk&cd=2&gl=br>> . Acesso em: 29/06/2007.
- SOUZA, Newton Stadler de. *Bakun*. Curitiba: Lítero-Técnica, 1984, 90 p.
- VERGUEIRO, Waldomiro. *Hergé e Tintim*. Omelete, São Paulo, 05 de setembro de 2003. Seção Quadrinhos. Disponível em: <[http://www.omelete.com.br/quad/100001494/Herge\\_e\\_Tintim.aspx](http://www.omelete.com.br/quad/100001494/Herge_e_Tintim.aspx)> Acesso em 20 de junho de 2007.
- \_\_\_\_\_. *As histórias em 10 quadrinhos*. Folha Online, São Paulo, out. 2004. Sinapse online. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/sinapse/ult1063u951.shtml>> . Acesso em 2 de abril de 2007.
- \_\_\_\_\_. *As Histórias em quadrinhos e seus gêneros IV: os quadrinhos em ambiente familiar*. InfoHome, out. 2004. Coluna Não Está no Gibi. Disponível em: <[http://www.ofaj.com.br/colunas\\_conteudo.php?cod=145](http://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=145)> Acesso em 18/08/2007.
- \_\_\_\_\_. *O legado de Will Eisner*. Omelete, São Paulo, 31 de janeiro de 2005. Seção Quadrinhos. Disponível em: <<http://www.omelete.com.br/conteudo.aspx?secao=quad&id=100002438>> Acesso em 14/06/2007.

VOLOSHINOV, V.N. e BAKHTIN, M.M. **Discurso na vida e discurso na arte (sobre poética sociológica)**. Tradução para o português feita por Carlos Alberto Faracco e Cristóvão Tezza, para uso didático, com base na tradução inglesa de I. R. Titunik (“Discourse in life and discourse in art – concerning sociological poetics”), publicada em V. N. Voloshinov, *Freudism*, New York. Academic Press, 1976.

ZILBERMAN, Regina. Prefácio: Teoria da literatura – rotas e nortes. In: COSTA, Lígia Militz da. ***Representação e Teoria da Literatura***: dos gregos aos pós-modernos. 2ª ed. Cruz Alta: UNICRUZ, 2001. p. 7-12.

## APÊNDICE 1: DESCRIÇÃO DOS ÁLBUNS DE QUADRINHOS DE LOURENÇO MUTARELLI (1991 A 2006)

### TRANSUBSTANCIAÇÃO

**Data de publicação:** 1991

**Editora:** Dealer

**Formato:** 26,3 cm x 18,5cm

**Encadernação:** com grampo

**Número de páginas:** 60

**Impressão:** Capa colorida e miolo preto e branco.

**Estrutura interna:** Nas páginas 2 e 3 do álbum há uma reprodução ampliada da imagem da capa, mostrando em detalhes os olhos do personagem. Essas páginas passam uma idéia de “folhas de guarda”, como as de um livro. Virando a página encontramos uma ilustração com a dedicatória do álbum. Virando mais uma página encontramos seis ampliações de desenhos (mostrando os olhos de personagens), todas reproduções da arte contida dentro do álbum. Ao lado desses desenhos, há um texto intitulado “Introdução”, de autoria de Fábio Zimbres<sup>149</sup>, que fala sobre paranóia usando uma longa metáfora sobre olhos e olhares. A história de *Transubstanciação* é dividida em um prólogo, 8 capítulos e um epílogo, cada um destes possuindo uma página de abertura específica apresentando um título e uma ilustração. A história se desenvolve em 47 páginas (incluídas as páginas de abertura dos capítulos). Após o epílogo, constituído de um quadrinho de uma página (página 55 do álbum), segue-se uma página de agradecimentos<sup>150</sup>, uma página com o expediente da editora e a edição conclui com mais duas “páginas de guarda”, idênticas às que abrem a publicação. A quarta capa apresenta uma foto do autor caído sobre trilhos de trem e um texto de Francisco Marcatti.

**História:** O “prólogo” é uma página de quadrinhos apresentando um personagem num monólogo, diante de um quarto escuro iluminado somente pela chama de uma vela. Ao último quadrinho a vela se apaga e a escuridão impera.

O capítulo 1º (*Estímulos Sensoriais Externos*) mostra o protagonista, o poeta Thiago vagando por uma cidade deserta e de arquitetura estranha. Thiago encontra um mendigo e trava um breve diálogo com ele, até que desperta e descobre que tudo tratava-se de um sonho. Acorda ao lado de uma mulher. Ela lhe pede para ir embora, pois o marido está para chegar. Thiago investe buscando uma última relação sexual, mas é repellido com um tapa. Sentado num caixote na cozinha, Thiago reflete: “às vezes tudo parece um sonho”. “A única maneira de saber se isto é um sonho é acordar”, diz a mulher. Este capítulo apresenta 5 páginas de quadrinhos, excluindo a página de abertura do capítulo.

A seguir começa o capítulo segundo (*Vozes*) em que Thiago está sozinho em um apartamento que presumimos ser seu. Há uma prancheta de desenho e uma série de livros, um toca disco, sujeira pelo chão, um pôster de Carlos Gardel na parede. Por três páginas o personagem fica em silêncio, lendo uma história em quadrinhos, ouvindo rádio e assistindo televisão.

Novamente há um sonho no capítulo 3º (*Ecos*), em três páginas. Thiago encontra-se com Deus, que é uma versão agigantada de si mesmo. Há um diálogo insólito, em que Deus revela que sua criação favorita são as tampinhas de Coca-Cola. As comuns.

Capítulo 4º (*A Visita*), sete páginas. Thiago desperta no sofá, seu apartamento mergulhado no silêncio. A campainha toca, alguém está à porta. É Joe, um velho amigo que vem visitá-lo. Joe não

<sup>149</sup> Fábio Zimbres era um dos editores da revista *Animal*.

<sup>150</sup> O texto de agradecimentos da página 56 de *Transubstanciação* diz:

“Agradecimentos

Marcatti & Tata, Fábio Zimbres, Dr. Leopoldo P. Fulgencio Jr., Sandra Brito, Lia C. A. Trigo, Dr. Itiro Shirakawa. E aos amigos Lorax Lorazepan, Anafranil, Prozac Vinci, Meu Tio Colin e Inderal, 40. E aos Cloretos de Benzalcônio e de Sódio, assim como ao Cloridrato de Nefazolina”.



tem uma das pernas, amputada aparentemente um pouco acima do joelho, e usa muleta. Eles conversam, não se viam há oito anos e então descobrimos que Thiago havia recém saído da cadeia. Conversam e Thiago recebe um telefonema, dizendo que seu tio Orlando havia morrido. Thiago fica perturbado com a notícia ou talvez com o fato de não se lembrar de quem era o tio Orlando. Toma uísque com um punhado de comprimidos de uma caixa de Lorax<sup>151</sup>.

No capítulo 5º (*A História e a Tempestade*), com extensão de 5 páginas, a conversa entre Thiago e Joe prossegue. Durante ela descobrimos que o motivo da prisão de Thiago foi o assassinato de seu pai. Ele começa a lembrar dos motivos do assassinato e da figura de seu pai, Zoster, um ser deformado que possuía quatro braços e apenas duas mãos. Também possuía dois rostos, um deles ocupando o ventre. Zoster era exibido como atração no Grande Circo. “Mas eu não o matei pro estar exposto num circo”, diz Thiago, “mas por estar exposto neste mundo”. Thiago declara que matar seu pai “foi uma prova de amor”. Enquanto o diálogo se desenrola, há uma tempestade lá fora. Sabemos disso pelas onomatopéias “cabrum” que indicam um trovão e acontecem duas vezes durante a conversa. Thiago vai se alterando sutilmente enquanto conversa com Joe. Relembra de Beatriz, uma mulher que dizia amá-lo. “Será que ela ainda me ama?” pergunta-se Thiago. Será que ela me ama o bastante, a ponto de me matar?” Joe despede-se, quer ir embora. Num repentino surto violento, Thiago arrebenta a garrafa de uísque na cabeça do amigo. “Foi um impacto violento, uma morte fulminante” são as palavras em um recordatório. “Um caco do casco cravou-se na frente. Joe agora é livre e seu tempo, eterno”.

Capítulo 6º (*A Transubstanciação*), três páginas. Thiago vaga delirante por entre uma multidão de pessoas disformes que pisam sobre outras caídas. O texto mostra seus pensamentos, sua angústia crescente.

O capítulo 7º (*Passado Absoluto*) apresenta uma página, com Thiago num vagão de metrô ou trem, rumando a seu destino. O texto agora é de um narrador, que discursa sobre o peso das ações do passado sobre o ser do presente e futuro.

A conclusão da história se dá nas nove páginas do capítulo 8º (*Fúria e Morte*). Thiago está em museu, procurando por Beatriz. Alucinado, ele agarra uma moça e pergunta “você ainda me ama, Beatriz?”. “Você está louco!?” responde a moça, “Fazem anos que a Beatriz não trabalha mais aqui!”. Armado, Thiago toma a moça como refém. Enlouquecido, acha que ela é Beatriz. Assassina o segurança do museu e um visitante. Seus corpos caem ensangüentados diante de uma reprodução do quadro *O Grito* de Edward Munch. Thiago arrasta a moça para o banheiro. Pretende estuprá-la e depois fazer com que ela o mate. O museu é tomado por um grupo de policiais que mais parecem soldados, todos usando capacete e armas pesadas. Thiago preocupa-se. Não quer ser morto por estranhos, mas por alguém que o ame. Num momento de distração, a moça consegue fugir. Encurralado, o corpo de Thiago esfacela-se diante de uma chuva de balas. A última página apresenta apenas um quadrinho, com uma multidão de corpos nus em uma infernal paisagem subterrânea. A imagem lembra as composições de Hieronimus Bosch, como *O Jardim das Delicias Terrenas*. Ao centro, pende o corpo de Thiago, suspenso por tiras como uma marionete.

O epílogo constitui-se de uma página com apenas um quadrinho. Três figuras grotescas velam o corpo de Thiago, uma anã de braços amputados e um casal com cabeças de bonecos de ventríloquos.

**Observações:** A estruturação da revista (com a divisão da história em capítulos, um texto de introdução, as “páginas de guarda”) procura conferir um aspecto diferenciado ao produto final, aproximando-o do conceito de *graphic novel*. O Grande Circo citado por Thiago no capítulo 5º (*A História e a Tempestade*) mais tarde é mencionado no álbum *O Dobro de Cinco*, a primeira parte da trilogia do detetive Diomedes. *Transubstanciação* ganhou os seguintes prêmios: Primeira Bienal Internacional de Quadrinhos (melhor história do biênio), Prêmio Ângelo Agostini, Prêmio HQ MIX.

---

<sup>151</sup> O lorax é lorazepam, um tranquilizante do grupo dos benzodiazepínicos que possui um forte efeito calmante sendo portanto eficaz para o tratamento dos distúrbios de ansiedade, para estados tensão ou outras situações que exijam redução do nervosismo para se obter um bom desempenho pessoal. Fonte: <<http://www.psicosite.com.br/far/ans/lorax.htm>>. Acesso em 8 de janeiro de 2008.

## DESGRAÇADOS

**Data de publicação:** 1993.

**Editora:** Vidente.

**Formato:** 27,6cm x 20,8cm.

**Encadernação:** Lombada quadrada, cadernos costurados.

**Número de páginas:** 96 páginas.

**Impressão:** Capa cartonada colorida e miolo preto e branco em papel offset.

**Estrutura interna:** Abrindo o álbum encontramos uma falsa folha de rosto que apresenta apenas o nome do álbum. No verso estão alguns dados da publicação, como o nome do autor (Lourenço Mutarelli), e dos editores (Gilberto Firmino e Dario Chaves). Diante desta página está a folha de rosto do álbum, contendo uma ilustração, o título e o nome do autor contidos. O verso desta página está em branco e precede a página com uma ilustração (reprodução de um dos quadrinhos do interior do álbum) e o texto de apresentação, escrito pelo poeta Glauco Matoso. Esse texto conclui no verso da página e a seguir há uma ilustração (ampliação de outro quadrinho do interior do álbum) mostrando a face de uma pessoa (menina?) com lágrimas escorrendo de seus olhos e coriza de seu nariz. Abaixo a frase, entre aspas e com caixa alta, “A DESGRAÇA FAZ DOS SERES O QUE ELES SÃO”. O verso é em branco e está de frente à uma página em que uma moldura desenhada cerca uma citação bíblica<sup>152</sup> escrita à mão com bico de pena. A partir daqui, começa o álbum que se constitui de seis episódios em quadrinhos, com alguns pontos em comum. Cada episódio é aberto por uma ou duas citações bíblicas, sempre dispostas em uma única página, envoltas por uma moldura desenhada e empregando recursos de letraset<sup>153</sup>. Ao fim do álbum, em duas páginas é apresentada uma breve biografia do autor. Segue-se duas páginas em branco e o fim do álbum. A contra-capas também é em branco, apresentando apenas o logo da editora.

**Histórias:** O álbum descreve a trajetória de três personagens: Jesus, Elizabeth e Leviatan. Sua história começa no primeiro episódio do álbum (*Por que sinto tanto prazer com a dor?*), que contém 11 páginas. Elizabeth é viciada em morfina e Leviatan lhe fornece a droga. Eles estão num quarto e após aplicar uma dose, Leviatan tenta abusar da moça. Ela reage e ele começa a espancá-la. Jesus vê da janela de seu apartamento e grita, chamando Leviatan para briga. Os dois se enfrentam na rua, mas a briga não é mostrada. Ela é descrita pelos balões com as falas dos vizinhos que assistem das janelas. Leviatan rasga o rosto de Jesus com uma faca e depois foge. Ensangüentado, Jesus encontra Elizabeth caída em seu apartamento. Os dois se abraçam e se acolhem. Passam a viver juntos, como um casal. Jesus é feliz, mas o vício da morfina acaba fazendo Elizabeth retornar para Leviatan. Jesus fica sozinho, na última página caminha pelas ruas. Vemos um automóvel aproximando-se. Trata-se de Lucas, o personagem da próxima história.

*Deus está em todas as partes...* é o segundo episódio, com 10 páginas. Nele encontramos Lucas, um físico que descobre uma nova partícula fundamental, que supostamente foi a formadora de todo o universo. Para Lucas, essa partícula encerra a verdade sobre a natureza de Deus. Ele dirige seu carro, perseguido por um grupo de religiosos que aparentemente não querem que ele divulgue sua descoberta. Lucas corre por um cemitério, tentando livrar-se de seus perseguidores. E quase consegue. Encurralado, tomado por um surto de loucura, ele engole a fita cassete e morre sufocado. A última página apresenta um só quadrinho, no qual o corpo de Lucas é segurado por uma gigantesca figura diabólica, de feições semelhantes a de Leviatan.

O quadrinho que abre o terceiro episódio (*Paloma movia as pequenas coisas*) apresenta uma nota de jornal sobre a morte de Lucas. Em onze páginas, agora é narrada a história de Mathias, um pintor de paredes. Ao pintar a fachada de um prédio vizinho de um colégio interno, Mathias vê uma menina no pátio, durante o recreio, que o fita fixamente. Nesse momento ele é tomado por uma angustiante certeza de que ela precisa de sua ajuda. Ele a vê chorar e sangue escorre por seu nariz. “Ajude Paloma” é o pensamento que invade sua mente. O sino toca e o pátio fica vazio. Mathias volta para casa, mas não consegue se aquietar. Acaba voltando de madrugada e invade furtivamente o

<sup>152</sup> Trata-se de um trecho do livro Deuteronômio, capítulo 28, versículos 20 a 29.

<sup>153</sup> “Letraset: Marca registrada de um processo de transferência de letras e sinais a seco e por atrito”. (ABC da ADG, 2000).

colégio interno. Encontra a menina no pátio. Ela lhe pede que ajude Paloma, que foi presa pelas freiras no porão do internato. “Se Paloma morrer, todas as pequenas coisas morrerão...” fala a menina e, então, simplesmente some nas sombras... Mathias procura pelo porão e ao olhar por uma janela presencia uma cena dantesca. Uma orgia monstruosa em que freiras torturam e mutilam as meninas do internato. Ao centro do quadro, está Leviatan. Apavorado com a visão, Mathias sai correndo, procurando por Paloma. Desce uma série de escadas e encontra, no porão, uma porta de ferro trancada. Abre a porta, ansioso por libertar Paloma, mas o que encontra dentro da cela de pedra é uma pequena pomba no chão, morta. Mathias não percebe a aproximação de uma pessoa por trás e em seguida é golpeado na cabeça com uma foice. Novamente, um quadro de página inteira encerra a história, agora mostrando Matias caído sobre a pomba, dentro da cela de pedra.

*Viver é morrer lentamente* tem nove páginas e começa com um pequeno prólogo de uma página, onde um senhor idoso corta os pulsos. A história começa na próxima página, com seu velório. Entre as pessoas que entram na casa está Leviatan, que não conhecia o morto, mas considera uma boa oportunidade para conseguir um dinheiro fácil. Leviatan entra na casa e vai conversando com as pessoas até encontrar Raul, o irmão do falecido. A Raul Leviatan mente que o finado lhe devia dinheiro de uma dívida de jogo. Nesse momento entra na casa Jesus e descobrimos que o falecido era seu pai. Leviatan provoca e humilha Jesus novamente, diante do corpo de seu pai. Diz às pessoas que o rapaz teve um surto psicótico com o choque da perda enquanto o espanca. Raul entrega um cheque a Leviatan, dizendo que o pai tinha tanto ódio do filho que queria batizá-lo de Judas, mas no fim acharam melhor dar o nome de Jesus. Caído, Jesus se humilha perante Leviatan, tentando conseguir descobrir o paradeiro de Elizabeth. Acaba descobrindo que ela se tornara freira e entrara para um convento. Incapaz de esquecer Elizabeth, ele decide ir buscá-la.

O episódio *A Quinta Parte* tem nove páginas e começa com Jesus encontrando Elizabeth. Ela agora é uma freira e está cuidando do jardim de um convento. Segura uma foice, muito semelhante à que matou Mathias no terceiro episódio. Jesus declara seu amor e diz que voltou para buscá-la, mas Elizabeth apresenta um comportamento bizarro. Declarando-se um ser iluminado, ela ordena que Jesus não lhe toque e quando ele o faz, ela decepa sua orelha e mão direita usando a foice. Em choque, Jesus desmaia tendo uma série de delírios assustadores. Acorda em um hospital para doentes mentais, onde passa a ser tratado como um interno. Recebe medicamentos e passa a visitar um psicanalista. A princípio os remédios lhe dão uma sensação de paz e equilíbrio, mas aos poucos o tratamento e a relação com os outros internos começa a despertar um questionamento em Jesus. Pergunta a seu analista, Dr. Leopoldo, se este o achava louco e o médico responde “A única coisa que nos torna diferente é que eu possuo a chave do portão”. A frase dá o clique final em Jesus. Ele mata o médico e lidera uma fuga com todos os internos. Na última página ele vê seus colegas “loucos” se misturando na multidão, desvanecendo lentamente.

O sexto e último episódio, *O Duplo e o Silêncio dos Mortos*, possui 11 páginas. Jesus perambula sem destino pelas ruas da cidade, sob uma chuva torrencial. Uma mulher o chama de uma janela. Era Elizabeth. Ela o acolhe em seu antigo apartamento, com carinho. Ele reage com desconfiança, acusa-a de tê-lo agredido, mas Elizabeth diz que o que aconteceu foi ela ter abortado naturalmente o bebê que esperavam e que, diante disso, Jesus simplesmente tinha partido e ficado fora dias sem dar notícias. Ela o abraça, há num quadrinho uma composição semelhante a uma pietá, com Elizabeth segurando o corpo de Jesus. Em seguida, o desenho sofre uma deformação, ganha ares de delírio e vemos uma disforme Elizabeth removendo as vísceras de Jesus com os dedos. No quadrinho seguinte as imagens retornam à normalidade, Jesus acordando no colo de Elizabeth. Perturbado ele caminha pelo quarto e percebe o próprio reflexo no espelho. Algo em seus olhos, em seus próprios olhos, o perturba. Elizabeth vai à cozinha, enquanto Jesus permanece olhando fixamente seu próprio reflexo, seu rosto colado à superfície do espelho. “Por que você não abre esta caixa que está atrás de você?”, pergunta alguém (talvez Elizabeth). “Tem uma coisinha aí pra você”. Jesus olha para a caixa com desconfiança e enquanto a abre, vemos, ao fundo, a imagem de Leviatan, escondendo-se no banheiro. Dentro da caixa Jesus encontra uma mão decepada, coberta de vermes. A caixa cai no chão. Jesus olha pela janela, para um homem que o observa, imóvel, de outra janela em frente. Chove torrencialmente. Atrás de Jesus, vemos o espelho. Nele o reflexo de uma mulher nua com rosto de caveira. Segue-se uma repetição do mesmo quadrinho mostrando o homem da janela em frente. A

chuva cessa aos poucos. O rosto do homem se desfaz num grafismo que lembra a diluição dos traços em água, talvez uma fumaça que se desfaz.

**Observações:** Originalmente as histórias do álbum *Desgraçados* foram publicadas na revista *Mil Perigos*, da editora Dealer, em 1991. Venceu o Prêmio HQ MIX.

## EU TE AMO LUCIMAR

**Data de publicação:** 1994

**Editora:** Vortex

**Formato:** 28cm x 21cm.

**Encadernação:** Lombada quadrada, cadernos costurados.

**Número de páginas:** 96 páginas.

**Impressão:** Capa cartonada colorida e miolo preto e branco em papel couché brilhante.

**Estrutura interna:** A primeira página do livro mostra uma distorção gráfica de uma ilustração. Ela foi “esticada” no sentido da altura da página, tornando-se uma faixa centralizada do topo à base. Nessa ilustração vemos uma mão aberta que ergue-se de uma superfície de água. Na linha da água há o reflexo da mão e é como se fossem duas mãos unidas. Virando a página encontramos a página 2 em branco e a 3 apresentando uma ilustração de uma estátua com dois homens lado a lado, vestindo uma espécie de toga. Eles usam barrete e um segura um livro, o outro uma bengala. Acima deles está escrito “Cosme Damião” com letras que lembram iluminuras. Ao redor está desenhada uma espécie de folhagem que constitui uma moldura para a ilustração. A seguir a página 4 contém os dados da publicação, com autor, editor (Gilberto Firmino) e demais participantes. Ao lado, na página 5 há um grande espaço em branco ocupado apenas por um pequeno texto de dedicatória, próximo ao canto inferior direito: “À MINHA MENINA LUCIMAR”. A seguir, uma página em branco e uma contendo um texto de apresentação de autoria de Flavia Ceccantini, acompanhada de uma reprodução de quadrinho do interior do álbum, mostrando um personagem (José) desdentado rindo. Mais uma página em branco ao lado de um texto escrito à mão, talvez com pincel. Diz:

Sinto algo que me assombra, um medo intenso, em mim.  
 Algo abstrato, mas sinto que começa a tomar forma  
 Dentro, muito dentro, de mim.  
 Talvez seja mais uma de minhas intermináveis metamorfoses.  
 Estou cansado  
 Tão cansado.  
 Em poucos dias talvez, isto que então terá forma,  
 Se apodere de meu corpo e transforme minha cara  
 De modo que nem mesmo o espelho poderá negá-lo.  
 E aí então, após infindáveis tempestades, terei perdido  
 Para sempre esta guerra que tanto me esgota.  
 E o medo maior é que este monstro  
 Que então moldar minhas faces,  
 Seja ele de fato  
 Meu verdadeiro  
 Meu legítimo,  
 Augusto,  
 Eu.  
 Lourenço Mutarelli  
 Agosto 1994.

Ao redor deste texto há uma moldura desenhada à mão. Em seguida, uma página par em branco e uma página ímpar contendo o título do álbum (*Eu te Amo Lucimar*), uma ilustração (a mesma da primeira página, só que aqui sem distorção gráfica alguma) e o nome do autor. A partir desta página começa a história do álbum.

