



Guilherme Lima Bruno E Silveira

**A NARRATIVA VISUAL DE LOURENÇO MUTARELLI: O USO
FRAGMENTADO DA LINGUAGEM DOS QUADRINHOS EM
SEUS PRIMEIROS ROMANCES GRÁFICOS**

São José do Rio Preto
2014

Guilherme Lima Bruno E Silveira

**A NARRATIVA VISUAL DE LOURENÇO MUTARELLI: O USO
FRAGMENTADO DA LINGUAGEM DOS QUADRINHOS EM
SEUS PRIMEIROS ROMANCES GRÁFICOS**

Dissertação apresentada como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Letras, junto ao Programa de Pós-Graduação em Letras, Área de Concentração – Teoria da Literatura, do Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Campus de São José do Rio Preto.

Orientador: Prof. Dr. Álvaro Luiz Hattnher

São José do Rio Preto
2014

Silveira, Guilherme Lima Bruno e.

A narrativa visual de Lourenço Mutarelli : o uso fragmentado da linguagem dos quadrinhos em seus primeiros romances gráficos / Guilherme Lima Bruno e Silveira. -- São José do Rio Preto, 2014
215 f. : il.

Orientador: Álvaro Luiz Hattmher

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas

1. Literatura - História e crítica - Teoria, etc. 2. Histórias em quadrinhos, tiras, etc. - Brasil - História e crítica - Teoria, etc. - Séc. XX. 3. Romances gráficos. 4. Arte narrativa. 5. Mutarelli, Lourenço 1964- Crítica e interpretação. I. Hattmher, Álvaro Luiz. II. Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho". Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas. III. Título.

CDU – 8.015

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca do IBILCE
UNESP - Câmpus de São José do Rio Preto

AGRADECIMENTOS

A Álvaro Hattner, por toda atenção, diálogo, paciência e dedicação durante todo o processo de orientação.

À Capes, pelo auxílio fundamental para o desenvolvimento dessa pesquisa.

Ao Programa de Pós-graduação em Letras da UNESP-Ibilce.

Aos professores que aceitaram participar da arguição desse trabalho.

À Pedro Moura, pelas indicações e diálogos.

À Márcia Maria Otoubó, por toda a força poliglota.

À minha mãe, que sempre me deu quadrinhos e apoio incondicional.

Ao meu irmão Rock, com sua calma que sempre empurra.

À todos meus amigos.

À Vizette, cuja compreensão, incentivo e companheirismo sempre foram fundamentais. Sem sua ajuda não teria começado.

Ao café, que sempre me manteve aceso.

A todos, muito obrigado.



RESUMO

Lourenço Mutarelli teve uma produção quadrinhística intensa durante a década de noventa. Após um período produzindo fanzines e histórias curtas, ele passa a criar uma série de álbuns com histórias densas, marcadas por personagens perturbadas. Esta pesquisa pretende refletir sobre sua narrativa nos álbuns *Transsubstanciação*, *Eu te amo Lucimar* e *Confluência da Forquilha*; como desenvolve sua construção quadrinhística, identificando as especificidades da narrativa visual de Lourenço Mutarelli e, consequentemente, algumas possibilidades da linguagem dos quadrinhos. A obra de Mutarelli é diferenciada e autoral, seus recortes narrativos fragmentados, a visão de um mundo deformado e caótico, a união de diferentes formas visuais – desenhos ora realistas, ora deformados, misturados a elementos fotográficos – e verbais – falas coloquiais se misturando a poemas e notas explicativas – acarretam em uma obra plural, que necessita de um esforço criativo para o processo de leitura e análise, uma vez que extrapola os limites de análises tradicionais, imperando a subjetividade e a incerteza. Ainda que seja autor de grande importância para a HQ nacional e tenha sido um dos precursores dos romances gráficos no Brasil, muito de sua produção quadrinhística ainda não foi amplamente estudada, a se destacar seus primeiros álbuns. Assim, pretendemos delimitar alguns aspectos da poética do autor, além de possibilidades de leitura desses trabalhos que representam um marco para as histórias em quadrinhos brasileiras.

Palavras-chave: Lourenço Mutarelli. História em quadrinhos. Narrativa visual.

ABSTRACT

Lourenço Mutarelli had an intense comics production during the nineties. After a period producing fanzines and short stories, he starts to create a series of albums with dense stories, characterized by disturbed characters. This research intends to reflect about his narrative in the albums *Transubstanciação*, *Eu te amo Lucimar* and *Confluência da Forquilha*; how Lourenço Mutarelli develops his comics construction, identifying the visual narrative specificities and, consequently, some possibilities of the comics language. Mutarelli's work is distinguished and authorial, his narrative cuts are fragmented, the vision of a deformed and chaotic world, the union of different visual forms – drawings that are sometimes realistic, sometimes deformed, combined with photographic elements – and verbal forms – colloquial speech combined with poems and explanatory notes – creates a plural work, that needs a creative effort to the reading process and analysis, once it goes beyond the limits of the traditional analyses, overcoming the subjectivity and uncertainty. Even though the author has a great importance for the national comics and is one of the forerunners of the graphic novels in Brazil, much of his comics production hasn't been widely studied yet, especially his early albums. Therefore, we intend to delimit some aspects of the author's poetics, in addition to the reading possibilities of these works that represent a mark for the Brazilian comics.

Keywords: Lourenço Mutarelli. Comics. Visual Narrative.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	03
1 – EM BUSCA DE UMA EVOLUÇÃO HISTÓRICA DA NARRATIVA VISUAL E DO ROMANCE GRÁFICO	10
1.1 – Uma breve contextualização da história em quadrinhos brasileira	51
1.2 – A produção de Lourenço Mutarelli	60
2 – NARRATIVA, IMAGEM E A NARRATIVA DOS QUADRINHOS	76
2.1 – Quadrinhos como narrativa	76
<i>2.1.1 – Narrativa e narração</i>	82
2.2 – Elementos dos quadrinhos e suas articulações	90
<i>2.2.1 – Imagem nos quadrinhos</i>	93
<i>2.2.2 – A imagem de Lourenço Mutarelli</i>	105
<i>2.2.3 – Desenvolvimento dos balões</i>	109
<i>2.2.4 – Quadros e seqüencialidade</i>	119
<i>2.2.5 – Artrologia</i>	130
<i>2.2.6 – Tensões dos quadrinhos</i>	133
3 – A NARRATIVA VISUAL DE LOURENÇO MUTARELLI	136
3.1 – Fortuna crítica	136
3.2 – As tensões quadrinhísticas de Lourenço Mutarelli	141
<i>3.2.1 – Tensões entre códigos</i>	142
<i>3.2.2 – Tensões entre imagens únicas e imagens em série</i>	171
<i>3.3.3 – Tensões entre sequência e página</i>	183
CONSIDERAÇÕES FINAIS	198
REFERÊNCIAS	203

INTRODUÇÃO

A informação visual está por toda parte, para onde quer que se olhe, encontra-se alguma imagem, não importando a qual suporte ela pertença: publicidade, televisão, cinema, revistas, jornais ou histórias em quadrinhos. Nesta última, a imagem é, muitas vezes, trabalhada a partir de sua objetividade, uma facilidade que a relação texto e imagem permite. Porém, essa relação também pode ter um viés mais subjetivo, dependendo das formas de uso desses elementos e da linguagem quadrinhística.

É impossível estudar a história em quadrinhos sem abordar a imagem na contemporaneidade. Joly (2005) diz que o termo “civilização da imagem” tem sido utilizado para designar a quantidade massiva de informação visual recebida a todo o momento, mas, apesar dessa suposta familiaridade, a imagem muitas vezes parece ameaçadora. Isso decorre do não-aprendizado da leitura de imagens e da não compreensão do potencial comunicacional existente nos meios de expressão visual.

Barthes, em seu ensaio “Retórica da Imagem” (1990), mostra-se consciente da relação do verbal e do não-verbal ao afirmar que não é possível encontrar, hoje, uma imagem que se apresente ausente de qualquer forma escrita, e tenta mostrar que a imagem funciona também como um código e não apenas como uma aglutinação de símbolos. Assim, ao se falar de imagem sempre há alguma relação com a escrita, tornando improvável a aplicação de uma sem a outra. Seja na imagem publicitária, na jornalística, na pintura ou no cinema, não há caso em que uma imagem não seja acompanhada de uma legenda, de um título ou de outra forma de texto verbal. Essa relação entre o verbal e o não-verbal percorre toda a história da comunicação humana, em uma constante. A partir da criação de alfabetos, imagens e escritas sempre aparecem ligados de alguma maneira.

Uma das dificuldades e necessidades de valorização da imagem é dada por Barthes ao lembrar que, tanto para os linguistas quanto para a opinião geral, a imagem – sendo uma representação analógica – é “considerada como um sentido pobre” (1990, p.27), provavelmente uma consequência do valor que nossa sociedade dá ao pensamento racional. Sobre tal valor, Gazy Andraus mostra que o poder informacional dos caracteres fonéticos, mesmo tendo esses partidos do desenho,

sobrepunhou o desenho *per se*, e a imagem ficou desvalorizada, por um longo período, no que se refere à transmissão de informação válida, principalmente após a instauração do cartesianismo da lógica e da razão científica, que não admitia subjetividade. Não só o desenho e a imagem: a poeticidade, a expressão artística, enfim, também ficou a revelia deste processo (ANDRAUS, 2006, 06).

Dessa forma a história em quadrinhos, produto da evolução da comunicação imagética humana, foi considerada por muitos uma arte menor ou apenas um produto de comunicação massiva, sem nível ou valor, ou de entretenimento infantil por ser, entre outras causas, “uma leitura que une a língua escrita com os 'desenhos' (estes últimos sempre associados com a infância; vide a literatura paradidática infantil, que quase sempre traz desenhos como suporte atrativo, ilustrando os textos)” (ANDRAUS, 1999, p.49).

Hoje, entende-se que as histórias em quadrinhos, assim como a própria imagem, constituem uma linguagem autônoma, dotada das mais diversas possibilidades. Tanto pode ser trabalhado a fim de facilitar a comunicação, ou como auxílio didático e educativo, quanto pode também ser trabalhado de modo desafiador, carregado da pluralidade, que é tão presente na produção cultural contemporânea. A partir do desenvolvimento dos quadrinhos alternativos – que, a partir da década de 1980, buscaram um espaço de experimentação e liberdade expressiva – a criação um público leitor adulto e crítico, que via nos quadrinhos um espaço de arte, consolidou-se. A partir da fuga dos gêneros consagrados, assim como os formatos, a busca por novas temáticas fez ascender os quadrinhos autobiográficos, as reportagens, as HQs de cotidiano – formados a partir de recortes rápidos em que pouco parecia realmente acontecer, chamados de *slice of life* (fragmento de vida) – e também quadrinhos não-narrativos, acabaram abrindo campos até então nunca imaginados para essa linguagem. Em consequência, os gêneros anteriormente explorados não deixaram de existir, mas passaram a ter como possibilidade concreta o tratamento pessoal e questionador.

O romance gráfico – *graphic novel* – consagra-se nesse período a partir de investidas bem sucedidas tanto do meio alternativo, quando do *mainstream*. Esse formato de história em quadrinhos, muito dubio em suas definições, é entendido aqui como uma produção que se distancia do formato seriado, comuns às revistas de HQ, ao narrar uma história fechada, comumente de caráter ideológico profundo, por conta da autorialidade, sempre presente, características que se assemelham às da literatura –

inclusive por ter formato de livro ou álbum de lombada quadrada – , daí a nomenclatura “romance gráfico¹”.

Esses quadrinhos contemporâneos exploram as complexidades possíveis da linguagem e seus limites levando-nos a questionar como se constrói a narratividade dessa linguagem? Quais seus potenciais expressivos e como se dá a leitura e a apreensão dessa narrativa quando abarca um viés subjetivo? A partir dessas e outras questões, desenvolvemos um grande interesse pela obra de Lourenço Mutarelli, uma vez que ele é um dos precursores do romance gráfico no Brasil.

A produção do autor tem início no fim da década de 1980, com a criação de histórias curtas publicadas em revistas e fanzines. Durante a década de 1990, ele define melhor seu estilo pessoal e migra para o formato dos álbuns. A partir de então o autor lança 12 álbuns: *Transubstanciação*, 1991, *Desgraçados*, 1993, *Eu te amo Lucimar*, 1994, *A confluência da forquilha*, 1996, *Seqüelas*, 1998, *O dobro de cinco*, 1999, *O Rei do ponto*, 2000, *A soma de tudo parte I*, 2001, *A soma de tudo parte II*, 2002, *Mundo Pet*, 2004, *A caixa de areia ou eram dois no meu quintal*, 2006 e *Quando meu pai se encontrou com o ET fazia um dia quente*, 2011. Após 2000 o autor passa a se dedicar também à literatura e lança: *O cheiro do ralo*, 2000, *O natimorto*, 2004, *Jesus Kid*, 2004, *A arte de produzir efeito sem causa*, 2008, *Miguel e os demônios*, 2009 e *Nada me faltará*, 2010. Líber Paz (2008) distingue em cinco fases o trabalho quadrinhístico de Mutarelli, diferenciadas pelo formato, estilo gráfico e técnica utilizada ou pelo tema geral das obras.

O presente trabalho buscou, portanto, identificar as especificidades da narrativa de Lourenço Mutarelli e, conseqüentemente, algumas possibilidades da linguagem dos quadrinhos. Por uma questão de tempo e extensão do trabalho, optamos por um recorte no *corpus* que compreende apenas a segunda fase do autor – formada por seus quatro primeiros álbuns. Dentre as obras selecionadas, foi excluído o segundo álbum, “Desgraçados”, pelo fato de esse ser composto por uma série de histórias curtas, publicadas anteriormente em diferentes revistas, ao contrário dos outros três, compostos por narrativas longas, criadas diretamente para os álbuns. Pensa-se que tal formato seja de maior interesse para a averiguação dos elementos narrativos característicos do autor,

¹ No Brasil o romance gráfico é chamado também de narrativa gráfica, que optamos por não utilizar para não correr risco de criar uma confusão com a narrativa visual, nomenclatura dada para a técnica de narrar por imagens – o que inclui os quadrinhos.

formando um conjunto que pode permitir maior clareza durante as análises. O *corpus* fica, então, delimitado a três obras: *Transubstanciação* (1991); *Eu te amo Lucimar* (1994) e *A Confluência da Forquilha* (1996).

A obra de Mutarelli é diferenciada e autoral, imperando a subjetividade e a incerteza. Em um primeiro momento, ao se observar a diagramação das suas páginas, nota-se que parecem se aproximar da narrativa visual tradicional, mas quando olhamos mais atentamente, percebemos que a maneira de estruturar a relação texto-imagem é única, assim como as constantes quebras de convenções da linguagem. Seus recortes narrativos fragmentados, a visão de um mundo deformado e caótico, a união de diferentes formas visuais – desenhos ora realistas, ora deformados, misturados a fragmentos fotográficos – e verbais – falas coloquiais se misturando a poemas, tanto de Mutarelli quanto de outros autores, como Augusto dos Anjos, e notas explicativas – acarretam em uma obra plural, que necessita de um esforço criativo para o processo de leitura e análise, uma vez que extrapola os limites de análises tradicionais.

Essa fragmentação e cruzamento entre diversos gêneros tende a tornar o processo de análise mais difícil, uma vez que algumas definições teóricas podem não abarcar todos os elementos narrativos, o que, concomitante e paradoxalmente, possibilita resultados mais expressivos e relevantes, visando contribuir para os estudos da narrativa e das histórias em quadrinhos, por esse motivo buscamos nos focar nas possibilidades expressivas de elementos próprios às HQs no processo de construção narrativa.

Buscou-se, portanto, entender a narrativa do autor a partir do momento em que decide escrever histórias longas. A compreensão e as possibilidades da narrativa quadrinhística foram motivo de reflexão: analisou-se de que forma se constrói a estrutura narrativa do autor, em quais aspectos pode romper com a história em quadrinhos tradicional ou buscar em outras linguagens caminhos criativos para guiar sua linguagem pessoal.

Com uma narrativa tão fragmentada, acreditamos que é nas rupturas com a linguagem tradicional que está sua força. Se a sua narrativa visual não é metódica e aparenta mesmo a inadequação, isso se conecta intimamente com a temática de suas obras, fazendo com que cada desvio formal se constitua, na verdade, em um jogo expressivo de um competente e criativo uso da linguagem.

Para tanto necessitamos de um desenvolvimento cuidadoso das áreas envolvidas, fazendo um estudo atento da teoria dos quadrinhos. As definições dessa linguagem e da articulação de seus elementos foram averiguadas a partir de uma série de autores, entre eles Scott McCloud e Will Eisner, que desenvolveram a teoria dos quadrinhos, em quadrinhos, fazendo com que possamos vivenciar mesmo o que se discute. Questões de definições e as o funcionamento da narrativa visual são muito desenvolvida em seus textos, assim como a questão da transição entre quadros, com grande contribuição de McCloud. Mostraram-se de grande importância a leitura dos teóricos brasileiros Antônio Luiz Cagnin, Paulo Ramos, Moacy Cirne, entre outros, que trazem discussões ricas sobre os elementos que constituem os quadrinhos.

Na tentativa de acompanhar a expansão teórica que percebemos acontecer em trabalhos recentes sobre os quadrinhos, buscamos também autores ainda não traduzidos para o nosso país, mas de contribuição muito importante na teoria dos quadrinhos. São representativos os escritos do francês Thierry Groensteen e do norte-americano Charles Hatfield. O primeiro desenvolve uma cuidadosa reflexão sobre a linguagem dos quadrinhos, pensando suas estruturas e ferramentas mais essenciais e analisando a importância da articulação para a criação de sentido nos quadrinhos. Acompanhando essa ideia, Hatfield observa, do ponto de vista da leitura, como as HQs permitem uma ampla gama de possibilidades de significação. Esses dois autores tornaram-se nossas principais balizas para as análises da narrativa visual de Mutarelli.

Ainda que falemos sobre a linguagem das histórias em quadrinhos e a narrativa visual, existem questões específicas das imagens e outras gerais da narrativa a serem elucidadas. Nesse caso, referências à Roland Barthes e Jacques Aumont foram feitas a fim de entendermos como a imagem pode comunicar, negando o discurso de que ela é analógica – e, assim, seria natural – e, posteriormente, como ela pode comunicar atos narrativos. A ideia de imagem como representação do real a liga diretamente à ideia de instante, mas não podemos deixar de lembrar que mesmo o instante de uma duração no tempo, tornando fácil perceber como é possível a existência de narratividade, mesmo na imagem mais “instantânea”, como é o caso da fotografia. Os quadrinhos, e sua leitura, instintivamente ou não, utilizam muito das estratégias apontadas por ambos os autores.

Quanto à discussão mais geral que ronda a linguagem dos quadrinhos, a narrativa faz parte de uma série de manifestações artísticas, e há entre elas elementos comuns a todas as linguagens. Partimos de discussões sobre a teoria literária para

entendermos essas características narrativas básicas, que auxiliam a compreender a forma como uma história é desenvolvida por um discurso específico, criando assim, um produto material. A reflexão se deu a partir de textos introdutórios de Roland Barthes, Todorov e Genette, para depois, alcançarmos a narratologia de Mieke Bal.

Finalmente, para contextualizar a produção de Mutarelli, buscamos um resgate histórico das histórias em quadrinhos, de seus primórdios, até a consagração dos quadrinhos alternativos e do romance gráfico, ambas as formas de se pensar os quadrinhos que se encontram presentes nas produções do autor. Para tal, utilizamos textos de vários estudiosos, entre eles, Santiago Garcia, Waldomiro Vergueiro, Roberto Elísio dos Santos, Zilda Anselmo, Javier Coma, Gonçalo Junior, Henrique Magalhães, entre outros.

Para organizar todo esse amparo teórico, na tentativa de construir um caminho de reflexão que contribuísse com nossa leitura, dividimos o trabalho em três capítulos.

No primeiro capítulo desenvolvemos uma definição da linguagem e seu desenvolvimento histórico. Além de possibilitar que o leitor não-especialista compreenda o contexto de criação das HQs, procuramos pontos chave que se mostrassem importantes para o surgimento dos romances gráficos. Um rápido desenvolvimento sobre pontos marcantes da produção brasileira também foi feito, a fim de contextualizar o momento em que Lourenço Mutarelli começa a produzir, passando finalmente a uma descrição da sua obra.

O segundo capítulo expõe toda a fundamentação teórica que servirá de baliza para a posterior análise do *corpus*. Inicialmente é apresentada a discussão geral sobre a teoria da narrativa, passando então para o específico, com a discussão sobre a teoria dos quadrinhos. Já nesse ponto a discussão teórica é feita sempre colocando a produção de Mutarelli como horizonte, utilizando-o como exemplos e rápidas leituras. A narratividade das imagens, as características dos elementos da narrativa visual, as articulações dos quadrinhos e suas tensões, criadores de sentido, são questões discutidas no capítulo.

No terceiro capítulo desenvolvemos as análises dos três álbuns do autor paulistano, tendo como ferramenta de leitura as tensões quadrinhísticas, para averiguar como Mutarelli utiliza os elementos formais em prol da narrativa.

Lourenço Mutarelli é um autor de grande importância para a HQ nacional, muito embora sua produção ainda não tenha sido amplamente estudada. Sua narrativa rompe com uma série de padrões, fazendo-nos repensar o que é a narrativa de ficção e como devemos tratar essas obras tão plurais.

Ainda em tempo, os álbuns que formam o *corpus* do projeto proposto se encontram fora de circulação – sendo que *Transubstanciação* foi a única a ser reeditada em 2001 –, mas entende-se que são marcos para a história em quadrinhos brasileira e para a produção do autor, constituindo-se em um período de desenvolvimento do autor e de definição da sua identidade artística.

Portanto, entender o funcionamento de histórias em quadrinhos tão pessoais e autorais, assim como a construção de suas narrativas, seria uma grande contribuição para uma maior valorização desse autor, além de um relevante acréscimo aos estudos sobre a narrativa dos quadrinhos.

CAPÍTULO 1 – EM BUSCA DE UMA EVOLUÇÃO HISTÓRICA DA NARRATIVA VISUAL E DO ROMANCE GRÁFICO

Muitas vezes, no ato do resgate histórico da origem das histórias em quadrinhos, afirma-se que as primeiras HQs remetem às primeiras manifestações humanas, às marcas pré-históricas – essa posição se encontra clara, por exemplo, em McCloud (2005). Tal afirmação tem fundamento no fato de que, com essas primeiras manifestações, dá-se início a uma expressão cultural recorrente na história humana: a narração por meio de imagens.

As pinturas rupestres nos remetem a histórias várias e já apontam traços de narratividade, mas não são histórias em quadrinhos. Lá estão a imagem e a narrativa, mas mesmo esses elementos tão caros às histórias em quadrinhos não podem formar por si só o contexto necessário para a criação desse meio de expressão.

Na maior parte das vezes a narratividade incutida nessas pinturas é intrínseca às imagens, o que nos faz lembrar que tais manifestações são ancestrais, não apenas da narrativa visual, mas de toda a expressão gráfica, inclusive a escrita. Toda expressão gráfica tem sua origem nas pinturas rupestres.

Ainda convém lembrar, por exemplo, que até a expressão gestual se conecta à arte rupestre. O desenho infantil é apenas o gesto, o movimento apreendido num plano bidimensional, as palmas das mãos na parede de cavernas são, da mesma forma, a marca, o reconhecimento do movimento, do registro do gesto e até do reconhecimento de si.

Dessa maneira, entendemos como é importante o estudo das representações visuais pré-históricas e seus desenvolvimentos narrativos sob a perspectiva de que essa vontade ancestral de narrar com imagens se manteve sempre em processo de experimentações que culminaram na narrativa visual contemporânea. Mas não é de nosso interesse tomar a origem da expressão gráfica como lugar privilegiado das histórias em quadrinhos. Essa relação não é direta e nem tão óbvia.

História em quadrinhos como sinônimo de expressão gráfica

A história da expressão gráfica coincide com toda a trajetória da humanidade, mas a história das histórias em quadrinhos e seus precursores diretos ainda demorariam um pouco mais para florescer.

Parece-nos claro que há uma confusão entre narrativa visual e história em quadrinhos. A narrativa visual, sim, existe desde tempos remotos em diversas formas, e a história em quadrinhos é uma delas. Hoje, o termo história em quadrinhos passou, claramente, a incorporar praticamente todas as formas de narrativa visual impressas². Não parece haver dúvidas em afirmar que a fotonovela, o storyboard, o manual de instruções (em alguns casos), são HQs, no sentido de que se utilizam da mesma linguagem visual e elíptica que os quadrinhos. Ao mesmo tempo essas formas não abarcam todo o contexto que forma a história em quadrinhos enquanto meio.



Figura 1 – O uso da fotografia era constante em *O estranho mundo de Zé do Caixão*.

Fonte: <http://cineclubehumbertomauro.blogspot.com.br/2011/08/mostra-ze-do-caixao-de-gibi-marchinha.html>
Acessado em: 10/03/2014.

O caso da fotonovela pode ser ilustrativo, pois tem como diferença significativa o fato de não utilizar desenhos para narrar, substituindo-os pela expressão fotográfica. Sempre houve relações diretas entre ambas as formas de expressão, seja na forma de

² É importante lembrar que os meios impressos representam apenas um dos suportes possíveis para a linguagem, assim como o suporte digital e outras possibilidades experimentais.

que se mostra muito mais ampla. *O fotógrafo* (Fig. 2), lançado entre 2003 e 2006 e produzido por Didier Lefèvre, Emmanuel Guibert e Frédéric Lemercier, é uma história em quadinhos-reportagem, composta por fotografia e desenhos que conta a visita de Didier Lefèvre, em 1986, ao Afeganistão. O fato de ser uma reportagem leva os autores a buscarem o tempo todo a verossimilhança, reforçada pela presença constante da imagem fotográfica. Ainda que se configure em uma obra híbrida, por sua singularidade, é, sem dúvida, considerada uma HQ, dado que, hoje, a linguagem já passou por inúmeras experimentações visuais, ampliando os horizontes de sua definição.

Já outras formas, como o storyboard, apresentam a linguagem das histórias em quadrinhos, mas se distanciam muito mais claramente desse universo enquanto permanecerem na sua função tradicional, que é a de ser uma parte do processo de desenvolvimento de um filme.

Essa definição ampla – que incorpora várias linguagens e elementos diferentes também como histórias em quadrinhos – se dá pelo uso do termo história em quadrinhos como linguagem, englobando toda narrativa visual impressa. Em contrapartida, é enquanto meio que ela acaba por não abarcar todas essas formas, pois passa a envolver uma história específica: tradições, contexto de produção, um importante *fandom*³, parte massiva da cultura pop. A exemplo de *O fotógrafo*, o meio das HQs se expandiu e passou a abarcar diferentes experimentos que antes apareciam isolados e muitas vezes não se enquadravam ou não queriam se enquadrar no universo quadrinhístico.⁴

³ Junção das palavras *fanatic* e *kingdom* (fanático e reino), o *fandom* é uma rede de aficionados que desenvolve discussões, convenções e publicações sobre suas obras e temas de interesse comum – ficção científica, séries de TV, quadrinhos, entre outros.

⁴ Uma série de narrativas visuais, como as de Lynd Ward ou Frans Masereel, populares na década de 1920 e 1930 é prova disso. No livro *Novelas gráficas* (2012), Santiago Garcia põe em pauta essa produção, que na época não se identificava com a história em quadrinhos, mas foram resgatados e influenciaram o desenvolvimento de vários autores dos quadrinhos contemporâneos.



Figura 3 – *Maus*, de 1986.
SPIEGELMAN, 2005.

A relevância dos quadrinhos como meio de expressão, possuidor de tradições próprias, pode ser vista em *Maus* (Fig. 3), de Art Spiegelman, um dos marcos da HQ adulta e grande responsável pelo atual respeito adquirido pela linguagem. Para romper com a ideia dos quadrinhos comerciais de puro entretenimento e desenvolver um relato denso sobre o Holocausto, Spiegelman se apropria da tradição dos *funny animals* – quadrinhos protagonizados por animais antropomorfizados, populares – e transforma judeus em ratos e alemães em gatos, tornando um assunto polêmico mais acessível, ainda que não menos desagradável. Ambos os olhares lançados para o termo – o que toma as HQs puramente como linguagem e o que a entende como um meio – são valiosos e aqui pretendemos nos ater à HQ como forma de expressão particular em seu viés autoral, que aponta para um uso da linguagem e do meio de forma experimental e pessoal, culminando nos atuais quadrinhos alternativos e romances gráficos.

Desenvolvimentos da narrativa e dos meios

Inicialmente o espaço da história em quadrinhos era mesmo o das páginas dominicais dos grandes jornais. Em uma página os autores trabalhavam livremente uma *gag* – piada rápida de final inusitado –, dado que suas primeiras manifestações, já na virada para o século XX, eram predominantemente humorísticas.

Naqueles tempos, costumava-se conceder a cada especialista em quadrinhos uma página inteira do suplemento dominical, para narrar a, obrigatoriamente breve, história, autoconclusiva, com protagonistas fixos e, quase sempre, humorística. (COMA, 1977, p.07)⁵.

Essas características definem boa parte da produção inicial dos quadrinhos, e a criatividade de cada um dos autores era posta em prática explorando as possibilidades da narrativa visual. No início do século XX, as características principais da linguagem já estariam estabelecidas. O *Yellow Kid*, de Richard Outcault, iniciado em 1895, traz de forma quase didática o uso do balão. Esse elemento também foi logo utilizado nas histórias de Rudolph Dirks, autor que é considerado um dos definidores da narração visual e do uso dos requadros⁶. De acordo com Garcia Santiago, “o uso dos quadros sequenciais, ou seja, da narrativa de momentos consecutivos e, portanto, da ação, se consolida com *The Katzenjammer Kids* (Fig. 4). Embora já houvesse acontecido antes, foi esta série que o normalizou” (2012, p.74). A série de Dirks, de 1897, desenvolveu um dinamismo narrativo que terá lugar de destaque na história das HQs, bem como foi a responsável – inspirada nas histórias de *Max and Moritz*, de Wilhelm Busch – por popularizar a tradição das narrativas “de traquinagem infantil” nos quadrinhos.

⁵ Por aquellos tiempos se acostumbraba a adjudicar a cada especialista en comics una página entera del suplemento dominical para narrar la obligatoriamente breve historia, autoconclusiva, con protagonistas fijos, y casi siempre humorística (COMA, 1977, p.07)

⁶ A página das HQs é dividida por quadros, podemos considerar que esse quadro é formado pela imagem narrativa e pelo contorno de tal quadro. Esse contorno é chamado de requadro, um dos elementos estruturais mais importantes da história em quadrinhos.

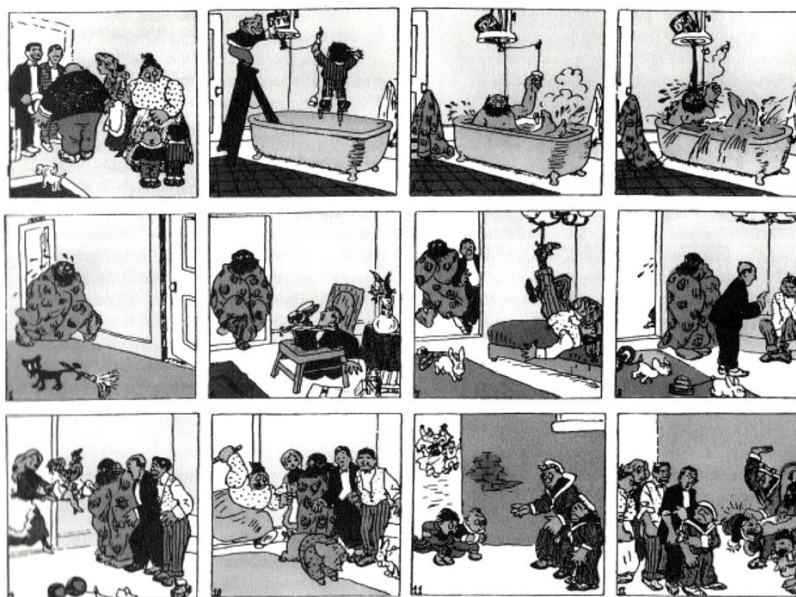


Figura 4 – Tira de *The Katzenjammer Kids* desenhada por Dirks.
KNERR, 2006.

Quanto à sequencialização das imagens, Winsor McCay dá um passo a frente quando passa a olhar a página como um todo. No processo narrativo, os quadrinhistas separam as imagens estáticas de momentos da história, alinhando-as em faixas horizontais. McCay, com *Little Nemo in Slumberland* (Fig. 5) – que estreou em 15 de outubro de 1905 – multiplica as possibilidades ao experimentar novas composições para os quadros, mostrando uma grande inventividade nas diversas diagramações para as histórias de Nemo. Esse arroubo visual é permitido por um enredo que beira o surrealismo e o *nonsense*, ligados sempre por um final em comum: ao cair da cama o menino acorda e percebe que sua aventura era apenas um sonho agitado.

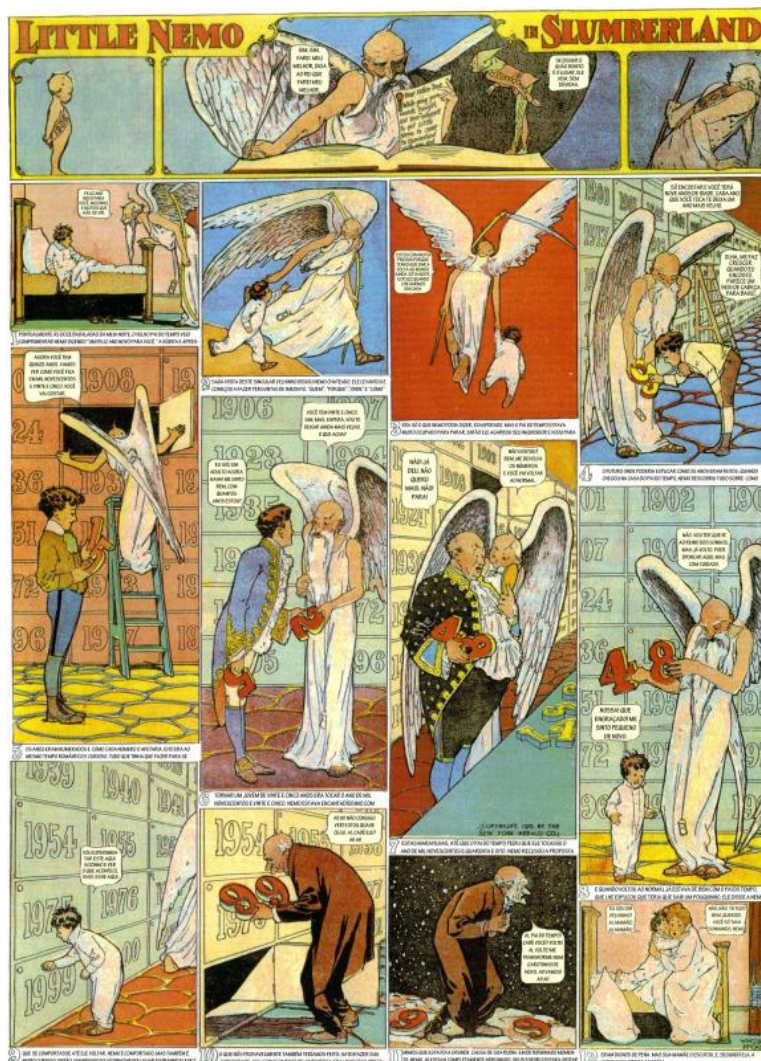


Figura 5 – Tira dominical de 1905, de Little Nemo in Slumberland, de Winsor McCay.

Fonte: http://issuu.com/littlenemo/docs/nemo-31-12-1905_pt-br

Acesso: 15/12/2013.

Não havia se estabelecido normas para os artistas que tinham à sua frente um novo mundo aberto em possibilidades. Nesse período, o único limite era dado pelo interesse dos donos de jornais, já que utilizavam dos quadrinhos para impulsionar suas vendas, inicialmente com o *New York World*, de Joseph Pulitzer, e o *New York Journal*, de Willian Randolph Hearst. Como afirma Zilda Anselmo, ambos “foram os dois magnatas da imprensa nova-iorquina, responsáveis pela difusão das HQ” (1975, p.45). Muitos foram os casos em que o autor migrava de um jornal para outro, tanto por melhores pagamentos, quanto por discordâncias em relação ao direcionamento das narrativas.

A disputa entre autor e periódico só muda quando os *Syndicates*⁷ aparecem. A partir desse momento, eles passam a impor suas ideias, o que traz aspectos positivos – os quadrinhos conseguem se internacionalizar – e negativos – a liberdade expressiva dos criadores fica em segundo plano, já que a imposição de temáticas e estilos passa a facilitar a venda e distribuição dos quadrinhos (COMA, 1977).

Aos poucos novas possibilidades foram testadas, incorporando novas características às histórias em quadrinhos. A serialização é uma dessas que se fixaram por muito tempo à ideia de HQ. Ela surge nos jornais de Hearst.

Este último introduziria uma iniciativa transcendental: a publicação diária de quadrinhos através de uma tira horizontal de várias vinhetas, em preto e branco. Sua primeira e bem sucedida experiência neste sentido, tem início em 10 de novembro de 1907, recebendo, poucos anos depois, o nome definitivo de *Mutt and Jeff* (COMA, 1977, p.08).⁸

Criado em 1907, com o título *A. Mutt*, por Bud Fisher, a tira não foi a primeira tentativa de uma publicação diária, fato esse que é creditado à Clare Briggs, com *A Piker Clerk* (ANSELMO, 1975, p.48), mas foi a primeira iniciativa bem sucedida, já trazendo o formato horizontal, dividido em três ou quatro quadros de mesmo tamanho, que se tornará tradicional. Cria-se uma situação nova para as HQs: com a publicação diária as possibilidades de diagramação diminuem consideravelmente, favorecendo as narrativas dinâmicas que vão explorar as possibilidades da continuidade da narrativa.

Tais tiras diárias não têm como público predominante a criança, elas se “dirigiam de forma especial aos adultos que compravam o jornal todos os dias e que tinham essas séries de quadrinhos entre suas seções de notícias habituais” (GARCIA, 2012, p.80). O autor ainda afirma que, por conta da serialização, tinham que funcionar como unidade de leitura autônoma, mas também contendo o gancho para o próximo capítulo. É com a tira diária que a série familiar vai ganhar notoriedade na década de 1920.

⁷ Agências que distribuíam as tiras de quadrinhos para outros jornais.

⁸ “Este último introduciría una trascendental iniciativa: la publicación diaria de comics a través de una tira horizontal de varias viñetas, a blanco y negro. Su primera y exitosa experiencia en este sentido arrancó el 10 de noviembre de 1907, recibiendo, pocos años después, el nombre definitivo de *Mutt and Jeff*” (COMA, 1977, p.08).

Bringing Up Father, 1913, de Georges McManus é uma das mais importantes séries familiares dos Estados Unidos e obteve grande sucesso internacional. Narrando a história de novos ricos, essa HQ fará críticas ao modo de vida americano. Além disso, “é uma das séries que terão uma influência decisiva na expansão internacional dos quadrinhos americanos, tanto na Europa como no Japão” (GARCIA, 2012, p.81), tendo sido, inclusive, uma das prováveis influências para Hergé, autor de *Tintim*, por conta de seu estilo visual limpo, de traçado simples e fino, que se liga ao estilo da linha clara⁹, hegemônico na Europa.

Outra série familiar que traz uma renovação visual é *Polly and Her Pals* (1912), de Cliff Sterret. A série mostra a influência das vanguardas invadindo as páginas dos quadrinhos: Sterret desenvolve uma linguagem própria expressiva, explorando novos efeitos de composição, principalmente no espaço das tiras dominicais. A singularidade de sua produção e o seu arroubo visual o colocam lado a lado com o poético e surrealista *Krazy Kat*, de George Harriman (GARCIA, 2012). De alguma forma, a popularização da tira e da série familiar, lidos por um público majoritariamente adulto, diferentemente das páginas dominicais, deu um novo impulso para a criação artística nas HQs, fazendo surgir uma grande renovação visual que vai além do traço caricatural que sobressaía nas séries das décadas anteriores.

Se essas duas séries popularizam a narrativa familiar e renovam o aspecto visual da história em quadrinhos, é com *Gasoline Alley* (1918) que o âmbito da continuidade vai se desenvolver de uma maneira inédita. Frank King explora a vida cotidiana de seus personagens, Walt e seu filho Skeezix, acompanhando-os no decorrer de sua existência. Não há grandes aventuras, piadas ou mistério, mas sim uma visão pessoal do dia-a-dia:

Poderíamos dizer que nasce uma nova espécie de relato que não tem princípio nem fim. King parece estar retratando o passar do tempo, e é exatamente isso que distingue *Gasoline Alley*. Os personagens envelhecem, como seres humanos de carne e osso. (...) Atualmente Walt é um octogenário viúvo, pois a série continua sendo publicada.” (GARCIA, 2012, p.84).

⁹ Linha clara é um estilo de desenho que se desenvolve muito nos quadrinhos europeus, consistindo no uso de linhas da mesma espessura em toda a página e evitando sombras e preenchimentos pesados. O resultado é uma ilustração muito clara e bem definida.

Essa perspectiva da narração cotidiana em que pouca coisa acontece será constante na história em quadrinhos contemporânea, mas não se manterá hegemônica nesse momento, em que começa a se desenvolver um novo gênero que tomará parte do espaço antes voltado à tira familiar. A década de 1930 será reservada às grandes e exóticas aventuras.

A página dominical continuava com seu espaço fixo e suas séries passaram a ter séries complementares em tiras diárias. Essas ficavam espalhadas, inicialmente, pelo jornal, mas logo foram reunidas em uma sessão fixa (COMA, 1977, p.09).

Com esses formatos surge um novo problema em relação à leitura das novas séries de histórias em quadrinhos. Os jornais tinham interesse em se adaptar a pelo menos três tipos de leitores: os que liam todos os dias; os que liam somente durante a semana; e os que só liam no fim de semana. Para Javier Coma (1977), uma das tiras que melhor soluciona essa situação é *Wash Tubbs* (1924), de Roy Crane, que aos poucos troca as *gags* humorísticas por aventuras exóticas, dando cada vez mais protagonismo ao antes coadjuvante Capitão Easy e, já na década de 1930, separa as tiras diárias para as aventuras de Wash e Easy, narrando nas páginas dominicais o passado do capitão, antes de se encontrar com Wash. Dessa forma, os leitores que seguem apenas as tiras diárias ou as páginas dominicais podem ler as séries completas, da mesma maneira que os leitores de ambas, também não terão uma leitura redundante.

Aventura e fixação da narrativa “transparente”

Wash Tubs representa o início de uma nova forma no meio das HQs, as tiras de aventura. A crônica cotidiana, seja ela de humor, política ou poética, vai dar espaço para as épicas aventuras, que cada vez mais invadirão mundos de fantasia:

Num momento em que a vida cotidiana estava bem pobre, tanto econômica quanto simbolicamente, nos EUA, a imaginação e o espelhamento mítico dos estados de espírito do trabalhador urbano e de seus filhos ganharam espaço. O momento estimulava bem menos encantamento com a vida cotidiana do que com o que havia fora dos ambientes conhecidos (BRAGA; PATATI, 2006, p.38).

Contextualizando o momento nos EUA, Braga e Patati indicam que será a partir das HQs de aventura é que se preencherá esse período. As grandes viagens até terras selvagens repletas de perigo e ação irão despertar a curiosidade dos leitores. O período que se inicia com as viagens exóticas de Roy Crane, também representadas pelo *Tintim*, de Hergé, logo se expandirá, tanto em novos temas, quanto em autores. A partir do suspense criado, por conta da recente serialização das tiras, instala-se o ambiente favorável para aventuras e fantasia. Tal ambiente vem acompanhado de uma grande virada plástica, sendo esse um dos aspectos mais marcantes do período. Apesar de uma grande gama de personagens – Dick Tracy e Buck Rogers, entre outros – e autores relevantes – Elzie Segar e Hergé, por exemplo – os três grandes nomes serão Alex Raymond, Harold Foster e Milton Caniff.

Interessante é o fato de que a forma de representação visual e da apresentação do enredo dos quadrinhos da década de 1930 sempre são citadas e destacadas por serem realistas, o que acontece ao mesmo tempo em que os temas vão, cada vez mais, distanciando-se da realidade.

O *Almanaque dos Quadrinhos* destaca o feito de Foster, que leva a representação realista dos personagens a um nível nunca antes visto nos quadrinhos. Para os autores, a aceitação, pelas editoras, de um traço tão diferente do comum para o meio dos quadrinhos, demonstra a necessidade do período por narrativas realistas:

Se Roy Crane já era um exemplo de autor realista, Hal Foster muito mais. Que ele tenha tido o acesso que teve aos jornais, que seu estilo fosse considerado comercial, que ele tenha conseguido preservar seu trabalho de qualquer intervenção editorial excessiva, é prova cabal de que a imprensa estava procurando aventuras, e mais que isso, aventuras que parecessem realistas, verossimilhantes. (BRAGA; PATATI, 2006, p.39).

Essa realidade é pautada na forma de representação, ou seja, o verossímil das aventuras se dá pela maneira como o autor maneja a narrativa, tornando a história palpável. Essa necessidade foi obrigando os novos criadores a desenvolverem formas de narrar mais objetivas, que possibilitassem a verossimilhança almejada. A princípio foi acompanhada também do desenho realista, que podia aumentar essa sensação. A partir do momento que há sensação de realidade, também parece ser criado o espaço para um distanciamento temático. Se a aventura de Tarzan na selva é ainda minimamente

palpável tematicamente, o mesmo não acontece com Flash Gordon, que participa de viagens e batalhas interplanetárias.

Raymond e Foster são os maiores responsáveis pelo requinte visual dos quadrinhos de aventura. O primeiro é o dono do traço limpo e elegante da série *Flash Gordon*, enquanto o segundo ficou conhecido pelo forte realismo adotado nas séries *Tarzan* e *Príncipe Valente*. Até então os quadrinhos eram predominantemente feitos a traços rápidos, simplificados, e mesmo quando havia requinte era em níveis diferentes – a exemplo de Winsor McCay com o seu *Little Nemo in Slumberland*, que trazia um cenário detalhado e uma maior simplificação nas personagens, herança de seu trabalho com a animação. Foster vinha da publicidade com um desenho anatomicamente correto e uma composição dinâmica e elegante. Essa oposição entre os quadrinhos anteriores e os de Foster era tão grande que ele, quando convidado para adaptar as histórias de *Tarzan*, não descreveu seu trabalho como sendo HQ, mas sim um romance ilustrado, de acordo com Garcia:

Tarzan foi encomendada a um ilustrador publicitário, Harold Foster, que a desenhou com um estilo de realismo romântico tomado do mundo da ilustração comercial, e afastado – oposto, inclusive – da caricatura mais ou menos estilizada, própria dos quadrinhos até aquele momento (...). Podia-se discutir se semelhante estilo fosse apropriado para a linguagem dos quadrinhos, e o primeiro que o discutiu foi o próprio Foster, que se considerava ilustrador de uma história literária e não um desenhista de gibis (GARCIA, 2012, p.106-107).

A renovação plástica vinha junto de uma negação da tradição que já se formava. A diferença mais aparente entre os quadrinhos do período e o trabalho de Foster era a inexistência de balões. Toda a história era narrada verbalmente com caixas de texto. Essa escolha aos poucos foi se estabelecendo também nos trabalhos de Alex Raymond, o qual, segundo Para Braga e Patati, era o verdadeiro responsável pelo sucesso de *Flash Gordon*, uma vez que seus desenhos estavam muito acima do roteiro da série:

Flash Gordon é uma obra-prima do desenho realista romântico (...) Trata-se de uma série com roteiro reconhecidamente canhestro, rabiscado pelo *ghostwriter* Don Moore, mas sempre realizado com virtuosismo gráfico por Alex Raymond. A história era mero pretexto (2006, p. 49).

Com base nessas considerações podemos afirmar que o grande atrativo dessa série era a criatividade visual, o que reafirma o aspecto de destaque do autor: as ilustrações de Raymond com sua capacidade de criador de mundos e *designs* arrojados.

Ainda que ambos os autores sejam de grande importância, trazendo toda a renovação visual supracitada e somada dos novos temas (selva e ficção científica) até então pouco ou nada explorados, é Milton Caniff quem definirá alguns paradigmas da linguagem. Com um desenho menos realista, mas muito rápido e preciso, que não prende a atenção do leitor ao estilo gráfico, Caniff torna possível uma narrativa mais dinâmica:

Desenhista excepcional, lança *Terry e os Piratas*, história de um jovem audacioso e vivo e seu amigo Pat Ryan em busca de uma mina de ouro em algum lugar da China. Além de desenhista talentoso, Caniff apresenta em seu estilo uma harmonia entre diálogo e a ação, entre a narração e a ilustração, o que torna o seu estilo, de acordo com alguns especialistas, o estilo clássico das HQ (ANSELMO, 1975, p. 54).

Ao contrário de Foster – que procura se distanciar do meio dos quadrinhos por meio de uma desvinculação visual, para agregar valor próprio – Caniff vai a favor de tudo que vinha sendo produzido e acaba por transformar a linguagem quadrinhística, definindo, como afirma Anselmo, o “estilo clássico”, que busca uma possível neutralização do autor, simplificando o traço e acelerando a narrativa com muita ação e diferentes enquadramentos.