*Eu te Amo Lucimar* apresenta apenas uma história, que se divide em quatro partes e doze capítulos. A exemplo dos álbuns anteriores, cada capítulo tem uma página contendo título, número do capítulo e uma ilustração. Ao lado da última página da história (a página 92 do álbum), há uma página contendo uma fotografia do autor trabalhando e um breve texto sobre o autor e sua obra. Em seguida uma página em branco, contendo apenas um pequeno texto de agradecimentos<sup>154</sup>, diante de uma página com uma ilustração de retrato do autor feita por Lucimar Ribeiro Mutarelli e arte-final de Lourenço Mutarelli. No verso, a última página do álbum em branco.

A contra-capá é em preto e apresenta com letras vermelhas um trecho do texto de apresentação de Flavia Ceccantini e a logo da editora Vortex em branco.

**História:** Há um prólogo em que somos apresentados aos gêmeos Cosme e Damião. Com aproximadamente onze anos de idade, idênticos entre si, eles brincam pelos telhados da vizinhança. Damião é o mais agressivo e ousado, Cosme o mais medroso. Damião se faz forte por causa da fraqueza de Cosme. “Espera Cosme! Eu preciso de você pra sentir coragem”. “E eu preciso ficar só prá deixar de ter medo”. O Prólogo tem quatro páginas.

A página de abertura do capítulo 1 (*Sangue do meu Sangue*), apresenta uma ilustração que na verdade é um quadrinho dentro da continuidade da história, com personagens e balões de diálogo. Nesse capítulo dele quatro páginas conhecemos o ambiente familiar de Cosme e Damião. Eles moram com a tia Madalena, irmã da falecida mãe dos garotos. O tio Henrique é mecânico de carros e José, o pai dos meninos, trabalha como garçom. Enquanto Henrique toma uma série de psicotrópicos e parece totalmente alienado à realidade, José senta-se sozinho numa sala e ri. Ri sozinho porque tem vergonha de seu sorriso de apenas três dentes. À noite a família senta-se na mesa da cozinha para jantar e celebrar sua rotina.

No capítulo 2 (*Prelúdio à morte*), os gêmeos saem para vender sucata e ferro velho para Mathias. Damião, de personalidade forte, domina agressivamente seu irmão. Mathias assedia Cosme, passando as mãos pelo seu corpo (“você tem um corpinho tão lisinho”). Damião, dedo em riste, reage conta Mathias, que então quebra um dedo do menino. Os dois sentem o dedo quebrado, tanto Mathias quanto Cosme. Honestamente preocupado com Cosme, Mathias desculpa-se e oferece aos garotos a oportunidade de escolher como presente qualquer coisa dentro de seu escritório, cheio de quinquilharias e bugigangas. Cosme pega um diário, Damião um acendedor elétrico de fogão em forma de pistola. Cosme olha arrependido e com inveja para a pistola de Damião. Mathias então diz a Cosme que se ele fosse único, poderia ter os dois presentes. Cosme é um ser dividido e, para ser livre e pleno, precisa destruir seu duplo. Este capítulo tem oito páginas.

A página de abertura do capítulo 3 (*Originar*) também apresenta o texto “Segunda Parte”<sup>155</sup>, dando início a um conjunto de episódios que narram eventos anteriores ao nascimento dos gêmeos. Em oito páginas o capítulo conta a história de Augusto, um homem que sonhava e desenhava demônios. Morava com sua mãe, uma antiga dançarina de flamenco que dançava numa casa noturna de má reputação, procurando compensar a pequena pensão deixada pelo marido. Além do pai, Augusto havia perdido também o irmão, vítima de tuberculose. Augusto passava os dias trancado no quarto desenhando sem parar os demônios com que sonhava. Sua mãe queria muito que ele lhe desse um neto e por isso, quando apareceu a oportunidade, deu abrigo a uma dançarina que tinha sido demitida da casa noturna em que trabalhava. A moça, muito bonita, passou a viver na casa de Augusto e sua mãe. O plano da velha bailarina funcionou e Augusto ficou completamente encantada com a moça, chamada Maria. Começaram um relacionamento e ela engravidou. Foi então que a “esquizofrenia paranóide” de Augusto manifestou-se novamente. Ele passa a acreditar que o filho que Maria aguarda é fruto de um plano do próprio Diabo, a encarnação do próprio Mal. Consegue convencer a moça, supersticiosa e simplória, de suas idéias delirantes. No clímax de seu delírio, suicida-se por enforcamento. Seu corpo pende do velho lustre de cristal.

<sup>154</sup> O texto de agradecimento da página 94 do álbum *Eu te Amo Lucimar* é:  
“Agradecimentos

Flavia Ceccantini

À generosidade do dr. Otávio Anze

A Gilberto Firmino, por acreditar e apoiar este projeto”.

<sup>155</sup> Não foi encontrado em lugar algum um texto (“Primeira Parte”) que demarcasse o começo dessa.

Capítulo 4, *O Filho da Serpente*, com quatro páginas. Após a morte de Augusto surge José, um homem bom que propõe casamento e ajuda a Maria na criação de seu filho. Maria aceita José, mas ainda acredita que seu filho traz a marca do Diabo. Amedrontada, tenta o aborto. Um farmacêutico aplica uma dose maciça de um abortivo chamado “Pítion-S”. Entretanto, o feto não morre. Pelo contrário, “ao sentir a ameaça de morte iminente, misteriosamente o pequeno embrião começou a transformar-se, duplicar-se, para aumentar suas chances de sobrevivência”. E assim aquele que um dia seria chamado Cosme criou seu duplo, Damião.

Também com 4 páginas, o capítulo 5, *Revés*, apresenta o funeral de Maria, que morreu durante o parto dos gêmeos. No último quadro, de página inteira, sob uma chuva rala, sua irmã Madalena segura os dois recém-nascidos ao lado de Henrique e José. A nova família está silenciosa e cabisbaixa diante de seu túmulo.

Após esses capítulos de *flashback*, o capítulo 6 (*Melancolia*, de seis páginas) volta a narrar o momento presente. Mesmo com o dedo quebrado enfaixado, Damião persegue e azucrina seu irmão. Corre atrás de Cosme e o tortura com a pistola ganha de Mathias. A pistola serve pra acender fogão e produz uma faísca elétrica em sua ponta. Damião encosta essa ponta nas têmporas de Cosme, dando-lhe choques. Talvez pelos choques, Cosme começa a se tornar mais estranho, sombrio. Começa a arquitetar o fim de seu duplo Damião. Procura a ajuda de Mathias. Tarde da noite daquela quinta-feira, Madalena aguarda angustiada pela chegada dos gêmeos. Mas eles não vêm. Apenas Cosme retorna, na manhã seguinte, trêmulo, os fundilhos da calça empapados de sangue. A polícia não tarda a encontrar o corpo de Damião, brutalmente assassinado, o coração arrancado de seu peito. Procurando por um suspeito, ou melhor, por um bode expiatório, levam tio Henrique. Alienado, viciado em psicotrópicos e histórias em quadrinhos, Henrique é interrogado, espancado e encarcerado, culpado pelo crime. Cosme cai de cama, vítima de uma estranha e inexplicável doença. Seu corpo fica gelado. Em sua ânsia de livrar-se de seu duplo, Cosme esquecera de que, sempre, tudo que Damião sentia, seu corpo também sentia.

A página de abertura do capítulo 7 também indica o início da terceira parte. Em *A Maldição do Espelho*, temos oito páginas que descrevem o período de convalescença de Cosme. Durante a narração, é descrito com detalhes científicos o processo de decomposição de um cadáver. Ilustrações de um só quadrinho por página acompanham essa narração. Cosme experimenta em vida todas as sensações de um corpo em decomposição. Durante esse delirante período, sua tia permanece velando por ele. Por sete anos, Cosme permanece deitado, sem que ninguém consiga dizer qual a natureza do mal que o aflige. Até que, “num dia mágico de agosto”, Cosme conseguiu levantar-se e sair de casa sem ajuda. Fitava o céu, sorrindo sob as lágrimas.

Com quatro páginas, o capítulo 8, *Volver*, conta da situação da família no momento que Cosme voltou a se levantar. Madalena havia sofrido muito e permanecia cuidando da casa. Henrique permanecia preso. José não ria mais, nem às escondidas.

Capítulo 9, *Interlúdio*, com quatro páginas. Uma conversa entre Madalena e Cosme. Ela acredita que Henrique foi o assassino de Damião. Agora que Cosme está caminhando novamente, é hora de comprar-lhe roupas novas e material escolar. Para isso, Madalena decide vender toda a coleção de gibis de Henrique para o ferro-velho. Cosme tenta dissuadir sua tia da idéia, mas não consegue. E lá se vai a coleção do tio Henrique...

As oito páginas do capítulo 10, *O Verbo*, mostram Cosme tentando dar continuidade à vida. Ele volta a freqüentar a escola, mas sente falta do irmão e a culpa o consome. Sozinho no banheiro do colégio usa a velha pistola elétrica para dar choques nas próprias têmporas. Surge uma nova professora de desenho geométrico na escola, Lucimar e ela desperta toda uma sensação romântica em Cosme. Entretanto, o rapaz vê esse amor como um castigo pelo seu crime contra o irmão. Sozinho no banheiro, delirando, pede desculpas para o irmão diante do espelho. Pede desculpas para o próprio reflexo.

A página de abertura do capítulo 11, *O vôo do agosto anjo*, também marca o início da Quarta Parte da história. As oito páginas contam um sonho de Cosme. Um sonho que não era seu, mas de seu pai, Augusto, falecido antes dele nascer. No sonho vemos uma diabólica sereia sem braços que nada

brincando com seu próprio reflexo na superfície interna da água. Cosme nada e dança com essa sereia. Acompanham as imagens um trecho do poema *Barcarola* de Augusto dos Anjos<sup>156</sup>.

O capítulo 12, *Sacrifício*, apresenta quatro páginas. O amor pela professora Lucimar havia tornado a culpa pela morte de Damião insuportável. Cosme confessa isso em uma carta para sua tia Madalena. Também conta a verdade sobre a morte de Damião. É a carta de um suicida. Enquanto lemos seu texto, Cosme caminha para o fim de uma ponte destruída.

Segue um epílogo de quatro páginas em que vemos o corpo de Cosme caindo. Vemos também a queda de um caderno, o caderno que Cosme pegara naquele dia com Mathias. O narrador descreve que esse caderno seria encontrado ao lado do corpo do rapaz, suas páginas preenchidas do começo ao fim por uma única frase que se repetia incessante: “Eu te amo Lucimar”.

**Observações:** Neste álbum, Lourenço emprega uma técnica de nanquim aguada, obtendo efeitos semelhantes à aquarela. Na última página da história há um quadrinho de página inteira onde a cabeça do personagem Cosme parece desfazer-se em nuvens no céu. Nessa página o autor escreveu o período de produção do álbum (agosto de 1992 a julho de 1994), sendo que a provável data e hora do término da história foi 24 de julho de 1994, às 02:15 da manhã, conforme o autor escreveu sob sua assinatura. Na página de créditos a época atribuída à primeira impressão deste álbum é a “primavera de 1994”. *Eu te amo Lucimar* venceu troféu HQ MIX.

---

<sup>156</sup> Augusto de Carvalho Rodrigues dos Anjos foi um poeta paraibano nascido a 20 de abril de 1884 e falecido a 12 de novembro de 1914. Suas poesias eram marcadas por uma linguagem muitas vezes científica abordando temas repulsivos, como a morte. O trecho usado no capítulo 11, *O vôo do agosto anjo* é o seguinte:

A Lua - globo de louça -  
Surgiu, em lícido véu.  
Cantam! Os astros do Céu  
Ouçam e a Lua Cheia ouça!

Ouçã do alto a Lua Cheia  
Que a sereia vai falar...  
Haja silêncio no mar  
Para se ouvir a sereia.

Que é que ela diz?! Será uma  
História de amor feliz?  
Não! O que a sereia diz  
Não é história nenhuma.

E como um réquiem profundo  
De tristíssimos bemóis...  
Sua voz é igual à voz  
Das dores todas do mundo.

Fecha-te nesse medonho  
Reduto de Maldição,  
Viajeiro da Extrema-Unção,  
Sonhador do último sonho!

Numa redoma ilusória  
Cercou-te a glória falaz,  
Mas nunca mais, nunca mais  
Há de cercar-te essa glória!

Nunca mais! Sê, porém, forte.  
O poeta é como Jesus!  
Abraça-te á tua Cruz  
E morre, poeta da Morte!

- E disse e porque isto disse  
O luar no Céu se apagou...

## A CONFLUÊNCIA DA FORQUILHA

**Data de publicação:** 1997

**Editora:** Lilás

**Formato:** 28cm x 21cm.

**Encadernação:** Lombada quadrada, cadernos costurados.

**Número de páginas:** 64 páginas.

**Impressão:** Capa cartonada colorida e miolo preto e branco em papel couché brilhante.

**Estrutura interna:** O verso da capa e contra-capas apresenta o retrato de Beethoven feito pelo personagem Matheus. O desenho é repetido várias vezes lado a lado, para cima e para baixo, num tom de cinza uniforme sobre fundo branco, formando uma espécie de textura de papel de parede. Na primeira página do álbum há um desenho aparentemente feito com pincel seco. Mostra um ramo que se bifurca em duas flores dentro de um círculo. Este símbolo será relacionado ao personagem Moloc. Abaixo desse desenho está escrito à mão, provavelmente com pincel também, o título do álbum (*A Confluência da Forquilha*) em letras relativamente pequenas. Próximo ao canto inferior direito, escrita da mesma maneira, está a dedicatória: “A Lourenço Mutarelli, meu pai”. No verso, a página dois, há os créditos da edição. É apenas nessa página que encontramos o logo e referência à editora Lilás. O nome de José Gilberto Firmino aparece como “publisher”, mas desta vez em letras miúdas e distante do nome do autor, como havia sido em edições anteriores. Ao lado, na página três, há um texto de apresentação feito por Gabriel Bastos Júnior.

Em seguida, as páginas quatro e cinco apresentam um texto de Lourenço Mutarelli Jr, o autor do álbum. O texto foi escrito à mão, com bico de pena, e apresenta uma declaração pessoal do autor sobre sua experiência com o desenho, que serviu para melhorar sua auto-estima na infância. Acompanham ainda o texto a reprodução de uma fotografia do autor quando criança, dentro de uma moldura contendo uma fileira de formigas desenhadas à mão. Na foto, o menino dá um sorriso tímido para alguém que está fora do enquadramento. Ao fundo, uma menina. Ambos seguram revistas em quadrinhos. A menina, um exemplar de *Bolinha*, o menino, uma revista intitulada *Múmia*. Há também a reprodução de uma ilustração de Giovanni Battista Porta, que mostra uma cabeça de carneiro e ao lado uma cabeça humana desenhada com base nos traços do animal. Segundo o autor, sua primeira experiência com desenho foi a tentativa de reproduzir algumas gravuras de Porta, onde “seres humanos se transformavam em grotescos animais”. Ainda ilustram o texto uma reprodução de uma parte de um quadrinho de *Desgraçados*<sup>157</sup> e um novo desenho do símbolo de Moloc. Fecha o texto a assinatura de Lourenço Mutarelli Jr com a data de agosto de 1995. A seguir, a página seis do álbum está em branco a não ser por um texto curto próximo à sua base, impresso com caracteres pequenos. Trata-se de um texto do autor do álbum dirigido para seu amigo Gabriel Bastos Júnior.

A história começa na página sete e, como nos álbuns anteriores, é dividida em capítulos numerados e com títulos próprios. Cada capítulo contém uma página de abertura, exceto o prólogo. Desta vez não há um epílogo e a história termina na última página do álbum, não havendo nenhuma página de guarda ou ilustração como nos trabalhos citados anteriormente.

A contra-capas apresenta a fotografia do autor e sua esposa e uma relação dos álbuns lançados até o momento.

**História:** A história abre com um prólogo de quatro páginas. Um homem caminha rumo a uma pequena porta, sob um toldo. No toldo, na fachada do prédio, há placas e cartazes com o nome do estabelecimento: “May Flower”. Trata-se de uma casa de strip-tease. Na placa com o nome do estabelecimento destaca-se a imagem de duas flores que se entrecruzam, partindo de um mesmo caule. O homem que aproxima-se da porta tem um ar angustiado, perturbado. Dentro do recinto, ele se encaminha para uma figura sentada no bar. Um homem de óculos escuros, fumando charuto, vestido de colete e gravata, como um homem de negócios. Ele é Moloc. De cada lado dele está sentado um anão. O rapaz que entra lhe entrega um papel. Moloc lê com ar de reprovação e diz “você está vazio”. O homem do papel diz que não está bem, implora por um remédio. “Você acabou”, sentencia Moloc,

---

<sup>157</sup> O quadrinho da página 83, que mostra o personagem Thiago sentado na cama, fitando o espelho, a palma da mão pousada em sua superfície



virando as costas para o homem. “Olhe pra mim!” implora o homem. “Cê não serve mais prá nada”, diz um dos anões.

A seguir, a página de abertura do capítulo I, *O homem que acreditava em mentiras*, apresenta um desenho do personagem Matheus. Ele usa barba e um inseparável quepe semelhante ao de um policial, mas sem distintivo. Na página seguinte vemos Matheus e sua família. Ele está pintando um quadro. O cavalete de pintura está dentro de um quarto. Sua esposa está sentada na cama ao fundo. Há um cachorro e um bebê pelo chão. Pelo apartamento espalham-se vários retratos iguais. Sempre o mesmo ângulo, a mesma figura. Matheus é o narrador da história e apresenta-se como um artista que dedica-se há anos a pintar o mesmo quadro. A esse quadro ele chama “O Abismo”. É o retrato do poeta Baudelaire. “O Abismo” também é o título de um dos poemas de Baudelaire. Matheus explica que se trata da terceira fase de sua obra. Anteriormente ele tinha dedicado-se a pintar retratos de Ludwig van Beethoven (que muito parecidos com os de Baudelaire). Na segunda fase, por sete anos ele pintou o mesmo retrato do “Larry, aquele dos três patetas”. No fim, é difícil para o próprio Matheus distinguir Beethoven, Baudelaire e Larry. Toda sua produção é absurdamente idêntica. Matheus recém havia largado o emprego, pretendendo dedicar-se integralmente à produção de seus quadros.

Capítulo II: *Onisciência*, quatro páginas. A ilustração da página de abertura são os vários retratos de “Baudelaire”, formando uma textura. Moloc não possui o braço esquerdo e utiliza uma prótese. A primeira cena do capítulo mostra-o colocando seu braço falso. Um dos anões, Salomão, sugere um nome para ser o novo “Lunes”, já que o antigo havia sido dispensado (no prólogo). O anão mostra um dos quadros de Matheus, que comprara na Praça dos Enforcados. Moloc fica muito interessado. “Acabamos de encontrar um novo Lunes”.

Capítulo III: *A Casa dos Espelhos*, oito páginas. A ilustração da página de abertura é o desenho de uma tesoura metálica. Matheus nos conta que seu único hobby é visitar o amigo Sílvio, que tem um salão de barbeiro. Ele passa horas trocando ditados e citações com Sílvio. Naquela tarde, Matheus tem um pressentimento estranho quanto a uma tesoura de Sílvio. Tendo a impressão de que ela lhe será útil, pede e ganha-a de presente do amigo. Voltando tarde da noite para casa, encontra sua esposa ainda acordada. Transbordando de alegria, Eve lhe conta que um anão estivera ali aquela tarde e comprara todos os quadros de Matheus, pagando muito bem por eles. O homenzinho ainda tinha interesse em mais trabalhos e deixara um cartão para que Matheus entrasse em contato. Mas Matheus não fica feliz com a venda de seus quadros. Muito pelo contrário, fica furioso. “Você acha que passo a vida pintando para depois entregar ao primeiro anão que bate à minha porta?”. Há uma discussão violenta entre os dois e Matheus decide que irá no dia seguinte atrás do homem do cartão, Moloc Amon II, para reaver seus quadros.

Capítulo IV: *A Confluência*, com dez páginas. Na ilustração da página de abertura, o anão Salomão e Moloc, com os dedos indicador e médio da mão direita tocando a mesa.

Matheus levantou cedo aquele dia. Mas Eve, sua esposa, levantou bem mais cedo que ele e fugiu, levando todo o dinheiro e o cachorro da família. Mas deixou o bebê. Ainda assim, Matheus foi ao May Flower procurar por Moloc, levando a criança no colo. Lá ele conheceu a anã Nastassja. Ficou chocado com os braços dela, absurdamente longos e desproporcionais. Eram próteses dadas a ela por Moloc, “quaaase” do mesmo tom da pele. A pequena havia nascido sem os braços<sup>158</sup>.

Diante do palco onde as dançarinas ensaiavam, Matheus encontra Moloc pela primeira vez e fica profundamente impressionado. Há algo nos olhos, nas sombras do rosto de Moloc que provocam um misto de assombro e fascínio em Matheus. O dono do May Flower então faz sua proposta ao pintor: contratará seus serviços. Uma vez por semana, sempre às segundas-feiras, Matheus deverá trazer tudo o que puder criar com base num tema escolhido por Moloc. O artista sempre terá uma semana para pensar e criar. E como “às vezes pensar pode causar dor... de cabeça”, Moloc também fornece um frasco de um “inofensivo medicamento”. Matheus aceita o trabalho e o primeiro tema proposto por Moloc é o “tempo”.

Capítulo V: *Tempo*, dez páginas. Na folha de abertura, a ilustração é o desenho de uma estátua de mulher, sem os braços, nua da cintura para cima, quadril e pernas envoltos em um manto.

<sup>158</sup> Nastassja ou uma personagem muito parecida com ela também aparece em *Transsubstanciação*, páginas 4, 35 e 55.

Provavelmente trata-se de um desenho da célebre escultura *Vênus de Milo*<sup>159</sup>, feita em mármore, com cerca de 200 cm de altura e esculpida em torno de 200 a. C. (GOMBRICH, 1999,p.105).

A semanas passam e Matheus dedica-se a seu novo trabalho. A cada semana Moloc propõe um tema diferente: “ação, certeza, vazio, sorte, começo, pensamento”. A cada tema, Matheus se sente um pouco mais consumido, mais vazio. Seu novo trabalho o ocupa integralmente e suga todas as suas forças, impedindo-o de fazer qualquer outra coisa, como os seus próprios quadros. A “dor de cabeça” prevista por Moloc o ataca com força e ele toma os remédios.

Numa noite no May Flower, Nastassja o convida para um café. Matheus tenta recusar, seu filho pequeno tinha ficado sozinho em casa, mas por fim aceita o convite da anã. Na casa de Nastassja, Matheus se mostra abatido e cansado e de repente começa a chorar. Ela o consola e os dois acabam transando.

Na manhã seguinte Matheus acorda na cama de Nastassja. Ao lado um bilhete dela que dizia: “Fui ao May Flower”. Nastassja retorna e estranha que Matheus ainda esteja deitado. Ele não faz idéia de que horas são, pois não há janelas nem relógio no quarto. Nastassja diz que é quase meio-dia. E comenta que Moloc estava reclamando por Matheus não aparecer nas últimas duas semanas. Ele não entende, não consegue compreender e Nastassja conta que ele está na casa dela já há duas semanas. Matheus reage com surpresa, negação e desespero. Lembra-se do próprio filho que ficara em casa. Começa a chorar desesperado, a xingar e implorar por ajuda à Nastassja. Ela o olha com desprezo e diz que ele está chorando há uma semana. Matheus explode em fúria. “Cê tá fazendo o tempo passar mais rápido, eu sei!!”. Ele a espanca. Caída e ensangüentada, Nastassja pede pra ele bater mais. “Me bate, papai”. Matheus deixa o apartamento.