A primeira série de sucesso de Caniff é *Terry e os Piratas*, série que narra as desventuras do garoto Terry nos mais diferentes cenários, e que vai dar lugar, depois de 1947, a *Steve Canyon*. Com o novo personagem, Caniff dá à sua narrativa ainda mais liberdade para perigos, aventuras e romances:

Tudo isso realizado de modo conciso e realista. Sua visão cinematográfica alterna *closes*, planos médios e planos abertos, mostrando o mesmo assunto ou variando o enfoque. Seu jeito de fazer a fala pontuar cada situação, sua criação visual de suspense, tudo estava maduro. (BRAGA; PATATI, 2006, p. 52).

Terry e os Piratas trouxe várias novidades à linguagem das HQs, com uma maturidade que garantia o padrão elevado ao longo das aventuras. Caniff “trouxe, com

sua maestria da alternância de pontos de vista na narração da mesma cena, uma agilidade inédita para o relato gráfico visual das HQs” (BRAGA; PATATI, 2006, p. 51).

Os trunfos de Caniff foram muitos. A começar pela simplicidade de seu desenho, indo de encontro ao arroubo visual de Foster e Haymond buscavam. O realismo foi mantido, mas ele foi mestre em atingir o necessário com o menor número possível de elementos. Mais do que se preocupar com a anatomia e cada detalhe da cena, a atenção era voltada para a luz e sombra e para os aspectos mais relevantes da composição. Suas contribuições ainda vão muito além da forma de representação: ele somou à HQ um dinamismo até então nunca visto. Garcia resume parte dessas ferramentas narrativas:

Sua utilização do claro-escuro se mostrava prática no espaço confinado da tira diária para produzir notáveis efeitos de realismo com um mínimo de traços, e a alternância de planos e contraplanos, próximos e distanciados, aproximou os quadrinhos da linguagem do cinema e os converteu em uma leitura extremamente fácil e dinâmica. Caniff trasladou para as HQs a essência do chamado *modelo narrativo de continuidade* de Hollywood, cuja finalidade ‘era a transparência’, ou seja, que a técnica ficasse oculta por trás da representação (GARCIA, 2012, p.110).

É a partir dessa aproximação dos quadrinhos com algumas ferramentas comuns ao cinema que se desenvolve a narrativa transparente nos quadrinhos. O realismo e a objetividade narrativa eram buscas comuns às duas linguagens e, no que diz respeito aos quadrinhos, isso significa uma atenção maior voltada ao que está dentro dos requadros, sem grandes extravagâncias na diagramação das páginas, para que se tornasse possível uma leitura fluída.

Nesse momento, as HQs caminham num sentido oposto ao das HQs “poéticas” que tornavam cada leitura uma nova reinvenção da página, características das séries *Little Nemo in Slumberland*, *Krazy Kat*, *Poly and Her Pals*, entre outros. O modelo narrativo transparente de Caniff busca a narrativa limpa, em que se perceba o mínimo possível as marcas pessoais do artista por trás da prancha. Garcia lança o olhar ao que é deixado de lado e ao que se soma da linguagem cinematográfica em prol da fixação de tal *modelo narrativo de continuação*, numa análise da série de Caniff:

Em *Terry and the Pirates*, o requadro é uma janela impermeável que define os limites da cena desenhada, e o que acontece nele, como o que acontece na tela, é uma simulação da realidade que concentra exclusivamente toda a nossa atenção. Acabaram-se as quebras de requadros por um espirro de *Little Sammy Sneeze* de McCay. Ou seja, acabaram-se todas aquelas incursões na metalinguagem dos requadros que brincavam com as convenções do meio. Agora só importa sermos testemunhas de uma peripécia que se desenvolve diante de nossos olhos sem que nenhum elemento formal nos distraia. Caniff criou, na verdade, a *fórmula* para os comics americanos – e, por extensão, para os quadrinhos ocidentais de aventuras – durante a maior parte do século XX. Ainda hoje o estilo criado por Caniff continua sendo considerado o estilo padrão, e está tão assimilado pelos autores e pelo público que, apesar de sua grande sofisticação, tende a ser considerado um estilo natural e antiformalista. (GARCIA, 2012, p.111).

Assim, a narrativa transparente busca um desenho competente e realista, mas que não seja barroco e detalhado demais a ponto de prender mais a atenção do leitor do que a narrativa em si. Também acaba por eliminar grandes variações na diagramação da página, mantendo os requadros como uma “janela impermeável”, isso significa tentar, ao máximo, que a leitura seja contínua, que a direção de leitura (da direita para a esquerda, de cima para baixo) seja modificada. Ainda podemos afirmar que nesse tipo de narrativa, a interferência de um narrador externo tende a ser mínima, e assim, consagra-se o modo dramático que se mantém presente em boa parte das histórias em quadrinhos. Essa é a fórmula que será utilizada pelas décadas seguintes e acaba por deixar de lado parte das experiências já iniciadas nas histórias em quadrinhos.

Os comic books e a descoberta das HQs como instrumento ideológico

Tanto as séries familiares quanto as de aventura passaram, em sua maioria, a utilizar em suas histórias a serialização, tornando esse recurso por muito tempo intrínseco ao conceito de história em quadrinhos.

A tira seriada estendia uma mesma narrativa por um longo período, tal qual o folhetim. As tiras de maior sucesso passaram a ser republicadas em compilações e assim o público poderia ter acesso ao conteúdo completo da narrativa em uma única edição. Essas publicações acabariam por se desenvolver nos comic books, revistas exclusivamente de HQs, que trazem histórias desenvolvidas em várias páginas, ora

completas, ora seriadas. Inicialmente esse formato, que trará novas possibilidades narrativas, era voltado unicamente à compilação.

Alguns temas se tornaram comuns nas novas publicações, primeiramente com os *Funny Animals*, séries protagonizadas por animais antropomorfizados, voltados ao humor infantil. Posteriormente as séries de aventura também começam a ganhar espaço, influenciadas pelos *pulps*¹⁰.

A grande novidade formal é a maior liberdade espacial: com a maior extensão os autores podem compor narrativas completas sem a necessidade de criar um gancho entre cada sequência. Aliás, esse é um dos fatores que vai diferenciar a fruição das compilações de tiras e as histórias feitas diretamente para o novo formato: as compilações acabavam se tornando redundantes, por mais que tivessem continuidade, visto que, numa mesma página, encontravam-se unidades que funcionavam isoladamente e que reiteram o tempo todo a ação anterior. As HQs produzidas para o comic book podem fazer a narrativa ainda mais fluída, ampliando o estilo transparente desenvolvido por Milton Caniff.

A popularização dos comic books também representa um grande salto da linguagem rumo a sua autonomia como suporte. Antes os quadrinhos só existiam ligados à imprensa, eram parte integrante de um meio multifacetado, uma grande reunião de informações. A partir de então terão existência autônoma, sendo distribuídas nas bancas e criando uma rede de aficionados, principalmente quando se ligam aos *pulps*. Para Garcia, essa relação que passa a se criar entre os quadrinhos e os *pulps* é o que daria vida ao formato do *comic book*.

Faltava algo para o formato acabar de deslancar, algum valor agregado que lhe proporcionasse um atrativo próprio, além de ser um simples veículo para a reciclagem de HQs previamente utilizadas e que o leitor já conhecia. Esse componente essencial que daria vida própria ao comic book não chegaria do mundo das tiras de jornal, mas de um mundo completamente diverso, o dos *pulps* (...) novelas populares vendidas nas bancas (GARCIA, 2012, p. 114)

Esse gênero literário traria uma série de novidades posteriormente absorvidas pelos quadrinhos e seu público. Em torno das séries de *pulps* surgiriam os aficionados,

¹⁰ Os *Pulps* eram revistas de ficção vendidas a baixo custo por conta de seu material barato. Muito populares nos Estados Unidos, publicavam principalmente gêneros de ficção científica e fantasia.

as convenções e as publicações independentes, como os fanzines¹¹, uma rede que ficou conhecida como *fandom* e terá importância na circulação, discussão e produção da linguagem.

Os grandes representantes dessa nova era das histórias em quadrinhos são os super-heróis. Esse gênero quadrinhístico começa com os editores da DC – *Detective Comic* – que inicialmente era dedicada às histórias policiais, com a revista homônima, e que, em 1938 lança a primeira edição da revista *Action Comics*, contando com as aventuras do *Superman*. Esse gênero irá dominar grande parte do mercado editorial, sendo mais um dos elementos que se tornarão sinônimo de histórias em quadrinhos. Durante seu desenvolvimento é notável o fato de que a popularidade sempre é maior em tempos de crise, fato perceptível na própria origem do personagem Capitão América, que surge em 1941 para combater os exércitos inimigos dos Estados Unidos e logo depois da guerra some das bancas por alguns anos. É nesse período que se percebe o poder ideológico dos quadrinhos, uma vez que várias publicações passam a servir de panfleto para estimular a população a aderir à guerra ou mesmo para incentivar os soldados nos campos de batalha.

Os super-heróis vão possibilitar uma grande expansão da indústria, atraindo a atenção de editores sedentos pelas vendas e fazendo com que muitos passem a acusar as histórias em quadrinhos de entretenimento pobre, feito de maneira descuidada apenas para gerar lucro rápido. O contraponto de tal forma de produção vem de dentro dela própria, com Will Eisner. Jovem desenhista na década de 1940 começa a produzir quadrinhos em um estúdio próprio, no qual, entre outros, criará seu personagem mais famoso, o *Spirit*. O personagem é uma paródia dos super-heróis, mesclado algumas características comuns – como a identidade secreta e uso de máscara – com elementos de outros gêneros, como contos policiais, terror, ficção científica. Com esse aglomerado de influências, Eisner fazia de *Spirit*, um palco para novidades, inclusive deixando o personagem principal de lado, para narrar dramas de personagens secundárias. Sua preocupação com o acabamento, variedade temática e uma construção criativa das histórias faz com que Eisner tenha sido um dos poucos autores a manter um nível autoral durante essa década. O autor se tornaria um dos grandes incentivadores da HQ

¹¹ Fanzine (junção de *fanatic* e *magazine*), “é uma publicação independente e amadora, quase sempre de pequena tiragem, impressa em mimeógrafo, fotocopadora, impressora laser ou mesmo offset. Para sua edição conta-se com fãs individuais, grupos, associações ou fã-clubes de determinada arte, personagem, personalidade, *hobby* ou gênero de expressão artística, para um público dirigido, podendo abordar um único tema ou vários” (MAGALHÃES, 2013).

como expressão artisticamente relevante e desde o início de sua carreira, mesmo participando do processo industrial de montagem das histórias, primava por uma relativa diversidade e um maior cuidado com as obras.

O sucesso dos super-heróis gerou opiniões muito divergentes. É indiscutível sua influência na cultura norte-americana – e mundial. Da mesma forma, é inegável que desde cedo se criou um padrão a ser seguido a fim de sucesso instantâneo, sem muitas preocupações artísticas. Esses dois pontos de vista se mostram nos depoimentos presentes na obra de Santiago Garcia. Amy Kiste Nyberg destaca a novidade e posterior valor dos *supers*:

Os personagens super-heroicos distinguiram os comic books de outros meios e contribuíram para o crescimento do comic book, de curiosidade das bancas a um meio de massa. Em retrospectiva é fácil ver o impacto que esses super-heróis tiveram sobre a cultura popular americana, já que o super-herói é atualizado e reinventado para cada nova geração. (apud GARCIA, 2012, p.118).

Dessa maneira, a autora não questiona o posicionamento dos editores de quadrinhos de super-heróis, mas aponta para a importância que esse gênero desenvolve ao se popularizar de forma ímpar e se repensar, reformular, constantemente, sempre buscando manter o diálogo com o seu público e o seu tempo.

O outro ponto de vista lançado sobre o gênero dos super-heróis vem, muitas vezes, de autores que buscavam espaços para diferentes formatos narrativos, mas esbarravam na questão mercadológica, em que os editores impunham certas medidas para suas criações. Sobre essa insatisfação mercadológica, Harvey Kurtzman exporia o seguinte comentário:

Foram os contadores que iniciaram o negócio das histórias em quadrinhos. E pensavam com a mentalidade de contadores. O artista não era nada. Era importante a gráfica, importante o contador, e em algum lugar no nível mais baixo do totem estava o artista. O único que fazia falta era um tio com um pincel que enchesse as páginas. Funcionava com ou sem os artistas! Ou seja, daria no mesmo se houvessem enchido as páginas de merda... (apud GARCIA, 2012, p. 119)

Essa insatisfação demonstrada por Kurtzman, que mais tarde criaria a revista *Mad* – importante revista humorística que tem como base a paródia de várias expressões

culturais –, representa o desejo de muitos artistas do período de levar aos quadrinhos ideias e temas diferentes dos já padronizados, e o reconhecimento enquanto profissionais. Esses artistas passam a tentar espaço em criações de outros gêneros que passam a se proliferar a partir da década de 1950, uma vez que os *supers* perdem parte de sua força. Com o fim da guerra a popularidade dos super-heróis começa a cair, a princípio pela alta identificação do gênero com o período conflituoso e também pela baixa qualidade das publicações. Os gêneros policiais, westerns, guerra, horror ou romances passam a ganhar algum espaço, e vários temas passam a ser desenvolvidos em revistas exclusivas. Muitas dessas novas publicações tentavam diferenciar seu público, voltando sua leitura aos adultos. Anúncios como “all true love stories” poderiam indicar um tratamento diferenciado do que já havia sido feito nos quadrinhos, mas o que acontecia na maior parte das vezes era um tema adulto (sexo, violência, entre outros), com um tratamento simplista.

EC Comics: ensaio para a experimentação

Será com a ascensão da EC Comics que o espaço para uma possível renovação do meio será encontrado. É já na década de 1950 que a editora passa a lançar suas revistas de maior impacto. O gênero de maior destaque seria o terror, mas há títulos de crime, guerra e ficção científica. A editora não será um ambiente de experimentação radical, tão pouco se distanciará da produção industrial, mas a presença de artistas criativos e alguma liberdade existente, somados à vontade de causar impacto, fizeram com que as publicações chamassem a atenção.

De acordo com Garcia, Al Feldstein era o responsável por grande parte os roteiros, e escrevia já nas páginas, para que os desenhistas somassem os desenhos e finalizassem os textos. Muitos desses conseguiam demonstrar um tratamento adulto dos temas, tornando-os inapropriados para crianças tanto pelo visual explícito, quanto pelo realismo apresentado. Os quadrinhos “para adultos” anunciados por muitos pareciam ser realmente esboçados nessas publicações.

Embora oficialmente a EC continuasse produzindo material descartável, gibis baratos de consumo rápido, a sensação de que se podia aspirar a algo mais impregnava o ambiente da redação. As

histórias de conteúdo político – denúncias de racismo ou de falso patriotismo, por exemplo – não eram raras, e nas coleções de ficção científica começaram a adaptar relatos de escritores como Ray Bradbury. (GARCIA, 2012, p. 131)

Em outras palavras, a EC Comics não se distanciava da indústria dos quadrinhos, mantinha-se dentro do novo formato dos *comic books*, produzia as HQs em ritmo acelerado e publicando em material de baixa qualidade para baratear os custos. Mas os temas escolhidos – horror explícito, violência e sexo – buscavam chocar, abrindo espaço para críticas e novos pontos de vista dos quadrinhistas, por mais que isso não tenha acontecido por engajamento da editora.,

Outro fator incomum para as publicações da época era a assinatura. As histórias eram das editoras e o trabalho dos autores não era destacado. A postura da EC Comics era diferente, os artistas assinavam suas histórias, o que acabava por trazer alguma perspectiva maior de autorialidade e transformar aquelas narrativas em algo pessoal, como afirma Garcia, “Todos desenhistas da EC assinavam seus trabalhos, coisa que não era uma prática habitual no resto da profissão, mas que resultava num incentivo para se esmerarem mais” (2012, p.131).

Entre esses artistas destacam-se o já citado Harvey Kurtzman e Bernard Krigstein. O primeiro começou na EC Comics como roteirista e logo passou à editoração. Destacou-se com suas histórias de guerra e não se contentava com as formas estereotipadas ou nacionalistas, em que vilão e mocinho se mostram claramente e não se confundem. Suas narrativas eram duras e valorizavam o fator humano que estava em jogo nesses conflitos, convidando sempre à reflexão. Daí suas críticas tão ácidas aos editores de super-heróis da época, para quem a busca por reflexão não estava nos planos. É seu espírito inquieto e sua insistência que levaria à contratação de Krigstein.

Bernard Krigstein começou a trabalhar com os quadrinhos na década de 1940 e aos poucos foi desenvolvendo admiração pela linguagem, passando a se destacar pela dedicação e qualidade técnica. “Para Krigstein os quadrinhos já eram uma forma de expressão pessoal”, afirma Santiago Garcia (2012, p. 133). Já em 1953 o autor entra no quadro de artistas da EC Comics e sente o cenário propício para o seu trabalho:

Os roteiros de Feldstein, Craig e demais colaboradores mostravam-se habitualmente mais estimulantes do que a porcaria que se havia visto

obrigado a colocar em imagens durante os dez anos anteriores. Mas, mais importante ainda, na EC eram estimulados os estilos individuais, a personalidade de cada desenhista, e isso resultou no estímulo definitivo para que Krigstein desse rédea solta a toda a sua criatividade (GARCIA, 2012, p. 134).

Krigstein tem um olhar voltado ao ritmo narrativo, muito mais do que à dinâmica ou movimento gratuitos. No livro supracitado entramos numa série de exemplos da novidade do seu estilo. O autor parece buscar a solução necessária para o tema de cada narrativa, o que resulta numa hibridização muito consistente entre texto e imagem – ambos se reforçam, sem soarem redundantes.



Figura 6 – Primeira página de *Monotony*, de Bill Gaines, Al Feldstein e Bernard Krigstein.

Fonte: http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/carrera_maestra_sobre_el_comic_como_arte.html
Acesso: 15/12/2013

Na história “Monotony” (Fig.6), de 1954, por exemplo, desenvolve-se uma narrativa da mesma forma monótona, em que o personagem é observado por um ponto de vista fixo. Essa montagem da cena vai contra tudo o que vinha sendo buscado por outros autores, não tinha impacto, não era chamativo, nem apelativo, mas somava sentido à história, que versava mesmo sobre a monotonia das rotinas do personagem. Em outros momentos, desdobra a diagramação rígida dos roteiros, que costumavam ter

páginas com seis quadros fixos, quebrando cada quadro em dois ou três, o que criava um ritmo mais lento e aumentava o suspense.

Dentre todos seus trabalhos, o que mais se destaca é “Master Race”. A história em quadrinhos de oito páginas foi produzida em 1954 e publicada no ano seguinte; narra o encontro em um metrô de um sobrevivente dos campos de extermínio com o comandante nazista.

O Holocausto era um tema insólito para uma revista em quadrinhos (...), e o judeu Krigstein o recebeu como assunto sério que poderia pôr à prova o verdadeiro valor de toda a experimentação gráfica que vinha realizando durante os últimos anos. ‘Master Race’ devia ser a demonstração do poder artístico dos quadrinhos. (GARCIA, 2012, p.139).

Tematicamente Feldstein já havia ido além dos padrões, mas é quando Krigstein leva o roteiro às páginas, com seus planos comprimidos e “antiespetaculares” – oposto ao modelo Caniff – que o autor confirma as possibilidades ainda não exploradas nas HQs. Para Garcia, essa forma de compor e pensar as histórias em quadrinhos só será retomada plenamente nos dias de hoje.

Infelizmente Krigstein não soube se adaptar às imposições do mercado e acabou por se aposentar precocemente dos quadrinhos. Na década de 1950 havia apreço popular dos quadrinhos e vontade de experimentação, por mais que a indústria produzisse uma grande quantidade de material de baixa qualidade, começavam a se criar lacunas para as novidades. Mas o conservadorismo não admitiu que um meio inocente como deveriam ser os quadrinhos apresentasse conteúdos impróprios e continuasse a se expandir.

Os principais afetados seriam os títulos de horror e crime, considerados exageradamente violentos e explícitos. Comissões foram montadas e acabaram por criar o *Comics Code*, um selo do código de ética que era impresso na capa das publicações moralmente aceitáveis.

A mobilização contra os quadrinhos se espalhou por boa parte do mundo, inclusive o Brasil, barrando parte do seu desenvolvimento. Seja puro conservadorismo ou um golpe para derrubar um concorrente, o *Comics Code* homogeneizou e limpou as HQs. Super-heróis e outros personagens maniqueístas, com histórias superficiais, garantiriam o entretenimento saudável dos leitores.

A busca pelo quadrinho adulto, na verdade, parece se confundir com a busca por um quadrinho de liberdade artística, conteúdo desenvolvido e visão autoral, uma busca do meio como espaço de valor artístico e, conseqüentemente, a busca por um novo público. Com o *Comics Code* tudo o que se buscava quanto à criação de tais quadrinhos adultos é posto abaixo, “a indústria dos comic books foi reconhecida expressamente como manufaturadora de produtos infantis” (GARCIA, 2012, p.158).

Com as barreiras espessas e claramente postas, muitos acabam abandonando a linguagem, mas outros continuarão buscando alguma liberdade de expressão dentro dela. Essa liberdade surgirá de uma maneira completamente renovada, mudando o curso da criação, divulgação e produção da indústria dos quadrinhos.

Underground e histórias em quadrinhos autorais

O quadrinho underground é o primeiro movimento de forte impacto após as limitações impostas pelo *Comics Code*. A partir da metade da década de 1950 poucos comic books relevantes foram publicados – a grande exceção fica com a revista *Mad*, de Kurtzman – e, com isso, o desenvolvimento dos quadrinhos adultos também para. Mais da metade das publicações acabam canceladas, editoras fecham as portas e artistas migram para outro meios.

As poucas empresas sobreviventes se conformaram em continuar a se expressar para o público infantil com produtos inócuos que não voltassem atrair a atenção de censores e sentinelas da moral. Mas já não era necessário fazer nenhum esforço para passar despercebido: o número de lares que possuíam um televisor nos Estados Unidos passou de 0,5% em 1946 para 90% em 1962. Se os quadrinhos sempre foram considerados um produto infantil descartável, agora começava a ser considerado irrelevante. (GARCIA, 2012, p.159).

A história em quadrinhos deu um grande salto de popularidade no início do século XX por se relacionar com os meios audiovisuais e desenvolveu suas tradições com base nessa ideia, seguindo os mesmos conceitos narrativos do cinema. De certa maneira os formatos sempre conviveram em harmonia, em espaços diferentes, e os quadrinhos sempre tiveram o espaço privilegiado das casas. Com a popularização da TV, esse espaço não é mais exclusivo. A novidade ajuda a aumentar a crise da indústria

dos quadrinhos, gerada pelo *Comics Code*, que levou o quadrinho a uma padronização superficial e um total afastamento do mundo, por entender a HQ, unicamente, como passatempo infantil.

À parte de tudo isso, os recursos de impressão tornam-se mais acessíveis e possibilitam a criação de alguns meios de comunicação à margem da indústria, como a imprensa underground. A partir de 1965, de acordo com Santiago Garcia, vários títulos esquerdistas e revistas universitárias começam a ser publicadas, buscando desenvolver ideias que não tinham espaço na grande imprensa. Esses formatos heterodoxos de publicação vão criar o espaço para artistas que queriam se expressar, mas não encontravam caminhos oficiais. Os quadrinhos que começam a surgir são, muitas vezes, autopublicações,

São quase artesanais e produto da iniciativa pessoal de seus autores, que ocasionalmente encontram um público reduzido, porém fiel. São produzidos e distribuídos à margem da indústria, sem expectativas comerciais, o que implica uma lógica de liberdade criativa. (GARCIA, 2012, p.160).

As autopublicações começam se tornar mais comuns e vão se tornar parte dos chamados “comix¹²”, os quadrinhos underground. Eles são frutos de um movimento de contracultura que se tornará dominante em todo o cenário cultural americano nas décadas de 1960 e 1970, durante o movimento hippie que irá gerar um novo tipo de consciência política. No que diz respeito aos quadrinhos e ao humor gráfico, uma referência é essencial para o surgimento dessa nova forma e será um dos motivos fundamentais para os comix, como mostra Roger Sabin:

Primeiramente, e provavelmente, o mais importante, havia a influência da tradição *Mad*. Harvey Kurtzman havia liberado a comédia nos quadrinhos com este influente título (...) Mais diretamente, em sua revista pós-*Mad*, *Help!*, Kurtzman forneceu páginas devotadas ao “talento amador”, onde muitos futuros *undergrounders* tiveram sua primeira chance. (SABIN, 2010, p.92)¹³

¹² O termo *comix*, ao invés de *comics*, é utilizado para se referir aos quadrinhos americanos das décadas de 1960 e 1970, representantes do *underground*. Encontra-se o uso desse termo em SABIN (2010) e GARCIA (2012), entre outros.

¹³ “First, and perhaps most importantly there was the influence of the *Mad* tradition. Harvey Kurtzman had liberated comedy in comics with this seminal title (...) More directly, in his post-*Mad* magazine *Help!*, Kurtzman provided pages devoted to ‘amateur talent’, where many future undergrounders got their first break.” (SABIN, 2010, p.92).