Capítulo VI: *Como em um baile de máscaras*, oito páginas. Na página de abertura, há uma ilustração de uma figura andrógina, de seios e pênis, nua. Segura uma máscara com chifres diante do rosto. Com a mão direita, retalha as pernas com uma navalha.

Encontramos Matheus dançando com outra pessoa que não conseguimos identificar. Ele dança e dirige-se ao leitor. Comenta que sabe que parece estranho ele estar ali dançando, mas os fatos se sucederam numa velocidade vertiginosa. Propõe-se então a fazer uma retrospectiva para o leitor.

Após espancar Nastassja, Matheus havia perambulado sem rumo pelas ruas, sem coragem de voltar para sua própria casa, com medo de encontrar o filho morto. Decidiu então matar Moloc, mas ao encontrá-lo no May Flower acaba não conseguindo realizar seu intento. Algo na figura de Moloc o dominava, tornava-o incapaz de reagir. Acaba por pedir desculpas e volta a trabalhar para ele. Matheus passa a viver com Nastassja, espancando regularmente a pequena masoquista. Da sua vida antiga, a única coisa que Matheus preserva era a tesoura que seu amigo Sílvio tinha lhe dado.

Certo, andando na rua, Matheus foi obrigado a entrar em uma biblioteca por causa de uma súbita e violenta borrasca. Procurando por algo para ler enquanto esperava a chuva passar, ele encontrou por acaso um livro sobre sociedades secretas e assuntos ocultos. Foi nesse livro que ele encontrou um desenho idêntico ao símbolo que ornava a placa do May Flower e que estava tatuado na mão de Moloc. As duas flores unidas por um caule comum ilustravam um texto sobre a “Ordem da Confluência da Forquilha”.

Naquela noite, Matheus dá-se conta, ao olhar um mosquito lhe sugando o braço, da verdadeira natureza de Moloc. Trata-se de um vampiro que suga a existência de suas vítimas.

Capítulo VII: *Quando Satã soprou minhas veias*, 10 páginas. A imagem de abertura mostra uma colagem empregando uma fotografia de duas mulheres sorridentes. Uma está deitada, como que numa maca, enquanto a outra segura seu braço. A imagem faz pensar em paciente e enfermeira. Ao redor flutuam algumas cabeças desenhadas pelo autor.

Matheus percebeu que perdera sua capacidade de pensar plasticamente, agora organizando todo seu raciocínio com base nas palavras. O remédio de Moloc tornara-se indispensável. Certo dia, Matheus escuta alguém declamar o poema “O Abismo” e ao se voltar encontra uma série de cabeças flutuantes, as cabeças que ele costumava pintar, flutuando e declamando o poema com uma mesma voz que saía de diversas bocas. A saúde de Matheus declina vertiginosamente. Preocupada com ele,

---

<sup>159</sup> Aqui o autor pode ter tido a intenção de criar um paralelo entre a figura da *Vênus de Milo*, um exemplo de beleza clássica, e a figura grotesca da personagem Nastassja. Em comum às duas, a ausência dos braços.

Nastassja resolve ajudá-lo na execução de um plano para pegar Moloc. Ela dá as chaves do May Flower e, de madrugada, Matheus invade o lugar procurando sorratamente por Moloc. Com uma estaca de madeira em punho, Matheus imaginava encontrá-lo deitado em um caixão como um vampiro. Surpreende-se ao ouvir uma música burlesca e ruídos de festa. Moloc, travestido de “Branca de Neve”, dançava com os anões. Acaba convidando Matheus para dançar. Matheus não consegue entender por que não consegue odiar o homem que lhe tomou sua arte e causou a morte do próprio filho. Acusa Molo de ser um desgraçado e declara: “por mais que se esforce você nunca conseguirá fazer ninguém mais infeliz do que você mesmo”. “Dança comigo, vai?” é a resposta de Moloc. Os dois acabam dançando juntos em um cenário de árvores, pequenos animais, personagens de desenho animado e uma cabeça (Beethoven? Baudelaire? Larry?) voadora. Moloc era a pessoa com quem Matheus dançava no Capítulo VI. Dirigindo-se para o leitor, Matheus fala: “espero que você me entenda, eu vim aqui para matá-lo mas ele me convidou para dançar...”

**Observações:** A respeito da data de publicação do álbum, não há em local algum da edição a informação precisa de quando se deu sua impressão. O que encontramos é, na última página da história, a informação “novembro 1994 – agosto 1995”, escrita à mão pelo autor que indica o período em que a história foi efetivamente desenhada. Nos álbuns e fontes consultadas posteriormente, o ano de 1997 aparece como a data de lançamento de *A Confluência da Forquilha*. Esse álbum recebeu o *Prêmio Nova e Troféu HQMix*.

## SEQÜELAS

**Data de publicação:** 1998

**Editora:** Devir.

**Formato:** 27,5cm x 21cm.

**Encadernação:** Lombada quadrada, cadernos costurados.

**Número de páginas:** 160 páginas.

**Impressão:** Capa cartonada colorida e miolo preto e branco em papel offset.

**Estrutura interna:** A primeira página apresenta um punhado de desenhos e garatujas dispostos desordenadamente e com os traços impressos em tom de cinza. Serve como uma espécie de página de guarda. O verso é em branco e está ao lado da falsa folha de rosto, que apresenta o nome do autor, a logo do título do livro e a logo da editora. Virando a página encontramos uma em branco ao lado da folha de rosto, que apresenta o nome do autor, a logo do título do livro e um auto-retrato do autor. Nesse desenho, o autor se representa trabalhando em sua prancheta de desenho. A única luz provém de sua luminária e ao redor tudo está mergulhado em penumbra ou sombra profunda. O cenário é composto por diversos papéis, materiais de desenho, fotografias, aparelho de som, cds, massa de cigarros. Com a mão direita o autor desenha algo que parece a figura de Cristo crucificado, uma pessoa de manto ajoelhada próxima a seus pés. Na mão esquerda há um cigarro aceso. Ao redor desse auto-retrato há uma moldura feita com o desenho de longos tentáculos entrelaçados de dois pequenos polvos, dispostos um no canto superior esquerdo, o outro no canto inferior direito. Acompanha ainda o auto-retrato um pequeno texto, disposto em recordatórios à maneira das histórias em quadrinhos:

Alguém me disse que antigamente o nanquim era extraído do polvo. Me parece, que o polvo desprendia sua tinta quando sentia-se ameaçado. Creio que quando desene eu devolva ao nanquim sua função primitiva. Eu sou como o polvo.

No verso está uma página com os dados catalográficos e créditos da edição. Ao lado, uma página em branco contendo, próxima ao canto inferior direito, uma citação escrita à mão:

“Não sei por que me desperto  
Em certas noites vazias  
Ouvindo uma voz que canta

E que talvez seja a minha...”

Alfredo Zitarrosa

La cancion y el poema

Segue-se mais uma página em branco e, a seu lado, uma página contendo o Índice do álbum, que se estende até o verso da folha, ocupando duas páginas. O Índice apresenta o título e a data e veículo publicação das histórias (algumas são inéditas). As informações das histórias abaixo analisadas foram retiradas desse Índice.

A seguir um Prefácio (duas páginas), uma Introdução (escrita pelo autor em duas páginas), a história *Solidão* (quatro páginas), um texto de comentários do autor sobre sua obra, suas primeiras experiências com desenho e rumos profissionais (quatro páginas) e desenhos feitos pelo autor quando criança (duas páginas). Em seguida começa o conteúdo do álbum.

*Seqüelas* é uma coletânea de histórias em quadrinhos e ilustrações de Lourenço Mutarelli. A maioria foi publicada antes do lançamento do álbum *Transubstanciação*. As histórias são apresentadas seguindo uma seqüência cronológica e entremeadas por textos com comentários do autor e dos convidados Rogério de Campos (responsável pelo Prefácio), Douglas Quinta Reis e Franco de Rosa (Posfácio). Além das histórias em quadrinhos, encontramos algumas das ilustrações feitas para livros de RPG, trabalhos para os quais o autor dedicou-se profissionalmente entre 1996 e 1998. O conteúdo do álbum divide-se em seis capítulos, cada um tendo uma página de abertura com o número do capítulo e seu título (nem todos os capítulos possuem um título).

A edição encerra-se com um Posfácio de duas páginas e uma foto do autor trabalhando em sua mesa (muito semelhante ao auto-retrato da folha de rosto).

A última página do álbum repete a textura de desenhos da primeira, fazendo-se também de “folha de guarda”.

Por fim, no verso do álbum há uma ilustração colorida feita pelo autor acompanhada de um trecho do Prefácio, a logo da editora e, pela primeira vez em seus álbuns, um código de barras e número de ISBN (85-85443-46-4).

**Histórias:** A história *Solidão*, em uma versão inédita, abre o álbum. Ela havia sido usada como “carta de apresentação” pelo autor no começo de sua carreira e teve uma nova versão desenhada por ele para ser publicada no fanzine *Over-12*, de março de 1988. *Solidão* mostra o monólogo de um homem sozinho em seu quarto, no meio da madrugada.

#### **Capítulo I, contendo 28 páginas e 11 histórias em quadrinhos que são:**

*O Hipereroi*, história inédita de 1987, quatro páginas: conta a origem do Hipereroi, um sujeito que após ser demitido da fábrica de balas onde trabalhava (escrevendo os “poemas” que vinham nas embalagens), tenta se suicídio bebendo uma lata de cola de sapateiro transforma-se no super-herói Hipererói.

*O Pequeno Príncipe*, 1987, fanzine *Solúvel* e revista *Mil Perigos*, quatro páginas: Sátira ao livro *O Pequeno Príncipe*, de Antoine de Saint-Exupéry. Profundo admirador desse livro, um piloto parte em viagem procurando pelo Pequeno Príncipe. Sem combustível, cai no meio do deserto e acaba encontrando um “Pequeno Príncipe” chamado Sivirino, que tinha vindo de um pequeno asteróide nomeado “Paraíba”. O pequeno leva como “lembrança” a carteira, o relógio e a corrente de ouro do piloto, que empolgado com seu contato, decide partir em busca de um novo objetivo: “Menino do Dedo Verde, aí vou eu!”.

*Butéco*, 1988, fanzine *Solúvel*, uma página: Num bar, um porco e um homem se encontram e se descobrem capazes de ler o pensamento um do outro, mas incapazes de entender coisa alguma.

*O Nó*, 1988, fanzine *Over-12*, uma página: Uma mulher que adorava mexer no próprio umbigo e um dia acabou desatando o “nó”, suas vísceras caindo ao chão.

*Você*, 1988, fanzine *Over-12*, uma página: Um homem se declara para uma mulher que parece ser a própria Morte.

*Erasmus Roberto*, 1988, fanzine *Over-12*, uma página: duas piadas curtas com o personagem Erasmo Roberto. Numa ele ganha um sapato que “é a sua cara”, literalmente, e o cumprimenta: “Oi, Chapa!”. Na outra, em um restaurante ele pergunta ao garçom se a cozinheira é crente e o garçom lhe pergunta como descobriu. Erasmo tira um comprido fio de cabelo de seu prato.

*Zé, o Músico*, 1988, fanzine *Over-12*, duas páginas: Uma seqüência de quadrinhos que apresentam momentos do personagem Zé até sua morte. “Qual será o fim que a vida reserva para você, caro leitor?” pergunta o narrador.

*O Capitão Capitãe*, 1989, fanzine *Solúvel*, duas páginas: apresenta o personagem Capitão Capitãe, um super-herói que protege a Terra do espaço. Nessa história ele ajuda uma senhora a cremar o corpo do filho suicida.

*O Astronauta*, 1989, fanzine *Solúvel* e revista *O Astronauta*, uma página: Um Astronauta viaja pelo espaço e traz em sua carteira uma foto da garota que ama e um pedaço legítimo da lua.

*A verdadeira história de João*, 1988, fanzine *Solúvel* e revista *Porrada Special*, duas páginas: João tem duas cabeças, duas naturezas, uma forte, outra fraca, uma agressiva, outra ponderada. O conflito leva uma a querer dar cabo da outra. Eles acabam caindo de uma ponte e o narrador fala “Não se sabe pra que lado (ou se) eles caíram... Amanheceu e tudo que se podia ver... era um homem... e suas mãos tinham o mesmo tamanho”.

*Piegas City*, 1988, fanzine *Solúvel*, cinco páginas: Em Piegas City, 99% por cento da população é boa, feliz e amorosa, menos Gaetano Sun. Ele vive correndo, fugindo, sem descansar nunca, incapaz de se integrar à felicidade com os outros. “Gaetano corre, isto é tudo”.

### **Capítulo II, 24 páginas e 11 histórias:**

*Rattu*, 1988, revista *Animal*, uma página: Uma série de paródias e trocadilhos com ditados populares envolvendo a figura do rato.

*O Caoziño sem pernas*, 1988, revista *Animal*, uma página: apresentando o Caoziño se Pernas, que, como o nome já diz, não tem as pernas. “Ele sabe que devagar se vai longe”.

*A verdadeira história de Sólon*, 1989, revista *Tralha*, uma página: Sólon, o “homem mais órfão do mundo” teve uma vida solitária e “morreu de morte natural, ao ser atropelado por um bonde”.

*Melk Maravilha*, 1989, revista *Tralha*, uma página: Espécie de “anúncio” fictício do personagem Melk Maravilha, animador de festas e eventos.

*O inocente*, 1989, revista *Tralha*, três páginas: Um rapaz flutua por um cenário psicodélico, pedindo ajuda e alegando inocência. Ao fim, descobrimos que ele estava algemado à uma cadeira, torturado pelo “suplício da gota” (uma goteira sobre sua cabeça imóvel).

*Persona*, 1989, revista *Tralha*, uma página: breves vinhetas apresentando dois personagens, Ednardo e Florípedes.

*Quando todos se encontram*, 1989, revista *Tralha*, quatro páginas: Uma família reúne-se para o almoço de domingo na casa da vovó. Entre os membros da família, paródias e referências a pessoas reais (o poeta Glauco Mattoso) e personagens de quadrinhos (Betty Boop, Popeye, Zé do Boné, Mônica e Cascão). O último quadrinho é uma paródia da *Santa Ceia* de Leonardo Da Vinci, mostrando o bebê menino Jesus se engasgando com uma vela ao centro da composição.

*O Capitão Capitãe*, 1989, revista *Meia de Seda*, uma página: O Capitão Capitãe ouve os gritos dos sofreadores, mas não os ajuda porque é sua hora de almoço.

*Aquela velha história*, 1989, revista *Porrada*, três páginas: Releitura da velha história da *Cigarra e da Formiga*. Sem dinheiro e com fome, a Cigarra pede ajuda à Formiga que a humilha. Quando a Cigarra desiste e decide ir embora, a Formiga a chama de volta e lhe dá um saco de dinheiro, falando: “Só não diga que foi fácil”.

*Champion*, 1989, revista *Porrada*, uma página: Apresenta o início da vida do personagem Champion.

*Histórias em 1 quadrinho*, 1990, revista *Mil Perigos* e inéditas, três páginas: Uma seqüência de três quadrinhos de uma página cada, apresentando três personagens.

*O Cãoziño sem pernas*, 1989, revista *Tralha*, duas páginas: Apresentando vinhetas com o Cãoziño sem pernas.

### **Capítulo III: O NADA, 25 páginas, três versões para uma idéia de história em quadrinhos:**

*O Nada – versão I*, 1988, inédita, cinco páginas: Dois amigos presenciam a chegada de um visitante extraterrestre. Atacam o alienígena quebrando o capacete de sua roupa espacial e descobrindo-a vazia. Dentro da nave também não há nada. “Vocês estão cercados”, diz uma voz vindo de dentro da roupa.

*O Nada – versão II*, 1989, revista *O Astronauta*, seis páginas: Enredo praticamente igual ao da anterior, mas com personagens diferentes e novos desenhos e composição de páginas. Ao final, novamente a voz dentro da roupa vazia se repete: “Vocês estão cercados”!

*O Nada – versão III*, 1994, revista *Lúcifer*, dez páginas: desta vez o protagonista e narrador é um homem solitário que coleciona cabeças modeladas em argila. Em uma noite, vê da janela de seu banheiro uma nave sobrevoar a cidade silenciosamente. Observa ela pousar e o desembarque de seu ocupante, vestido com uniforme espacial e capacete de astronauta (como nas versões anteriores). É visto pelo alienígena que vem atrás dele, invade seu apartamento. Na luta, o homem quebra o capacete e a roupa se mostra vazia. O invasor parte, deixando o protagonista com a “insuportável sensação de que sempre esteve e continuará presente dentro de nós...”.

**Capítulo IV: *Parcerias*, 12 páginas, duas histórias. Apresenta as raras parcerias de Lourenço Mutarelli:**

*Roxana*, 1989, revista *Tralha*, 4 páginas: uma coletânea de tiras de quadrinhos mostrando apenas os pés dos personagens. Roteiros de Glauco Mattoso.

*Os meninos e a sombra*, revista *Panacea*, quatro páginas: com roteiro de sua esposa, Lucimar Mutarelli. Apresenta a história de João, uma criança que sofre com a partida do pai.

**Capítulo V: *RPG*, 18 páginas, um conjunto de ilustrações e uma história em quadrinhos:**

Ilustrações de RPG, 13 páginas: incluindo uma página com um texto de comentários de Douglas Quinta Reis, são apresentadas uma série de ilustrações produzidas por Lourenço Mutarelli para diversos livros de RPG, publicados pela editora Devir.

*Origem*, 1996: História em quadrinhos apresentando personagens do livro de RPG *Gurps Supers – Escola de Super Heróis*.

**Capítulo VI, 22 páginas, quatro histórias:**

*A love story de amor*, 1991, revista *Mil Perigos*, três páginas: Matheus foi enterrado no chão de seu quarto por sua esposa. Apenas sua cabeça permanece de fora e ele assiste sua mulher traí-lo com diversos homens. Um dia ela parte e a cabeça de João vai se deteriorando, devorada pelos ratos.

*Three Blind Mice*, 1996, inédita, três páginas: Feita para a Bienal de Quadrinhos da Holanda, apresenta uma seqüência de desenhos para a rima infantil *Three Blind Mice*, protagonizada por três criaturas humanoides semelhantes a ratos e cada um órgão humano implantado em suas costas (ou nariz ou olho ou orelha). Tem suas caudas decepadas à faca e se abraçam chorando de dor.

*Resignação*, 1996, revista *Brasilian Heavy Metal*, sete páginas: um casal é acometido de uma estranha doença, que vai os consumindo lentamente através de chagas que se abriam e espalhavam em suas peles. Absurdamente, os dois ignoram esse fato e continuam agindo normalmente, a despeito de suas aparências cada vez mais castigadas. A mulher morre primeiro. O homem, também narrador, sozinho fita seu reflexo: “morrer é como voltar para casa”.

*Eu canto apenas as canções que o senhor me ensinou*, 1997, inédita, três páginas: Escrita em homenagem ao avô do autor, apresenta elementos autobiográficos.

**Observações:** Esta edição revela-se importante por apresentar uma série de textos do próprio autor com comentários e informações relevantes a respeito do início de sua produção. Também permite uma percepção da evolução da linguagem do autor através da comparação das diversas histórias. O álbum *Seqüelas* ganhou um *Troféu HQMix*.

## O DOBRO DE CINCO

**Data de publicação:** 1999

**Editora:** Devir.

**Formato:** 26,5cm x 18,5cm.

**Encadernação:** Lombada quadrada, cadernos costurados.

**Número de páginas:** 116 páginas.

**Impressão:** Capa cartonada colorida e miolo preto e branco em papel offset.

**Estrutura interna:** *O Dobro de Cinco* está dividido em 12 episódios, agrupados em três partes do álbum. Todos os episódios possuem uma página de abertura com a “foto” (um desenho que representa uma fotografia) de um personagem (cujo nome dá título ao episódio) ou cenário. À medida

que a história prossegue, as “fotos” vão se sobrepondo, como se estivessem sendo jogadas umas sobre as outras. A maioria dessas páginas de abertura recebe como título o nome de um personagem da história e todas as páginas de abertura possuem em seu verso um desenho do autor representando a carta de tarô “A Roda da Fortuna”. As páginas de abertura são contadas na numeração de páginas da história.

A primeira e última página do álbum mostra um desenho de automóvel feito pelo autor repetindo-se como um padrão. Novamente, há uma alusão à páginas de guarda. Não há folha de rosto, mas uma página de dedicatória (“Aos amigos Cláudio Cammarota e Douglas Quinta Reis”) ilustrada por um quadrinho do interior do álbum<sup>160</sup> ligeiramente ampliado e centralizado na página. O verso dessa página apresenta os créditos da edição e ao lado temos a página de abertura e início da história.

Na página 112 (numeração do álbum<sup>161</sup>) há um texto que acompanha o desenho da carta da Roda da Fortuna e na 113 uma fotografia do autor acompanhada da relação de álbuns já lançados.

As páginas 114 e 115 estão em branco e a 116 apresenta a já citada “página de guarda”.

### **História:**

*Hermes:* Esse episódio também apresenta em sua página de abertura o texto “Parte Um”, no canto superior direito. Hermes procura o detetive Diomedes e após um desentendimento e uma breve discussão, acaba contratando-o. Oito páginas.

*Diomedes:* Ao chegar em casa, Diomedes conta para sua esposa, Judite, que havia sido contratado por Hermes para encontrar o grande mágico Enigmo, há muito desaparecido. Hermes parece ser muito rico e Diomedes acredita que pode conseguir muito dinheiro com esse trabalho. Após uma noite de sono na poltrona, com um sonho estranho com Carlos Gardel, Diomedes prepara-se para viajar e começar sua busca. Dez páginas.

*Judite:* Durante a ausência de Diomedes, Judite recebe Carlinhos, técnico de tv e seu amante de longa data. Transam. Seis páginas.

*Chupetin:* Diomedes inicia sua busca por Enigmo entrevistando o palhaço Chupetin. Inacreditavelmente hilário, Chupetin arranca gargalhadas de todos à sua volta, mesmo quando fala sobre assuntos sérios e profundos. Seis páginas.

*O Grande Circo:* Diomedes vai aos restos do Grande Circo, onde Enigmo trabalhara. Por telefone Diomedes conta para Judite sobre a decadência do Grande Circo, praticamente uma ruína, que ainda abriga muitos artistas, sem perspectivas, incapazes de fazer outra coisa senão sua arte circense. Seis páginas.

*Zóia e Gambero:* Essa página de abertura também apresenta outro texto, no canto superior direito: “Parte Dois”. Os personagens do título, dois matadores profissionais, recebem a foto de sua nova vítima: Hermes. Quatro páginas.

*Lorenzo:* Diomedes entrevista o domador Lorenzo, que vive numa tenda escura, com o velho leão Free Way e o assistente Montanha. A tenda é decorada por cabeças empalhadas de macaco e Lorenzo (que teve o braço direito amputado) se dopa constantemente através de dardos tranqüilizantes disparados por Montanha. Após um alucinante discurso do domador, Diomedes e Lorenzo se desentendem e há uma briga. O velho leão arranha o rosto de Diomedes e Montanha o acerta com um dardo na cabeça. Lorenzo libera Diomedes aconselhando-o a procurar a “cigana”.

*Melissa:* machucado e sob o efeito da droga, Diomedes encontra a cigana, um travesti chamado Melissa que lhe tira as cartas do tarô. No meio dessa sessão, Diomedes tem diversas alucinações, vê momentos do passado e futuro, além de puros delírios. Descontrolado com a previsão do seu fracasso em todos os aspectos da sua vida, num ímpeto de fúria Diomedes agride Melissa e arranca dela o paradeiro de Enigmo: um lugar chamado Campânula Branca. Antes de partir em viagem, Diomedes visita Lourenço, durante a noite. Substitui furtivamente os dardos da arma de Montanha por munição de verdade. É atacado por Free Way e mata o velho leão a tiros. Foge

<sup>160</sup> Mais precisamente um quadrinho da página 58 (numeração da história) em que o personagem Diomedes olha através do vidro da porta de seu escritório e vemos a palavra “detetive” escrita inversamente.

<sup>161</sup> As páginas da história foram numeradas à mão pelo autor, mas essa numeração não bate com a paginação efetiva do álbum, que não é apresentada. Assim, ao contarmos as páginas do álbum, descobrimos que a primeira página da história, numerada pelo autor como “1” na verdade encontra-se na página 5 do álbum.

correndo, ouvindo os gritos desesperados de Lourenzo diante do leão morto, pedindo uma dose para Montanha. O último quadrinho mostra a tenda de longe e a onomatopéia com o estrondo da arma. Catorze páginas.

*Hotel Beladona*: Essa página de abertura não apresenta o título escrito à mão sobre a “foto”, mas incorporado à imagem como o letreiro do hotel onde Diomedes está hospedado. Exausto e machucado, Diomedes chega a seu quarto. Aplica em si mesmo um dos dardos que retirara da arma de Montanha. Quatro páginas.

Sem título, a página de abertura apenas apresenta uma imagem da cozinha da casa de Diomedes, mostrando seu chapéu sobre a mesa. No canto superior direito há o texto “Parte Três”. Diomedes volta para casa e encontra Judite na cozinha, de joelhos, as mãos em carne viva enquanto ela tentava tirar uma mancha de uma colher. A “mancha” era seu próprio reflexo.

Sem texto algum, apenas a “fotografia” de uma mulher de óculos. Ela é Tereza, esposa de Carlinhos e procura Diomedes em seu escritório porque acha que o marido está traindo. Diomedes dispensa o caso. Em seguida entra Hermes, os dois saem, almoçam juntos, Diomedes apresenta seu relatório e combinam a viagem para encontrar Enigma. Oito páginas.

*O Desvio, a Mentira e a Morte* é o texto escrito sobre a fotografia de Enigma, como se fosse seu autógrafa. Hermes e Diomedes partem em viagem e então Hermes revela que mentira todo o tempo. Seu nome não era Hermes, era José e ele não era rico. Pegara o dinheiro de seu cunhado, um mafioso, e pretendia encontrar e contratar Enigma para a festa de aniversário de seu filho. Nesse momento, o carro de Diomedes passa a ser perseguido por outro. São os matadores Zóião e Gambero, enviados pelo tal cunhado para a “cobrança”. Há uma perseguição automobilística. Diomedes tenta elaborar uma armadilha para os assassinos, mas dá tudo errado. “Hermes” é fuzilado e Diomedes leva tiros nas pernas. Antes de ser executado, Diomedes pede para fumar um cigarro. O último quadrinho mostra o frustrado detetive fumando enquanto o matador aguarda tranqüilamente para concluir seu trabalho.

**Observações:** Após a conclusão de *A Confluência da Forquilha* (datada de agosto de 1995), *O Dobro de Cinco* foi a primeira história longa produzida por Lourenço Mutarelli. A primeira página de quadrinhos desse álbum tem a data “13 de março de 1997” escrita em letras diminutas no canto inferior direito do quarto quadrinho. No último quadrinho da história encontramos a data “18 de março de 1999” escrita pelo autor. *O Dobro de Cinco* marcou um retorno às histórias longas e uma nova fase em sua carreira e venceu os prêmios *Ângelo Agostini* e *HQ Mix*.

## O REI DO PONTO

**Data de publicação:** Novembro de 2000

**Editora:** Devir.

**Formato:** 26,5cm x 18,5cm.

**Encadernação:** Lombada quadrada, cadernos costurados.

**Número de páginas:** 112 páginas.

**Impressão:** Capa cartonada colorida e miolo preto e branco em papel offset.

**Estrutura interna:** O álbum mantém a tradição de se dividir em capítulos, mas desta vez não há páginas de abertura e a numeração e título dos capítulos é feita no topo da primeira página de quadrinhos de cada episódio.

Ao abrir o álbum nos deparamos com as folhas de guarda que ocupam o verso da capa e a primeira página do álbum com uma textura feita de diversos pequenos retratos do detetive Diomedes. Na primeira página, sobre a textura da folha de guarda, há um desenho de Diomedes ostentando uma placa com o título do álbum. No verso dessa página, encontramos os créditos da publicação. A numeração dessa vez segue a paginação real do álbum e logo a seguir, na página 3, há uma dedicatória: “Eu ainda desenho como se meu traço pudesse receber o apreço de teu olhar. Ao amigo Glauco Mattoso”. A página 4 está em branco e ao lado dela está um texto intitulado “O Fã” de autoria de Gualberto Costa, que faz uma apresentação do trabalho de Lourenço Mutarelli.



A primeira página de história é a de número 7 e a última de número 108. A página 109 apresenta dois quadros de montagem fotográfica apresentando pessoas que serviram de modelo para alguns personagens da série de Diomedes. A seguir uma página com a foto do autor e a relação de seus trabalhos e em seguida uma página com uma ilustração de Diomedes e um pequeno texto anunciando o próximo álbum do personagem.

**História:**

Um prólogo apresenta Diomedes, solitário e de muletas em seu escritório. Seus pensamentos melancólicos são representados no texto. Quatro páginas.

Há uma página com o rosto de Diomedes, sem nenhum texto de acompanhamento e com o verso em branco. Em seguida, na página 13 começa o capítulo 1, intitulado *O que se deixa para trás*. Diomedes recebe em seu escritório imundo e bagunçado, que lhe serve agora de casa, a visita de Germano Cale, policial, investigador de homicídios. Cale faz referências à morte misteriosa do domador Lorenzo, fazendo algumas insinuações contra Diomedes. Há uma breve discussão, seguida de uma garrafada na cabeça de Diomedes. Cale tranqüiliza o detetive, dizendo que não está ali para prejudicá-lo mas para propor uma parceria. Doze páginas.

*Capítulo 2 – Voltando Atrás:* Diomedes relata como sobreviveu aos assassinos. Gambera atirou em Zóião para ficar com todo o dinheiro do “serviço”, mas, inacreditavelmente, Zóião morreu em pé, o que sinal de uma terrível maldição de azar. Muito consternado, Gambera simplesmente deixou Diomedes partir. Oito páginas.

*Capítulo 3 – Perspectiva:* Germano Cale faz nova visita a Diomedes, acompanhado agora de Waldir, seu parceiro oficial. Eles explicam a Diomedes sobre o caso: trata-se de um possível assassino serial que estaria matando casais com veneno de rato. Para pegar o assassino, Cale pretende usar Diomedes como isca. Para isso vão “mitridatizá-lo”, isto é, servir pequenas doses diárias de veneno procurando imunizá-lo. Diomedes se mostra contra a idéia, mas os socos de Cale são bem persuasivos. Cale se mostra corrupto, vil, inescrupuloso e brutal. Quinze páginas.

*Capítulo 4 – Por trás:* Germano Cale e Waldir discutem no carro. Descobrimos que Waldir também está sendo chantageado por Cale. Quatro páginas.

*Capítulo 5 – Ponto de vista:* Diomedes encontra-se com o poeta cego Glauco Mattoso, com quem conversa sobre a lenda de Mitrídates, um rei que tinha medo de ser envenenado e por isso passara a ingerir doses sucessivas e progressivamente crescentes de veneno com o propósito de imunizar-se. Quatro páginas.

*Capítulo 6 – No Ponto:* Diomedes sofre com vômitos e dores de cabeça durante o processo de “miditricização”. Uma página.

*Capítulo 7 – Ponto de Condensação:* Após um sonho estranho, Diomedes é acordado no meio da noite por um telefonema misterioso marcando um encontro.

*Capítulo 8 – Ponto de Encontro:* Numa região de prostitutas, Diomedes tem um encontro secreto com Waldir que o alerta contra Germano, que na verdade pretende incriminar o próprio Diomedes pelas mortes dos casais. Waldir vê como única saída encontrar o verdadeiro assassino antes que Germano realize seu plano. Decidem preparar uma armadilha. Sete páginas.

*Capítulo 9 – Dormindo no Ponto:* Germano e Diomedes conversam num bar sobre a armadilha para o assassino: Diomedes e uma prostituta se passarão por um casal que põe um anúncio numa revista de sexo procurando por um terceiro parceiro. Acreditam que o assassino deverá ser atraído por isso. Quatro páginas.

*Capítulo 10 – Ponto de Bala:* Germano, Waldir e Diomedes posicionam-se para a armadilha, alugando um quarto de motel. Chega a prostituta que vai se passar por esposa de Diomedes e os dois acabam transando. Quando bate à porta o suspeito, Diomedes está no meio do ato e não abre a porta. O homem acaba indo embora. Germano fica furioso, pretende invadir o quarto e surrar Diomedes, mas Waldir o impede. Waldir havia encontrado uma nota antiga de jornal com uma pista “quente” sobre o assassino. Catorze páginas.

*Capítulo 11 – O Ponto:* Diomedes, Waldir e Germano visitam o suspeito indicado pelo jornal: Valdisnei, que quando criança descuidou-se ao cuidar de seu irmão de oito meses, deixando o bebê ser devorado por ratos. Adulto, Valdisnei trabalhava em um ferro-velho, envolvido com negócios ilegais.

A visita dos três acaba causando um conflito, seguido de tiroteio, e uma perseguição de trator. Ao fim, Valdisnei e seus comparsas são mortos.

**Ponto Final:** um epílogo da história. Germano acaba conseguindo a promoção que queria, mesmo sem ter capturado o assassino de casais. Acontece que Valdisnei, embora não tivesse nada a ver com as mortes, estava envolvido com uma quadrilha de roubo de veículos. Germano ganhou os créditos e a fama de herói. Waldir visita Diomedes e o convida a continuar a investigação, mas Diomedes se recusa. Waldir o deixa sozinho.

**Observações:** Durante a fase final de execução do álbum *O Rei do Ponto*, Lourenço Mutarelli viajou para Portugal, onde participou do Festival de Quadrinhos de Amadora. Essa viagem o influenciou bastante e deu os rumos para a conclusão das aventuras de Diomedes, nos álbuns *A Soma de Tudo* partes 1 e 2. *O Rei do Ponto* venceu os troféus *HQ Mix* de melhor álbum de ficção e desenhista nacional.

## A SOMA DE TUDO – PARTE 1

**Data de publicação:** outubro de 2001.

**Editora:** Devir.

**Formato:** 26,5cm x 18,5cm.

**Encadernação:** Lombada quadrada, cadernos costurados.

**Número de páginas:** 96 páginas.

**Impressão:** Capa cartonada colorida e miolo preto e branco em papel offset.

**Estrutura interna:** Ao abrir o álbum encontramos uma ilustração que ocupa o espaço das “folhas de guarda”. Nessa ilustração encontramos reunidos todos os personagens que apareceram durante a série do detetive Diomedes, reunidos em um grande “retrato de família”. Ao redor da ilustração há uma moldura e em seu topo está escrito “O Teatro de Nanquim”. Essa mesma ilustração repete-se na última página e terceira capa do álbum, fechando-o e também aparecerá nas “folhas de guarda” de *A Soma de Tudo – Parte 2*.

Na página dois encontram-se os créditos da publicação e na três a dedicatória: “Em Memória de meu Pai. Lourenço Mutarelli”. As páginas cinco e seis contêm um Prefácio de autoria de Jean Canuto, explanando sobre a série de álbuns do detetive Diomedes. Na página sete há um poema de Lourenço Mutarelli.

A história começa na página nove e está dividida em um prólogo e dez capítulos. Não há uma página de abertura para cada capítulo, estando o título e a numeração na primeira página de quadrinhos de cada episódio.

Nas páginas 93 e 94 há uma longa Nota do autor, onde ele comenta o hiato entre *A Confluência da Forquilha* e *O Dobro de Cinco*. Cita uma série de fatos pessoais e profissionais. Dentre estes, as referências que o levaram à criação do personagem Diomedes, a viagem ao Festival de Quadrinhos de Amadora, em Portugal, e, com destaque, o falecimento de seu pai.

Na página 95 há uma foto do autor com seu pai acompanhando a relação dos títulos de sua obra. Segue-se a ilustração das “folhas de guarda” que fecha o livro.

### **A História:**

**Prólogo, dez páginas:** Em Lisboa, um homem tenso prepara suas malas para uma viagem repentina, que mais parece uma fuga. De repente seu quarto é invadido por homens que o capturam. Levam-no ao Oceanário de Lisboa. Lá, o líder do grupo, um homem vestindo um capuz com uma cruz ornada na testa, lhe propõe escolher entre manter o “Segredo de Lisboa” ou ser atirado aos tubarões. Feita a escolha, a vítima é jogada no tanque e se debate entre os peixes que a devoram.

**Capítulo 1 Peças que se encaixam, oito páginas:** Waldir visita seu amigo Diomedes levando um peixe de aquário como presente. Os dois conversam sobre diversos assuntos: a captura do assassino de *O Rei do Ponto* (que se revelou ser o homem que batera na porta de Diomedes no Capítulo 10 daquele álbum), sobre a candidatura de Germano Cale para deputado e sobre Enigmo.

**Capítulo 2 Lembrar é tentar recriar a verdade ou A verdade nunca incide duas vezes no mesmo assunto, cinco páginas:** Diomedes conta a Waldir que encontrara Enigmo enquanto rastejava

de volta para casa (após os eventos no final do álbum *O Dobro de Cinco*). Enigmo então era um homem velho, vivendo com a filha em um rancho no interior.

*Capítulo 3 A Justiça, A Segurança & A Sociedade*, sete páginas: Dois meses se passam. Através de um advogado conhecido de Diomedes, o dr. Gouveia, Dona Suellen quer contratar os serviços do detetive. Waldir e Gouveia ajudam Diomedes a “arrumar” o escritório para receber a rica cliente.

*Capítulo 4 Babel*, duas páginas: No escritório de Diomedes, Dona Suellen e Gouveia descrevem a missão de modo muito rebuscado: viajar para Lisboa e encontrar o marido de Suellen, Pierino, que não dá notícias há dois meses e que supostamente teria se amasiado de uma portuguesa. Há uma foto da “amante” junto a uma miniatura de caravela, a última coisa enviada por Pierino à Suellen.

*Capítulo 5 Lugares*, doze páginas: Diomedes visita Judite, que o recebe com muita hostilidade. Os dois haviam se separado em algum ponto não mostrado entre o primeiro e segundo álbum da série. A conversa entre os dois se encaminha para uma série de insultos e acusações contra Diomedes. Sua família o despreza e Judite explicita isso. Judite casara de novo. Diomedes revela a que veio: dar parte do dinheiro que recebera de Suellen para Judite comprar o tão sonhado sofá de três lugares. Ainda assim, Judite menospreza as pequenas conquistas de Diomedes. Ao sair da casa, Diomedes se encontra com Carlinhos, o técnico de tv, que permanece “assessorando” a tv de Judite.

*Capítulo 6 O Corvo*, nove páginas: Diomedes chega a Lisboa, onde seu contato João o aguarda no aeroporto. Os dois vão comer pastéis em um local tradicional. Durante uma conversa, João cita que em Sintra morreu o “mais ilustre e intrigante de todos os braxileños”: Enigmo. Essa informação perturba Diomedes. João afirma que Enigmo viveu os últimos 20 anos em Portugal. Ante a idéia de que o velho que encontrara não era o verdadeiro Enigmo, Diomedes bebe mais vinho, começando a se embriagar.

*Capítulo 7 “Migalhas também são pão”*, dez páginas: Embriagado, Diomedes mostra as fotos e referências do caso à João. Uma série de pistas enviadas por Pierino. Entre elas, a foto da suposta amante. Ao ver a foto da moça, João se descontrola, procura arrancá-la das mãos de Diomedes. “Diomedes, esse retrato não poderia existir... Destrua isso, oh pá!”. João sai da mesa, dizendo que vai ao banheiro. Vinte minutos se passam. Dois homens armados aparecem pedindo que Diomedes entregue as fotos e os acompanhe. Inacreditavelmente, Diomedes vence os dois numa briga. Mas é golpeado pelas costas por um terceiro homem. Pegam a foto da moça misteriosa e a queimam. Diomedes desperta num banco de praça.

*Capítulo 8 “Quem dá o pão dá o castigo”*, cinco páginas: Desesperado e bêbado, Diomedes liga para Waldir. Tudo deu errado. Suellen quer o dinheiro de volta, se Diomedes não conseguir descobrir o fim de Pierino. Gouveia ameaça processá-lo. Waldir consegue tranquilizar Diomedes e planejam a próxima ação, visando resolver o caso.

*Capítulo 9 A Estrutura Oculta*, oito páginas. Vagando sozinho e bêbado pela cidade, Diomedes passa por “A Brasileira”, um café emblemático de Lisboa. Lá um homem lhe informa onde pode encontrar o amigo de Pierino, Paulo dos Fazeres. De repente surge uma mulher fantasmagórica envolta em brumas. Diomedes pensa se tratar de um sonho. Percebe que o homem que lhe dera a informação era uma pintura no emblema do café. Muito embriagado, Diomedes persegue a mulher e passa através dela como se ela fosse um fantasma. Assustado, corre e cai pelas ruas, mas a mulher parece estar em toda a parte. João, seu guia original, encontra-o na rua e se oferece a ajudar Diomedes a resolver o caso, se este prometer nunca revelar nada do que descobrir a ninguém.

*Capítulo 10 Lisboa*, seis páginas: Acordando na casa de João com uma ressaca enorme, Diomedes sai para passear pela cidade. Tomando café, percebe algo na luz da cidade que o tranquiliza. Reparando num quadrinho na parede, vê a gravura de uma moça segurando uma caravela. A moça é Lisboa, a cidade.

**Observações:** A visita ao Festival de Quadrinhos de Amadora, em Portugal, influenciou enormemente a criação do álbum *A Soma de Tudo*, cuja longa história teve de ser dividida em dois volumes. A morte do pai de Lourenço Mutarelli também teve grande impacto sobre os rumos tomados na história. *A Soma de Tudo – Parte 1* ganhou troféus *HQ Mix* de desenhista nacional, álbum de aventura e personagem destaque.

## A SOMA DE TUDO – PARTE 2

**Data de publicação:** novembro de 2002.

**Editora:** Devir.

**Formato:** 26,5cm x 18,5cm.

**Encadernação:** Lombada quadrada, cadernos costurados.

**Número de páginas:** 120 páginas.

**Impressão:** Capa cartonada colorida e miolo preto e branco em papel offset.

**Estrutura interna:** Ao abrir o álbum encontramos a mesma ilustração das “folhas de guarda” de *A Soma de Tudo – Parte 1*. Essa mesma ilustração repete-se na última página e terceira capa do álbum, fechando-o.

Na página dois encontram-se os créditos da publicação e na três uma dedicatória: “Aos cúmplices Douglas Quinta Reis & Mauro dos Prazeres”. As páginas cinco e seis contém um Prefácio de autoria do jornalista Jotabê Medeiros. Logo em seguida há uma ilustração com a efígie de Diomedes e o texto: “Servimos mais ou menos para servirmos de vez em quando”.

A história está dividida em nove capítulos. Não há páginas de abertura, mas, na maioria das vezes, entre um e outro capítulo há um desenho da personagem “Lisboa” impresso em tom de cinza.

Ao fim da edição, da página 107 à 118 há uma galeria de desenhos do personagem Diomedes feita por diversos desenhistas, como Rogério Vilela, Marcelo Campos, Samuel Casals e Fernando Gonzales. Segue-se uma página com um pequeno auto-retrato do autor e a relação de seus álbuns.

### **História:**

*Capítulo 1.1 Nada de Novo e Tudo Outra Vez*, sete páginas: Diomedes retorna de viagem ao seu bagunçado escritório. Telefona para Waldir e marca um encontro para contar ao seu amigo o que acontecera em Portugal.

*Capítulo 1.2 “Quem não Conta não Erra”*, cinco páginas: Diomedes se encontra com Waldir e começa a relatar suas aventuras. Conta brevemente sobre a feira de histórias em quadrinhos.

*Capítulo 1.3 Desordem e Regresso*, catorze páginas: Diomedes e Waldir voltam ao escritório/lar do detetive e começam a limpar e organizar toda a bagunça. Durante o processo, encontram diversos recortes de jornais, fotografias e imagens e conversam sobre o caso Pierino, a razão da viagem de Diomedes para Portugal. O detetive então conta que não encontrou Pierino e que suspeita que o homem esteja morto, provavelmente assassinado. Ainda, Diomedes forjara na Europa uma fotomontagem que mostrava Pierino abraçado com outra mulher. A idéia era enganar Suellen e fazê-la desistir de buscar pelo marido. Perplexo, Waldir escuta Diomedes explicar que ao buscar Pierino, esbarrara em um caso bem maior: o Segredo de Lisboa. Um caso extremamente complexo que Diomedes conseguiu resolver, mas não pode revelar para ninguém. E Diomedes conta sua história...

*Capítulo 1.4 Amadora, Fábrica da Cultura, outubro 2000*, 18 páginas. O capítulo apresenta a visita de Diomedes ao “Festival Internacional de Banda Desenhada” de Amadora. Perseguido ainda pelos homens que tentaram pegá-lo anteriormente no bar, Diomedes disfarça-se de Pikachu<sup>162</sup>. Misturando-se à multidão que frequenta a Feira, entre os quais diversos personagens de histórias em quadrinhos, Diomedes encontra Paulo dos Fazeres, editor da “Porvir”. Os dois tem um diálogo inusitado, onde Paulo despeja uma série de referências e conceitos complexos. Surge o quadrinista brasileiro Zigmundo Muzzarella, que é apresentado ao detetive pelo editor. A passagem de Zigmundo é breve e Paulo retoma seu discurso intrincado e repleto de citações. Incapaz de compreender plenamente o que Paulo diz e ciente de que esse não vai ajudá-lo a encontrar Pierino, Diomedes encerra a conversa e vai embora, mas é abordado pelo desenhista Zigmundo, que diz poder ajudar a encontrar Pierino.

*Capítulo 1.5 No Bico do Pato; da Pena do Corvo*, dez páginas: Diomedes e Waldir prosseguem a faxina no escritório. Waldir tenta juntar os pedaços da narrativa fragmentada e desordenada de Diomedes. O detetive explica que após sair do bar “A Brasileira” ele se deparou com o suposto Segredo de Lisboa: uma moça fantasmagórica que era a personificação de Lisboa, a alma da

---

<sup>162</sup> Pikachu é o mais famoso dos Pokémons, personagens de animê que fizeram muito sucesso no final dos anos 1990 e começo dos anos 2000.

cidade. Por isso o tinham atacado no bar, por isso tinham matado Pierino: a moça na foto que viera com o barquinho que Pierino enviara era “Lisboa”. Mas o que Diomedes realmente descobriu era o que ainda estava por trás do “Segredo de Lisboa”. Entre as gozações e desconfianças de Waldir, o detetive prosseguiu sua narrativa.

*Capítulo 1.6 O Olhar do Turista*, sete páginas: Diomedes encontra-se com Zygmundo Muzzarella no Oceanário de Lisboa. O desenhista revela que tinha sido procurado por Pierino que tinha intenção de escrever o roteiro para uma história em quadrinhos. Mas ao pesquisar para a produção desse roteiro, Pierino começou a descobrir mais do que esperava.

*Capítulo 1.7 Barquinhos de Papel*: Diomedes mostra figuras a Waldir: uma foto do elevador de Santa Justa, a imagem de caravela que Pierino enviara. A conversa entre os dois amigos é interrompida pelo surgimento de uma enorme ratazana. Eles caçam e conseguem matar o animal. Diomedes se horroriza ao perceber uma orelha nas costas do animal. Enojado, arremessa-o pela janela. Então, dá prosseguimento à sua narrativa truncada e cheia de contradições, juntando aos enigmas de Pierino suas descobertas. Na Torre de Ulisses há uma câmara escura, onde uma imagem de Lisboa se projeta no centro de um prato. Essa câmara é fundamental para a compreensão do segredo. “Aliás, do segredo e do segredo do segredo”.