Suas paródias ácidas não permitiam que se levasse muita coisa a sério, o que será elevado a um nível muito maior nos comix. Além da revista em si, a figura do seu editor, Harvey Kurtzman, é muito importante, uma vez que, num período de censura e pressão dos mais moralistas, ele continuou buscando uma forma de subverter a indústria e buscar novos talentos, que fugissem dos padrões. Esses mesmos padrões estabelecidos são o mote que impulsiona toda a produção underground:

(...) havia uma reação anti-*Comics Code*, que proporcionou um tipo de impulso negativo aos criadores *underground*. (...) onde o código havia estipulado “sem violência”, “sem sexo”, “sem drogas” e “sem relevância social”, o *underground comix* os satisfaria ao máximo em todas as categorias. (SABIN, 2010, p.92).¹⁴

De certa maneira, é como se o *Comics Code* pudesse funcionar como um manual invertido de produção de quadrinhos underground. Ao ultrapassar as imposições morais da sociedade, a linguagem dos quadrinhos passa a se comunicar com a sociedade na qual está inserida. Toda a contracultura buscava essa liberdade na forma de se expressar.

Zap Comix, a revista que se tornará símbolo dessa geração de quadrinhistas, começou a ser publicada em 1968. O responsável da revista é Robert Crumb, o principal nome dos quadrinhos underground, criador de personagens significativos como Fritz the Cat e Mr. Natural, e que foi o maior responsável por movimentar a cena dos quadrinhos e por levá-los a uma posição de visibilidade no período. É das suas mãos que surgirá a *Zap Comix*, inicialmente composta unicamente por seus trabalhos e posteriormente inserindo outros autores. Todos se tornariam representativos para os comix, apresentando estilos plurais e tendo como fator de unidade para a publicação, apenas a proposta de ir onde bem entendessem e testar os limites, não só da estrutura da linguagem, mas também dos temas propostos.

A maior entre todas as contribuições dos comix para o meio dos quadrinhos foi a concretização da liberdade criativa. Os comix não só foram os primeiros quadrinhos realmente adultos – não apenas pelos excessos visuais, mas pelo tratamento dado aos

¹⁴ “(...) there was an anti-*Comics Code* reaction, which provided a kind of negative impetus to underground creators (...) where the Code had stipulated ‘no violence’, ‘no sex’, ‘no drugs’ and ‘no social relevance’, the underground comix would indulge themselves to the maximum in every category.” (SABIN, 2010, p.92).

vários assuntos – mas foram os primeiros a tratar as HQs como criação autoral. O fato de serem edições baratas, de distribuição menor, fazia com que a serialização não fosse tão comum. Dessa maneira os autores publicavam histórias completas, de tamanhos variados. Não havia imposições de qualquer tipo, queriam fazer

Quadrinhos que, sem sombra de censura, expressassem francamente o que um sujeito sentisse e pensasse. Por mais que aquilo por vezes fosse desagradável, era honesto, ousado e feito com paixão. O espírito rebelde da época e o avanço da tecnologia gráfica puseram os gibis sob controle, ou descontrole, em alguns casos, de seus autores (BRAGA; PATATI, 2006, p.103).

Fácil de perceber essa individualidade das criações pela variedade visual: enquanto Crumb traz um traço claramente influenciado pelo humor e pelos *Funny Animals*, outros, como Rory Hayes, trazem um traço expressionista e sujo, ou HQs de traço limpo, psicodélico e quase abstrato, como o de Victor Moscoso. Temos, portanto, no underground, liberdade criativa, reconhecimento do autor e a história em quadrinhos como arte integrada, como uma obra completa.

Se a *Mad* foi a maior responsável pelo surgimento do comix, a EC ajudaria na sua manutenção. Os gêneros desenvolvidos pela editora e o fato de ter sido um dos principais alvos da censura levaram vários autores a resgatarem a história da revista e a continuarem seus trabalhos com base no que já havia sido feito. Terror, erotismo e ficção científica farão parte do mundo dos quadrinhos underground, mas sempre somados à psicodelia. Assim, toda uma série de gêneros passou a ser produzida dentro do cenário dos quadrinhos underground.

De certa maneira, os comix representam uma revolução completa, mas não deixam de olhar para o passado dos quadrinhos. Ao se colocarem contra as imposições, eles se voltam tanto aos que já foram alvo de censura – como a EC Comics e os quadrinhos de terror – quanto ao aceito por essa mesma censura, para subvertê-las – como a relação entre gato *Fritz* e os *Funny animals* ou as paródias com os *supers*, da *Mad*. Para Garcia:

Desenhistas como Crumb ou Griffith aplicavam aos quadrinhos os mesmos mecanismos que Lichtenstein ou Warhol haviam aplicado às artes plásticas, mas sem sair do meio para fazê-lo. Os quadrinhos refletiam sobre os quadrinhos a partir de si mesmos. (2012, p. 173).

Assim, para esse autor, os comix são metalinguísticos, mostram-se conscientes da história do próprio meio e fazem dos quadrinhos um reflexo da sociedade. Os autores acabavam por refletir sobre o próprio processo de criação e sobre sua história pessoal. Muitos começam não apenas a expor suas ideias e angústias nas histórias, mas também a narrar suas experiências pessoais, criando um espaço para se expressar sobre sua sexualidade. Surge, na década de 1970, um espaço para a expressão de identidade, uma série de publicações, como *It Ain't Me Babe* – publicado em 1970 por Trina Robbins e com a frase “womens liberation” na capa – *Wimmen's Comix* ou *Tits & Clits* – ambas de 1972 –, traziam temas femininos, dos mais simples aos mais complexos, da menstruação ao abuso sexual. Temas ligados à identidade e à sexualidade acabaram por abrir espaço para uma nova forma de narrar HQs, começam a surgir os relatos autobiográficos. O mais representativo dessa corrente, por trazer tal tratamento e adiantar a tendência da autobiografia nas HQs, é *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary*, trabalho de quarenta páginas feito em 1972, por Justin Green.

Portanto, o clima contracultural que crescia desde a década de 1950, somado à falência dos quadrinhos comerciais, que por sua vez criou um vazio criativo pelas restrições do *Comics Code*, levou a uma reação explosiva na produção de histórias em quadrinhos ao criar o contexto propício à ruptura que se seguiria com os quadrinhos *underground*.

Podemos dizer que essa ruptura foi equivalente à ruptura do modelo acadêmico hegemônico por parte das vanguardas artísticas, ou seja, uma autêntica mudança de paradigma. (...) Como indica Hatfield ‘o comix não converteu por si mesmo os quadrinhos em uma leitura apropriada para adultos – afinal as tiras de jornal há muito tinham um público adulto – mas, converteu o *comic book* em um produto para adultos’ (GARCIA, 2012, p. 177).

Aos poucos, com o formato do *comic book* e as HQs de autor, os quadrinhos passaram a ter respeito próprio, como linguagem autônoma, que não precisaria estar ligada a alguma outra linguagem consagrada – como a literatura ou as artes plásticas – para ter valor.

Ao lembrar-se de si mesmo durante esse período, Art Spiegelman tenta definir seu espaço e suas ações junto aos artistas *undergrounds*:

Naquela cena underground de quadrinhos que se gabava de quebrar tabus, ele estava quebrando o último que restava: ousou classificar-se como um artista e chamou seu meio de arte.

Quando os cartunistas underground libertaram seus demônios quadriculados no meio alegremente vernacular dos quadrinhos, ele pôde se concentrar na *gramática* desse idioma e mirou em seus próprios demônios. Alta e baixa cultura. Palavras e imagens. Forma e conteúdo. (SPIEGELMAN, 2009, s/p).

Com suas preocupações formais, o autor aproxima ainda mais os quadrinhos dos movimentos de vanguardas artísticas, tentando o tempo todo romper com os limites da linguagem questionando a própria linguagem. Art Spiegelman estava no caminho das novas experimentações radicais dos autores underground, mas não se sentia completo enquanto artista apenas com a violenta exposição da realidade daqueles trabalhos. Foi a partir de trabalhos como o de Justin Green que Spiegelman visualizou um caminho que fugisse dos temas comuns ao movimento. Diferente da maior parte da produção underground:

Binky Brown construía mais do que destruía. Art Spiegelman encontrou em suas páginas as chaves para escapar dos tópicos que o próprio underground havia gerado em seu rápido desenvolvimento, e pôde utilizá-lo como guia para enfrentar as suas próprias lembranças familiares. O próprio Spiegelman diria que ‘sem *Binky Brown* não haveria *Maus*’. E sem *Maus*, poderíamos acrescentar, não existiria a novela gráfica como hoje a conhecemos. (GARCIA, 2012, p.176).

Justin Green não foi o primeiro quadrinhista a se aventurar pela autobiografia: o próprio Robert Crumb já o havia feito, mas o fato de tratar de um tema tabu no período, sua homossexualidade. E de uma forma mais delicada, revelou um caminho diferente a se seguir, menos direto, como afirma o próprio Spiegelman:

Ao contrário de Crumb, que traduzira suas obsessões pessoais numa linguagem cartunesca universal, Justin usava a culpa homossexual e católica da sua vida como assunto para ser esmiuçado intimamente em páginas esquisitas e apertadas. Assim juntei as peças de minha própria psique: em vez de desenhar a violência mais chocante que se podia imaginar, eu devia identificar as atrocidades presentes no mundo real onde meus pais haviam sobrevivido e me criado. (SPIEGELMAN, 2009, s/p).

O autor passa a se interessar pelo tratamento sério, menos radical, visto nos

quadrinhos de Justin Green. O modo como esse autor trazia elementos da sua vida e colocava nas páginas das histórias em quadrinhos, vai levar Spiegelman a criar histórias autobiográficas que marcariam e mudariam sua carreira, duas das mais importantes desse período inicial são *Maus* – a história de três páginas, de 1972, e não o livro de trezentas que será produzido nos anos 1980 – e *Prisioneiro do Planeta Inferno* – de 1972, sobre as suas reações após o suicídio de sua mãe. Essa segunda narrativa traz uma intrincada composição, realizada em um estilo gráfico baseado no expressionismo alemão, o que leva a outra parte de sua produção que é a de estrutura experimental e metalinguística, questionando as formas de representação e os limites da arte.

Os pintores começaram a se perguntar *como* as coisas eram representadas na pintura – quadros e telas viraram tema. Os cineastas experimentais à minha volta viam o cinema como luz passando pelo celulóide a 24 quadros por segundo. Parte desse pensamento autorreflexivo foi apresentado com efeito satírico no *Mad* de 1950, de Harvey Kurtzman, e serviu como porto de partida para que eu, enquanto cartunista, enxergasse a ‘coisa’ a partir de seu próprio meio. Eu pensava em como a ilusão de tempo criada pela justaposição de imagens na mesma página devia ser rompida, em como as palavras interagem com as imagens (...) (SPIEGELMAN, 2009, s/p).

O autor parra, então, a produzir de maneira experimental, em consonância com os movimentos de vanguarda que atravessam o século XX, mas não deixará de explorar as HQs autobiográficas. O álbum *Breakdowns* é representativo ao mostrar esses dois caminhos, pois traz boa parte da produção do autor de 1972 a 1977. Traz as suas mais conhecidas histórias autobiográficas curtas e uma série de outras que decompõem a linguagem dos quadrinhos. Essas HQs, como *Pequenos sinais de paixão*, 1974, e *Um dia no Circuito*, 1975, trazem narrativas que experimentavam na forma, tanto nas relações texto-imagem, quanto na diagramação da página, além de experimentar a inserção das estéticas de movimentos artísticos nas suas histórias.

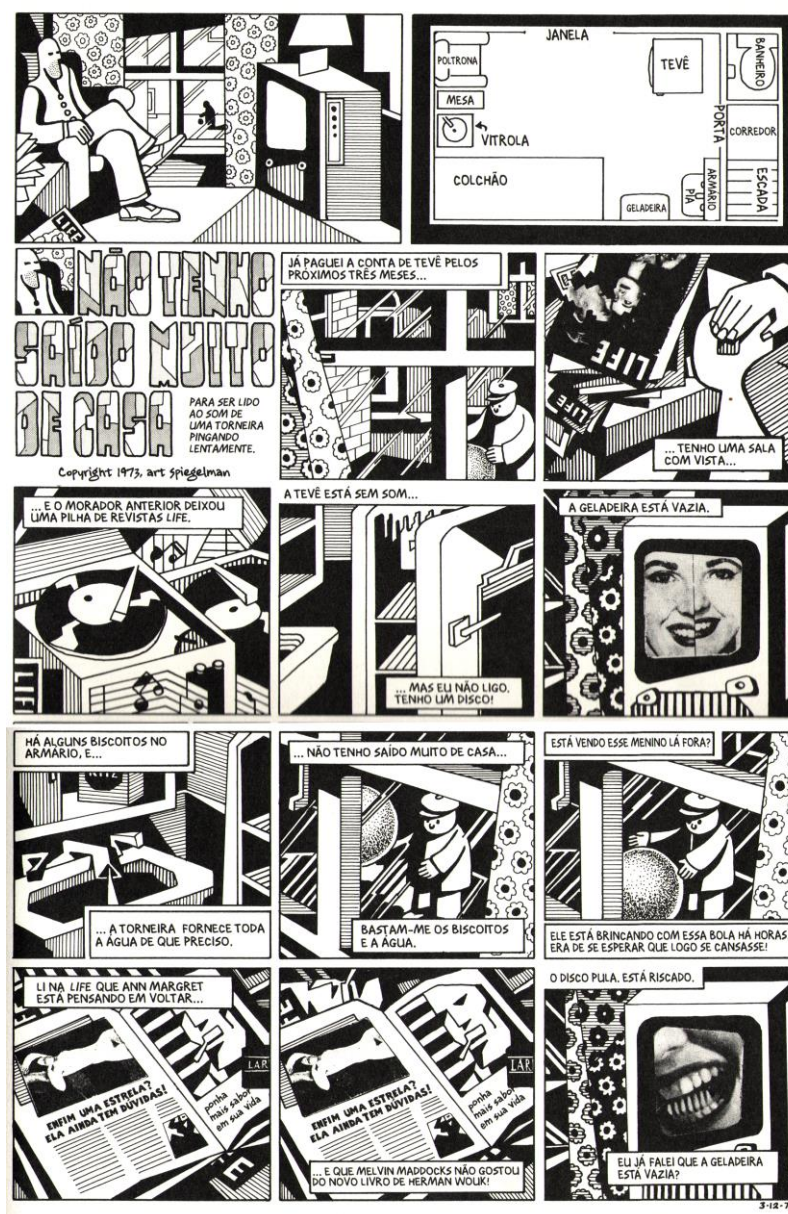


Figura 7 – *Não tenho saído muito de casa*, HQ de uma página de Art Spiegelman.
Fonte: SPIEGELMAN, 2009.

Em *Não tenho saído muito de casa* (Fig.7), 1973, o relato solitário e o espaço do apartamento da personagem são decompostos de maneira pausada, e enquanto o tempo do enredo inexistente. Enquanto o Comix começa a perder sua força, Art Spiegelman continua suas investidas e será responsável por dois grandes marcos na história dos quadrinhos alternativos, que ganharam força a partir da década de 1980: *Raw magazine* e *Maus: a história de um sobrevivente*.

Novas experiências narrativas na Europa

Da mesma maneira que a revista *Mad* foi a grande influência para os Comix, desenvolvidos nos Estados Unidos, também será responsável por levar uma mudança de perspectiva na produção francesa e em consequência toda a Europa. Jean Michel Charlier, Albert Uderzo e René Goscinny – que havia trabalhado com Harvey Kurtzman – passam a editar a revista *Pilote*, em 1959, um dos marcos da HQ francesa, que traz o humor diferenciado e crítico.

A história em quadrinhos europeia se desenvolve sem tantos problemas com a questão da autoria. O valor à produção de HQs pelos europeus sempre esteve à frente, marcando as séries com a assinatura de seus autores. Dessa maneira os quadrinhos não foram feitos num ritmo tão frenético como nos Estados Unidos. Os autores europeus contumavam manter a autoria de suas séries, o que permitia um foco na expressão pessoal, diferente dos comic books publicados mensalmente, com qualidade gráfica e acabamento barato e trabalho frenético, no estilo industrial, como define Eisner.

Demonstrando o maior cuidado com as produções em quadrinhos, o mercado europeu ia além das revistas mensais, publicando as séries de maior sucesso em álbuns lançados de maneira espaçada – às vezes anualmente – e com um cuidado gráfico de impressão e acabamento, muito maiores. Esses fatores ajudaram na valorização que se dava aos quadrinhos, uma vez que não ficava aparente a preocupação unicamente com os lucros. Sobre o acabamento cuidadoso e o detalhado trabalho de roteiro e desenho, Braga e Patati afirmam que:

Esta se tornaria a norma da formatação das grandes revistas européias de HQ de aventura. Uma definição ampla que inclui o western, a ficção científica, o policial, o humor e muitos outros gêneros. Tudo sempre apoiado em pesquisa rigorosa. O modo francófono de fazer HQs se tornou riquíssimo dada a elaboração e o investimento que receberam da cultura de fala francesa. (BRAGA; PATATI, 2006, p. 114).

A França sempre se manteve como o principal centro produtor de quadrinhos na Europa, mas mesmo nesse país, em que já se respeitava o trabalho dos autores, o foco no público infantil era predominante. Esse quadro muda a partir da publicação da citada

revista *Pilote* e dos autores que formariam as chamadas vanguardas europeias dos quadrinhos.

A revista *Pilote* se propunha a dar suporte para que os quadrinhistas pudessem trabalhar em histórias que se comunicassem com o público juvenil e adulto. Toda uma série de gêneros era vista na revista, de HQs de aviação a séries de humor, muitas delas consagradas e conhecidas em todo o mundo. *Asterix*, criação de Uderzo e Goscinny, é a mais conhecida série da revista, e também foi nela que ficou conhecido o trabalho de Jean Girard, o Moebius, com a série western *Fort Navajo*, escrita por Jean Michel Charlier. A revista teve reconhecimento imediato por parte do público e logo foi comprada por uma grande editora. Nas palavras de Braga e Patati, a “*Pilote* nasceu da disposição criativa deles, e seu sucesso foi de tal modo retumbante que logo a Dargaud, uma editora de livros infantis, lhes fez a chamada proposta irrecusável e se tornou dona da revista” (2006, p.117).

Esse fato marca uma característica do mercado europeu, o qual sempre contou com um público e editoras mais abertos às novidades, fazendo com que nunca tenha acontecido uma grande ruptura, como a que ocorreu com os quadrinhos underground. As rupturas não eram tão radicais exatamente por existir a possibilidade de liberdade autoral. As editoras incorporavam as novidades trazidas por seus quadrinhistas, permitindo assim, uma renovação constante. As vanguardas europeias surgem já na década de 1970 e representam, portanto, um momento de novidade e de liberdade criativa, mas não uma revolução radical, pois encontrou espaço no mercado editorial. De qualquer forma, foram uma grande influência em todo o mundo, por apresentarem um grande grupo de autores que, mesmo dentro dos gêneros já conhecidos, levaram as narrativas quadrinhísticas a outro nível. Tal como fez Art Spiegelman, elas se relacionam diretamente com o movimento moderno das artes plásticas, o que traz uma grande variedade narrativa para seus quadrinhos, autores como Guy Peellaert soma boas doses de psicodelia e nonsense em seus trabalhos multicoloridos, assim como Guido Crepax, italiano, que se consagra com as histórias de Valentina.

Crepax será um dos maiores renovadores da narrativa visual, com seu estilo complexo e impactante. Já nas primeiras histórias de *Neutron*, 1965, – título que mais tarde dará lugar à personagem Valentina – o autor apresenta seu estilo característico. Para Marco Aurélio Lucchetti, em detrimento do enredo:

O que chama a atenção em *Neutron* é o aspecto visual. Crepax abusa dos primeiríssimos planos, mostrando sobre tudo, detalhes de pés, mãos e partes do rosto. Emprega angulação arrojada que, em determinados casos, parece um tanto estranha. Monta os quadrinhos nas páginas de uma maneira que, muitas vezes pouco tem em comum com a diagramação da maioria das histórias em quadrinhos. E nos desenhos, percebem-se nítidas influências da *Op Art*, da *Pop Art* e do desenho publicitário. (2005, p. 24)

As características apresentadas dão conta de exemplificar como a narrativa do italiano é fora do comum para o período e muito pessoal. Mas se a princípio essa forma narrativa estava muito acima do enredo, que apresentava um super-herói detetivesco, logo esse cenário mudará quando *Neutron* sai de cena e dá lugar à personagem, inicialmente, secundária, Valentina (Fig.8), em 1967.

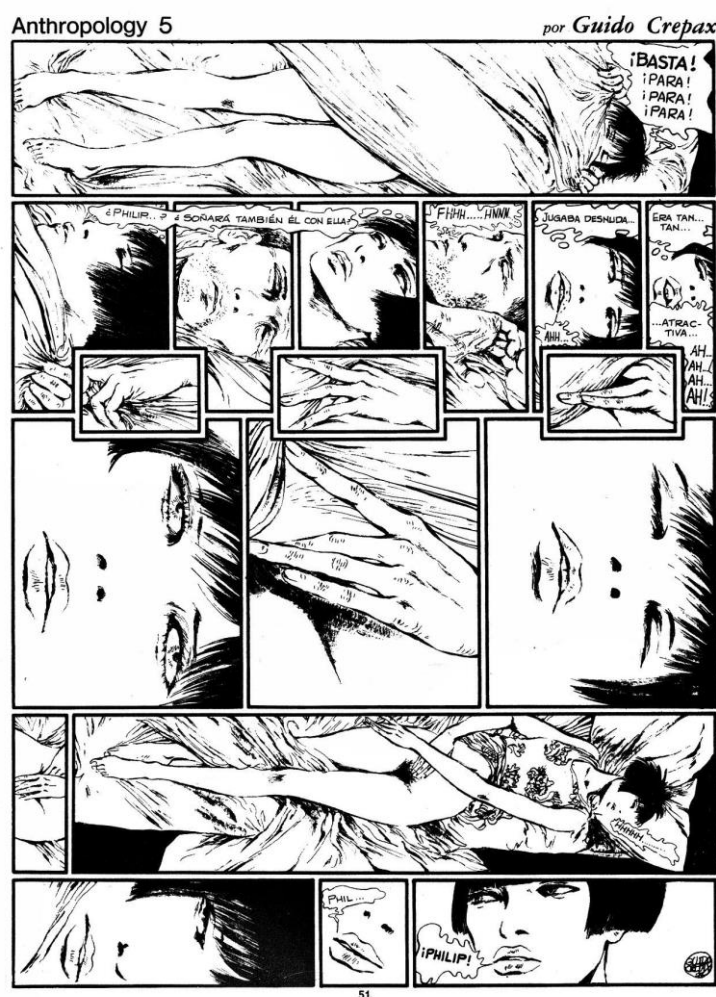


Figura 8 – Página de *Valentina*, Guido Crepax.

Fonte: <http://elmonomudo.com/2012/01/30/valentina-de-guido-crepax-desde-totem-con-amor/>
Acesso: 15/12/2013

Nesse período, ter heroínas já não era uma novidade, várias personagens surgiam demonstrando mulheres muito mais confiantes e independentes, mas Valentina se destacaria pela audácia de suas aventuras:

Valentina, sem qualquer sombra de dúvida, era a mais intelectual e a mais atrevida dessas criações, em que a narrativa, a um tempo onírica e culta, se embebia do clima da psicanálise que começava a circular abertamente no mundo pop. A decupagem de Crepax tornou-se um paradigma da exploração das possibilidades da forma até então inédito e inspirou autores mundo afora pelo menos até o fim da década. (BRAGA; PATATI, 2006, p.122)

Com essa personagem, Crepax cria uma narrativa que mistura sonho, surrealismo, aventura e cotidiano, tudo isso mesclado com um sofisticado erotismo. Sua narrativa visual continua se destacando, com o tratamento que dá à diagramação da história, narradas de forma cadenciada, a página se apegando aos detalhes, dividindo o espaço em várias vinhetas, que traziam, muitas vezes, diferentes pontos de vista de um mesmo momento estático. Mas com a nova temática, Crepax, adianta-se ao criar algumas histórias de puro cotidiano, o que viria a ser chamado de *Slice of Life*. Entre as inúmeras narrativas de aventuras e outras em que só se assiste a um sonho ou delírio da personagem – nos moldes de um *Little Nemo in Slumberland* – vemos narrativas em que a fotógrafa se limita a devaneios e questionamentos.

Valentina era publicada na revista *Linus*, uma de uma série de revistas de destaque do período, que se voltavam para uma produção adulta e questionadora: *Pilote*, *Charlie*, (*à Suivre*,) e a mais popular delas, *Métal Hurlant*. Essa publicação tem sua primeira edição datada de 1975, e ficaria conhecida por trazer a ficção científica e a aventura para um novo momento. Seus principais autores foram Moebius e Phillipe Druillet, fundadores da casa editorial da revista, a Les Humanoïdes Associés, mas uma série de outros artistas passou pela publicação. Com a *Métal Hurlant* a

ficção científica em quadrinhos atingia novos impactos pelas mãos deles, uma FC que abria espaço para o irracional, o inexplicável, o onírico, por vezes sem vinculação a um enredo maior, no desdobrar dos eventos. Mas sempre com conceitos visuais e realizações plástico-narrativas audaciosas. (BRAGA; PATATI, 2006, p.131).