*Capítulo 1.8 Olisipo*, cinco páginas: Zygmundo Muzzarella e Diomedes visitam a Torre de Ulisses. Ali o desenhista mostra um esquema do funcionamento da câmara escura. E explica que, enquanto que durante o dia a cidade se reflete na câmara escura, durante a noite “uma jovem muito bonita entraria na câmara escura e sob a luz de uma única vela, espelharia-se por toda a cidade”. Esse é o Segredo de Lisboa.

*Capítulo 1.9 Alusão*, catorze páginas: Os dois amigos finalmente terminam de limpar e arrumar o pequeno escritório. Revelado o Segredo de Lisboa, agora Diomedes revela o Segredo do Segredo. E o círculo se fecha com Enigmo. Em Portugal, Diomedes descobriu que o Mágico Enigmo havia morrido cerca de três ou quatro anos em Sintra. O mágico vivera em Portugal nos últimos vinte anos e a câmara escura surgiu na mesma época de sua morte. Para Diomedes “a Lisboa que eles julgam ser a entidade, a alma da cidade, não passa de uma fraude”. O último truque de Enigmo. Waldir, percebendo certa tristeza em Diomedes, argumenta que “a pergunta que não cala e que lhe cabe responder para o seu próprio desenvolvimento como ser humano é: Há ou não há magia nesse mundo”? Não no mundo de Diomedes. Waldir despede-se de seu amigo, dizendo que vai voltar, que vai tentar fazê-lo mudar de idéia. Diomedes termina sozinho, incapaz de aceitar a magia a sua volta.

*Epílogo*, três páginas: Diomedes sai de seu escritório. Passa por uma série de portas com nomes de profissões pintados: barbeiro, veterinário, oculista, chaveiro, médico... Bate na porta onde está escrito “Quadrinhista”. Abre a porta dando para uma sala escura e diz: “Hei! Desenhista... hoje eu pago o café. Vamos. Acabou”.

**Observações:** último álbum da série de Diomedes. Na página 103 há uma lista com todas as “participações especiais” do capítulo 1.4 (*Amadora*). São diversas personagens e imagens que fazem alusão a diversos quadrinhistas de diversas épocas e países. *A Soma de Tudo – Parte 2* ganhou troféu *HQ Mix* de melhor roteirista nacional e álbum de aventura.

## MUNDO PET

**Data de publicação:** Agosto de 2004.

**Editora:** Devir.

**Formato:** 26,5cm x 18cm.

**Encadernação:** Lombada quadrada, cadernos costurados.

**Número de páginas:** 120 páginas.

**Impressão:** Capa cartonada colorida e miolo colorido em papel couché.

**Estrutura interna:** Trata-se de uma coletânea de 12 histórias coloridas produzidas por Lourenço Mutarelli para o site *CiberComix* entre abril de 1998 e outubro de 2000.

A página um apresenta a folha de rosto com o título do álbum, nome do autor, logo da editora e uma ilustração colorida. Em seu verso estão os créditos da edição. A página três apresenta o índice contendo os títulos das histórias e suas datas de produção. Na página cinco há um “Prefácio” de

autoria de Heinar Maracy, editor do site *CyberComix*, fazendo a apresentação das histórias do álbum e contextualizando-as dentro da produção de Lourenço Mutarelli. Segue, na página sete, uma “Nota do Autor”, em que Mutarelli traça rápidos comentários a respeito desse trabalho.

Na página 111 há ainda um “Posfácio” escrito por Lucimar Mutarelli e na última página do álbum uma relação das obras do autor acompanhadas de um desenho dele, feito pelo cartunista quinho. Cada história tem uma página de abertura com título, uma ilustração e uma dedicatória.

#### **Histórias:**

*Estampa Forjada*, abril de 1998, dedicada a Norma Funicello Schiavino, seis páginas: O autor visita sua vó em um asilo e ela diz que estão trocando todas as suas coisas por cópias idênticas.

*Eu Acordava Chorando*, agosto de 1998, dedicada a Douglas Quinta Reis, oito páginas: Douglas tinha pesadelos quando criança, onde encontrava sua mãe esquartejada. Anos mais tarde, adulto, lê sobre uma teoria de transferência de memórias através da digestão e imagina se seu pesadelo não teria se originado dos miolos de vaca que sua mãe costumava preparar.

*Crianças Desaparecidas*, 1998, dedicada a Luiz Fernando Mutarelli, cinco páginas: Alfredo Consuelo não tem pele e todos seus nervos são expostos. Sua mãe lhe faz roupas usando saquinhos de leite. O irmão o humilha constantemente. Olhando as fotos de crianças desaparecidas na caixa de leite e lembrando de sua infância com o irmão, Alfredo chora porque, de uma forma ou de outra, todas as crianças desaparecem.

*Meu Primeiro Amor*, abril de 1999, dedicada a Simone Maia, nove páginas: O autor discorre sobre as lembranças dos primeiros contatos com o erotismo durante a infância. De um baralho pornográfico até um livro de medicina legal.

*Destrudo*, julho de 1999, dedicada a Raoul Ruiz, cinco páginas: Um mendigo bêbado fala sobre suas lembranças do Mar e como mantém o Mar consigo através da bebida, protegendo-o da verdade.

*Dor Ancestral*, agosto de 1999, dedicada a Sandra Mutarelli, oito páginas: Relatos sobre a vida da mãe do autor, feitos através de fotos e lembranças.

*A Ninguém é dado alegar o desconhecimento da lei*, outubro de 1999, sem dedicatória, dez páginas: José Manoel Rotundo tem um emprego medíocre numa empresa de cobranças e é casado com uma mulher que o domina. Um dia, assistindo a tv, vê um filme com uma fuga de prisioneiros através de um túnel. Inspirado, José decide cavar seu próprio túnel. Um pouquinho a cada dia, cada vez mais fundo. Até que um dia José não voltou mais.

*Somos Todos Iguais Perante a Lei*, Março de 2000, sem dedicatória, quatro páginas: Um homem num bar de repente passa a ser chamado de Paulo por todos que encontra e assume essa identidade e toda a vida por trás dela, até encontrar um outro desconhecido no bar e começar a chamá-lo de Paulo também, passando o nome adiante.

*Morfologia*, maio de 2000, dedicada a Lucimar Mutarelli, oito páginas: Um rapaz encontra um velho na multidão e lhe dá abrigo em sua própria casa. Criam um alço de amizade forte, mas quando o colega de quarto do rapaz volta, o velho foge pra nunca mais ser visto. Os anos passaram e o rapaz sempre procurou o velho, até que, muitos anos depois, o encontrou, no próprio reflexo no espelho.

*Dossiê Stick Note*, julho de 2000, dedicado ao “X”, quatro páginas: Em uma noite o autor recebe um chamado telefônico de seu amigo “X”, que realiza uma série de desesperadas confissões. Pediu ao autor que transformasse sua história em um álbum de quadrinhos. Dias depois o autor entrou novamente em contato com “X”, que não se lembrava de nada do episódio, mas permitiu uma adaptação “condensada” para os quadrinhos.

*Mundo Pet*, setembro de 2000, dedicada a Adão Iturrugarai, sete páginas: Um dia o autor encontrou um animal estranho, que o conquistou sua simpatia e “entrou” em sua cabeça. Esse animal foi apelidado de HQ, porque gostava de desenhar histórias em quadrinhos. Aos poucos começou a fazer exigências e dominar o autor, exigindo que esse desenhasse histórias em quadrinhos, caso contrário HQ iria bagunçar sua cabeça.

*Dói Story*, outubro de 2000, dedicada a Mosquil, oito páginas: História feita com bonequinhos de soldados. Em um acampamento militar, de repente a paranóia explode numa brutal onda de violência e todos os soldados acabam se matando. O último sobrevivente se suicida, ao descobrir que o verdadeiro Mal vinha de dentro de si mesmo. “Porque essa é a natureza dos soldadinhos de plástico”.

**Observações:** *Mundo Pet* é a única publicação colorida de Lourenço Mutarelli. Os trabalhos foram desenvolvidos paralelamente com a produção dos álbuns do personagem Diomedes, entre 1998 e 2000. Lourenço Mutarelli venceu o troféu *HQ MIX* de melhor roteirista nacional com *Mundo Pet*.

## A CAIXA DE AREIA OU EU ERA DOIS EM MEU QUINTAL

**Data de publicação:** Janeiro de 2006.

**Editora:** Devir.

**Formato:** 20,9cm x 13,8cm.

**Encadernação:** Lombada quadrada, cadernos costurados.

**Número de páginas:** 144 páginas.

**Impressão:** Capa cartonada colorida com aplicação de verniz localizado. Miolo em papel pólen com impressão duotone (páginas 7 a 25, 143 e 144) e preto e branco (páginas 1 a 6 e 27 a 142).

**Estrutura interna:** Na segunda e terceira capa há uma textura xadrez. Nos espaços em branco há uma pequena imagem dos bonequinhos que servirão para ilustrar a página de abertura de cada capítulo.

Na primeira página está a folha de rosto apresentando apenas elementos textuais: título do álbum, nome do autor, logo da editora. A página dois está em branco e a três apresenta uma ilustração com hachuras muito trabalhadas e letras desenhadas com o seguinte texto: “O Teatro de Nanquim Apresenta A CAIXA DE AREIA ou Eu Era Dois no Meu Quintal. Lourenço Mutarelli 2003 2005”. A ilustração apresenta duas cabeças, uma sorridente e a outra com feições de lamento. Em primeiro plano estão um boneco de soldado e um sapo sorrindo, vestindo smoking e segurando um violoncelo. No centro há um desenho do que parece ser o autor vestindo uma roupa de gato, sobre uma caixa de areia para gatos, segurando um cartaz onde se lê “A CAIXA DE AREIA”. No verso desta página encontramos os dados da publicação.

O livro está dividido em onze capítulos precedidos por uma espécie de prólogo. Cada capítulo apresenta uma página de abertura contendo a fotografia de um brinquedo: um pequeno boneco de plástico, que hora é um soldadinho, ora um índio, ora um animal com instrumento musical. A página par ao lado da página de abertura sempre está em branco. O verso das páginas de abertura também sempre é em branco. Os capítulos não têm títulos e o único elemento textual é a palavra “capítulo” acompanhada de seu respectivo número.

A página cinco serve como página de abertura para o prólogo e ainda sustenta uma dedicatória. É ilustrada por um desenho de um boneco que representa o Coelho Branco de *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas*<sup>163</sup>. No canto inferior direito da página há uma dedicatória: “Para meu menino Francisco Mutarelli”.

Na página 143 há uma foto do autor e sua família. Com uma relação sucinta de seus álbuns e livros publicados.

A última página (144) apresenta um desenho, um retrato de uma criança. Diz o autor que se trata de um retrato seu feito por seu pai. Na época da execução do retrato o autor tinha a mesma idade que seu filho, no começo da execução de *A Caixa de Areia*.

### **História:**

O prólogo encontra-se entre as páginas 6 e 23 do livro. Constitui-se de uma seqüência de nove quadrinhos. Cada quadrinho ocupa uma página ímpar da publicação. Dentro do prólogo, todas as páginas pares encontram-se em branco. Assim, cada página que apresenta um quadrinho está justaposta a uma página em branco. No primeiro quadro, vemos uma paisagem desértica, com dunas que se estendem até o horizonte. Há também uma aplicação de aquarela cor ocre.

Os próximos quadrinhos do prólogo apresentaram sempre o mesmo cenário, mas sempre com o acréscimo de um elemento a mais. Assim diante da paisagem desértica, surge um banco de madeira, depois um gato, surge outro banco, um garoto, uma mulher, um homem, outro homem, um terceiro

---

<sup>163</sup> Livro infantil escrito por Lewis Carroll e publicado pela primeira vez em Londres em 1865.

homem. Nove quadrinhos, cada um apresentando um novo elemento ou personagem. Ao pé de cada quadrinho um pequeno texto.

Após o prólogo (ou talvez fazendo parte dele) há uma ilustração de duas páginas, também colorida com uma aquarela ocre, que mostra um menino brincando com pequenos bonecos. Uns são imagens de bispos e camponeses medievais, outros são pequenos esqueletos. Há cavalos, cães, um castelo em miniatura. Ao redor do garoto as imagens parecem se mover, parecem ter vida.

*Capítulo 1*, dez páginas: A página de abertura mostra a foto de um pequeno boneco, representando um homem com uma bolsa. No interior de um carro, dois homens, Carlton e Kleiton, conversam. Carlton conta sobre como reencontrou sua antiga namorada Hantuérpia depois de trinta anos sem vê-la. Foi um choque. Kleiton faz um comentário e os dois discutem. O ponto de vista sai de dentro do carro e se afasta cada vez mais, a cada quadrinho. Percebemos que o carro não tem as rodas e está encalhado no meio de um vasto deserto.

*Capítulo 2*, 10 páginas: Na página de abertura a foto é de um bonequinho com forma de gorila. O autor desenha a si mesmo e a sua família, misturando ficção com uma representação fiel da realidade. No começo deste capítulo, Lourenço Mutarelli, o personagem, parece encontrar uma foto de si mesmo quando criança dentro da caixa de areia do gato. Mostra a foto para seu filho, Francisco, e fala: “olha como eu era parecido com você”. Faz uma pequena entrevista com Francisco, fazendo algumas perguntas sobre o tempo e a realidade. Explica que é material para usar em uma história em quadrinhos. Conversa com sua esposa, Lucimar. Em breve vão se mudar do apartamento. A última página da história apresenta um desenho do gato da família, Nanquim, sobre um fundo branco.

*Capítulo 3*, seis páginas: Na página de abertura, uma foto do bonequinho do Grilo Falante<sup>164</sup>. De volta ao carro perdido no meio do deserto, Kleiton acusa Carlton de ser um mentiroso e inventar histórias, pois sempre estiveram juntos, ali, dentro do carro, e as coisas que Carlton conta nunca aconteceram. Carlton conta uma nova história. Vemos o carro de fora, de um ponto de vista aéreo, ainda mais distante, perdido na imensidão do deserto.

*Capítulo 4*, oito páginas: na página de abertura, um bonequinho que parece um dos anões da Branca de Neve<sup>165</sup>. Lourenço conta a Lucimar que, há mais ou menos um mês, algo fantástico estava acontecendo. Seus velhos brinquedos de infância, pequenos bonequinhos perdidos há muitos anos, estavam aparecendo na areia industrializada onde o gato fazia cocô. O mais incrível é que a areia que eles compravam tinha origem vulcânica, segundo o fabricante. Lourenço comenta: “Isso significa que, de uma forma sinistra, todas as minhas coisas perdidas foram parar no interior de um vulcão”. A última página apresenta um novo desenho do gato Nanquim, deitado no vazio do papel.

*Capítulo 5*, seis páginas. A página de abertura apresenta a imagem de um pequeno indiozinho de plástico, empunhando uma machadinha. Dentro do carro, Carlton e Kleiton têm uma discussão. Carlton é mais espirituoso e vai dominando seu amigo aos poucos.

*Capítulo 6*, oito páginas. Na página de abertura, um homenzinho com capacete de construção. A primeira página apresenta o desenho de um novo gato sobre o branco do papel. A mudança de apartamento já aconteceu e os personagens Lourenço e Lucimar despertam em seu novo lar. Mais tarde Lourenço recebe a visita de seu amigo Cláudio Cammarota e conversa com ele sobre a tentativa de compreender a realidade através da produção dessa história em quadrinhos. Cammarota reclama que o seu nariz não é do jeito que Mutarelli desenhara. Em um flashback, na área dos fundos da casa, Lourenço quando criança (ou talvez Francisco no presente) brinca com os bonequinhos.

*Capítulo 7*, seis páginas. Imagem da página de apresentação: um boneco mostrando um sapinho antropomorfizado de smoking e segurando um violoncelo. Num quadrinho de página inteira que representa uma capa de gibi de super-heróis somos apresentados ao Capitão Idealidade. Kleiton anuncia o confronto entre o Capitão Idealidade e a “temida” Realidade. O Capitão desfere uma série de golpes contra “nada” e acaba caindo derrotado no teto do carro dos dois amigos. Carlton desperta e tudo era um sonho seu. Recebe uma bronca de Klayton por ter dormido ao volante. Mais uma imagem mostrando o carro visto de cima, distante, na imensidão do deserto.

<sup>164</sup> Baseado no personagem Grilo Falante do filme *Pinnocchio*, produzido pelos estúdios Walt Disney em 1940.

<sup>165</sup> *Branca de Neve e os Sete Anões*, filme de Walt Disney de 1937.



*Capítulo 8*, dez páginas. Na página de abertura, uma foto de um animalzinho de plástico segurando uma sanfona. Numa manhã de sábado, Lourenço Mutarelli tem um insight sobre a presença dos bonequinhos na areia do gato. Era uma via de mão dupla entre a caixa de areia do gato e a terra do quintal onde ele costumava brincar quando criança. Os brinquedos que ele enterrava lá, apareciam aqui. “Será que o passado é o que nós lembramos?” ele pergunta a Lucimar. “A ‘minha’ história não existe. A ‘minha’ história, eu crio e conto a mim mesmo. O indivíduo é uma ilusão” ele conclui. E decide comer pão com ovo frito no almoço.

*Capítulo 9*, dez páginas. Na página de abertura, um soldadinho de plástico empunhando sua arma. No deserto, dentro do carro, Carlton e Kleiton tem uma nova discussão. Kleiton desafia o amigo, acusando-o de ser incapaz de ficar calado. Carlton mostra que pode. E por muito tempo. Após um longo silêncio dentro do carro, Kleiton decide descer e ir embora. Mas não tem coragem de fazê-lo sozinho. Convida Carlton para ir junto, mas este o desencoraja. “Não adianta fugir. Mais cedo ou mais tarde, o deserto encontrará você”. Kleiton desiste. Carlton retoma suas histórias.

*Capítulo 10*, dez páginas. O bonequinho da página de abertura é o Coelho Branco de *Alice no País das Maravilhas*. A família Mutarelli ganha um novo gatinho. À noite assiste tv e Lourenço cai no sono ainda no sofá. Tem um vislumbre em sonho de Tweedledee e Tweedledum<sup>166</sup>. Acorda em sua cama, sem saber como chegou lá. Conversa com sua esposa. Dá-se conta de que sua intenção de capturar a realidade de seu cotidiano é impossível, pois palavras, desenhos e fotografia não passam de representação. Ele cita o trecho de *Através do Espelho* quando Tweedledee fala para Alice que se ela é só uma coisa no sonho do Rei Vermelho e que quando ele acordar, ela sumirá. “Somos o reflexo do espelho” diz Lourenço. E Lucimar responde: “Quando Francisco acordar nós vamos ao parque. Mesmo que o parque não seja real. Mesmo que o Rei acorde”.

*Capítulo 11*, nove páginas. Na imagem da página de abertura, um soldadinho de plástico carrega outro ferido. No deserto, dentro do carro, Carlton oferece a Kleiton a palavra para contar uma história, mas este não consegue, não sabe o que dizer. O cenário muda, o carro desaparece. Eles estão sentados nos bancos que apareceram no prólogo. Atrás deles surgem Lourenço, Francisco e Lucimar, observando-os sorridentes. Carlton diz que contará uma história se Kleiton pedir com jeitinho. Kleiton se humilha, se rebaixa sentindo prazer, e escolhe uma história para Carlton contar: a do desenhista que encontrava seus brinquedos numa caixa de areia. A imagem dos cinco personagens se desfaz como se fosse uma impressão na areia.

**Observações:** Foi o último trabalho de histórias em quadrinhos de Lourenço Mutarelli até o momento da realização do presente trabalho (janeiro de 2008). Ganhou o troféu *HQ Mix* de melhor roteirista nacional.

## RÉQUIEM

**Data de publicação:** 1998

**Editora:** edições Tonto

**Formato:** não avaliado precisamente (em torno de 14,5 x 10 cm)

**Encadernação:** com grampo

**Número de páginas:** 36

**Impressão:** Capa colorida e miolo preto e branco.

**Estrutura interna:** Há uma folha de rosto com o nome da publicação e do autor e uma pequena ilustração mostrando um violão sobre alguns tecidos e folhas de plantas. No verso estão alguns dados da edição. Segue-se a história que apresenta um quadro por página. Há créditos no final.

**História:** São lembranças pessoais do autor sobre seu amigo Leonardo Bentacour Sena. Conta episódios que ocorreram em dois aniversários do autor. No primeiro, Mutarelli é vítima de trote violento que simula um assalto. A experiência foi chocante e extremamente traumática para o autor, que mergulhou em uma crise profunda. O amigo Leonardo o acompanhou nos piores momentos.

---

<sup>166</sup> Dois personagens de *Através do Espelho e o que Alice encontrou lá*, outro livro escrito por Lewis Carrol e publicado em 1871.

Passaram-se anos antes que Mutarelli quisesse comemorar novamente um aniversário. Quando o fez, coincidiu com o dia em que Leonardo recebeu o diagnóstico de um câncer terminal. Foi a vez de Mutarelli acompanhar seu amigo até o fim.

**Observações:** Não foi possível encontrar nenhum exemplar original de *Réquiem*. As observações foram feitas sobre um arquivo digitalizado, portanto informações mais precisas quanto ao tipo do papel e dimensões da publicação foram comprometidas. *Réquiem* foi uma espécie de fanzine publicado pelo autor com tiragem limitada. Posteriormente foi republicada em formato maior na segunda edição de *Transubstanciação*, lançada pela editora Devir em 2001.

## APÊNDICE 2: ENTREVISTA COM LOURENÇO MUTARELLI

Dia 26 de outubro de 2007.  
Gibiteca de Curitiba, 15:30.

Transcrição da Entrevista de Liber Paz (LP) com Lourenço Mutarelli.

**LP:** (arrumando o gravador) Ahá! Agora sim! Então, o pessoal pensa muito sobre essa coisa, o que é a tecnologia, por que, o que acontece? Você pensa tudo fragmentado, também né? Você tá numa linha de montagem, vamos separar, vai ter o cara que aperta parafuso e daí tem um monte de autor que defende que isso daí começou a se impregnar na... na vida...

**Mutarelli:** No raciocínio.

**LP:** Em tudo. E daí tem um autor, Zygmund Bauman, que escreve que a humanidade hoje está numa situação crítica porque já não há mais nenhum valor, está tudo amparado nas relações de comércio, de troca, e daí, em um livro, Amores Líquidos, ele fala como as relações amorosas estão impregnadas de... de pensamento pragmático, de pragmatismo. Ah, você está com uma namorada e daí você começa a fazer uma lista dos prós e contras: ela é bonita? Ela torce pro mesmo time que eu? E assim vai, e ele diz que hoje em dia você não faz mais relacionamentos, você faz investimentos. Você vê até onde vale a pena investir e tal... mas o problema é que aí tem uma sensação total de insegurança, como se estivesse num emprego. Você não tem mais um relacionamento, você tem um emprego. De repente a outra pessoa pega e diz, “olha achei uma outra pessoa com um perfil melhor que o seu...” E o que eu acho legal no seu trabalho é como isso se reflete lá. A sensação dos personagens, de estarem perdidos, como o Tiago de Transubstanciação, aquela coisa assim de se perguntar “qual que é o lance, porque que a gente está aqui?”. Pelo menos me parece, se você tiver outro ponto de vista me diga...

**Mutarelli:** Não, não... é importante o seu ponto de vista, mas tem muito a ver com isso. É isso mesmo.

**LP:** Eu peguei muitas coisas que a Lucimar [Mutarelli] pegou, só que eu acho que quando ela tava terminando a dissertação dela, você tava terminando o Diomedes [o álbum A Soma de Tudo], né?

**Mutarelli:** É... não sei se ela concluiu... nem lembro se eu já tinha terminado a trilogia... eu acho que não... Não. Tinha sim. Acho que quando ela concluiu eu já tinha terminado. Eu tava começando a mexer na Caixa de Areia. Porque até a Caixa de Areia, eu sei disso, porque tem um desenho na Caixa de Areia que eu estou falando do café, uma coisa assim, ela vai fazer um café, e mostra um detalhe do monitor do computador e o que tá lá era justamente uma parte do trabalho dela. Eu passei o texto, copiei o que tava no monitor.

**LP:** Nossa... Mas como foi o processo da Caixa de Areia? Por exemplo, você não fotografava, você desenhava direto?

**Mutarelli:** Eu desenhava. Desenho de observação. Usava algumas fotos de referência, eu nunca desenhava ela direito. Ela sempre me dizia “o meu nariz não é assim”, esse tipo de coisa... Por isso que eu brinco lá com outros personagens falando disso. Mas eu falei, “não, são os personagens, é uma interpretação e eu vou ficar à vontade senão isso aí não vai...”. Mas todo desenho eu fazia desenho de observação. Eu punha a folha numa madeira, sentava num ângulo que eu queria e desenhava. E aí eu tinha foto de referência pra alguns personagens, pra alguns momentos, que me

ajudavam a... mas muita coisa... daí depois eu me libertava da foto e ia pelo que eu já tinha entendido da estrutura física de cada personagem.

**LP:** Uma das coisas que me marcou lá na Caixa de Areia é que você brinca total com a idéia de representação, né? Tipo, o que é idéia, o que é o símbolo... Até achei engraçado isso no teu processo, você já estava escrevendo o roteiro inteiro, então, de repente, se você está... é uma história que fala sobre o próprio processo de escrita dela. Fico pensando, deve ser pirado, porque você escreve uma coisa e até você terminar de desenhar a página... Dá pra ver que foi um dos seus trabalhos mais detalhados, então devia levar um tempo. A noção de tempo, que é outra coisa que você fala lá...

**Mutarelli:** E fora que eu parei um ano e nesse ano muita coisa aconteceu. Eu não queria que isso, porque a história, por mais que tenha elementos ficcionais ali, eu queria que fosse aquele momento... “físico” pelo menos. Então, tem a minha mudança de apartamento, nesse meio tempo tem mais um, eu peguei mais um gato, que ele não entra na história e, é tipo uma das filhas do Mauricio de Sousa que não é personagem, é um rejeitado... (risos)

**LP:** Mas não tem uma hora que vocês apresentam um gatinho novo na história?

**Mutarelli:** É depois. Tem outro. Porque no intervalo de um ano eu peguei mais um. Então, eu mantive aquilo, eu tentei manter aquele tempo, mesmo que tenha passado um ano de intervalo porque eu fui fazendo outras coisas. E era bem complexo. Por sorte... é que, eu nem sei se ainda tenho, eu devo ter, não sei aonde, o mapa que eu estruturei pra ver como eu trabalhava isso. Eu fui colando sulfites, eram vários e vários e tinha um mapa pra eu me situar. Porque também tem o espelho da história, que página é com qual, quando acaba um capítulo, que tipo de página, é uma página par ou uma ímpar pra entrar uma nova... Então, era bem detalhado para estruturar. Foi um exercício legal por isso. Era muito elaborado.

**LP:** Aliás, essa é uma coisa que eu acho engraçada. A gente tava comentando ontem [na entrevista da Fnac], por exemplo, no começo, em Transubstanciação, você chegava na frente da página e desenhava...

**Mutarelli:** Eu tinha a estrutura da história, começo, meio e fim ou a história, uma coluna dorsal mesmo, eu tinha na minha cabeça.

**LP:** Na cabeça.

**Mutarelli:** É. E aí quando eu ia fazendo eu ia... eu ia fazendo. Eu sabia mais ou menos onde eu ia chegar. E eu sempre tenho, quando eu tenho uma história ou uma coluna dorsal mesmo, quando eu vou escrever um roteiro ou um livro, eu sempre deixo um “você decide” no final. Eu deixo uns três finais possíveis. Eu não tenho o final totalmente pronto. Eu quero... Porque senão, quando você chega no fim, principalmente um trabalho de quadrinhos que às vezes demora muito, quando chega lá é legal você ter uma opção. Geralmente eu vou pelo caminho que eu tinha pensado no começo, mas eu fico com essa ilusão de que talvez eu escolha um outro final, pra dar uma certa liberdade criativa, assim. Embora eu raramente opte por isso, eu gosto de ter umas outras possibilidades.

**LP:** Eu acho curioso e ia comentar isso. Você foi... é, da Transubstanciação para a Caixa de Areia parece que você vai se transformando no sentido assim: no começo era a etapa instintiva, você tinha uma idéia e você ia fazendo no papel. De repente, na Caixa de Areia, você tem uma racionalização, toda uma organização esquemática, os papéis, o plano...

**Mutarelli:** E numa história que parece que não tem isso, não é? Isso que é mais legal, uma história que parece linear. Uma coisa que é, que um personagem fala, “você já viu tanta coisa interessante, vai narrar um momento que não acontece nada significante?”. Mas é isso, esse é o

objetivo, parecer um momento cotidiano e, também, de alguma, desmistificar essa minha figura que eu acho que é muito mitificada pelos leitores. E mostrar que é isso, né? Que meu dia a dia era isso, naquele momento.

**LP:** Uma das coisas que a gente vê hoje, com esse lance da tecnologia, é como a gente vai perdendo noção do que é realidade. Por exemplo, você vê uma filmagem de um corpo na rua... Eu acho engraçado. Teve agora esse Tropa de Elite... você viu?

**Mutarelli:** Não, não vi ainda.

**LP:** O que eu acho um sarro é que todo mundo fala “não, mas é isso mesmo, é do jeito que é”. Mas daí eu fico pensando, não é do “jeito que é”. Você vai ver os caras ensaiaram, filmaram, chamaram um cara de Hollywood pra coordenar as cenas de ação. Como é que você pode dizer que é real? Não estou dizendo assim, a questão da corrupção e tal, mas... é uma ficção. É uma ficção, cara. E daí você começa a perder a noção de realidade...

**Mutarelli:** Perde totalmente. Um documentário, uma entrevista, nada é... é... tudo altera a realidade, né. Tudo altera... inconscientemente altera a realidade.

**LP:** Eu peguei umas anotações aqui... Começo de carreira... Eu achei legal essa historinha aqui que eu achei na internet, de você com o Marcatti que levou nove meses pra fazer o teu primeiro fanzine.

**Mutarelli:** Nove meses... é, eu nem lembrava.

**LP:** É! E eu peguei esses dias também uma outra entrevista sua... E o engraçado é que a gente vai pegando, e é uma coisa que eu achei loucura com esse mestrado, a gente pega excesso de informações e você lê todos esses livros teóricos e um dia você abre um deles e acha anotações suas que você mesmo não lembra de ter feito nem porque fez...

**Mutarelli:** É, isso é incrível. Às vezes eu vejo, eu pego, tem livros que eu releio e eu começo e já estão grifados, que eu sempre grifo. E eu falo “nossa, por que eu grifei isso, por que eu anotei isso?”. Eu não grifei isso aqui que é tão importante agora, né, depois de um tempo.

**LP:** Não, é uma...

**Mutarelli:** É interessante...

**LP:** É bem bacana. Na verdade, até isso que eu achei engraçado, que eu comecei a estudar...

**Mutarelli:** O Over-12 ficou impresso no dia dos pais. Demorou nove meses e ficou pronto no dia dos pais. É até uma piada assim... Agora que você falou que eu lembrei.

**LP:** Bom, Lourenço, eu queria te perguntar uma coisa. Você cresceu né, as informações que eu tive acesso através das entrevistas, que o seu pai era policial, que você tem uma irmã também...

**Mutarelli:** Um irmão e uma irmã.

**LP:** Você, pessoalmente assim, você sempre... quando você pensou assim: “vou fazer quadrinhos?” Me lembro que você falou que trabalhou numa farmácia um tempo, daí você... não sei se a farmácia foi antes ou depois do Mauricio de Sousa.

**Mutarelli:** Foi depois. Ah, a farmácia foi justamente no momento que eu comecei a publicar. Quando eu comecei a trabalhar na farmácia, o pessoal da Animal me chamou pra uma página pro MAU. E aí eu não tive tempo, depois quando eu sai da farmácia, um pouco antes de eu sair, arranjei um tempo e mandei o Cãozinho sem Pernas e aí eles encomendaram uma história sobre ratos, que saiu antes, porque era uma edição temática. Foi nessa época da farmácia.

**LP:** E daí veio o Rattu aqui.

**Mutarelli:** Isso. Isso aí...

**LP:** Me diz uma coisa... tem aquela anãzinha que tem os cotinhos de braço, que aparece no Transsubstanciação e depois na Confluência da Forquilha. Ela tem algum significado?

**Mutarelli:** Tem pra mim, mas nunca ninguém percebeu. Ou nunca ninguém comentou isso, que é a mesma personagem. E é engraçado que eu tinha a foto de uma figura muito parecida e aí eu me inspirei nessa foto. Essa criatura... a foto era assim: ela tinha um rosto que era até bonito e era uma foto muito bizarra. Me lembrei de alguma coisa, não sei da onde, que eu fiz... E aí eu lembrava e criei essa personagem que era hebefrênica, que era uma doença mental, era Hebe, Hebe Frênica. Nem sei se usei esse nome, mas esse era o nome dela, quando eu comecei a usá-la no Transsubstanciação.

**LP:** Acho legal também a presença dela na Confluência da Forquilha, que eu escutei você falando que você acha a sua história mais surreal.

**Mutarelli:** É uma história que eu cheguei num ponto e falei, até porque, na época saiu uma matéria em algum jornal, que era grande, falando que eu era muito depressivo, que minhas histórias sempre tinham um final trágico e tal. Ah, é, então vamos fazer um final feliz, vamos fazer uma palhaçada. E eu falei, até que ponto eu tenho propriedade do que eu to fazendo, né? Porque a história tava caminhando pra um lado e falei, não, eu vou quebrar isso aí e vou ver. Se eu tenho liberdade, vou pra um lado que nem imagino. E comecei a... e fui praquele lado que é totalmente absurdo, estranho, né. No meio da história tinha um roteiro, mas daí eu quebrei completamente e segui um outro caminho pra experimentar essa liberdade de poder quebrar uma estrutura que já estava predefinida.

**LP:** Porque o legal daquela história é que me faz lembrar muito do Kafka. O cara quer trabalhar. Mas pra conseguir dinheiro não vai ser do jeito que ele quer, ele vai ter que seguir uma determinada regra. Daí o cara faz todos aqueles retratos iguais, de alguém que pode ser tanto o Larry quanto o Beethoven e... não lembro o terceiro agora...

**Mutarelli:** Também não lembro.

**LP:** O que eu achei bacana é que dá aquela impressão do cara que começa com seus ideais e daí começa a “cair na vida” e...

**Mutarelli:** Nessa época, o que me inspirou essa história que é uma coisa que eu nunca tinha falado, outro dia eu falei pra alguém... acho que não foi em entrevista. Ah, nessa época um cara me procurou... não, foi numa conversa que eu falei isso... um cara me procurou e perguntou quanto eu ganhava por história, como que era o meu trabalho. Eu falei que eu ganhava por página. Eu ganhava muito pouco por página, na época. Ele falou “eu te pago o mesmo valor, pra você não fazer o seu trabalho. Porque o seu trabalho me faz muito mal. Eu li uma história sua e fiquei muito mal”. Eu fiquei até tentado a ganhar uma grana pra fazer nada...

**LP:** É sério isso?

**Mutarelli:** Sério. É sério. E foi meio o que me motivou a fazer essa história. É alguém que queria esvaziar alguém, né? Ele quer... quer...

**LP:** “Não fale mais, não fale mais, não quero escutar...”

**Mutarelli:** A idéia veio dessa proposta indecente que eu recebi.

**LP:** É um negócio bem... bem...

**Mutarelli:** É bem bizarro mesmo. E, de certa forma, depois de um tempo, essa pessoa que eu prefiro não citar o nome... Eu acabei trabalhando pra essa pessoa num outro negócio, mas era um outro negócio que me consumia tanto tempo que eu não podia fazer quadrinhos mesmo. Então aí eu percebi, pô, entrei no jogo, depois de um tempo acabei entrando no jogo que ele queria. Mas aí eu saí fora, quando eu percebi.

**LP:** Se eu não me engano o Confluência da Forquilha saiu depois do Eu te Amo Lucimar.

**Mutarelli:** Depois do Eu te Amo Lucimar.

**LP:** E no Eu te Amo Lucimar que você já tinha começado a desenvolver roteiro mais detalhado, planejado...

**Mutarelli:** Não, a Confluência já tinha roteiro. Mas é que eu quis quebrar. Eu tava na metade ali, eu falei, não, eu vou quebrar. Eu queria ver isso, eu queria ver até que ponto eu sou um criador, até que ponto eu posso quebrar uma estrutura que eu mesmo to me prendendo. E aí foi quando eu falei com a Lu, na época, “Lu, eu vou chutar o balde aí”. Usei exatamente essa expressão. Vou chutar o balde. Eu vou pegar essa história e vou ... e ela falou: “Vai”. Aí eu fui. E virou aquele álbum, que é muito uma história estranha mesmo.

**LP:** Achei interessante. Me diz uma coisa, como é que você se relaciona com os filmes do David Lynch?

**Mutarelli:** Ah, eu adoro cada vez mais. Cada vez mais. O David Lynch, eu falei isso hoje no off pra entrevista na rádio, que eles perguntaram se eu gostava de cinema e eu falei que cada vez menos. Eu gosto de cinema, mas cada vez eu gosto de menos assim. Tem pessoas que eu adoro, tem pessoas que eu gostava e já não gosto mais. Ele falou: “Tipo o David Lynch?”. E eu falei “Não, o David Lynch cada vez eu gosto mais”. Porque ele entende o Mal de uma forma... ele fala sobre o mal e quanto mais eu estudo demonologia mais eu percebo o quanto ele compreende o Mal, filosófica e teologicamente. Eu adoro o Lynch. Acho ele incrível. Incrível. E eu nunca vi a Estrada Perdida.

**LP:** Não?

**Mutarelli:** Nunca vi.

**LP:** Esse você vai curtir.

**Mutarelli:** Eu acredito que sim, porque é um filme que, na época, eu não lembro porque eu não assisti. E aí eu to tentando em DVD, mas aí só tem em inglês sem legendas e aí... eu precisaria pelo menos do inglês com legendas. Se não eu perco muito... o inglês oral dá pra eu pegar, mas... Talvez eu compre sim. Uma hora tem que sair aqui, não é possível que não saia.

**LP:** Tem um outro diretor que é o Terry Gilliam. Saiu um filme dele agora que eu baixei pela internet. Ta no meu computador, só que eu também não vi porque eu tenho essa dificuldade com

inglês. Mas o filme é maravilhoso. Uma fotografia maravilhosa, tem aqueles campos de trigo dourados na Austrália, uma imensidão e uma casinha lá no meio. Daí tem uma menininha, parece bem infantil, e daí ela ta preparando a heroína pro pai dela, na colher. O pai dela é o Jeff Bridges e ele se aplica uma dose e agradece pra ela. Daí ela sai pra brincar e quem brinca com ela? Tem quatro bonecas, só que ela só tem as cabeças, então ela coloca as cabeças nas pontas dos dedos e sai correndinho... Daí as cabeças falam com ela... Cara, eu não parei ainda pra assistir, mas...

**Mutarelli:** Como se chama esse filme?

**LP:** Tideland. Vai sair agora em DVD aqui no Brasil. Eu não sei como é que eles vão traduzir. Eu fiquei sabendo desse filme porque vi uma notícia anunciando o lançamento dele em DVD nos Estados Unidos.

**Mutarelli:** Nunca vi em cinema aqui.

**LP:** Nada. Não saiu. Na verdade, é o tipo de coisa que deixa a gente ferrado, cara. Harry Potter aparece em metade das salas de cinema. E uma coisa dessas... pelo menos uma semana em cartaz, sabe.

**Mutarelli:** Um cara que fez coisas fantásticas... e é legal, a imagem que você me falou me lembra muito o desenho infantil, né. A casinha, o céu, né? E aí quando você falou da menininha... é muito interessante. Quando sair eu compro. Mas o Lynch eu acho que não vai sair. Esse A Estrada Perdida eu nunca vi. Mas eu adoro o Lynch. Agora eu comprei, por exemplo, a Twin Peaks, as duas temporadas e eu nunca tinha assistido. Porque na época eu era novo, eu saia muito, então eu via um ou outro episódio. Não tinha visto. E aí, eu e a minha mulher, a gente foi assistindo e... é incrível, né? Ta certo que se perde ali no fim. Tem uma coisa de dar uma , uma “vamos levar mais pra frente” e tal, mas a presença dele, algumas concepções dele são... adoro, adoro. Tem um documentário dele que um cara conseguiu pra mim, mas ta com problema, não ta rodando, e ele ficou de conseguir outro. Que ele faz, parece, artes plásticas com animais mortos, né. Pintura com animais mortos, colados e tal. Só que não ta rodando porque é um negócio raro, o cara copiou pra mim, mas não rodou. Estou bem interessado em ver isso.

**LP:** E tem um eco no seu trabalho não é?

**Mutarelli:** Tem, tem.

**LP:** Há uma sintonia.

**Mutarelli.** Exatamente. O que eu acho muito legal do Lynch é que eu sinto... Eu não posso dizer que eu tenho uma influência porque eu descobri o trabalho dele quando o meu trabalho... O Kafka eu tenho uma influência, mas além de ser uma influência, é uma identidade mesmo. Quando eu li a Metamorfose, moleque, eu falava “putz, esse cara escreveu pra mim”. Eu tinha quase um ciúme, uma coisa. “Esse livro é meu”. Era uma coisa, no Processo, uma coisa que eu tinha uma identidade e obviamente me encorajaram e foram uma influência. Como Dostoievski, essa construção crua, essa humanidade pervertida e o psicológico me inspiraram. E o Lynch é uma coisa que, pô, ele me inspira ainda. Mas é muito também uma identidade. O que me assombra é uma identidade. Puta, eu acho maravilhoso. Um cara que eu adoro. Adoro.

**LP:** A gente estava falando da Confluência, né. Tem uma semelhança...

**Mutarelli:** É verdade. Tem os anões inclusive.



**LP:** Tem um monte de coisas assim. Um que eu curto do David Lynch, que o pessoal costuma descer a lenha, é aquele das duas mulheres. O Mulholland Drive.

**Mutarelli:** Eu acho muito bom aquilo.

**LP:** Ele passa uma energia ali que é praticamente um sonho.

**Mutarelli:** Exatamente. E é a presença do Mal, de um Mal como essência. É incrível. Ali atrás da lanchonete que tem aquele cara. Aquilo é o Mal.

**LP:** Que você acha disso, Lourenço? Você fala do Mal. Agora você está estudando demonologia, você sempre teve essa idéia do Mal? Ela sempre te acompanha no teu trabalho? Como é que você vê isso?

**Mutarelli:** Desde sempre. Acho que é muito presente em Desgraçados e umas coisas assim. E eu estudava isso. Na época eu lia em revista Planeta e coisas assim e depois eu fui descobrindo autores bem interessantes. Tem coisas traduzidas, tem coisas que você encontra só em espanhol. Mas tem pessoas sérias e é uma coisa que pra mim é um hobby. Eu nem sei qual é a minha visão disso. Mas eu sinto que existe alguma coisa... alguma coisa... mas não é essa energia, essa consciência. Eu sinto que o Mal é... porque eu lia muito sobre serial killer, psicopatas, então é alguma coisa que você sem querer arranha e ta ali. Que você toca. Uma coisa que é... eu não vejo como sobrenatural, eu vejo como natural. Algo que faz parte da natureza, talvez da primeira natureza humana. Algo que a gente não detecta, mas que de alguma forma pode te contaminar como, nesse sentido, como uma energia. Mas não uma energia nessa visão pueril de energia do Bem e do Mal. Mas existe, eu sinto que existe alguma coisa que de alguma forma faz com que algumas pessoas em alguns momentos tenham uma vibração cerebral que te induz pra um lado que é totalmente perverso. Mas não sinto como uma entidade consciente.

**LP:** A impressão que me dá é que ao invés de ser uma entidade, parece que é um “lugar”. Parece que em algum momento você entra por uma porta...

**Mutarelli:** Exatamente. É que um “lugar” é muito difícil especificar, mas é muito por esse caminho. Só não acho que é um lugar porque eu tenho dificuldade espacial, de entender os lugares. Mas é por aí. É um caminho por aí. E o Lynch trabalha isso de uma maneira fantástica.

**LP:** O Desgraçados você fez seriado pra Animal e depois, quando você reuniu na compilação do álbum, você fez alguma alteração?

**Mutarelli:** Fiz. Por isso que eu não gosto de Desgraçados. Eram histórias que iam só se esbarrar uma na outra. E aí muitas pessoas falaram fecha isso numa história só e eu acho que quando eu fiz o Desgraçados era justamente quando passava Twin Peaks. Acho que é mais ou menos nessa época, se não me engano. Que eu não acompanhava, mas eu via uma ou outra coisa e eu lembro que o Glauco Mattoso me falava muito “fecha isso num álbum, é um universo rico”. Aí eu forcei. Tem coisas ali que pra mim são forçadas. Eu forcei pra ter um álbum só o que eram histórias que só iam se esbarrar. Isso pra mim comprometeu muito o todo, o conjunto do trabalho.

**LP:** Pois é, a gente tava falando dessa questão do Mal e pra mim, acho que de todos os seus álbuns, é no Desgraçados que ta ali aquela questão da ameaça...

**Mutarelli:** Inclusive porque eu abria cada capítulo com uma citação bíblica, né? Então ali é o Mal, é o Mal mesmo. De alguma forma eu tava lidando com isso, com uma coisa...

(LP procura algo no meio de papéis...)

**LP:** Eu acho engraçado que a gente tem mania de fazer tipologias, de classificar tudo, né? Vamos catalogar, colocar na prateleira...E daí eu fui analisando tua obra e selecionei uns quadrinhos... tipo esse aqui [Quadrinho do Tiago deitado no sofá de Transubstanciação]. Esse aqui eu acho muito legal. Aliás muita gente achou legal. Na Trip fizeram uma fotografia com você na mesma posição.

**Mutarelli:** É verdade.

**LP:** Quando vejo essa imagem eu penso naquela pessoa que ta sem rumo, ta largada, ta mergulhada em tédio. Daí tem todos aqueles “estímulos sensoriais externos”, que é até o nome daquele capítulo. E é isso aí? O lance de você estar mergulhado nas milhares de informações que tem ao redor e você acaba não tendo nenhuma?

**Mutarelli:** É bem isso. Isso é uma coisa que eu vivia muito. É um excesso de informações. Você quer ta sozinho, você vai ligando coisas e nada te diz nada. Nada tem sentido. No fim você acaba com a mão no pau mandando uma. É uma coisa assim: a solidão e a auto-ajuda.

**LP:** Aquela coisa que você falou ontem [na palestra da FNAC] sobre a internet, sobre as pessoas começarem a se perder. Tipo, não conseguir mais cuidar da própria vida porque tem alguém falando de mim agora... A impressão que tem é bem essa. Um bando de carentes sentados na frente do computador. E é aquele negócio. Você quer um monte de barulho, pornografia, gibi, filme, você baixa tudo. Parece que é pra você encher alguma coisa que você não consegue encher.

**Mutarelli:** E até essa coisa de Orkut que eu vejo aí. Essas pessoas tentam se melhorar ali, botar uma coisa melhor do que elas são. É triste. É muito triste.

**LP:** Mudando um pouco de assunto, você faz os desenhos da cidade, essas imagens, você tem alguma influência de Bosch?

**Mutarelli:** Eu tenho muita influência. Quando eu era muito novo eu via Bosch e Bruegel, que eu gostava muito, nos livros do meu pai. Tenho muita influência. E acho que é uma mistura de Bosch, Kafka e talvez um Orson Welles. Sabe, é uma mistura de interferências que acabavam construindo.