De alguma maneira o destaque visual se mantém como característica constante na produção europeia do período – e se confirma com as obras de Enki Bilal, Liberatore, Manara, entre outros – com uma renovação nas formas de narrar. No caso dos artistas da *Métal Hurlant*, e de Moebius em específico, há uma liberação narrativa, no sentido de não haver uma preocupação grande em justificar todas as histórias. Seus enredos podiam, muitas vezes, apresentar um acontecimento isolado, sem definir o ambiente ou contextualizar a ação. As experiências litúrgicas se encaixam muito bem com a diagramação das páginas, cheias de variações, requadros circulares e excesso de informação visual. A *Garagem Hermética*, de Moebius, publicada em pequenos capítulos na revista, foi inteiramente composta sem roteiro prévio, na tentativa de se abrir várias portas possíveis na ficção científica, que só foram, em parte, recuperadas e amarradas nos dois últimos capítulos da série. Para Braga e Patati, um grande mérito de Moebius e Druillet foi o fato de conseguirem representar visualmente e de maneira que soasse natural, universos tão diferentes do nosso.

Portanto, as HQs europeias passaram a ser entendidas como produto adulto e de valor artístico, mas sempre integrado ao mercado, o que, de certa forma, fez com que não se combatesse a padronização das publicações. É exatamente esse padrão que levará a uma ruptura mais radical dos quadrinhos franceses. O formato por muito tempo conhecido é o dos álbuns, com medidas grandes, capa dura e 48 páginas coloridas, acusado por alguns autores, depois da década de 1980, de agregar valor pelo material, e não pela renovação de seu conteúdo. A editora alternativa L'Association, fundada em 1992, surge para romper com essa padronização e passa a produzir novos quadrinhos de caráter muito experimental, renunciando ao glamour conhecido das publicações europeias. Seus lançamentos eram em formatos menores, em P&B, com capa simples em uma cor e renegando os gêneros consagrados, westerns, ficção científica, terror, entre outros. Essa estratégia buscava agregar outro tipo de valor às publicações, voltadas a seu conteúdo formal e não ao seu acabamento ou impacto visual. É desse novo conceito que surgiram grandes obras: *Persépolis*, de Marjane Satrapi, publicado entre 2000 e 2003; *Epilético*, de David B., publicado entre 2001 e 2007; *676 aparições de Killoffer*, do próprio Killoffer, publicada em 2002, entre outros.

A L'Association representa a ascensão do novo romance gráfico que surge com a editora na Europa e por meio dos quadrinhos alternativos nos Estados Unidos. Nesse novo momento o cotidiano e a autobiografia são os gêneros que imperam, mas eles

surgem em um momento de reconhecimento dos quadrinhos como meio autônomo já estabelecido. Esse momento veio de uma soma entre a popularização de algumas HQs alternativas e a incorporação das narrativas adultas e questionadoras pelas grandes editoras.

Quadrinhos alternativos e romances gráficos

Essa nova ruptura, talvez a maior já vista na Europa, só foi possível pelo momento de total liberdade e de consciência que os autores e público já tinham da linguagem. Os anos 1980, nos Estados Unidos, têm algumas publicações que marcam de uma vez por todas a liberdade expressiva conquistada e finalmente reconhecida pela mídia em geral. Sem a necessidade de autoconfirmação constante, ou de ruptura, os quadrinhos aproveitam o que já havia sido conquistado e um maior intercâmbio de autores se torna possível. No âmbito alternativo, essa década é marcada por três publicações periódicas: *Weirdo* (1981), de Crumb; a já citada *Raw Magazine* (1980), de Spiegelman; e a consagrada *Love and Rockets* (1981), dos irmãos Hernandez.

A revista *Weirdo*, inicialmente dirigida por Crumb, tem início em 1981, e será o maior elo entre os quadrinhos alternativos e o Comix underground. A revista trazia quadrinhos influenciados pelo punk e pelas publicações baratas das décadas anteriores, novamente se pautando pela *Mad*. De alguma forma, ela retomava tudo o que o meio dos quadrinhos foi ou tentou ser além das aventuras. Sexo barato, piadas, imoralidades e protesto estavam presentes na revista. Ela era o espelho de seu diretor, Robert Crumb, assim como a revista *Raw* era o de Art Spiegelman. Como afirma Garcia:

Embora as revistas compartilhassem muitos autores, a perspectiva da *Weirdo* sempre esteve mais próxima de reconhecer de onde vinha a HQ do que a *Raw*, que estava mais interessada em averiguar para onde ela ia. O enfrentamento de ambas resultava artificioso: mais do que competir, os dois títulos se complementavam. (GARCIA, 2012, p. 202).

Portanto, enquanto a publicações de Crumb se via como parte do mercado, a *Raw* (Fig.9) se instituiu como uma exposição de arte. Uma revista em quadrinhos que

não se relacionava com a indústria dos quadrinhos, inclusive na sua apresentação como “revista gráfica”.

A *Raw* se apresentou como uma forma de fazer algo ‘que *não fossem* quadrinhos underground’, segundo palavras do próprio Spiegelman (...) teve vocação voluntariamente minoritária, e sua aspiração era a de ser uma revista de elite que atingisse um público reduzido, porém seletivo, e que exercesse assim sua influência de cima para baixo, invertendo o sentido que os quadrinhos historicamente haviam seguido (GARCIA, 2012, p.197).

Garcia ainda afirma que a revista institucionalizava o repúdio aos gêneros que associavam os “quadrinhos à cultura juvenil e de consumo: a fantasia, a ficção científica, os super-heróis...” (GARCIA, 2012, p.197). Essa postura ainda é facilmente observada em Chris Ware, que publicava na *Raw* e é, hoje, o autor mais “badalado” dos quadrinhos alternativos. Na revista, os quadrinhos eram vistos como artes plásticas, buscavam sempre o rebuscamento gráfico, padrões incomuns e resgatavam o passado da linguagem para atualizá-lo – é como se restassem o que foi feito a partir das tiras de aventuras e voltassem seu olhar para os pioneiros, como Winsor McCay – mas também é na *Raw* que vão surgir os quadrinhos que fizeram as HQs serem olhadas através do prisma da literatura, como afirma Garcia: “Se a primeira *Raw* havia se apresentado como uma demonstração de que os quadrinhos são arte, *Maus* acabou demonstrando que eram literatura” (GARCIA, 2012, p.201).

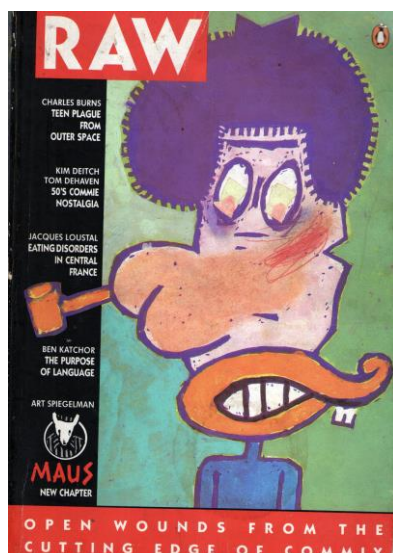


Figura 9 – *RAW*, Vol.2, No.1.
Fonte: *RAW*, 1989.

Mesmo que ambas as revistas apresentassem boa parte do panorama das histórias em quadrinhos, ainda restava um vazio a ser preenchido. Tal espaço ficava entre as empreitadas adultas das grandes editoras e o posicionamento mais radical da *Weirdo* e da *Raw*. É a *Love and Rockets* que ocupará esse lugar. Os irmãos, conhecidos como Los Bros, publicavam cada um sua própria série. Apesar de serem três irmãos, Jaime, Gilbert e Mario, este último tinha papel secundário. As séries publicadas eram *Locas*, de Jaime e *Palomar*, de Gilbert. Para Garcia, o trabalho autoral dos irmãos construiu algo novo, eram alternativos, afastando-se das grandes editoras, mas não eram marginais e menos ainda pouco acessíveis, como o underground da *Weirdo* ou a vanguarda da *Raw*. O que os Los Bros faziam era exatamente a mistura entre todas essas vertentes.

Nenhuma dessas revistas tornou-se grande fenômeno de público, mas se consolidaram no mercado de quadrinhos, acabando por consolidar a história em quadrinhos alternativa e suas pequenas editoras. Assim ajudariam a disseminar os trabalhos de novos autores, donos de trabalhos pessoais, que não achavam espaço entre o grande público.

Já nas grandes editoras, percebe-se que finalmente é incorporada a ideia de quadrinhos para diferentes públicos e gêneros, marcada pela criação do selo editorial Vertigo, da editora DC. Com ele, uma série de super-heróis são revisitados de forma madura – impulsionados pela retomada de *O monstro do pântano* em 1984 por Alan Moore – e outros personagens passam a ser publicados, como é o caso de *Hellblazer*, em 1993. Dessa maneira, o caráter autoral e o tratamento adulto dos personagens passam a ter espaço garantido no grande mercado americano.

Uma ampla gama de novos autores vai entrar no mercado americano de quadrinhos e transformar o modo como se via e publicava super-heróis, para só depois passar a publicar novos personagens e gêneros. Entre esses estavam Alan Moore, Frank Miller, Neil Gaiman, Dave McKean, Bill Sienkiewicz, Dave Gibbons, entre outros. Esses autores

achavam, a exemplo dos autores europeus, que havia um leitor mais adulto para HQs de aventura, não apenas de humor, e que havia mais espaço para a expressão pessoal. A geração deles ajustou as contas, do ponto de vista simbólico, com os super-heróis, criticando-os do lado de dentro da indústria dos quadrinhos com muito mais desenvoltura do

que qualquer underground ou autor europeu havia feito (BRAGA; PATATI, 2006, p.163).

A desenvoltura com que subvertiam todo o meio dos *supers* é inegável, mas talvez a questão não seja exatamente essa. O grande impulso dessas publicações se dá pelo fato de que elas, sim, chegavam a um número incalculavelmente maior de pessoas do que as publicações underground, que, por mais que tenham conseguido evidência, nunca deixaram de ser marginais. As tiragens das grandes editoras sempre se mantiveram maiores, consequentemente a distribuição era muito mais abrangente e a ideia de um quadrinho adulto, tratando de temas delicados, pôde finalmente difundir-se ao grande público.

O primeiro grande passo nesse sentido foi a implantação de uma nova fórmula editorial, as minisséries. Elas duravam entre quatro e doze edições, e seriam assim publicadas independentemente de seu sucesso, ou seja, eram planejadas já com começo, meio e fim, diferente das séries anteriores que tinham duração indefinida e poderiam ser eternamente estendidas em caso de sucesso. Para Garcia (2012), é esse formato que irá ajudar a consolidar o conceito de “relato longo” entre o grande público dos quadrinhos. Entre os maiores exemplos do novo foco aceito pelas grandes editoras, os que mais ajudaram a impulsionar as histórias em quadrinhos na mídia em geral foram *Watchmen* (1988) e *Batman, o cavaleiro das trevas* (1986).



Figura 10 – *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons.
Fonte: GARCIA, 2012.

O primeiro (Fig.10), de Alan Moore e Dave Gibbons, faz uma releitura dos *supers*, questionando como seria o mundo se eles realmente existissem. Assim, acaba por eliminar as facilidades que rondavam a fantasia ingênua dos super-heróis e traz à tona questões sobre ética, poder e política. O segundo, de Frank Miller, traz o personagem mais revisitado desse período. O fato de o homem morcego não ter super poderes faz com que ele se aproxime muito facilmente de abordagens sérias e psicológicas. Miller mostra um Batman envelhecido que resolve voltar à ativa, mas com violência excessiva, a ponto de incomodar as autoridades. É muito interessante também a forma como o autor trata os meios de comunicação na narrativa e como eles são representados.

Ao tentarmos definir as histórias em quadrinhos hoje, e, nesse caso, mais especificamente o romance gráfico, temos de ter em mente todas essas possibilidades abertas a partir das rupturas e renovações que aconteceram durante a história do meio. A aceitação das HQs como linguagem autônoma vem com uma mescla de publicações

alternativas e de grandes editoras, que buscavam apresentar um lado mais sério do que o aceito até então. Se pensarmos nas revoluções que aconteceram com os Comix ou com as vanguardas europeias, pode parecer estranho que a aceitação artística dos quadrinhos ainda esteja relacionada a publicações de super-heróis – e não apenas a obras “adultas e intelectuais”, como *Maus* – mas isso se deu porque mesmo durante todos os movimentos, os quadrinhos alternativos ainda se mantinham marginais. Os números de impressões das grandes editoras sempre superaram em muito o das independentes.

A definição de romance gráfico não se afirma a partir de uma ou outra forma de HQ, alternativo ou *mainstream*. Essa definição é complexa, pois carrega consigo uma série de suposições e valores implícitos, muitas vezes sendo utilizados como rótulo editorial para que o produto venda mais, e não como gênero – maneira na qual é divulgada (RAMOS; FIGUEIRA, 2014). Compreendemos que o romance gráfico pode abranger todo gênero de história em quadrinhos, mas sempre mantendo em vista o viés autoral. Dessa maneira, o que mantém HQs tão diferentes como *Maus* e *Watchmen* sob o mesmo rótulo de romance gráfico seria o fato de que são ambas histórias únicas, fechadas, que permitem um nível de autoria relevante.

Dessa maneira, o mérito dessas revoluções é ter conseguido mudar e expandir o meio internamente, o que culminou na grande repercussão midiática, a partir da qual os quadrinhos se veriam livres para continuar testando novas soluções e temas, conseguindo fazer conviver o alternativo e o *mainstream* de forma relativamente pacífica.

1.1 – Uma breve contextualização da história em quadrinhos brasileira

No Brasil a história das histórias em quadrinhos começou muito cedo. Entre os vários nomes que figuram entre os precursores da linguagem – entre os quais Töpffer parece vir tomando cada vez mais importância – encontramos o ítalo-brasileiro Ângelo Agostini. O ilustrador desenvolveu para o jornal *Vida Fluminense* a narrativa visual *As aventuras de Nhô Quim, ou Impressões de uma viagem à corte*¹⁵ (Fig.11), a partir de 1869. De acordo com Waldomiro Vergueiro (VERGUEIRO; SANTOS, 2011) essa é

¹⁵ O Senado Federal publicou uma edição contendo as séries de Ângelo Agostini, intitulada “As aventuras de Nhô-Quim e Zé Caipora: os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883”, em 2002.

considerada a primeira história em quadrinhos do Brasil e demonstra grande domínio da técnica narrativo-visual. No período em que publicou, foi precursor e exceção, pois não se tem conhecimento de outras séries ilustradas seguindo seus moldes.

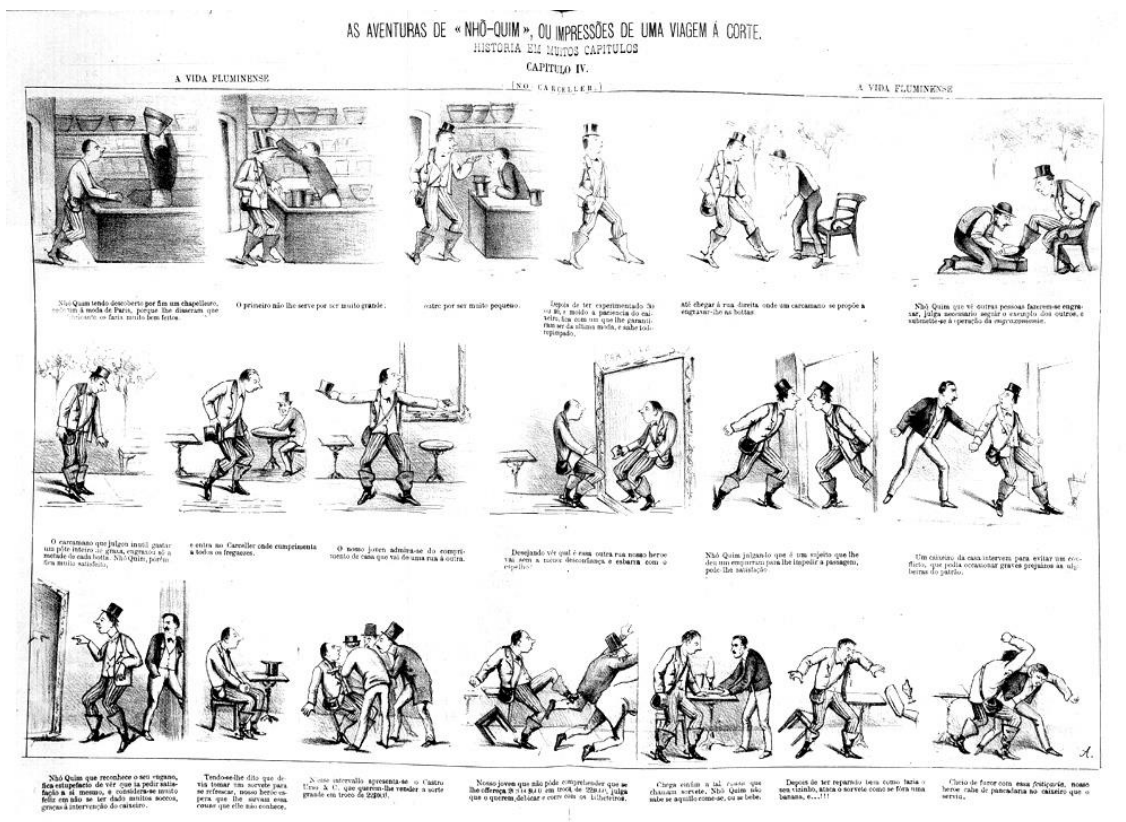


Figura 11 – As aventuras de Nhô-Quim ou Impressões de uma viagem à corte, De Ângelo Agostini.
Fonte: <http://nacao.net/2006/01/30/as-aventura-de-nho-quim-ou-impressoes-de-uma-viagem-a-corte/>
Acesso: 20/05/2014

Será esse mesmo autor o responsável pelo logotipo do segundo grande marco das HQs brasileiras, a revista infantil *O Tico-Tico*. Essa revista de curiosidades abrigou as histórias em quadrinhos desde a sua primeira edição, tendo as desenvolvido por todos os seus mais de 50 anos. Produzida sob a influência do formato de jornais infantis franceses, como *La Semaine de Suzette*, trouxe também novidades das publicações norte-americanas. O seu principal personagem, *Chiquinho*, é na verdade um decalque de *Buster Brown*, personagem de Richard F. Outcault, publicado desde 1902, tendo como única modificação inicial a exclusão dos balões e inserção de narração a partir de legendas que contextualizavam as ações do garoto (SILVEIRA, 2013). *O Tico-Tico* foi responsável por uma série de personagens brasileiros, sendo alguns deles: *Reco-Reco*,

Bolão e Azeitona, de Luis Sá, *Bolinha e Bolonha*, de Nino Borges e *Kaximborn*, de Max Yantok (VERGUEIRO; SANTOS, 2011).

Ainda que o embrião das HQs tenha se desenvolvido cedo no Brasil, o seu desenvolvimento não acompanhou o de outros países (Estados Unidos e França), principalmente no que diz respeito à produção nacional. Em 1930 começam a ser publicados alguns suplementos de quadrinhos, que em sua maioria traziam HQs produzidas nos Estados Unidos. As duas principais publicações do período eram o *Suplemento Juvenil*, de Adolfo Aizen, e o *Globo Juvenil*, de Roberto Marinho. Nessas publicações, a hegemonia dos personagens norte-americanos se sobrepôs à produção nacional, que se limitou a algumas poucas tentativas, nunca duradouras. Algumas delas foram *As aventuras de Roberto Sorocaba*, de Monteiro Filho, ou *Os quatro ases*, escrito por Jorge Amado e Matilde Garcia-Roza, com desenhos de Santa Rosa, ambas de 1934..

Entre as exceções temos a história de *Garra Cinzenta* (Fig.12), que começou a ser publicada em 1937, no suplemento *A Gazetinha*. Escrito por Francisco Armond ¹⁶e desenhado por Renato Silva. A narrativa policial tinha como personagem principal o criminoso – dar o protagonismo ao criminoso pode ser considerado inusitado para a época – que usava uma máscara em forma de caveira e levava o mesmo título da série. À época fez grande sucesso e chegou a ser publicado na França e na Bélgica, teve uma duração de exatos 100 capítulos, todos de uma página. Ao que parece, independente do sucesso, a série acabou sem deixar seguidores, ou iniciar alguma nova tradição, tal qual a produção de Ângelo Agostini, essa é uma ocorrência comum na história das HQs brasileiras, muitas criações de grande impacto e qualidade, tornam-se casos isolados, fato que acaba por enfraquecer tal impacto inicial e, até, levar ao esquecimento dessas publicações, como aconteceu por um grande período com *Garra Cinzenta*.

¹⁶ Sabe-se que Francisco Armond é um pseudônimo e ainda hoje não se sabe quem realmente escreveu essas histórias. De acordo com Worney A. Souza, em introdução do encadernado da série *Garra Cinzenta* (2011), suspeita-se que fosse da jornalista e poeta, Helena Ferraz.

A GARRA CINZENTA

CAPÍTULO 41.º



Figura 12 --- *Garra Cinzenta*, de Francisco Armond e Renato Silva, uma experiência isolada.
Fonte: ARMONT; SILVA, 2011.

Entre os momentos de destaque na produção nacional que geraram, se não um movimento, mas algum volume de produção a ponto de se criar um estilo próprio, pode-se destacar, a partir da década de 1950, as publicações de terror, como afirma Vergueiro: “Os quadrinhos de terror (...) foram muito populares entre os anos 1950 e 1980, desenvolvendo um peculiar estilo gráfico em branco e preto e abordando temáticas muito caras ao leitor brasileiro comum” (VERGUEIRO; SANTOS, 2011, p.53).

Terror Negro foi a primeira revista de quadrinhos a trazer o gênero no Brasil, editada pela La Selva, no ano de 1950, e no início era composta por histórias norte-americanas, mas aos poucos passou a introduzir artistas brasileiros. O maior motivo para essa inserção foi o fato de que muitas editoras americanas pararam de publicar suas

histórias de terror, por conta da pressão do *comics code*, Dessa forma, para atender à demanda das assustadoras histórias, a editora teve de “apelar” – como afirmaram Álvaro de Moya e Reinaldo de Oliveira (MOYA, 1977, p.231) – para autores nacionais.

Entre as várias publicações do gênero que surgiram e desapareceram entre 1950 e 1980, destaca-se o título *Spektro* (Fig.13), como destaca Roberto Elídio dos Santos (VERGUEIRO; SANTOS, 2011, p.66), publicado pela editora Vecchi, de 1977 a 1982. A publicação contava com alguns dos maiores nomes dos quadrinhos nacionais, entre eles Flávio Colin, Eugênio Colonnese e Júlio Shimamoto e várias de suas histórias se destacam por saírem dos cenários convencionais - vindos da literatura clássica – e passam a ser ambientados num contexto ligado à nossa cultura.

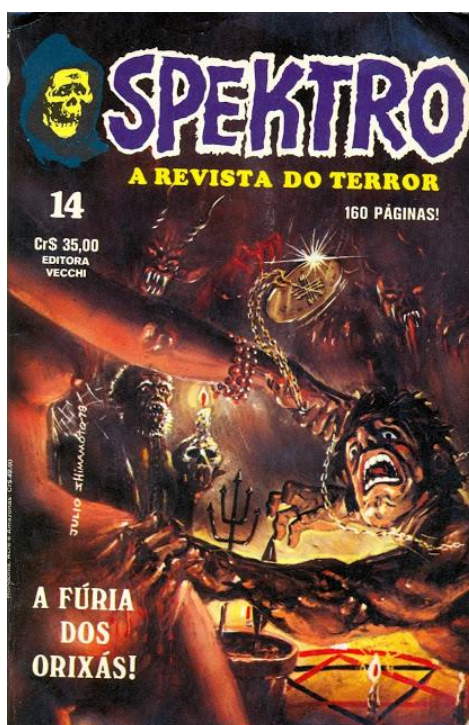


Figura 13 – Edição 14 da “revista do terror”, *Spektro*.
Fonte: *Spektro*, 1982.