**LP:** As letras, por exemplo, você comprava aquelas letraset?

**Mutarelli:** Comprava letraset. Eu comprava, escolhia as letras que eu queria e aí sempre ia botando alguma.

**LP:** Tem muito detalhe de letraset pelos quadrinhos. Na verdade, isso que eu achei complicado, cara. É muito detalhe para analisar...

**Mutarelli:** É muita informação. E tem símbolos meus que tem significado, ou melhor, que eu compreendo o que eles são pra mim e tem coisas no meu trabalho que eu não sei porque elas recorrem. Mas eu gosto que recorram e deixo elas aparecerem. Tem coisas que não tem um porquê, não tem um motivo exato.

**LP:** O Zoster [de Transubstanciação] mesmo tem algum significado? Ou você um dia só estava brincando com o desenho e ele apareceu?

**Mutarelli:** É bem isso. É a brincadeira da limitação, o cara tem e duas mãos, então ele ta preso. Ele tem menos mobilidade do que uma pessoa normal. Por outro lado ele parece algo maior. Mas é uma brincadeira visual mesmo, é um rabisco.

**LP:** E ele apresenta também o tema do conflito, que nem o João [de A História de João].

**Mutarelli:** É, o João, que é bem um momento em que eu me sentia dividido.

**LP:** E isso falando de começo de carreira. Voltando a Desgraçados, tem aquelas citações bíblicas, mas sei que você não acredita em Deus. E seu avô também não acreditava. Como é que é essa relação?

**Mutarelli:** Era um problema porque eu estudei em colégio de padre e colégio de freira, então eu tinha aula de religião. Era uma coisa muito sombria pra mim. Quando eu era muito novo eu sempre achei a bíblia que ela contava a história ao contrário. O Deus era o Diabo e o Diabo era Deus. A bíblia era muito sombria e eu mexia muito nos livros do meu pai. Tinha uns livros do meu pai, um livro que... eu comecei a me masturbar muito cedo. E tinha uma freira fazendo strip-tease numa seqüência. Nesse mesmo livro tinha imagens. Era um livro sobre comportamento sexual de casal, sei lá alguma coisa assim. Então tinha um aspecto psicológico. Então nesse mesmo livro tinha muitas imagens do Bosch, do Bruegel e do Escher. Era um livro onde eu misturei minha sexualidade com essa coisa. E depois eu comecei a usar um livro de medicina legal. No Mundo Pet tem aquela história com uma mulher morta, que ela era um nu...

**LP:** Aquela história então era real?

**Mutarelli:** É uma história real. Depois que eu venci a barreira da freira lá que eu usava eu passei a usar esse livro de medicina legal.

**LP:** Mundo Pet é um monte de relatos, histórias suas e de outras pessoas?

**Mutarelli:** São muito próximas. Algumas são metáforas de histórias do meu irmão. Ah, era essa aí mesmo [Mutarelli vê a página de Mundo Pet com a imagem da moça do livro de medicina legal]. Não era bem assim, não era uma imagem por página. Era uma imagem com texto sempre. Eram todas fotos preto e branco. Mas é isso aí. A cara era assim mesmo. E do lado devia ter uma imagem meio parecida com essa. O que eles chamam de crime de autoria desconhecida. São fotos de corpos encontrados. E tinha uma coisa muito louca que era o processo de decomposição de um cadáver. Então, numa mesa do instituto médico legal tinha o corpo e eles iam fotografando de tanto em tanto até ele ser comido. Era todo o processo de decomposição fotografado. Quase uma história em quadrinhos.

**LP:** Qual a tua idade quando tu viu esse material?

**Mutarelli:** Uns sete, oito, nove. Esse livro eu mostrava pra muitos amigos, coleguinhas, até depois quando fiquei mais velho, porque era um livro que impactava muito as pessoas. Eu gostava de mostrar, porque eu achava que era um lado do mundo que não era mostrado e eu tinha acesso e podia dividir isso.

**LP:** Parece que tem um vínculo aí. Quando você fala do lance do Mal e tem esse lado do mundo mais obscuro... e ta aí.

**Mutarelli:** Ta aí, ta aí. E ainda você tinha informação de como aquela pessoa morreu, né? Eu lembro que nesse livro tinha uma foto, que era até uma foto clássica. São fotos de radiografia de crânio com faca enterrada e tem uma que a própria pessoa enterrou e lá eles questionavam como a pessoa teve força pra fazer isso. O grau de violência que ela vivia, em que ela enfiou a faca, uma faca gigantesca, e atravessou o próprio crânio. Era o que eles especulavam, porque tudo levava a crer que era um suicídio. Então, além das imagens, o texto também. E era um livro onde tinha também, no começo, imagens de pessoas com problemas de deformidades nos dedos, nos lábios e tal. Era medicina

legal, mas ele abria com coisas que... eram criaturas, né? Problemas que deformavam pessoas e tal. Não eram ligados a crime nenhum mas eram mostrados ali. E era o meu repertório, que eu levava pro banheiro ao mesmo tempo. Minha mãe não gostava que eu visse, meu pai deixava eu ver.

**LP:** Lembrei daquela historinha do enforcado, que quando ta na agonia da morte, ejacula. Parece que tem uma relação do prazer com a agonia...

**Mutarelli:** É verdade. O Burroughs usa e abusa desse fato. Teve uma fase que ele ficou totalmente obcecado por essa ejaculação do enforcado na hora da morte. Mas aí acho que tudo misturou muito na minha cabeça que já era muito misturada entre a própria profissão do meu pai [policia], o cara que protege ao mesmo tempo que é o cara que tortura. Era difícil equalizar tudo isso, né.

**LP:** Tocando nessa questão familiar, em sua casa tinha alguma orientação pra você?

**Mutarelli:** Minha mãe era muito católica e meu avô paterno era ateu então eu percebi que eu podia, porque nada daquilo me convencia, desde muito pequeno. Eu lia a bíblia e sentia uma sensação muito parecida quando eu lia o livro de medicina legal. Achava tudo muito sombrio, tudo me disparava o coração, era uma coisa meio medonha. Então eu nunca acreditei. Fui forçado a fazer primeira comunhão e essas coisas mas nunca me convenceu. E quando meu avô, meu pai sempre falava “você vai ver, quando ele for morrer ele vai voltar atrás”, e ele morreu ateu, nunca voltou atrás.

**LP:** Tem aquele livro do Richard Dawkins, Deus: um Delírio. Ele fala que os ateístas tem que se manifestar, que tem que tomar alguma atitude. Ele acha que o mundo pode ser melhor se não tiver religião. O pior é que, de certa forma, ele está certo.

**Mutarelli:** Como que chama o livro?

**LP:** Deus: Um Delírio. Uma das coisas que ele fala é do preconceito contra os ateus. Entre negros, gays e outros, os ateus são as últimas pessoas em que os americanos votariam para presidente.

**Mutarelli:** Tem muito disso do cara declarar que é ateu aqui mesmo. Lembro de uma época que o Fernando Henrique falou alguma coisa assim e perde ponto e cai no ibope. E é uma coisa muito ingênua, né? Muito esquisito.

**LP:** E esse teu lance com Demonologia, você estuda por causa da questão do Mal?

**Mutarelli:** Me fascina esse aspecto do Mal. Eu estudei muito sobre Inquisição. E aí tem relatos de Inquisição que começam a ser questionados. Foi mais ou menos por aí que me levou a estudar mais profundamente. Por que, até que ponto aqueles relatos eram construídos pelo inquisidor, até que ponto eles são verdadeiro e tal. É uma coisa que me diverte muito, dá muito prazer de estudar.

**LP:** Certo. Olhando os álbuns aqui, tem o Diomedes. O Diomedes é o teu xodozinho, né?

**Mutarelli:** É. Primeiro ele é o primeiro personagem que eu lembro assim de ter sonhado com ele em alguns momentos enquanto eu fazia. É uma pessoa que eu penso às vezes quase como... é o que eu falei, uma “pessoa”. Às vezes eu penso nele como uma pessoa, como se ele... Eu achava meio que uma frescura essa coisa do personagem que ganha vida e tal, mas ele é um personagem que ganhou vida. Eu escrevia o roteiro mas quando eu ia passar o texto dele, ele mudava. É um personagem que ganhou vida, é um personagem que me levou pra viajar pra fora do país pela primeira vez. Na sala onde eu fiz a exposição minha, a primeira coisa que tinha na porta era um Diomedes ampliado, pintado. E eu fui lá justamente pra lançar a trilogia e tal. É um personagem que eu tenho muito carinho.

**LP:** Você quando era jovem decidiu tomar a atitude de fazer quadrinhos?

**Mutarelli:** Foi uma atitude que tomei quando saí do Mauricio de Sousa. Eu não era tão jovem assim. Eu tinha uns vinte e três anos, por aí. E eu falei “quero viver de quadrinhos, eu quero fazer quadrinhos e tal”. E eu trabalhava no Mauricio e lá tinha uma coisa que hoje chamam de gibiteca, na verdade era uma biblioteca de quadrinhos para os funcionários. E às vezes eu não almoçava. Passava horas lá, porque tinha muita coisa que eu não conhecia e que eu vim a conhecer lá.

**LP:** E como você se sente hoje? Lá pelos teus 23 anos tu decidiu fazer quadrinhos. Como você se sentiu quando viajou pra Portugal e encontrou o Diomedes pintado numa parede, gigante?

**Mutarelli:** Senti uma coisa tipo um... hmm... existe um momento que é uma passagem do você querer ser pra você ser. Eu lembro que durante muito tempo eu tentei publicar quadrinhos e não conseguia. No começo foi muito difícil, como era pra maioria. E, de repente, eu não percebi, por exemplo, quando eu já tava numa mesa junto com o Muñoz, quando eu já era um quadrinhista. Eu não senti, eu não saboreei essa passagem. Foi uma coisa meio brusca. Eu tava lutando muito pra conseguir e de repente eu tava lá. Eu não me sentia um igual a Muñoz, ou a Michelanxo Prado ou a muitos quadrinhistas que eu admirava, mas, de alguma forma, eu estava na mesma mesa. Eu passei pro mesmo lado da mesa deles. Eu não sentia que eu devia estar lá, por outro lado, eu já tava. Aí por algum tempo eu consegui viver de quadrinhos, abrindo mão de muita coisa, conseguindo viver de uma forma precária. Eu acordava e dormia só fazendo quadrinhos. Então eu tinha alcançado coisas que eu idealizei e achava que talvez nunca alcançasse. E eu tinha alcançado. É estranho, né. Por outro lado, eu queria mais, queria trabalhar, seguir com meu trabalho e tudo. Foi muito de repente essa passagem, essa mudança de lado de mesa. Foi muito rápido. Foi de uma forma que eu não percebi. Quando eu vi, já tava lá.

**LP:** E ainda a respeito do Diomedes, tem aquela foto do Cacá caracterizado como Diomedes que você colocou no blog.

**Mutarelli:** É impressionante. Ficou incrível mesmo. E o Diomedes me traz muito isso. O próprio exercício de fazer o Diomedes era muito prazeroso, era uma coisa que me divertia. Eu tenho muito essa relação afetiva. É como se ele me trouxesse coisas boas mesmo. O prazer de desenhá-lo, as portas que ele me abriu. Foi muito isso.

**LP:** Bom, agora eu vou começar a cruzar os textos que li com a análise da sua obra. Li autores e tem todas essas idéias de como o trabalho e a tecnologia permeiam as diversas esferas de nossa vida. Como, por exemplo, ir ao cinema é como ir ao trabalho. Você tem um horário pra estar lá, enfrenta fila pra bater ponto que é comprar o ingresso, enfrenta fila e senta por um período na frente da tela que é um tipo de trabalho. E é isso que quero tentar ver no seu trabalho, como ele apresenta essa lógica...

**Mutarelli:** Acho que a minha maior conquista no fundo foi isso. Eu consegui trabalhar fora de tudo isso. Eu consegui me libertar de todas essas coisas. Por isso que eu falei que eu to no mundo a passeio e não a trabalho. Porque eu consigo viver fora de muitas dessas coisas. Obviamente não de tudo, mas de muito. Eu observo muito isso e, às vezes, tudo isso me transtorna e acabo falando.

**LP:** Entra a questão da sua visão, que você tem. Tem também a questão do produto. Porque o Diomedes tem todo esse seu trabalho, todo esse significado pra você, a relação com seu pai, que você fazia o Diomedes e seu pai lia e tal. E acho engraçado como vêm as pessoas e falam “vamos transforma-lo numa série” e algumas nem lêem o que você ta fazendo e tal. Falaram de fazer os álbuns e acabaram censurando você. Quando você falou porque censuram o álbum [A Soma de Tudo] em Portugal...

**Mutarelli:** Tinha outras coisas também. Muita gente em Portugal se incomodou com a Maçonaria no álbum, porque lá a Maçonaria é muito forte. Mas não foi esse o motivo de recolherem os álbuns. O ponto mesmo foi de eu ter usado aquele personagem que era o editor.

**LP:** E a versão que saiu aqui no Brasil é o rosto dele mesmo, não?

**Mutarelli:** Toda a versão que saiu é o rosto dele, porque eu não mudei. É por isso que o álbum foi recolhido. Porque é aquilo. E pra mim era homenagem, não era uma depreciação. Porque ele é daquele jeito mesmo. E eu achava fascinante justamente esse jeito que ele era. E é um cara que começa a falar, tem uma página que tem citações de um texto que ele escreveu pra uma revista que ele editava. Ele gosta muito de ciências e tal e fala umas coisas. Eu achava uma figura fascinante, achei um personagem legal que eu quis incorporar.

**LP:** Aquele personagem tem umas falas bem difíceis, é bem carregado de informação. Faz lembrar um filme chamado *Waking Life*, uma animação em que todos os personagens tinham falas naquele estilo, todas carregadas de muita informação. E quando você terminava o filme, tava tão sobrecarregado que mal conseguia lembrar do que tinha visto.

**Mutarelli:** Eu fiz uma peça que eu vou publicar nesse livro, que deve sair mês que vem, que fala isso. Fala do excesso de informação, que deixa a gente burro. Porque a gente acaba não sabendo nada. É tanto caco de coisas, tanto mosaico que tudo perde o fundamento. Tudo é meio irreal. Talvez porque a gente consegue muita informação de forma irreal, que é a internet. Coisas que não são palpáveis ou que tudo pode ser adulterado, a realidade virtual e tudo. Tudo é meio estranho.

**LP:** Você tá falando e eu penso no Tiago da Transubstanciação. A realidade dele é uma coisa assim. E o teatro? Não chegam seus trabalhos de teatro aqui. Peças como “O que eu fui quando era criança” e outras.

**Mutarelli:** Ela mudou muito. A gente foi mudando muito e tem textos que eu criei pra peça e que eu adoro e que não estão no texto original que publiquei. Porque foi encaixado por causa deles e tal. E é uma pena porque tem uns diálogos que eu adorava e eu não sei onde vou usar. Talvez eu use de novo em um livro, porque isso também é legal do teatro. Essa coisa do momento, de cada espetáculo ser único, ser uma coisa viva. Teve uma experiência muito legal. Teve um personagem que quando eu escrevi eu não percebi que ele tinha muito a ver comigo. Não percebi mesmo. Geralmente eu me retrato, mas eu não tava buscando me retratar. Eu fui assistir o ensaio e o ator, que nem é o ator que fez a peça, porque ele acabou indo pra outro projeto, quando eu vi ele ensaiando, vi ele pulando eu percebi que tava igual eu. Percebi que ele se apropriou, que ele percebeu que o personagem tinha a ver comigo e ele fez me representar. Teve até um lançamento que eu tava lá e levantei pra ir no banheiro e ele sentou no meu lugar e ele autografava igual o meu autógrafo. Então era incrível. Ele fez um trabalho muito legal e achei muito divertido. Depois foi substituído por outro ator e esse ator tentou imitar, seguir um pouco o que ele tinha feito. Numa apresentação que teve no interior, que foram dois dias, esse ator substituto não podia fazer e então eles pediram pra que eu fizesse. Foi uma sensação muito surreal porque eu tava fazendo a imitação da minha imitação. Eu substituí, fiz duas apresentações e foi ótimo. Tive que ensaiar muito porque tinha muito texto e muito texto que nem era meu, que foi incorporado. Foi uma experiência muito boa. É muito difícil o teatro, porque a pessoa precisa ter técnica pra projetar a voz e coisas assim. Porque eu não quero ter técnica. Eu descobri que a técnica te aprisiona. Foi o que aconteceu comigo nos quadrinhos. A história que eu to fazendo agora é um esboço. Porque eu não quero ter técnica. Eu quero ter liberdade de me impressionar, me impactar positivamente ou negativamente com o que eu to fazendo.

**LP:** E quadrinho acaba sendo isso. A primeira coisa que você precisa ter é uma disciplina, é a grade do quadrinho mesmo.

**Mutarelli:** Você tem que ter o domínio do material, o domínio da linguagem. Aí chega num ponto que aquilo ali não te toca. Você sabe onde vai chegar. Eu já cheguei no meu limite técnico. Eu não me surpreendo. Vira um trabalho chato, cansativo.

**LP:** Aquele lance que você comentou uma vez do Ionesco, de fazer alguma coisa dele. Você ainda tem vontade?

**Mutarelli:** Tem uma peça dele que eu adoro e que ele nunca conseguiu executar como ele queria. Porque tem um personagem que vai se agigantando. Eles até montaram uma peça onde usavam um boneco inflável que ia crescendo e tal. Mas não é o que ele queria. Essa peça eu queria muito quadrinizar, mas eu fiquei esperando quatro anos a Devir ir atrás dos direitos e eles nunca foram. Eu acho que eu faria em qualquer momento que eu tivesse licença de usar o direito dessa peça. Mesmo agora, acho que é uma coisa que me daria prazer de fazer.

**LP:** E você imagina ela em quadrinhos?

**Mutarelli:** Em quadrinhos. Eu imagino ela em quadrinhos mesmo.

**LP:** A Caixa de Areia você disse que queria com capa dura e tal. Você concebeu ela já naquele formato?

**Mutarelli:** Sim.

**LP:** O formato que é padrão de livro, de livro de literatura.

**Mutarelli:** É, eu queria aquele formato. Até a redução, os originais são menores pra que não perca tanto na redução. Tem gente que acha muito pequeno, mas eu queria naquele tamanho. Eu gosto daquele tamanho, gosto daquele formato. Gosto de quadrinhos naquele tamanho. É algo totalmente pensado. O tipo de papel é próximo do que eu queria. A única coisa que eu não consegui foi capa dura, que eu achava fundamental e um outro efeito na capa que era pra deixar menos viva também não consegui.

**LP:** A Caixa de Areia foi seu último trabalho de quadrinhos até agora e parece que ali você tava fazendo um lance de transição pra literatura. A Caixa de Areia tem muito de literatura. Ela tem aquela melancolia, mas com uma sutileza e uma estrutura...

**Mutarelli:** É o que eu mais gosto. Quando alguém quer conhecer meu trabalho de quadrinhos é o que eu indico.

**LP:** Ficou muito bom. E tem aqueles dois personagens, tem a introdução. Eu fiz umas onze páginas de análise só em cima da introdução.

**Mutarelli:** Isso eu fiz pensando no ritmo de leitura. Eu queria começar com um quadro por página pra desacelerar a pessoa desse mundo. Ela vai entrar naquele livro ela tem que desacelerar pra isso. Eu pensava nisso. Cada página um quadro, que não é uma coisa que você vai ler afoito. Você vai meio que mudar o seu ritmo pra entrar nessa história. E ela é toda cheia de elementos que você vai ter que interagir muito pra montar essa história na sua cabeça. Por mais que eu dê os elementos, tem sempre o corte com dois personagens que são totalmente estranhos e irrealis pra uma outra história que você não sabe a relação e que ela é real. A busca de tentar capturar uma realidade e tal. Era muito essa brincadeira.

**LP:** E na introdução também tem essa página em branco no verso. O lance da virada de página... e eu tava olhando essas páginas da introdução com cuidado. No carro você disse que xerocou, mas aqui...

**Mutarelli:** Não, não. Aí cada uma é desenhada. Só a dos carros eu usei xérox. Eu usava uma mesa de luz, nem era mesa de luz, eu usava um vidro em cima de uma lâmpada. Eu queria que fosse próximo. Os meus leitores, como eu sou muito detalhista, eles acabam prestando muita atenção nos detalhes. Então esse é quase um presente pro leitor que vai falar “puta, ele desenhou”. Todo mundo acha que eu escaneei ou xeroquei...

**LP:** Uma coisa engraçada é o lance do tempo. Um momento não se repete mais, mas, de repente, o fato de você repetir os desenhos... é a “eternidade” do deserto, mas é uma “eternidade” que não é estática, que evolui no tempo. A paisagem é sempre a mesma, é tudo a mesma coisa...

**Mutarelli:** ... só que nunca é a mesma coisa.

**LP:** É muito legal. Você conseguiu graficamente, sem falar nada, representar isso. O leitor tem que olhar bem de perto. Eu pirei muito em cima dessas páginas. A Caixa de Areia me assusta porque quanto mais eu olho, mais encontro desdobramentos. Os dois personagens caricatos, com aqueles narigões...

**Mutarelli:** Meu psiquiatra fala, ele adora a Caixa de Areia, e ele fala que tem um amigo que já leu muitas vezes mas que tem que ser lido muitas mais. Tem um grau de profundidade que tem que ler várias vezes. E a minha idéia era essa mesma. Eu acho que cada pessoa vai ter uma leitura num grau de compreensão da Caixa de Areia. Tem gente que não gosta, tem gente que acha leve. Não importa. Ela é o que eu queria que ela fosse. Eu consegui. Foi muito trabalhoso, foi difícil, mas eu cheguei aonde queria.

**LP:** E tem o lance dos nomes. O tempo mudando mas o mesmo nome permanecendo, ficando pra uma nova pessoa. Há um Lourenço que é pai e ao mesmo tempo é neto.

**Mutarelli:** E isso é verdade. Essa tradição é verdadeira. E vai longe. A gente nem sabe até onde vai porque não tem documentado.

**LP:** E o lance do seu pai e do tango? Você ainda ouve tango hoje em dia?

**Mutarelli:** Escuto menos porque acaba me judiando muito. Minha mulher sempre vai lá e fala por que que eu fico me torturando e tal. Mas eu gosto. Gosto muito. Não só de tango como da música folclórica argentina, uruguaia. Eu ouço muito. Não com a mesma frequência, mas eu ouço.

**LP:** E tem as graphic novels, né? Você comprava graphic novel em banca? Curtia?

**Mutarelli:** Na época eu adorava. Peguei uma época que era muito legal, tava saindo muita coisa, no final dos anos 80 e começo dos anos 90. Era delicioso. Eu me dedicava aos quadrinhos e eu fui morar na minha avó. Porque a minha casa não tinha espaço e eventualmente eu ia morar na minha avó. Era uma casa muito grande. Foi lá que eu fiz Solidão, porque era isso. Só acontecia o que eu fazia. Era uma casa que tinha cinco quartos, era muito grande, com porão. Minha vó dormia muito cedo e eu ficava muito lá e nada acontecia. Só o que eu fazia mesmo. Quando eu decidi fazer quadrinhos eu fui morar lá. E foi uma época que eu me fechei de uma maneira muito boa, porque eu aprendi a conviver com a solidão. Eu tinha acabado uma relação que foi bem difícil e longa. E aí eu comprava muito, eu lembro que foi quando eu comprei o Incal e várias outras revistas. Ao mesmo tempo eu comprei muito Rubem Fonseca. Então eu lia muito. Chegava o fim de semana, eu estocava cigarro, tipo um hamster, e ficava na minha cama e lia, lia muito. Ficava com quadrinhos e literatura.



E era ótimo. Foi uma época muito boa, onde eu passei muito tempo sozinho. Eu tinha um amigo na época que era um cinéfilo e tinha uns cineclubes muito bons. Tinha dias que a gente pegava e via dez filmes.