Essas revistas, impressas em preto e branco, com papel barato e formata pequeno, fora, talvez, o primeiro lugar onde os quadrinhistas brasileiros puderam se expressar com mais liberdade. Aqui o estilo de cada autor parece ser respeitado e mantido a cada nova edição. Essa pluralidade de estilos pictóricos acaba auxiliando no interesse gerado pela publicação. Usando os autores já citados, temos em Flávio Colin o traço limpo e arredondado, quase cartunesco em alguns momentos, mas com uma maneira muito pessoal de usar o pincel, criando planos fechados que podem lembrar

colagens. Eugênio Colonnese, criador da vampira Mirza, usou seu traço elegante para se manter fiel aos clássicos de terror, e tem como principal criação a vampira Mirza, de 1967, também publicada na *Spektro*, em 1981, apesar de se manter fiel ao contexto clássico do terror, Colonnese coloca boas doses de erotismo e violência em suas histórias, o que para o período em que foi criada, não era tão comum. Júlio Shimamoto, ou apenas Shima, tem um traço rápido, nervoso, que casa muito bem com as histórias curtas de fim inesperado publicadas na revista *Spektro*. Essa grande variação visual torna único mesmo alguns roteiros repetitivos.

Enquanto as HQs de terror mantinham seus altos e baixos, outros temas e formas de se publicar quadrinhos também se desenvolveram. Os quadrinhos independentes ajudaram muitos autores a mostrar seu trabalho, a partir de fanzines que circulavam fora do mercado editorial. Como nos mostra Henrique Magalhães (2013) a produção dos fanzines se inicia em 1960, mas ganha força e volume apenas na década de 1970, quando a imprensa alternativa brasileira se forma.

Durante essas décadas as publicações não poderiam ficar alheias à situação política do país, e será a imprensa alternativa quem registrará os acontecimentos. Um das publicações que representaram resistência à ditadura que havia se implantado no país desde 1964, é *O Pasquim*. Como nos lembra Magalhães,

Em 1969 surge o tabloide que se tornou um dos principais símbolos dessa resistência. Fundado por jornalistas situados no Rio de Janeiro *O Pasquim* – depois chamado simplesmente de *Pasquim* – tinha nomes representativos como Ziraldo, Jaguar, Ivan Lessa, Henfil, Millôr Fernandes, que faziam de forma radical e renovadora a crítica aos destinos obscuros da sociedade brasileira (2013, p.12).

Para que se tornasse possível a crítica social nesses tempos, os autores precisavam se mostrar muito inventivos, para evitar a pesada censura que se impunha sobre a visada imprensa alternativa. Tal cenário fez com que se destacassem alguns dos nossos maiores nomes nos quadrinhos e no humor gráfico. Um deles, Henfil, marcará a produção nacional com seus quadrinhos rápidos e ácidos. Entre seus personagens mais populares estão a *Graúna* (Fig.14) e os *Fradins*, esses considerados pervertidos demais para serem publicados nos Estados Unidos, onde o autor morou de 1973 a 1975 (VERGUEIRO; SANTOS, 2011).

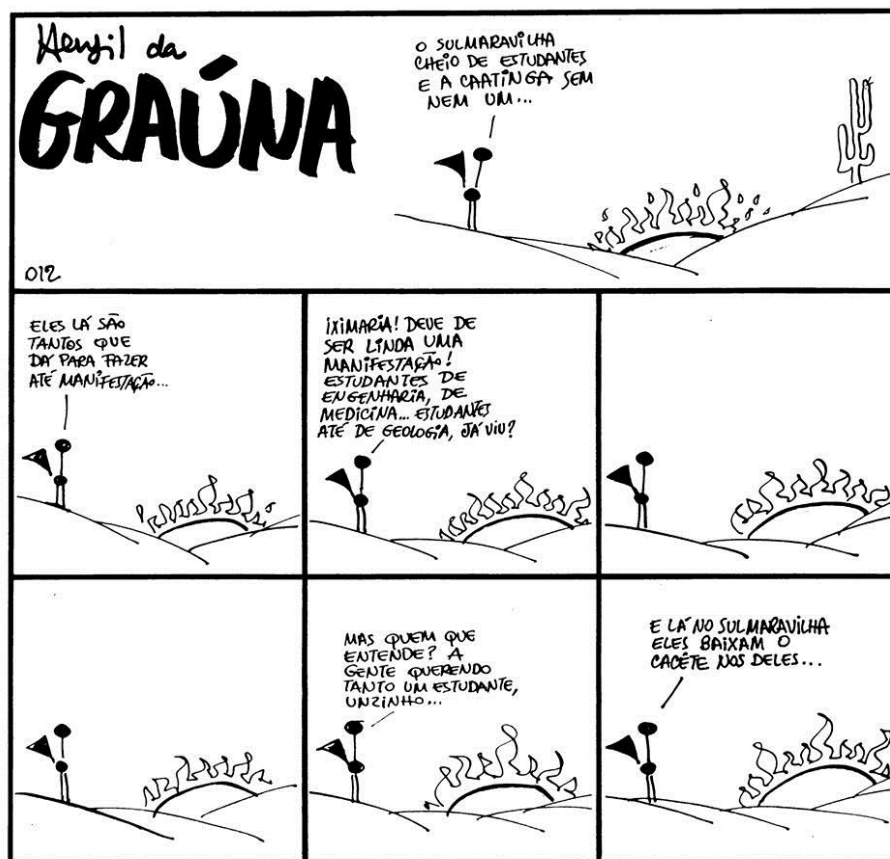


Figura 14 – Graúna, de Henfil.

Fonte: <http://baiacu-informa.tumblr.com/post/64598352991/baiacu-tem-resgatado-exemplos-entre-os-muitos>
Acesso: 15/12/2013

Em 1971, o Brasil ganhava uma publicação voltada aos quadrinhos, nos moldes da italiana *Linus*, a revista *O Grilo*, que teve grande importância na divulgação dos quadrinhos de vanguarda no Brasil, mas seu foco nunca foi a produção nacional. Os autores brasileiros obtiveram seu espaço em edições menores, mas que marcaram sua época, como *Balão* (1972) e *O Bicho* (1975). Nessas duas revistas publicaram autores que se tornariam referência nos anos de 1980, Angeli, Luis Gê, Laerte e Paulo Caruso. O humor desses autores marcaria a próxima década e seus trabalhos ficariam conhecidos como quadrinhos *udigrudi*, uma versão brasileira do *underground* americano. São representativos desse período o humor urbano e ácido, com suas “extravagâncias gráficas” – nas palavras de Vergueiro (2011) – marcaram época e continuam publicando até hoje, mantendo-se como alguns dos mais respeitados quadrinhistas do país.

A forma de publicação da maioria desses autores era as revistas de banca, mantendo-se como autores de quadrinhos alternativos, mas conseguindo espaço e

circulação para suas produções. Entre eles é Luis Gê quem sairá do formato, não se fixando em nenhuma revista periódica, e publicará um álbum de luxo, em 1993, com formato grande (34 x 26 cm), contendo uma seleção de suas HQs desde 1977. Intitulado *Território de bravos*, o álbum, foi publicado pela editora 34 e se encontra num período de transição nos quadrinhos brasileiros. Populariza-se o termo *graphic novel* e aos poucos as publicações de autores nacionais começam a ganhar formatos e tamanhos maiores, como visto com Luis Gê.

A introdução de *Território de bravos* (Fig.15), feita em quadrinhos pelo próprio autor, já encaminha o leitor para fora do humor e da charge política, indicando que o referido território, agora adentrado pelo leitor, revelaria muito mais experimentação, espontaneidade e, porque não, ficção. Sem deixar de ser crítico, Luiz Gê aponta como a sua produção desde a década de 1970, buscou uma mudança de paradigmas, não se prendendo às charges políticas, comum da época. Demonstrando virtuosismo da técnica dos quadrinhos, Gê caminha pela vanguarda das artes plásticas à cultura pop. Assim os quadrinhos aqui publicados tem íntima relação com o autor – principalmente através da imagem da cidade de São Paulo – sem barrar a imaginação ficcional.

De certa maneira, *Território de bravos*, pode representar uma postura semelhante a de Spiegelman em *Breakdowns*. Ambas coletâneas demonstram como os autores buscaram os pontos não tocados pelos outros produtores de quadrinhos e questionam a própria linguagem das HQs.



Figura 15 – *Território de bravos*, de Luiz Gê.
Fonte: GÊ, 1993.

Outro autor que retoma a produção no formato de álbum é Júlio Shimamoto, que se destacaria, desde o fim dos anos 1980 até os anos 2000, pela produção de uma série obras no formato de romances gráficos. Ainda muito ligado ao gênero do terror, mas também indo além dele, lançou, entre outras, *Subs* (1989), com vários enredos curtos ligados pela temática do “submundo”, em parceria com Ulisses Tavares, *Sombras* (1999), *Musashi I e II* (2002 e 2003), *Madame Satã* (2002), com roteiro de Luiz Antonio Aguiar, *Claustrofobia* (2004), esse último composto por várias histórias mudas, produzidas a partir de argumentos de Gonçalo Júnior.

É nesse contexto, cercado pelo humor *udigrudi*, que era a parte de maior circulação dos quadrinhos adultos brasileiros, e buscando uma forma pessoal e única de

se narrar uma história, que Lourenço Mutarelli começa a produzir. Conectado tanto aos quadrinhos alternativos, quanto à ideia de romance gráfico, a produção de Lourenço Mutarelli começará a tomar forma. É da trajetória do autor que trataremos agora em um panorama de toda a sua produção, dos fanzines aos romances.

1.2 – A produção de Lourenço Mutarelli

O quadrinhista paulistano Lourenço Mutarelli, nascido em 1964, mantinha uma relação próxima com a linguagem dos quadrinhos desde a infância, mas pensava inicialmente em ser pintor, fato que o levou a cursar a Faculdade de Belas Artes, como afirma Lucimar Mutarelli (1999). Durante esse período, Mutarelli trabalhou com animação nos estúdios Maurício de Souza, onde acabou entrando em contato com vários quadrinhos contemporâneos, disponíveis aos funcionários em uma gibiteca (PAZ, 2008).

Ainda sem um caminho definido para trilhar, Mutarelli se arriscou em histórias curtas que se voltavam ao humor, gênero que marcava a geração dos quadrinhos brasileiros da década de 1980, conhecida como *udigrudi* – referência aos quadrinhos *underground* americanos:

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. (PAZ, 2008, p.126)

Mesmo que tentasse, Mutarelli não se enquadrava nos moldes dos quadrinhistas do período e tinha dificuldade para conseguir publicar seus trabalhos. A solução seria a auto-publicação, o que o levou a lançar seus primeiros fanzines: *Over-12*, de 1988, e *Solível*, de 1989, ambos numa parceria com a editora independente Pro-C, do quadrinhista Francisco Marcatti. Entre 1988 e 1989, Mutarelli também consegue

publicar algumas histórias nas revistas *Tralha*, *Porrada* e *Mil Pregos*, revistas alternativas publicadas entre o fim dos anos 1980 e o começo de 1990.

Liber Paz, falando sobre o humor pessoal que se encontra nas obras iniciais de Lourenço Mutarelli, diz que “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.” (2008, p. 128). Esse aspecto de suas histórias, ao mesmo tempo em que levou a uma demora a se enquadrar em algum “nicho” da produção nacional, também será o responsável por torná-lo um dos autores mais singulares do país. Mutarelli explora, nesse período, diversas maneiras de se expressar com os quadrinhos e aos poucos vai definindo seu estilo. As mudanças mais visíveis aparecem no desenho, como no exemplo dado por Liber Paz, com a história *Quando todos se encontram*, de 1989, em que os traços vão

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. (PAZ, 2008, p.135)

Esses traços acompanharão seu trabalho em boa parte de suas produções e serão desenvolvidos de maneira visível entre 1991 e 1996, período dos quatro primeiros álbuns publicados – *Transsubstanciação*, *Desgraçados*, *Eu te amo Lucimar* e *A confluência da forquilha*, denominados por Liber Paz como a segunda fase da produção de Mutarelli, sendo a primeira fase a dos fanzines. A principal marca para a diferenciação entre uma e outra fase, está no tamanho das narrativas, curtas ou curtíssimas na primeira e longas (entre 40 e 80 páginas) na segunda, além de um estilo gráfico e narrativo já bem definido na fase dos primeiros álbuns, o que não ocorre no início da sua produção nos fanzines, que é marcada pela experimentação.

O primeiro álbum, *Transsubstanciação*, foi lançado em 1991 pela editora Dealer, e sua produção foi feita enquanto o autor se restabelecia de sérios problemas de saúde que viriam a influenciar diretamente a sua obra. O tom melancólico e depressivo dos seus primeiros álbuns fez com que muitos se referissem ao seu trabalho como sendo autobiográfico. Mesmo que na verdade sejam obras de ficção, a maneira como o autor acaba explicitamente exposto – a partir de paralelos entre o autor e situações vivenciadas por personagens – torna justificável a alcunha de autobiográfico, mesmo

que imprecisa, uma vez que os espaços narrativos e personagens se mostram claramente ficcionais.

Liber Paz esclarece que a mudança de estilo narrativo de Mutarelli e a decisão por um novo formato de publicação surgiu a partir da leitura das histórias de Will Eisner, de maneira específica *A história de Gerard Schnobble*, publicada em 1948, que o levou a perceber que os quadrinhos não teriam que obrigatoriamente se enquadrar em um ou outro gênero tradicional: “O trabalho de artistas como Eisner e a ideia 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” (PAZ, 2008, p.138).

Transubstanciação nasce totalmente ligada à ideia de romance gráfico e de quadrinhos alternativos. Orientada pela visão de mundo do autor, essa obra desenvolve uma estética única, sem se preocupar com uma ou outra forma da linguagem e suas limitações. Nesse sentido, Mutarelli pode ser considerado um dos precursores desse formato no Brasil. Ainda que não tenha sido o primeiro a publicar um álbum de quadrinhos com história fechada, não era costumeiro que se produzisse e publicasse diretamente para o álbum¹⁷. Um exemplo anterior de álbum é o *Zodiako* (Fig. 16), de Jayme Cortez,¹⁸ produzida em 1974 para a revista *CRÁS*, e republicada em formato de álbum em 1975. O álbum é, portanto, produzido a partir da compilação de histórias já previamente publicadas. Ao contrário do que ocorre com o *Zodiako* – e outros álbuns produzidos por brasileiros – Mutarelli produziu a história completa, diretamente para o formato. Assim, *Transubstanciação* parece ser uma obra pioneira no Brasil ao reunir várias características definidoras do romance gráfico – do formato, publicação única,¹⁹ narrativa intrincada, à fuga dos gêneros tradicionais.

¹⁷ *Subs*, de Julio Shimamoto e Ulisses Tavares, ao que tudo indica, foi publicado diretamente para o formato de álbum, com várias histórias curtas, ligadas tematicamente. Apesar de não ter tido o mesmo impacto de *Transubstanciação*, foi a única edição encontrada – em uma pesquisa breve e não exaustiva – que pode dividir com Mutarelli a introdução dos autores brasileiros na produção de romances gráficos.

¹⁸ Alexandre Linck publicou um interessante texto sobre a história de *Zodiako*, em que se encontram informações sobre suas datas de publicação, em diferentes edições, e contexto social em que a história foi publicada. Pode ser encontrado no endereço: http://www.quadrinhosnasarjeta.com/2014/01/zodiako-alegoria-barroca-contra-o-baixo.html#.U4p_B_mwLic

¹⁹ Ainda que o formato de livro, com lombada quadrada só viria a ser usada em 1993, com o álbum *Desgraçados*.

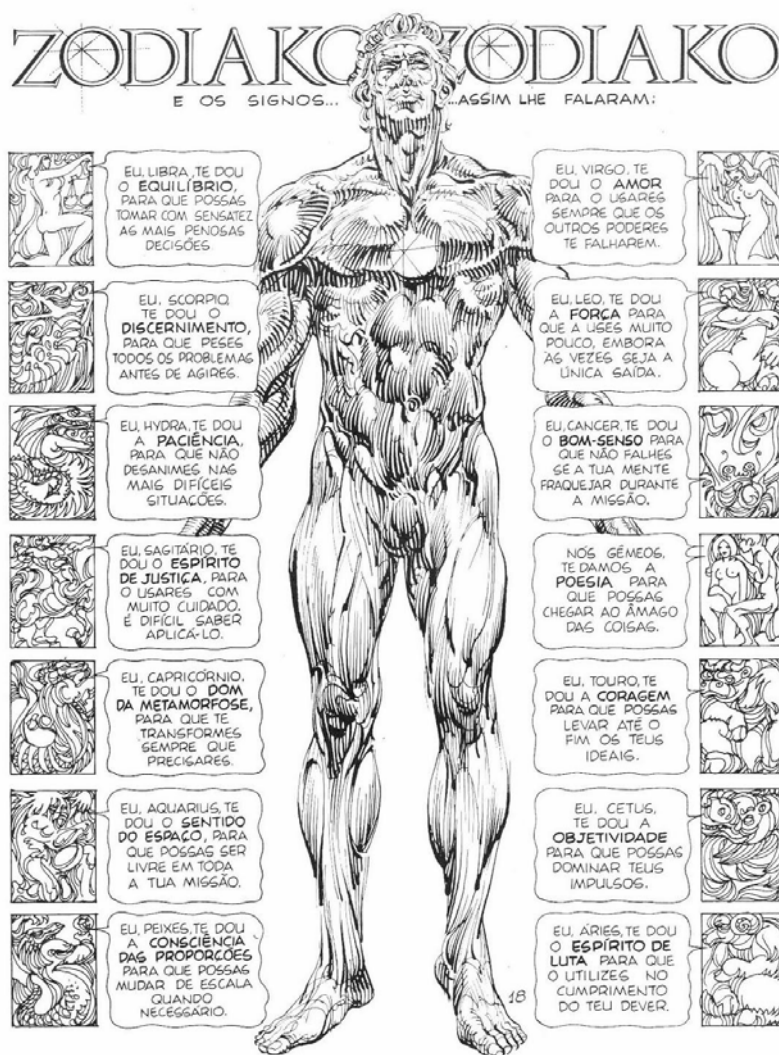


Figura 16 – Página de *Zodiako*, de Jayme Cortez.
Fonte: CORTEZ, 1975, p.18.

Em *Transubstanciação*, Lourenço Mutarelli

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 (PAZ, 2008, p.136)

Visualmente o álbum chama atenção desde a capa, sóbria, que traz apenas o rosto do protagonista, Thiago, com destaque para seus olhos que trazem um degradê mais acentuado, contrastando com as linhas bem marcadas do restante da capa (Fig. 17). O resultado é um rosto marcado, com olhar amargo e melancólico, que chama a atenção a ponto de inspirar Fábio Zimbres em seu prefácio para a obra. Zimbres escreve apenas sobre o olhar do personagem na capa, resumindo toda a leitura da obra ao impacto causado pelo olhar do personagem. O autor adverte: “Você ainda pode se recusar a ler o livro mas não vai fazer diferença. Você já viu a capa” (MUTARELLI, 2001, p. 5).

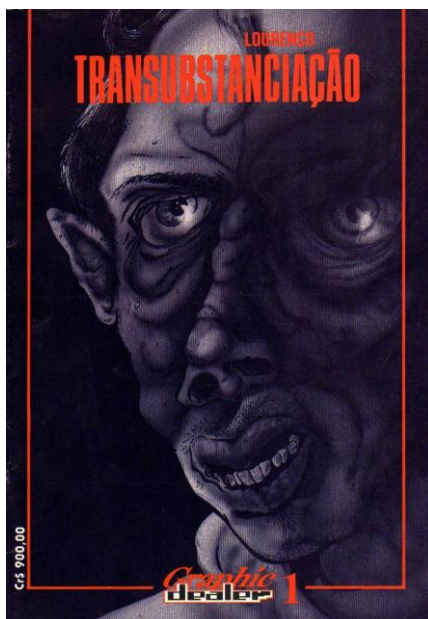


Figura 17 – Capa de *Transubstanciação*. MUTARELLI, 1991.

A história narra a angustiante trajetória de Thiago, personagem que vive sérios problemas existenciais e acaba de sair da cadeia, após assassinar o próprio pai. Ele questiona a realidade e a validade de se viver num mundo dominado pelo homem, a quem considera uma praga. Em meio a sonhos e perturbações surgidas pelo uso de Lorax e álcool, Thiago demonstra que matou seu pai por amor, para libertá-lo, fazendo assim, sua maior poesia. Depois disso, parte em busca de sua libertação, que só seria possível sendo morto por alguém que o amasse. Ao chegar à galeria em que Beatriz, uma antiga conhecida, trabalhava ele acaba assassinando algumas pessoas e termina morto pela polícia (trajada de uma forma que se confunde com o exército), impedindo sua real libertação.

Esse enredo é desenvolvido a partir de oito capítulos curtos, alguns deles com uma única página, que narram fragmentos soltos de sua trajetória e devaneios. Mutarelli cria um ambiente de loucura muito intenso. Para Lucimar Mutarelli,

Com *Transubstanciação*, Lourenço Mutarelli introduziu nos quadrinhos brasileiros uma nova maneira de se contar uma história. Caminhando à margem dos clássicos personagens de terror, eróticos ou infantis, o autor se firmou como grande talento literário das histórias em quadrinhos do país. (MUTARELLI, 1999, p.3)

Apesar de produzir uma HQ fechada, de enredo complexo, Mutarelli ainda tinha um processo de criação muito instintivo, o que talvez possa ter influenciado a composição das páginas, pensadas uma a uma, demonstrando uma preocupação estética tão grande ou maior do que sua subordinação à narrativa:

Lourenço tinha uma ideia de como a história se desenvolveria e ia desenhando página por página em sequência, sem ter um pré-planejamento. De certa forma, a história “acontecía” para Lourenço e sua metodologia era mais solta, sem roteiros pré-escritos (PAZ, 2008, p. 151)

Muito da sua produção, mais do que um argumento predefinido, surge da necessidade obsessiva de preencher os espaços e de encontrar um meio para se comunicar, e essa obsessão chega ao seu ápice em *Desgraçados*. Em 1991, o autor publica várias histórias curtas na revista *Mil Perigos* – revista que começou a ser publicada no mesmo ano e durou cinco edições – e muitas delas mantinham alguns pontos de ligação e se entrecruzavam. Por conta dessa ligação alguns amigos encorajaram Mutarelli a uni-las em um álbum, o que o autor acaba por realizar, agrupando as histórias e acrescentando alguns elementos para criar maior coerência.

O álbum, publicado em 1993, diferencia-se do que o precede e dos que virão por não ter sido planejado como uma história fechada. O próprio autor declara não se relacionar tão bem com essa obra, como afirma Paz:

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. (PAZ, 2008, p.151)

Investindo ferozmente contra os costumes e a religiosidade, Mutarelli cria uma narrativa agressiva e vertiginosa. São muitas informações e nem sempre é fácil conectar os acontecimentos. A sua leitura torna-se interessante por romper o tempo todo com o esperado, isso quando o absurdo das situações nos permite esperar algo:

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. (...) 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. (PAZ, 2008, p.149-150)

Liber Paz ainda considera que

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. (2008, p.151)

Apesar de toda a aparente rejeição demonstrada pelos poucos comentários sobre a obra de 1993, ela também foi bem recebida na época de sua publicação. Acreditamos, assim, que a obra merece um estudo mais cuidadoso, pois aponta um dos possíveis caminhos que Mutarelli poderia ter seguido a partir da porta aberta por *Transubstanciação* – que seria não se prender apenas às histórias longas. Sabemos que a preocupação de um conto não corresponde à preocupação de um romance. O primeiro costuma ser muito mais intenso do que o segundo. O conto, por seu tamanho reduzido, exige uma maior carga emocional, um ápice muito mais definido. O fato é que a forma como *Desgraçados* foi montado poderia ser comparada com um livro que não tem capítulos de ambientação, apresentação, ou qualquer outro tipo de informação menos imediata. É uma obra intensa a todo momento e, talvez, caso fosse apresentada como uma compilação e não uma história fechada, o olhar sobre ela poderia ser diferente. Ainda assim, como afirma Marcondes – no único texto encontrado que se detém sobre essa obra – conclui que

[...] considerando a prolífica carreira de sucesso atual, nas HQs, literatura e cinema, deste autor sui-generis que é Mutarelli, convém, com satisfação, pensar que *Desgraçados* de alguma forma cumpriu sua tarefa de expurgar um pontinho de melancolia em sua mente. E não só na dele. (MARCONDES, 2011)

Se o maior ponto de contestação ao *Desgraçados* é a falta de sutileza, o próximo trabalho lançado vai em direção oposta. *Eu te amo Lucimar* (Fig. 18), de 1994, mais meticuloso em sua construção, o primeiro trabalho do autor a ser produzido com roteiro prévio. De acordo com Paz:

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 sequências e páginas conforme a necessidade e vontade de produzi-las. (PAZ, 2008, p.152)

O trabalho visual dessa HQ também é apresentado num estilo mais leve – para os padrões anteriores de Mutarelli – com mais espaços de respiro para as imagens. O branco pela primeira vez faz parte expressiva de uma obra de autor: graças ao uso da técnica da aguada²⁰ atinge-se uma grande quantidade de tons de cinza e abandona-se o alto contraste²¹ constante de antes. “A aguada de *Eu te amo Lucimar* confere uma leveza plástica que os cinzas hachurados²² de *Desgraçados* não tinham. Com um desenho mais simples, comunicando o essencial à história, as imagens parecem respirar melhor dentro dos quadrinhos.” (PAZ, 2008, p.152).