**LP:** Naquela época, começo da década de 90, saiu uma graphic novel nacional chamada Samsara. E o cara dizia que era um cineasta, tinha feito a Dama do Cine Xangai, e não tinha recursos pra fazer um novo filme, daí chamou um desenhista argentino e fizeram a HQ. Mas parece que você é o contrário. Você começou com quadrinho e parece que lentamente você tá migrando pro cinema.

**Mutarelli:** Eu tenho tido muito contato com o pessoal do cinema. E é legal. O meu trabalho nunca foi reconhecido, é um público pequeno. Quando esse pessoal teve contato com o meu trabalho, tinha muita coisa. Isso pra eles foi como descobrir um universo muito amplo que eles não faziam idéia que existia. E ficaram muito fascinados. E eles me tratam com muito respeito. É muito diferente de como eu era tratado no meio dos quadrinhos ou com meus editores. Eu acho que com o tempo, muita coisa vai começar a migrar dos quadrinhos para o cinema. Existe um interesse, já de alguns anos, que um cara pediu pra eu segurar A Caixa de Areia. Nem sei como ele faria isso, mas ele queria adaptar pro cinema.

**LP:** Na dissertação da Lucimar ela comentou que você teve contato com o escritor Paul Auster, com a Cidade de Vidro desenhada pelo Mazzuchelli.

**Mutarelli:** Aquilo é maravilhoso.

**LP:** É interessante a especificidade de cada meio, né? Porque, se fosse filmar aquilo, o lance por exemplo da voz gutural que sai do fundo da garganta do cara, mostrado com o balão... aquilo ia se perder.

**Mutarelli:** Aquele trabalho eu acho um dos trabalhos mais maravilhosos de adaptação. Eu acho mais legal do que o livro. O legal na minha viagem [pra Nova York] é que eu achei o caderninho que ele compra. Tem um caderninho que ele compra numa loja que ele vai tomar um café e eu comprei um pra mim e um pro meu irmão. A capinha é igual ao que ele desenhou. E aquilo é maravilhoso.

**LP:** Eu achei na internet uma frase sobre tango. Porque o tango meio que permeia toda a sua obra. É meio que uma argamassa, né. Então achei essa frase: “O tango é um pensamento triste que se pode dançar”.

**Mutarelli:** O tango também tem uma coisa. O tango mais conhecido é o tango mais melado. Tem coisas incríveis. Tem letras, tinha um brasileiro, santista, que compunha umas letras. Tem umas que tem muito a ver com o meu trabalho. Elas são amargas. Tem um tango que canta isso. Que o tango tem que ter o cheiro da vida e o gosto da morte. E tem alguns cantores de música regional argentina e uruguaia que são inacreditáveis. Inacreditáveis. O Atualpa [Yupanqui, músico argentino] é quase um mentor pra mim. Ele é um cara que fala pro povo. Então ele faz umas metáforas muito simples, mas ele fala coisas... Eu tenho um cd onde ele fica conversando. E tem um cd dele, que eu acho uma coisa maravilhosa, porque ele já tá bem velho e ele começa a contar a vida dele. E conforme ele vai contando, ele vai entremeando com músicas que ele compôs. E aí você vai entendendo mais ainda aquelas músicas que você já conhecia porque ele canta e vai explicando o contexto daquilo. Ouvir aquilo é maravilhoso.

**LP:** E Mundo Pet foi a tua única experiência colorida?

**Mutarelli:** Foi. Era pra internet. Eu gosto muito do Mundo Pet. Porque eu fiz todas as histórias enquanto eu tava fazendo a trilogia. E como na trilogia eu tentei fugir de mim, dessa coisa

mais autobiográfica, eu fazia as histórias do Mundo Pet em uma semana, dez dias, à noite e tal. Aí eu comecei a fazer histórias mais biográficas. Tem histórias aí que são cem por cento biográficas, tem algumas que são metáforas. Essa aqui [Estampa Forjada] é verdadeira até o ponto que minha avó fala isso aqui [“Olha a estampa! Olha os desenhos... Eles fizeram uma imitação do que era!!! Tiraram o molde e me deram outro!!!”]. E quando ela falou isso tinha gente lá que falou “ah, ta, cala a boca”. Eles não tinham paciência com ela porque ela repetia e falava coisas sem sentido. Mas eu fiquei pensando... e se for verdade? E se alguém trocou? Quem trocaria o vestido dela e por quê? E aí, entrando nessa eu desenvolvi. É um negócio que eu faço na oficina de roteiro, que eu to tentando organizar de fazer aqui essa oficina. Ela é muito legal. É legal mesmo. Eu faço por isso, porque eu sinto que ela liberta um pouco as pessoas. Eu acho impressionante comparar o texto antes e depois da oficina. O que eu faço é dividir. Não é pra seguir o meu método, mas é pra se libertar de algumas coisas.

**LP:** Isso é que muita gente precisa. Mas, aqui no Mundo Pet, você colorizou com computador, com aquarela?

**Mutarelli:** Cada uma é mais ou menos uma técnica. As duas últimas foram no computador, que eu escaneei os soldadinhos e aí eu recortava e colava. Essa aqui [Mundo Pet] é uma lingüiça que eu escaneei e usei pra fazer o cérebro. Eu tinha a lingüiça e tinha acabado de ganhar o scanner e aí escaneei pra ver como ficava. Daí eu ia mexendo com os filtros e tal... Essas ilustrações que abrem o título de cada história era pra um site que queriam fazer. Eu fiz uma autópsia minha e você passava o mouse e ia abrindo regiões e cada região era um tema. Essa aqui [Dossiê Stick Note] foi feita em Sitck note mesmo. É uma história verdadeira. Hoje em dia eu posso até falar quem é o cara. Ele é um italiano e na Itália não tinha tido anistia. Então ele saiu como um dos 500 mais procurados pela Interpol. E ele me ligou totalmente chapado e depois nem lembrava que tinha ligado. Conforme ele foi falando comigo, ele falava umas coisas tão absurdas e eu comecei a rabiscar tipo isso, isso e tal. Umas coisas que eu coleí, coisas de telefone, que eu tenho colado no telefone. Aí eu falei, cada quadrinho é do tamanho de um sticknote né. Aí eu fiz. Queria fazer de post it que era o original, mas o que tinha era o sitck note. Depois que eu fiz essa história eu falei com ele e pedi pra ele dar uma olhada na história, se ele autorizava. Algumas coisas ele censurou, ele achou que comprometia. Quando ele tinha 17 anos na Itália, ele participava de grupos revolucionários. Então ele assaltava banco pro partido, essas coisas. Daí ele fugiu e estava sendo procurado. Mas agora ele foi anistiado e pôde voltar pra Itália, uns dois anos atrás. Depois de muito tempo, foi visitar o túmulo do pai dele e fazer umas coisas assim. E é um cara incrível, um cara que eu adoro.

**LP:** E tem aquela história do fã que chegou no seu apartamento...

**Mutarelli:** Não, eu tenho histórias que... a minha realidade é bem fictícia.

**LP:** E no Mundo Pet tem também aquela história da caixinha de leite [Crianças Desaparecidas].

**Mutarelli:** Eu fiz pro meu irmão. Foi a partir de um sonho que eu tive. Porque o meu irmão é viciado em crack, né. E eu fui visitar ele uma vez e ele tava muito mal. Nessa noite eu sonhei que eu via ele quando ele era criança e eu vi o brilho que ele tinha nos olhos e eu falei “puta...” e se perdeu né. Aí eu fiz essa história. Então são histórias que tem a ver. Essa Destruído também tem a ver com meu irmão. Aí ele virou mendigo. Essa é verdadeira, bem no estilo daquela do livro de medicina legal. Essa é a história da minha mãe [Dor Ancestral] feita toda com referência de fotos que eu peguei lá. Essa não, essa é uma brincadeira [A Ninguém é dado alegar o desconhecimento da lei]. Cadê o Destruído?

**LP:** Essa [A ninguém é dado...] faz lembrar muito Kafka, né?

**Mutarelli:** É. Totalmente. Totalmente. Destruído é o que o Freud denominou como o impulso de morte. É algo como o contrário da libido. É sobre isso essa história. E aqui aparece meu irmão fumando crack, quando ele era mendigo. É meio pensando nesse mundo onde ele entrou, numa outra realidade.

### APÊNDICE 3: PALESTRA NA FNAC

Fnac de Curitiba dia 25 de outubro, 19 horas.

Não foi possível fazer registro completo da palestra. Apresentamos aqui anotações diretas feitas durante a mesma.

Nos seus primeiros álbuns, como *Transsubstanciação*, Lourenço tinha uma idéia de como a história se desenvolvia e ia desenhando página por página em seqüência, sem ter um planejamento anterior. De certa forma, a história “acontecia” para Lourenço e sua metodologia era mais solta, sem roteiros pré-escritos.

A partir de *Eu te amo, Lucimar* é que Lourenço Mutarelli começa a desenvolver roteiros mais detalhados, escritos antecipadamente em cadernos e especificando enquadramentos e diálogos. Isso permite que ele desenhe não linearmente como quem produz um filme cinematográfico, isto é, desenhe as seqüências e páginas conforme a necessidade e vontade de produzi-las. Desse modo, o autor pode desenhar a página 45 de uma história antes de ter desenhado a página 10.

Em *A Caixa de Areia* há um trabalho meticuloso. Alguns cenários são reaproveitados tecnicamente (reprodução fotocopiada) e muitos outros são redesenhados com o auxílio de uma mesa de luz. *A Caixa de Areia* foi desenhada intermitentemente ao longo de dois anos. Sua produção era parada em função de algum outro trabalho. Foi uma das poucas histórias que Lourenço redesenhou páginas inteiras.

## ANEXO 1: O QUE MUDOU NO MERCADO DE QUADRINHOS NOS ÚLTIMOS 40 ANOS?

Disponível em <[http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br/arch2007-12-01\\_2007-12-31.html#2007\\_12-31\\_17\\_14\\_52-10623622-25](http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br/arch2007-12-01_2007-12-31.html#2007_12-31_17_14_52-10623622-25)> Acesso em 2 de janeiro de 2008.

Autoria de Paulo Ramos.  
31.12.07

O Brasil lançou neste ano de 2007 uma diversidade maior de títulos em quadrinhos do que há exatos 40 anos.

O mercado nacional também possui mais editoras e diversificou os pontos de venda de quadrinhos, embora as bancas ainda dominem o setor.

Essas são algumas das conclusões de uma comparação feita entre o mercado atual de quadrinhos e o registrado em 1967 por um grupo de pesquisadores da Faculdade Cásper Líbero, de São Paulo.

O estudo, um dos primeiros da área feitos no país, mapeou o mercado de quadrinhos da época. É o único desse porte realizado no Brasil.

A equipe foi organizada pelo professor de comunicação José Marques de Melo, que hoje atua na pós-graduação da Universidade Metodista, em São Bernardo do Campo, no Grande ABC.

O resultado foi publicado anos depois no livro "Comunicação Social – Teoria e Pesquisa", organizado por Melo e lançado pela editora Vozes.

A pesquisa tomou como base os títulos lançados em bancas entre os meses de agosto e novembro de 1967. O levantamento registrou apenas as revistas chamadas "regulares", ou seja, com periodicidade fixa (quinzenal, mensal, bimestral, trimestral).

Quarenta anos depois, o blog atualizou parte dessa pesquisa, também tomando como base os meses de agosto a novembro.

A comparação entre os dois estudos permite uma leitura mais precisa e fundamentada do atual mercado de quadrinhos.

### **Bancas**

O número de títulos regulares lançados nas bancas em 2007 foi menor se comparado com o levantamento anterior.

Houve uma média de 121 publicações regulares entre agosto e novembro de 1967.

O levantamento de 40 anos atrás incluiu fotonovelas como um dos gêneros dos quadrinhos. Essas histórias eram publicadas em revistas voltadas ao público feminino, como "Capricho" e "Contigo", e representavam 15,7% dos lançamentos.

Em 2007, que não registra mais fotonovelas, a média foi de 84 títulos regulares.

Esse número, no entanto, aumenta se forem somadas as publicações não regulares, como álbuns, minisséries e revistas sem periodicidade fixa.

Nesse outro cenário, 2007 registra média de 110 títulos.

### **Editoras**

Há mais editoras hoje atuando nas bancas do que há 40 anos.

São pelo menos 11 em 2007, contra dez na época da primeira pesquisa.

Hoje, investem no setor as editoras Abril, Conrad, Globo, JBC, Lumus, Mythos, Panini, Pixel, New Tokyo, On-Line e LB3.

Esse número, entretanto, é maior. Há outras editoras, como HQM, L&PM e Devir, que mantém títulos esporadicamente em algumas bancas de grande porte.

Há 40 anos, as editoras eram Ebal (Editora Brasil-América Ltda.), Rio Gráfica Editora, O Cruzeiro, Vecchi, Bloch, Abril, La Selva, Novo Mundo, Taika e Graúna.

Abril e Rio Gráfica (esta rebatizada de Globo) foram as únicas que se mantiveram no mercado de quadrinhos nesse período.

Vecchi e Bloch, na época, investiam exclusivamente em fotonovelas.

### **Material estrangeiro**

Segundo a pesquisa feita em 1967, 70% das obras vendidas nas bancas tinham material estrangeiro.

Esse número, hoje, é maior. 84,1% das revistas de banca têm conteúdo importado de outros países, principalmente Estados Unidos e Japão.

Das 15,9% revistas com histórias nacionais, todas são infantis.

### **Troca de gêneros**

Terror e fotonovela, dois gêneros com títulos regulares em 1967, sumiram das bancas em 2007.

As fotonovelas, em especial, representavam as maiores vendas da época. A recordista era a "Capricho", com tiragem média de 461.776 exemplares.

A título de comparação, a revista infantil de maior tiragem era "Mickey": média de 334.508 exemplares por mês.

No lugar do terror e da fotonovela, há presença em 2007 dos mangás e manhwas, nomes como são conhecidos, respectivamente, os quadrinhos japoneses e sul-coreanos.

Os mangás e manhwas representaram entre agosto e dezembro de 2007 18,6% dos quadrinhos regulares e não-regulares vendidos em bancas.

### **Tiragem**

Não há dados oficiais ou confiáveis hoje sobre tiragem de quadrinhos no Brasil.

Por isso, não foi possível fazer uma comparação entre os dois períodos.

Mas é possível perceber alguns sinais de que as vendas são menores.

A revista de "Recruta Zero" tinha, em 1967, tiragem de 75 mil exemplares/mês.

Em dezembro de 2006, a editora Mythos recolou a revista no mercado. A publicação foi cancelada meses depois por falta de compradores.

Outro dado são as revistas Disney. Quatro delas, "Mickey", "Tio Patinhas", "Pato Donald" e "Zé Carioca" (as duas últimas quinzenais), somavam quase 1,114 milhões de exemplares.

Estima-se que hoje a única franquia que faça frente a esses números seja a dos personagens criados por Mauricio de Sousa.

O desenhista e empresário publica mais que o dobro de títulos do que a Disney apresentava há 40 anos. A média é de oito revistas mensais e duas bimestrais.

Segundo a assessoria da Panini, que edita a Turma da Mônica, houve neste ano crescimento de 12% das vendas em relação a 2006, quando as revistas eram publicadas pela Globo.

### **Outros dados**

A comparação, até este ponto, tomou como base os mesmos critérios da primeira pesquisa, ou seja, verificar o número de quadrinhos regulares presente em bancas.

Ampliando o escopo atual, é possível observar outras diferenças em relação a 1967:

Hoje há pelo menos 24 editoras que mexem especificamente (Panini, Conrad) ou parcialmente (Companhia das Letras, Jorge Zahar) com quadrinhos.

As bancas continuam sendo o principal ponto de venda. Representam, em 2007, 88% do mercado (se desconsiderada a internet).

Apesar disso, a maioria das editoras (70,8%) investe em livrarias, que representam 12% do setor. Algumas, como a Panini e a Conrad, vendem tanto em livrarias quanto em bancas.

A presença nas livrarias diversificou os gêneros de títulos lançados hoje no país, de jornalismo em quadrinhos a adaptações literárias. A ida às livrarias também tem conseguido chamar a atenção de um leitor adulto, com maior poder aquisitivo.

Livrarias, internet e lojas especializadas em quadrinhos representam novos pontos de venda de quadrinhos, inexistentes em 1967. A editora gaúcha L&PM tem feito parcerias com farmácias também.

A média de lançamentos entre bancas e livrarias é de 125 títulos por mês (contra 121 nas bancas em 1967, que não levava em conta os títulos não-regulares). O número aumenta se forem consideradas as revistas independentes (que tem média de três a quatro publicações por mês). É bem possível que haja hoje mais quadrinhos publicados do que há 40 anos.

A Panini é a editora que mais publica quadrinhos no país. De cada dez lançamentos, seis são da editora multinacional.

A presença da Panini no Brasil –a editora começou a investir em quadrinhos no país no início do século- mudou o mercado nacional, principalmente o de bancas, que registrava anos atrás um interesse editorial visivelmente menor.

Super-heróis são o gênero que tem mais títulos lançados no Brasil. Representam média 24,5% dos títulos regulares publicados entre agosto e novembro de 2007. Essa fatia do mercado aumenta se forem considerados os álbuns e minisséries (tidos como não-regulares). Revistas exclusivamente infantis representam 23,5% das publicações.

## ANEXO 2: QUESTÃO DE NOMENCLATURA

05 Novembro 2007

Disponível em: <<http://universohq.blogspot.com/2007/11/questo-de-nomenclatura-no-brasil-nona.html>>  
> Acesso em 7 de novembro de 2007

Autoria de Sérgio Codespoti

No Brasil, a Nona Arte é conhecida como histórias em quadrinhos, HQs, quadrinhos e até mesmo gibi (nome de um antigo personagem infanto-juvenil, que posteriormente ficou associado ao tamanho das revistas - o chamado formatinho); na Argentina se chama *historieta*; na França, *bande dessinée*; em Portugal, banda desenhada; na Espanha, *tebeos* ou *cómic*; na Itália, *fumetti*; e nos Estados Unidos (e a maior parte dos países de língua inglesa, como Canadá, Austrália e Reino Unido), *comics*.

Mas a palavra *comics* se refere ao conteúdo humorístico (nos primórdios dos quadrinhos) da obra, mais do que sua forma, diferentemente de termos como histórias em quadrinhos, banda desenhada, *bande dessinée* (entre outros), cuja nomenclatura se refere à forma da arte. E este é um dos problemas que andam sendo debatidos no mundo anglófilo dos quadrinhos.

Pode-se dizer que existem essencialmente três facções.

A primeira chama tudo de *comics*, sem se importar com qualquer outra distinção. Não interessa se a história é infantil ou adulta, de humor ou de super-herói. É *comics*, e pronto.

O segundo grupo adotou o termo, que atualmente é bastante polêmico, *graphic novel* (que pode ser traduzida literalmente como romance gráfico), para designar um material adulto, com pouca ou nenhuma relação com quadrinhos infanto-juvenis (como os publicados pela Disney, por exemplo).

Não vou entrar na discussão de quem criou a *graphic novel*, ou quem cunhou o termo. Só nos Estados Unidos uns seis artistas diferentes, incluindo o Will Eisner, clamam por essa paternidade.

E voltamos à armadilha da nomenclatura.

Atualmente, qualquer coisa publicada nos Estados Unidos com mais de 32 páginas (e encadernada com lombada quadrada e capa cartonada), pode ser uma *graphic novel*. Uma minissérie banal de um super-herói qualquer encadernada num único volume é uma *graphic novel*, da mesma forma que uma obra como *Fun Home*.

As livrarias tradicionais (que durante anos não comercializaram quadrinhos) gostaram do termo e adotaram como parte integrante do vocabulário de marketing e vendas. As grandes editoras chegaram mesmo a emprestar o termo para dar nome a um formato (formato *graphic novel*, da Marvel e da DC, sem nenhuma relação com o uso atual do termo).

Qualquer grande livraria americana ou inglesa que se preze tem um setor de *graphic novels*. Peça por *comics* e você será enviado ao setor de livros infanto-juvenis, para uma prateleira (ou arara) com revistas lombada canoa, grampeadas, ou alguma edição especial cartonada, isso se a loja em questão possuir algum material dentro desta categoria.

Use o termo *graphic novel*, e será escoltado para o mundo das edições sofisticadas, em capa dura e com outras peculiaridades de impressão.

O terceiro grupo não sabe mais como se referir aos quadrinhos. Falta um substantivo adequado. É o grupo dos autores que estão cansados dos quadrinhos de super-heróis e da hegemonia de editoras como Marvel e DC, e também não querem ter seus trabalhos associados ao quadrinhos infanto-juvenil de humor antropomórfico, tipo Disney.

A maioria dos autores, estudiosos e críticos que pertence a este grupo prefere até usar o termo quadrinhos à pomposidade de *graphic novel*, que foi adotada e transformada pelo marketing das grandes editoras de livros e quadrinhos.

Mas, infelizmente para este grupo, quase toda sua produção é descrita como *graphic novel*. De *Maus* a *Jimmy Corrigan*, de *Persópolis* a *Contrato com Deus*, tudo está na mesma prateleira.

Para piorar a dor de cabeça desses autores, muitas vezes estas obras estão lado a lado com encadernados de super-heróis, que nem mesmo são as aventuras mais clássicas, como *Watchmen*, *O Cavaleiro das Trevas*, mas o último arco de histórias do Superman ou dos X-Men.



Parece que está surgindo uma onda de "esnobismo" dos chamados quadrinhos adultos (principalmente do que os americanos chamam de autores formalistas, como o Chris Ware) que pode ser vista pela seleção de livros nas prateleiras em obras de gente como Marjane Satrapi, Seth, Daniel Clowes, Adrian Tomine, Alison Bechdel, Art Spiegelman, Gene Luen Yang (de *American Born Chinese*), Harvey Pekar, Chris Ware, entre outros. E na escolha de histórias publicadas em antologias como *Best American Comics* (a edição de 2006 tem seleção de Harvey Pekar e a de 2007 de Chris Ware).

Uma atitude (que não é necessariamente dos autores, mas sim das livrarias e críticos) que parece um pouco com o esnobismo que existe em alguns setores da literatura e da pintura, por exemplo.

O curioso é que Art Spiegelman, um desenhista bastante associado às *graphic novels* e aos quadrinhos adultos (é o autor entre outras coisas, de *Maus*), aparentemente odeia o termo.

Outro caso famoso é o do Eddie Campbell (*Do Inferno*, etc.), que atualmente chama os quadrinhos de "*that thing of ours*" (algo como "aquela coisa nossa"), pois não quer estar ligado a nenhuma das outras nomenclaturas e abomina uma série de regras e padrões que estão sendo impostos pela mídia. Campbell além de ser um autor importante, é um pesquisador dos quadrinhos e ótimo teorista, com inúmeros debates e discussões sobre este assunto disponíveis *online*.

Não acho ruim que esses autores - gosto de muitos deles - estejam sendo aclamado e ganhando um espaço diferenciado, mas também não creio que transformar isso em esnobismo elitista irá ajuda os quadrinhos.

Entendo esta questão da nomenclatura como uma tentativa de mostrar às pessoas que os quadrinhos possuem mais a oferecer do que super-heróis e humor. Não acho que seja a solução do problema.

Na França, por exemplo, um exemplar de *Persépolis*, de Marjane Satrapi pode ser encontrado ao lado de um *Bob Morane, Asterix, XIII*, ou qualquer outra série sem o menor problema. É tudo quadrinhos.

Sem as histórias populares de grande interesse do público fica difícil existir um mercado forte no qual é possível publicar (com tiragens dignas) histórias mais profundas ou experimentais. A obra mais reflexiva (insira aqui o seu adjetivo preferido) sempre vai existir paralelamente ao trabalho de maior apelo popular. Em algumas ocasiões, as duas tendências se combinam.

Não interessa o tipo, a cor, o tamanho, o conteúdo, o nome... O que interessa é que o público leia os quadrinhos.

Posted by Sérgio Codespoti at 13:48