²⁰ Aguada é uma técnica utilizada com a tinta nanquim, que consiste em misturar a tinta pura, preta, com água, diluindo-a e criando, assim, tons de cinza – mais claros quanto maior a quantidade de água.

²¹ Alto contraste é o efeito produzido quando forte contraste entre preto e branco, sem uma variação tonal de cinzas.

²² Hachura é uma técnica que consiste em conseguir efeitos de sombra ou variação tonal a partir de linhas paralelas. Apesar de conseguir diferentes tonalidades, não é tão fluida e suave quanto a aguada de nanquim. Ainda mais no caso de Mutarelli, que possui traços pesados e fortes.

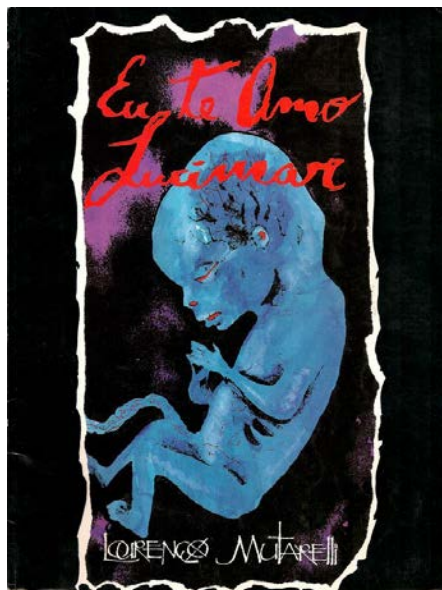


Figura 18 – Capa de *Eu te amo Lucimar*. MUTARELLI, 1994.

A mudança visual é acompanhada por uma temática menos agressiva: a questão da identidade, ainda acompanhada pela melancolia de um personagem que não encontra seu lugar no mundo, mas sem soar dogmática. A narrativa conta a história de Cosme e seu irmão gêmeo, Damião. Cosme é sempre dominado por seu irmão, sentindo-se inseguro ao seu lado, em oposição Damião que só se sente seguro ao lado de Cosme. A situação gera um impasse que termina no assassinato de Damião. Apresenta-se a origem dos dois personagens, que na verdade seriam duplos – Cosme cria o duplo, Damião, como resposta à tentativa de aborto de sua mãe, Maria – uma só pessoa dividida em dois corpos. Assim, ao perder seu irmão, Cosme acaba por sentir em vida o processo de morte e acaba condenado a uma vida incompleta que acaba com o seu suicídio. Esse enredo básico é acompanhado de um grande número de personagens, memórias e referências, mostrando um grande desenvolvimento do discurso narrativo.

A principal referência do álbum é a obra de Augusto dos Anjos, que serve de base e ambientação temática para a história. Vemos uma presença muito maior de um narrador e uma fragmentação menor da página em quadros. Segundo Lucimar Mutarelli:

Em “Eu te amo Lucimar”: Lourenço Mutarelli lapidou a “verborragia” e produziu um texto minuciosamente poético. (...) Seduzido pelo poeta Augusto dos Anjos (1884-1914), Mutarelli constrói uma fábula para descrever um de seus maiores fascínios: a morte. A história funciona como uma espécie de catarse para exteriorizar as experiências por ele vividas durante suas crises de pânico. Descreveu as fases da morte

após extensa pesquisa em livros de medicina. (MUTARELLI, 1999, p.5)

Vemos assim que essa HQ soa como amena perto de toda a agressividade de *Desgraçados*, mas a angústia e a melancolia com que se tratam questões existenciais mantêm-se sempre presentes.

O quarto álbum de Mutarelli, *A confluência da forquilha* (Fig. 19), é lançado em 1996, e é considerada pelo autor a história mais estranha que já fez. A partir do momento econômico instável, que não permitia continuidade nas publicações e levava a publicação de materiais de fácil comercialização, Mutarelli passou a trabalhar como ilustrador. Os quadrinhos se tornaram mais um *hobby*, uma vez que se pagava pouco pela página de HQs:

O autor aproveitou a peculiaridade do momento econômico para denunciar, simbólica e conscientemente, a depreciação da linguagem das histórias em quadrinhos. Matheus, o protagonista, representa o próprio artista que se viu trabalhando apenas por dinheiro, contrariando seus princípios de utilizar os quadrinhos como sua melhor forma de expressão e comunicação. (MUTARELLI, 1999, p.6)

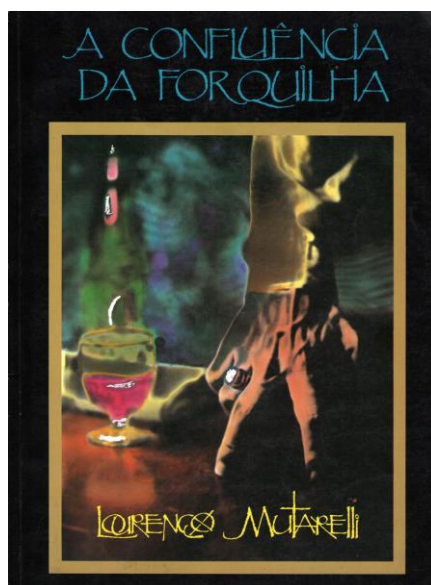


Figura 19 – Capa de *A confluência da forquilha*

O trabalho plástico de Mutarelli volta às características de *Transubstanciação*, com presença marcante do traço e do alto contraste e apresenta a sua narrativa visual mais linear.

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 improviso. Fez isso procurando romper com as estruturas narrativas depressivas e trágicas que tinham conduzido seus trabalhos até então. (PAZ, 2008, p.156)

Essa quebra que busca “romper com as estruturas narrativas depressivas e trágicas” pode ser encontrada facilmente nos últimos capítulos. Matheus é um pintor, que sempre pintava a mesma obra, uma só imagem que podia ser Baudelaire, Beethoven ou Larry, dos três patetas, de acordo com a série que estivesse produzindo. Em determinado momento Matheus tem todas suas obras vendidas e se vê esvaziado, o que torna indiferente o valor pago pelas obras. É o momento em que sua vida se cruza com Moloc, um enigmático personagem que suga a criatividade dos artistas, fazendo com que desenhem temas incessantes, semana após semana.

Na parte final da narrativa, Matheus parece cansado de ser usado por Moloc e decide matá-lo, mas ao encontrar o antagonista cria-se uma situação absurda e risível: Moloc está vestido de Branca de Neve, em meio a uma encenação de contos de fada e convida Matheus para dançar e este aceita. A presença do *nonsense* constrói um clima surreal ao final da história.

A confluência da forquilha é um claro questionamento à situação do artista e a pressão que se cria para as adequações de mercado, que muitas vezes tende a se opor ao desejo criativo pessoal. Essa questão se reflete, inclusive, na forma como Mutarelli resolveu terminar a narrativa, numa resposta à crítica que o acusava de ser excessivamente trágico.

Após o lançamento do quarto álbum, Mutarelli passa por um período sem produzir quadrinhos, dedicando-se às ilustrações para livros de RPG – mais rentáveis na época. Esses primeiros trabalhos formam para Liber Paz um período bem definido da produção do autor.

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. (...) Esses álbuns reúnem uma série de características comuns (formato, estilo de desenho, temática) e representam um período de produção bem específica. (...) 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. (PAZ, 2008, p.156)

Reforçando a afirmação de Paz ao separar os quatro álbuns como um bloco específico da produção de Mutarelli, vemos, a partir de 1996, uma adaptação a um estilo menos *underground*. O autor passa a se dedicar a dois projetos, o primeiro a ser publicado marca a continuidade temática com os álbuns anteriores, mas apresenta uma mudança técnica e editorial. Trata-se de *Mundo Pet*, uma compilação lançada pela editora Devir em 2004, formada por histórias curtas produzidas entre 1998 e 2000. São doze histórias que apresentam como novidade o uso da cor – até então Mutarelli só tinha publicado trabalhos em preto e branco – feitas para o site Cibercomix e publicadas online. “As histórias versam sobre solidão, memória e insanidade dentro das experiências pessoais do autor, servindo de veículo para episódios biográficos mesclados com elementos fantásticos.” (PAZ, 2008, p.157) Nesse sentido, não há uma mudança drástica entre o que os admiradores do trabalho de Mutarelli já conheciam e essas novas histórias. O caráter autobiográfico torna-se explícito em algumas histórias, e Mutarelli aparece como protagonista de quatro histórias.

A fotografia é um recurso que já era usado nos trabalhos anteriores, mas aqui esse recurso é elaborado e toma um espaço de protagonista entre os códigos utilizados nas histórias. De acordo com Paz, “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” (2008, p.158). A fotografia em *Mundo Pet* vem sempre como reforço da ideia de resgate da memória, de tentativa de recuperar o que já se perdeu.

Nem todas as histórias publicadas pelo Cibercomix são autobiográficas, destacam-se também os momentos em que Mutarelli busca a experimentação da linguagem e de elementos visuais. A história que dá título à compilação (*Mundo Pet*) exemplifica bem os níveis de experimentação que Mutarelli atinge. Narrando a bizarra história de um ser, um cachorro deformado, que vive dentro da mente de outro personagem, humano, e passa o controlar suas ações, Mutarelli utiliza recursos digitais para criar o cenário – o interior da cabeça do homem. O efeito gera algum

estranhamento, principalmente por destoar muito do trabalho visual de Mutarelli, com imagens estouradas e presença pouco marcante das linhas.

Esse álbum é apontado como um “respiro” – um retorno à forma de produção anterior – durante o trabalho na história do detetive Diomedes, que muda completamente a forma narrativa de Mutarelli. A trilogia em quatro partes – *Dobro de cinco, Rei do Ponto, Soma de Tudo parte I e parte II* – é também nomeada pelo autor como *Trilogia do Acidente* ou *O Enigma de Enigma* (PAZ, 2008) e foi relançada em 2013, pela editora Companhia das Letras, sob o título de *Diomedes*. A narrativa de Mutarelli nesse álbum muda drasticamente: no lugar de uma relação intrincada entre texto e imagem, ou composição da página complexa e mutável, vemos uma narrativa mais limpa, buscando certa transparência ao diminuir a presença de um narrador externo, manter uma maior linearidade no layout e nos cortes (breakdowns).

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 europeias. (PAZ, 2008, p.172)

Liber Paz usa o conceito de transições de McCloud para demonstrar as mudanças na narrativa visual. Mutarelli sempre se utilizou muito das transições tema a tema, consequência do uso frequente de narração verbal. Lucimar Mutarelli também reforça a transparência dessa HQ, em que texto e imagem se amalgamam de forma muito mais natural: “Nessa obra, é impossível dissociar um código de outro: são palavras e imagens que caminham juntas, construindo uma narrativa envolvente, uma armadilha” (MUTARELLI, 1999, p. 1).

É interessante notar também que o desenho de Mutarelli sofre uma mutação entre o início (1997) e o fim da trilogia (2000). No primeiro álbum, a figura do detetive Diomedes é representado de maneira caricatural e distorcida, enquanto no último – *Soma de tudo* – vemos o personagem representado de maneira mais naturalizada, num traço que busca o representacional, com maiores preocupações anatômicas.

Um trabalho de fôlego, com estrutura desenvolvida e complexa, produzida de maneira cuidadosa, difere, não apenas da produção anterior de Mutarelli, mas de boa parte da produção nacional do período, tornando-se um marco para os quadrinhos

brasileiros. Ainda hoje *Diomedes* é a obra quadrinhística de maior sucesso de Lourenço Mutarelli.

Após 2000, o autor paulistano passa a se dedicar à literatura e seu primeiro livro, *O cheiro do ralo*, é lançado em 2002 e adaptado para o cinema em 2006, por Heitor Dahlia. O lançamento e sua posterior adaptação acabaram por abrir caminho para que Mutarelli se desenvolvesse como escritor, sempre gerando muito interesse de cineastas. Desde então o autor já lançou *O natimorto* (2004), *Jesus Kid* (2004), *A arte de produzir efeito sem causa* (2008), *Miguel e os demônios* (2009) e *Nada me faltará* (2010), sendo que *O natimorto* e *A arte de causar efeito sem causa* também foram adaptados para o cinema, em 2009 e 2012 respectivamente – *A arte de causar efeito sem causa* foi para as telas com o nome de *Quando eu era vivo*, de 2013. Com uma carreira cada vez mais consolidada como escritor, surge também um interesse muito mais amplo pelo trabalho do autor, refletido na mídia e também na academia.

Entre a produção de *O cheiro do ralo* e *A arte de causar efeito sem causa*, Mutarelli trabalhou na HQ *A caixa de areia ou eu era dois em meu quintal*, lançado em 2006 pela editora Devir. Esse álbum traz uma narrativa muito mais limpa e um enredo mais sutil do que o costumeiro de Mutarelli em seus primeiros álbuns, mudança que, para Liber Paz, acontece muito em decorrência do relativo sucesso proporcionado pela literatura, seria, portanto, um trabalho de transição entre uma situação anterior – de muito trabalho sobre a prancheta e pouco reconhecimento – e um novo momento enquanto autor – o trabalho com a nova linguagem gerava muito mais reconhecimento e era mais veloz: um álbum demorava de um a dois anos para ficar pronto, enquanto seu primeiro romance foi escrito em cinco dias e levou apenas alguns meses para chegar a sua forma final.

De conhecido do meio estrito da produção de quadrinhos nacionais, Mutarelli começou a destacar-se em outras formas de expressão. Sua produção passou a incluir, além da literatura, peças de teatro e uma animação para cinema. Mutarelli foi sendo “descoberto” por pessoas de outros círculos da cultura e aos poucos foi ganhando o rótulo de cult (PAZ, 2008, p. 183).

Ao mesmo tempo em que o rebuscamento visual acompanha o que já vinha sendo feito em *Diomedes*, o formato de publicação passa a se aproximar da literatura, com formato reduzido (14x21cm) e papel pólen, que remetem claramente ao formato dos romances. Quanto ao tema, não há uma mudança drástica nele em si, mas sim no

seu tratamento, “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” (PAZ, 2008, p.183).

Seu enredo questiona a memória e traz novamente a autobiografia como matéria: a história mostra o personagem Mutarelli criando a história que está sendo contada. Esse efeito espelho, do autor que narra o próprio ato de narrar, também foi utilizado em *Jesus Kid*, no qual o personagem é contratado para ficar em um hotel e escrever o roteiro de um filme, ao começar a tentar escrever a história acaba por contar esse mesmo enredo – de um autor que é contratado para ficar em um hotel e criar um roteiro de cinema. O interessante de ambas as narrativas – *A caixa de areia* e *Jesus Kid* – é que ao espelhar o próprio ato de criação, inicia-se uma série de indagações sobre a realidade, situações absurdas surgem e toda a verossimilhança é posta em jogo.

Após a publicação de *A caixa de areia*, Mutarelli se afasta dos quadrinhos para dedicação exclusiva à literatura. Esse hiato dura cinco anos, quando, em 2011, lança *Quando meu pai se encontrou com o ET fazia um dia quente*. Feito a partir do pedido da editora Companhia das Letras, o autor volta aos quadrinhos de uma maneira diferente. O álbum se assemelha a uma história ilustrada, constituído de uma ilustração por página e trechos de texto verbal – narração – sem as quebras, layout e outros elementos característicos dos quadrinhos. Aqui o tema da memória retorna, mas usando os aspectos formais para trazer a problemática do tema. Para Rafael Martins:

A carreira de Lourenço Mutarelli sempre foi marcada pela experimentação, seja pelo trânsito entre diferentes linguagens (...) ou pela contestação dos limites entre elas. (...) ele consegue chamar a atenção para aspectos formais que também são capazes de problematizar questão. Em outras palavras, é também por meio da relação entre a imagem e a palavra dentro da linguagem dos quadrinhos que, em *Quando meu pai se encontrou com o ET fazia um dia quente*, o autor trabalha a temática da memória. (MARTINS, 2012, p.9-10).

Dessa forma, podemos perceber que Mutarelli sempre se manteve como um questionador dos limites e das tradições, seja pelo aspecto temático ou pelo uso das linguagens. Sua produção se baseia na exploração dos limites de interpenetração entre um e outro meio. Sua produção inicial contrasta com a mais recente pela maneira sutil com que tem tratado seus últimos textos, mas ao se analisar com cuidado, são as

mesmas questões que continuam a ser tratadas, e a busca por romper os limites ainda se mantém, apenas o grito não se mostra logo no primeiro momento.

CAPÍTULO 2 – NARRATIVA, IMAGEM E A NARRATIVA DOS QUADRINHOS

Neste capítulo buscaremos realizar uma série de reflexões acerca da narrativa nos quadrinhos. Partindo da pergunta mais elementar, qual seja, o que é uma narrativa, discutiremos algumas definições possíveis e formas de análise já propostas e possíveis de se aplicarem às HQs. As especificidades da narrativa quadrinhística e os elementos que a constituem serão apresentadas com o amparo teórico de vários autores que se debruçam sobre as questões pertinentes a essa linguagem a fim de delimitar os pontos relevantes e maneiras produtivas de se realizar as análises das obras de Lourenço Mutarelli. Ainda é importante lembrar que, mesmo se tratando de um capítulo teórico, manteremos a produção do autor paulista como horizonte e objetivo de nossos percursos.

2.1 – Quadrinhos como narrativa

Dentre as definições de quadrinhos que pretendem ir além da simples evidência de que estes são a junção de texto e imagem, as mais conhecidas são as de Will Eisner (2001) e Scott McCloud (2005). O primeiro desses autores define simplesmente a linguagem dos quadrinhos como Arte Sequencial, enquanto o segundo desenvolve o termo apresentando-nos o seguinte conceito: “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (McCLOUD, 2005, p.09). Ambos os autores, independente de toda a reflexão que vão lançar sobre o objeto, apresentam definições na tentativa de abarcar grande parte da produção quadrinhística. McCloud o faz no “estilo dicionário”, enquanto Eisner se apegua ao que considera mais representativo nessa forma de expressão: a sequencialidade. Em ambos os autores o aspecto narrativo está presente e configura-se um dos grandes atrativos – e objeto de estudos – da linguagem, mesmo que existam experiências não narrativas em quadrinhos.

Outros autores, como Hatfield (2005) e Groensteen (1999), escreveram textos em que não se preocupam em definir as histórias em quadrinhos dessa maneira tão concisa, que se torna uma quase “renomeação” – o caso de Eisner é exemplar, sua

definição, Arte Sequencial, foi e é muito utilizada na academia, entre outros motivos, para afastar a ideia pré-concebida de que histórias em quadrinhos são narrativas superficiais e infantis. Hatfield deixa de lado as tentativas de sintetizar uma definição que contenha o essencial da linguagem, por considerar repetitiva e não produtiva a insistência nesse percurso, passando, então, a apontar para questões mais específicas, baseadas em estudos de casos particulares no lugar de generalizações abstratas.

Muitos desses casos particulares são pautados em estudos comparativos entre os quadrinhos e outras linguagens ou áreas do conhecimento. São exemplos o “comics as history”, de Joseph Witek (1989) e “comics as language” de Hannah Miodrag (2013), além de “comics as culture” (Inge, 1990), “comics as philosophy” (McLaughlin, 2007), ou mesmo a publicação independente de pesquisa artística, e não acadêmica, “comics as poetry” (Corbett, 2013). É importante ressaltar que esses não são os únicos títulos que comparam a linguagem dos quadrinhos com outras áreas, mas foram selecionados por apresentarem claramente em seus títulos essas relações. Poderíamos citar ainda as “HQTrônicas”, de Edgar Franco (2004), entre outros, mas o importante é notar como os estudos mais recentes – da década de 1990 até hoje – ressaltam o caráter múltiplo dos quadrinhos, que, de acordo com Hatfield (2005) tem a habilidade de frustrar qualquer esquema hermético de análise. Tal constatação tem como finalidade menos renegar os estudos que buscavam definições de síntese dos quadrinhos, do que apontar para um novo campo de estudos que reflita sobre a pluralidade de sentidos dessa linguagem.

Em todo tipo de relação que se faça entre os quadrinhos e outras áreas – no Brasil, por exemplo, há uma importante vertente de pesquisa que estuda os quadrinhos como ferramenta educativa – sempre se mantêm em vista as características de sua linguagem e narratividade, em muitos casos de maneira introdutória, como uma primeira alfabetização, em que são apresentados os elementos básicos que compõem as histórias em quadrinhos, assim como apontando suas semelhanças com a literatura e o cinema. A passagem por essas relações é importante uma vez que o aspecto narrativo está ligada à várias linguagens e já foi muito estudada na literatura e no cinema, assim eles podem adiantar certos conceitos que se mantêm em toda narrativa. Contudo, cada linguagem irá narrar de maneira diferente, é necessário refletir também sobre o que há de específico na linguagem dos quadrinhos.

Tomando como exemplo o cinema, Jacques Aumont, em seu *A estética do filme*, o campo da narratologia irá tratar do que é geral nos textos narrativos, restando ainda matéria a ser analisada sobre a narrativa cinematográfica:

Por definição, o narrativo é extracinematográfico, pois se refere tanto ao teatro, ao romance, quanto simplesmente à conversa cotidiana: os sistemas de narração foram elaborados fora do cinema e bem antes de seu surgimento. Isso explica o fato de que as funções dos personagens de filmes possam ser analisadas com os instrumentos forjados para a literatura por Vladimir Propp (proibição, transgressão, partida, retorno, vitória) ou por Algirdas-Julien Greimas (adjuvante, oponente). Esses sistemas de narração operam com outros filmes, mas não constituem o cinematográfico propriamente dito: são o objeto de estudo da narratologia, cujo campo é bem mais vasto do que apenas o da narrativa cinematográfica. (2011, p. 96)

Da mesma maneira como o autor expõe sobre o cinema, importa-nos também averiguar o que há de quadrinhístico na narrativa dos quadrinhos, buscando entender como Lourenço Mutarelli trabalhou tais elementos e formas de narrar nos seus primeiros álbuns.

É sempre importante lembrar que não se pretende com isso uma leitura fechada que isole o objeto de suas ligações externas. Não há porque analisar o tecido próprio de uma obra, ou sua linguagem, sem se permitir um olhar para o que se possa tecer entre essa e o mundo.

Como já afirmado, a narratividade é pensada como aspecto intrínseco aos quadrinhos, mantendo-se evidente na definição de Eisner – arte sequencial – e, como destaca Moacyr Cirne (1975), na definição brasileira dessa forma de expressão. Ao refletir sobre o termo “história em quadrinhos” o autor aponta a representatividade dos “quadrinhos” como elemento narrativo: é por meio da justaposição dos quadros que se constitui a história.

Assim, se não é universal a afirmação de que as histórias em quadrinhos são narrativas, é pelo menos correto afirmar que a esmagadora maioria de sua produção tem essa característica. Hatfield deixa claro em seu conceito de *alternative comics* que é sob o viés da narrativa que irá pensar a linguagem dos quadrinhos:

No núcleo deste livro há um interesse em quadrinhos como uma forma narrativa, no sentido mais amplo: ficção, memória, reportagem,

exposição. Estas não são as únicas coisas que devem ser procuradas em quadrinhos – a unidade narrativa não é o único, e nem sempre o melhor critério para avaliar uma HQ – mas eu continuo sendo atraído por quadrinhos que contam histórias. (HATFIELD, 2005, p. xiv-xv).²³

Fica claro aqui que o estudo da narrativa dos quadrinhos não é a única maneira de se olhar essa linguagem, é apenas um dos possíveis caminhos a se somar nos seus estudos. Os quadrinhos vistos como textos narrativos são analisados enquanto meio produtor de histórias, assim torna-se interessante o estudo das maneiras como se constroem seus significados nelas. O autor de *Alternative comics* lança seu olhar sobre as HQs como narrativas de forma mais clara do que sua outra baliza: os quadrinhos como uma “literatura emergente”. Ao apresentar algumas proposições sobre a literariedade dos quadrinhos, esse autor o faz de forma relativamente genérica, deixando uma indefinição presente. Não se sabe se o autor está definindo os quadrinhos como realmente um novo gênero literário – posicionando-o ao lado do conto, romance, crônica – ou se apenas reafirma o seu status narrativo. O autor ainda destaca a experiência de leitura dos quadrinhos como “válida”, em oposição às críticas existentes no meio do século passado, que consideravam os quadrinhos como leitura rasa, empobrecedora e inibidora da capacidade leitora – justificada pela preguiça mental causada pela facilitação que as imagens traziam.

Essas questões levantadas por Hatfield são relevantes, mas, no que concerne à literariedade dos quadrinhos, a sua afirmação fica no ar, deixando brecha para que pareça apenas uma atitude de valorização da linguagem. Nesse caso, cria-se uma contradição, pois essa busca por valorizar as histórias em quadrinhos através de comparações com outras linguagens “mais nobres” é criticada por ele próprio, quando aponta autores que invocavam o cinema como analogia luxuosa para reconhecer as características dos quadrinhos. De certa maneira, podemos notar em alguns autores como Hatfield (2005) e Santiago García (2012) certa vontade de se afastar de comparações com o cinema ao se aproximarem das formas contemporâneas de produção quadrinhística.²⁴ É visível que essa produção se aproxima mais de algumas

²³ “At the core of this book is an interest in comics as a narrative form, in the broadest sense: fiction, recollection, reportage, exposition. These are not the only things to look for in comics – narrative drive is not the only, nor always the best, criterion for evaluating a comic – but I continue to be drawn to comics that tell stories.” (HATFIELD, 2005, p. xiv-xv).

²⁴ Os quadrinhos contemporâneos tendem a por de lado alguns conceitos cristalizados, às vezes de forma radical, para afastar algumas ideias pré-concebidas. Podemos citar o exemplo de Chris Ware em relação aos quadrinhos do gênero super-herói, o qual é posto como unicamente mercadológico e sem valor algum

características literárias – história fechada, formato de livro, presença marcante de um narrador – assim como se afasta da dinâmica narrativa dos quadrinhos de aventura, que visa a uma transparência narrativa relacionada ao cinema. Mas a mudança de paradigma não pode incorrer aos mesmos erros.

Hannah Miodrag (2013) reforça a confusão existente nessa comparação (quadrinhos como literatura) e se afasta de toda comparação que pareça se justificar por autoproteção ou busca de legitimação, propondo uma leitura da literariedade dos quadrinhos focada mesmo no texto verbal, algo discutível, uma vez que essa leitura não parece olhar para a totalidade formal dos quadrinhos, há realmente a possibilidade de analisar um fragmento de texto de uma HQ – e sua literariedade – sem que a imagem influencie sua interpretação? Entendemos que os quadrinhos, como Hatfield mesmo aponta, são uma forma de expressão híbrida e instável – que a todo momento apresenta novas estratégias de composição – dessa maneira toda relação entre as linguagens, gêneros ou áreas do conhecimento pode ser válida e relevante. Podemos ver mesmo em Lourenço Mutarelli exemplos que apontam para essas relações entre linguagens, narrativas em que se simulam momentos em câmera lenta, típicos do cinema policial (Fig.20), da mesma forma que encontramos trechos com forte presença do narrador em terceira pessoa, característico do romance, Ainda há muito que se pensar sobre a posição – não valorativa, mais sim de potencialidades expressivas – das histórias em quadrinhos entre as outras expressões artísticas.

para o autor. Chris Ware apresenta sua produção como uma retomada dos quadrinhos pioneiros – como *Little Nemo in Slumberland* – ligados ao underground.



Figura 20 – Movimento do personagem mostrado passo a passo, como que a simular uma câmera lenta.
Fonte: MUTARELLI, 2012.

As histórias em quadrinhos, portanto, não são intrinsecamente narrativas, mas essa é a característica que se mostrou predominante por toda a sua produção. Uma das características marcantes da narrativa dos quadrinhos é a serialização das histórias, a qual foi dominante por tanto tempo que também passou a se confundir com a própria linguagem – toda história em quadrinhos teria de ser seriada e com um personagem fixo. Essa característica cria a possibilidade de histórias infinitas, algo muito explorado nos quadrinhos de super-heróis, criando um universo complexo, com diferentes cronologias para um mesmo personagem, assim como acontece em histórias populares como a *Turma da Mônica*, de Maurício de Sousa, em que uma série de enredos curtos se desenvolve a cada nova edição, sem nunca ser levada em conta a passagem do tempo.

No caso específico do nosso corpus, que se relaciona diretamente com os quadrinhos alternativos e os romances gráficos, existe uma mudança na forma de abordagem da história, uma vez que não há serialização. A narrativa aqui é composta de um objeto apenas, cada história começa e termina naquele único álbum, da mesma forma que ocorre com um romance. Desenvolveremos as análises e reflexões, portanto, olhando para as HQs como textos narrativos, que são constituídos de forma a contar uma história, com elementos particulares da linguagem utilizada. É assim que as obras de Lourenço Mutarelli são apresentadas e o próprio autor se define, como um contador de histórias, ou da mesma história, de diferentes maneiras: “Creio que todas as histórias são a mesma, o que muda é a altura de onde a observamos e o tempo que a contemplamos” (MUTARELLI, 2012, p.10).

Se Mutarelli está certo, o que muda e torna cada obra interessante e única são suas pequenas particularidades. Assim, para podermos nos aprofundar durante a análise do *corpus* sobre os aspectos que diferenciam e unem as três narrativas – *Transubstanciação*, *Eu te amo Lucimar* e *A confluência da forquilha* – e assim pensar a poética do autor, buscaremos algumas considerações sobre a teoria da narrativa, sobre a imagem e sobre a linguagem dos quadrinhos, que servirão de ponto de partida do geral para o específico na discussão da narrativa das histórias em quadrinhos.

2.1.1 – Narrativa e narração

A tradição da narratologia se inicia a partir do estruturalismo na década de 1960 e tem Roland Barthes como um de seus principais representantes. O autor francês parte do fato de que a narrativa está presente em toda a história da humanidade e afirma que ela tem traços universais, esses se repetem em todas as narrativas – independentemente, portanto, da linguagem. Dessa maneira ampla, Barthes buscará os aspectos gerais para o estudo da narrativa:

A narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas as substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopeia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomima, na pintura (recorde-se a Santa Úrsula de Carpaccio), no vitral, no cinema, nas histórias em

quadrinhos, no *fait divers*, na conversação. Além disto, sob estas formas quase infinitas, a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade, não há, não há em parte alguma, povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos, têm suas narrativas, e frequentemente estas narrativas são apreciadas em comum por homens de cultura diferente, e mesmo oposta (BARTHES, 1972, p. 19).

O que Barthes afirma aqui é a presença da narrativa em todos os lugares e nos mais diferentes formatos e códigos. A partir dessas considerações, ele busca caminhos para entender as características gerais das narrativas, encontrando respaldo na linguística e sua metodologia dedutiva, partindo para uma teoria do discurso narrativo.

O fato de a narrativa ser “inerente ao homem”, como afirmou Barthes, faz com que ela aparente – assim como a imagem – ser algo simples, apesar de todo o interesse que desperta. Por conta da naturalidade com que a narrativa é encontrada na sociedade, ela pode ser considerada fácil, mas no momento em que se tenta distinguir os tipos de narrativa, pensar sobre o seu formato e a sua estrutura, suas variações, percebe-se a complexidade e a oposição entre a forma narrativa e o conteúdo narrado.

(...) os Formalistas russos, Propp, Lévi-Strauss ensinaram-nos a resolver o dilema seguinte: ou bem a narrativa é uma simples acumulação de acontecimentos, caso em que só se pode falar dela referindo-se à arte, ao talento ou ao gênio do narrador (...) ou então possui em comum com outras narrativas uma estrutura acessível à análise (BARTHES, p. 21, 1972).

É a partir desses primeiros impulsos que se desenvolverão estudos que vão além das relações entre a obra e o que é exterior a ela, mostrando que é possível criar ferramentas que possibilitem a análise da obra em si, e de obras entre si. Ainda sobre essa questão é importante lembrar que as narrativas não se esgotam ao serem abordadas por um ou por outro ponto de vista teórico, sendo tal escolha apenas uma questão de abordagem. Inclusive, muitas vezes, torna-se conveniente o entrelaçamento de teorias para conseguir abarcar objetos de estudos, por vezes, abrangentes demais. O desenvolvimento das teorias da narrativa gerou uma série de proposições, muito ligadas ao estruturalismo, ora mais, ora menos fechadas. É desse conjunto que surge a Narratologia, uma teoria que, de acordo com Mieke Bal (2009), propõe-se um

dispositivo de leitura, uma ferramenta de descrição que ajude a entender, avaliar e analisar as narrativas.

É com base na Narratologia que se desenvolve uma série de estudos sobre os jogos de linguagem narrativa. Inicialmente, autores do formalismo russo e, depois, os estruturalistas, tentaram construir uma metodologia que possibilitasse averiguar uma obra, como afirma Todorov (1972), sem se prender a outros discursos que não o literário. Para tanto, realizaram um trabalho de separação e de reflexão sobre os elementos que constituem a narratividade de uma obra. Assim, propõem-se distinções, como a separação entre história e discurso – desenvolvida por Todorov –, em que a história seria o acontecimento narrado, enquanto o discurso consistiria na maneira com que o narrador expõe esses mesmos acontecimentos. Genette (1979) rompe com a dicotomia história/discurso quando separa um terceiro elemento: história, narração e narrativa. Respectivamente, o conteúdo narrado, o discurso e o ato de produção narrativa.

Mieke Bal (2009) mantém a distinção tríplice, assim como o fez Genette – com a história, narração e narrativa – mas vai repensá-las. Para Bal, as três camadas de todo texto narrativo são: *text*, *story* e *fabula*, em que *text* é o objeto texto em si, um “todo finito, estruturado, composto de signos”. *Story* é o “conteúdo de tal texto”, é a maneira específica em que se apresenta a fábula em um determinado suporte. E *fabula* é o conjunto de eventos relacionados lógica e cronologicamente.

Ao usar o termo *story*, Bal abrange outros tipos de narrativa que não a literária. Lembrando que dentre uma infinidade de tipos textuais, Bal trata especificamente do texto narrativo. Em ordem reversa: uma fábula se apresenta ordenada em uma narração que será realizada com determinados códigos, em um determinado meio, compondo assim o texto narrativo.

Essas separações são sempre propostas de metalinguagem para a ação de uma abordagem analítica, uma vez que o que realmente se encontra à disposição do leitor é a obra em si, o texto narrativo. As outras camadas se dão internamente ao suporte e no processo de leitura, fazendo com que as possibilidades de análises sejam infinitas. Esse processo de leitura, é importante lembrar, faz parte da análise de qualquer narrativa, sendo, portanto, um processo subjetivo. Isso faz com que o ato de descrever e analisar um texto não leva ao seu esgotamento, nem mesmo pode gerar uma única descrição

adequada. Diferentes aspectos serão analisados por diferentes leitores, gerando, assim, resultados vários, como demonstra Bal:

A descrição textual obtida com a ajuda desta teoria não pode, de maneira alguma, ser vista como a única descrição adequada possível. Este também não é o ponto. Outra pessoa pode utilizar os mesmos conceitos de maneira diferente, enfatizar outros aspectos do texto e, consequentemente, produzir uma descrição diferente. (BAL, 2009, p.4)²⁵

Nesse sentido, o maior auxílio da teoria é tornar um processo subjetivo, o da leitura, menos amplo, ou aleatório, uma vez que passa a ser pautado em uma metodologia que serve de guia para a análise. Para Bal, esse é um uso democrático da teoria.

Não se quer cair no equívoco que parece ter rendido certa má fama à análise estrutural da narrativa, qual seja, o de delimitar o foco de maneira estrita sobre a sua construção interna, sem se permitir levar em conta o diálogo com uma infinidade de outros textos.

Para Bal (2009), o texto narrativo é todo texto que, em um meio específico, transmite para um destinatário uma história. Dentro das definições mais abertas dadas pela autora é que enquadrados e sustentamos a ideia dos quadrinhos como narrativa e a partir delas balizaremos nossas análises.

Encontramos no *Dicionário de narratologia*, de Carlos Reis, uma definição que enquadra a história em quadrinhos na teoria geral da narratologia:

(...) a narrativa de banda desenhada resulta da articulação de um conjunto de conteúdos diegéticos (personagens, ações, espaços) com um conjunto de procedimentos discursivos (tratamentos temporais, perspectivação narrativa), completados por opções compositivas que incidem sobre a economia do relato na sua globalidade (p. ex., montagem). (REIS, 2011, p.45).

Esses conteúdos diegéticos e procedimentos discursivos são constituídos pelo quadrinhista em um suporte, esse é o texto narrativo. Essa definição de Carlos Reis é

²⁵ “The textual description obtained with the help of this theory can by no means be regarded as only adequate description possible. This is not the point either. Someone else may use the same concepts differently, emphasize other aspects of the text, and, consequently, produce a different description.” (BAL, 2009, p. 4)

muito geral e serviria para diferentes tipos de narrativas, com exceção da montagem, que pode ser entendida como específica das narrativas visuais – isso se não entendermos a fragmentação do texto literário em capítulos como montagem. Em resumo, as particularidades estão nos tipos de códigos utilizados e na forma como esses serão articulados.

Entre os aspectos importantes para a narrativa, um dos mais instigantes para se pensar as histórias em quadrinhos é a questão da narrativa, e as formas de se narrar, uma vez que a HQ narra também através de imagens, e não apenas através da escrita. A discussão sobre o narrador na literatura envolve questionamentos sobre quem narra o texto, desembaraçando a confusão entre autor e narrador, sendo, o primeiro, o produtor real da obra, enquanto, o segundo, mais uma personagem.

Todo texto narrativo possui um narrador, e esse narra de algum lugar e para alguém. No caso da narrativa literária, essa narração sempre aparece enquanto narração verbal, tornando o narrador aparente e essencial para a literatura. Nos quadrinhos, essa voz do narrador aparece claramente, mas, uma vez que grande parte da narratividade dos quadrinhos se constrói com imagens, ainda podemos afirmar que a história se dá pela narração? Entende-se que existe uma outra instância narrativa nos quadrinhos, que Ricardo Jorge Lucas (2011, 2012) apresenta como “mostração”. Para o autor, enquanto no texto verbal o narrador é “tanto uma instância enunciativa fundamental, quanto uma personagem”, nos quadrinhos, o “narrador verbal é uma possibilidade narratológica diegética, nunca uma necessidade” (2012, p. 2), vide as HQs mudas, em que não há presença de um narrador verbal e ainda assim existe narrativa.

O mostrador seria o responsável pelo ponto de vista com que as imagens são apresentadas. Para o pesquisador, a categoria do narrador, muito pertinente ao texto literário, torna-se inexistente na história em quadrinhos, fazendo com que o mostrador seja essencial para a criação da sua narratividade. Ainda de acordo com Ricardo Lucas os termos mostração e mostrador vem do “mostrador de imagens”, de Laffay, no livro *Lógica del cine – creación y espectáculo*, e assim é definido:

o mostrador de imagens é “um tipo de “mestre de cerimônias”, um *grand imagier* que dá sentido, ritmo e duração aos fotogramas; alguém que, às nossas costas, folheia as páginas de um álbum, dirige nossa atenção para certos detalhes, nos proporciona no momento oportuno uma informação necessária e, sobretudo, ordena um desfile de imagens (LUCAS, 2012, p. 6)

Isso não significa que o narrador dos quadrinhos seja descartável, em muitos casos podemos ler obras completas sem que o narrador intervenha, mas, da mesma forma temos tantos outros textos em que ele desempenha um papel tão essencial quanto o do mostrador, alguns casos claros são *Elektra assassina* (Frank Miller e Bill Sienkiewicz, 1986), em que um monólogo interior atravessa toda a obra, *Maus* (Art Spiegelman, 1986), no qual o narrador durante a maior parte do texto é o pai do personagem-autor, e no próprio Lourenço Mutarelli, em *A confluência da forquilha*, que tem presença marcante do narrador em primeira pessoa. O que se quer ponderar aqui é o fato de que Ricardo Lucas coloca o narrador verbal como não sendo uma instância narrativa essencial para a história em quadrinhos, pelo fato de que tal linguagem não depende do texto verbal para narrar – ou mostrar, como prefere o autor – mas, em contrapartida, se o narrador verbal não é essencial à linguagem dos quadrinhos, ele o será para narrativas quadrinhística particulares, como as acima citadas.

Um dos problemas que gerou tal definição foi a dificuldade em se filmar um relato em primeira pessoa – isso na década de 1930 e 1940, foco da reflexão de Laffay – que na literatura tem o narrador-personagem como figura central, enquanto no filme ele passa a ser visto como mais uma das personagens. É nessa mudança de perspectiva que indica a existência de uma instância narrativa de mostração. Ricardo Lucas traz essa reflexão, sobre o relato em primeira pessoa, para a história em quadrinhos:

No caso dos quadrinhos (...) é possível fazer um relato em primeira pessoa, como nas autobiografias (vide *Persépolis*, de Marjani Satrapi). Só que esse relato em primeira pessoa ocorre majoritariamente através do texto verbal, raramente através de uma exclusiva perspectiva ocular (assim como ocorre raramente também no cinema). Ou seja: acessamos o que a personagem pensa e fala, mas não enxergamos como a personagem enxerga, muito menos na totalidade da narrativa. Cabe acrescentar que o mostrador nos quadrinhos, para nós, tem uma função extra: determinar os enquadramentos e a disposição dos quadros na página a fim de criar certos sentidos. (2012, p. 7)

Mesmo que nas narrativas autobiográficas, como a citada *Persépolis*, o ponto de vista não seja a da personagem – o que seria, sim possível, apesar de estranho, como o próprio autor pondera –, a mostração ainda pode ser feita pela personagem. Como afirma Ricardo Lucas, “acessamos o que a personagem pensa e fala”, sendo um relato autobiográfico, em que a personagem se propõe narradora, podemos ter uma

coincidência entre mostrador e narrador – a mostração seria guiada pelas lembranças da personagem. Essa estratégia é clara nos quadrinhos autobiográficos, mas não é uma exclusividade dele. Menos ainda é uma regra desse gênero.



Figura 21 – *Maus*, de Spiegelman. Enquanto a narração é feita por Vladek (pai do autor), a mostração coincide com a imaginação de Spiegelman.



Figura 22 - *Maus*, de Spiegelman. A mostração é externa e não coincide com algum dos personagens.

Para exemplificar podemos utilizar a HQ *Maus*, de Spiegelman. Nessa narrativa Vladek (o pai de Spiegelman) é quem narra a maior parte da história, mas podemos entender que o mostrador coincide com a personagem Spiegelman, que imagina e compõe a narrativa (FIG.21). Poderíamos questionar se essas imagens não são a lembrança de Vladek, mas como Spiegelman é personagem da história e conta a própria construção dessa narrativa visual, entendemos que ele mesmo, personagem-autor, coincide com o mostrador. Em outros momentos (FIG.22) a narrativa se mostra no presente diegético e então temos um mostrador indeterminado, que não se confunde com qualquer personagem da narrativa.

O mostrador, portando, na definição de Lucas, tem dupla função: a de mostrar todos os elementos visuais da história – elementos diegéticos, internos ao quadro – mas também de organização da página, diagramação, tornando tal instância narrativa ainda mais essencial aos quadrinhos, uma vez que está presente, inclusive, em experiências quadrinhística não-narrativas.

A vantagem do conceito de mostração é que ele pode incluir, sem problemas, textos audiovisuais disnarrativos e/ou experimentais, onde não haja uma narrativa (como as histórias *non sequitur*): se eles não “narram”, certamente mostram. Em suma: sempre há mostração em relatos visuais, qualquer que seja sua natureza. O conceito se torna útil também para os elementos ditos “não-narrativos” (fade in e fade out, no cinema; a elipse, nos quadrinhos, por exemplo) (LUCAS, 2012, p.8)

O autor, portanto, separa narração e mostração, limitando o narrador ao texto verbal e invocando o mostrador para representar todas as outras potencialidades expressivas dos quadrinhos. Cria-se, portanto, nos quadrinhos, uma quarta “camada” da narrativa, a saber, o texto narrativo, a mostração, a narração e a história? Acreditamos que não. Sabendo que a narração é definida como a maneira com que se apresenta e é organizada uma história, fazem parte da narração tanto o papel do narrador, quando do mostrador (nesse sentido a expressão *story* demonstra mais clareza).

Na narrativa cinematográfica a questão da mostração é apresentada por Aumont (2012) como imagem única, ou imagem em movimento isocrônico, ou seja, a mostração se refere ao plano, de modo que a narração fica a cargo da sequencialidade, do trabalho de montagem. Dessa maneira a narração acaba por ter uma relevância maior para a narratividade, uma vez que a narrativa “se define também pela ordem de sucessão dos acontecimentos” e o plano é apenas um fragmento contínuo a ser ordenado. Essa definição não se mostra adequada para os quadrinhos, uma vez que essa linguagem é formada por imagens únicas, fixas.

Também, Groensteen (1999) define de maneira diferente a questão da narração nos quadrinhos. Ele, tal qual se fez no cinema, separa a articulação dos códigos para uma instância narrativa específica. No lugar da narração verbal ele usa o termo *récitant*, “recitante” em tradução de Lucas (2012), deixando o mostrador como instância que nos apresenta as imagens da história, e o artrólogo²⁶ como instância que ordena e articula esses elementos na página.

Temos, então duas definições para o mostrador, uma em que ele se limita à apresentação das imagens na narrativa, relegando a articulação dessas informações para

²⁶ O termo artrólogo vem da “artrologia” (*arthrologie*), de Groensteen, que se refere às articulações entre os diferentes códigos presentes nos quadrinhos. Para o autor, como apresentaremos no subcapítulo “2.3 – Os elementos dos quadrinhos e suas articulações”, a artrologia é essencial para a linguagem quadrinhística, que só existe a partir da interação entre diferentes materiais de expressão.

o artrólogo. A outra destaca o mostrador como possuidor de ambas as funções. Esses dois casos deixam latente mais do que a importância da imagem nos quadrinhos, a importância do trabalho de articulação e diagramação de todas as informações e códigos que compõem a narrativa quadrinhística.

Discutiremos tais articulações da página (diagramação, *breakdowns*), mas não sem antes esclarecermos alguns pontos sobre a imagem, visto que esse é um código de enorme importância na narrativa quadrinhística, assim como os principais elementos das HQs.

2.2 – Elementos dos quadrinhos e suas articulações

A seguir buscaremos apresentar e discutir a teoria específica das histórias em quadrinhos, os elementos que constituem a sua linguagem e, acima de tudo, algumas de suas formas de interação.

A linguagem dos quadrinhos é marcada por uma grande variedade de interações entre códigos, os quais se unem e criam uma complexa rede de significados possíveis, tornando múltiplo o ato de leitura.

Hatfield, ao discutir algumas características caras à história em quadrinhos, parte da ideia de que esse meio (a HQ) é, tanto social quanto esteticamente, mal resolvido: “comics are likely to remain an unresolved, unstable, and challenging form” (2005, p. xiii). Essa instabilidade da forma quadrinhística tem algumas virtudes e se dá pelo fato de que está, de acordo com o autor americano, em confluência com as formas artísticas contemporâneas. “Em nossa era de mídias novas e híbridas, a colaboração interartística é mister” (2005, p. xiii).²⁷ Hatfield ainda pontua:

Quadrinhos são desafiadores (...) pois eles oferecem uma forma de leitura que resiste à coerência, uma forma que é, ao mesmo tempo, visualmente sedutora e radicalmente fragmentada. A arte dos quadrinhos é uma forma mista, e ler quadrinhos é uma experiência preenchida por tensões (...) através de sua grande pluralidade de sentidos, eles anunciam para aquela incompletude ou indeterminância (2005, p. xiii).²⁸

²⁷ “In our age of new and hybrid media, interartistic collaboration is king” (2005, p. xiii).

²⁸ Comics are challenging (...) because they offer a form of reading that resists coherence, a form at once seductively visual and radically fragmented. Comic art is a mixed form, and reading comics a tension-

É a própria indefinição da linguagem dos quadrinhos que torna sua leitura desafiadora. Essa indefinição se dá exatamente pelo fato de ser uma linguagem múltipla, fragmentada, que oferece caminhos variados de criação e exige uma leitura criativa de construção crítica dos significados. A leitura dos quadrinhos é uma experiência “decentred, unstable, and unfixable” (2005, p. xiv), uma vez que, não apenas na relação texto-imagem, mas também na própria articulação entre diferentes códigos visuais – como a relação entre o requadro e a imagem interna, diegética; ou entre dois quadros – que possibilitam caminhos e relações de sentidos vários. Thierry Groensteen (2011) também aponta algumas marcas da linguagem dos quadrinhos, alertando para o fato de que, mais do que uma junção entre texto e imagem, os quadrinhos são a combinação entre essas matérias de expressão (escrita e imagem) e um conjunto de códigos:

O que, em última análise, faz das histórias em quadrinhos uma linguagem que não se confunde com nenhuma outra, é, por um lado, a mobilização simultânea dos conjuntos dos códigos (visuais e discursivos) que a constituem e, ao mesmo tempo, é o fato de que estes códigos, que provavelmente não são próprios a ele, especificam como eles se aplicam a uma “matéria de expressão” bem precisa, que é o desenho. Sua “eficiência” é significativamente singular.

A história em quadrinho é então uma combinação original de uma (ou duas, com a escrita) matéria(s) de expressão e de um conjunto de códigos (2011, p.11).²⁹

As imagens que compõem a página se conectam através dos quadros e da composição, fazendo com que os quadrinhos sejam compostos por matérias de expressão – desenho e escrita – que se articulam de diferentes maneiras no espaço da página. Ainda que fragmentada, a página se apresenta como um todo, possibilitando que um quadro se relacione tanto com a imagem seguinte quanto com uma imagem oposta, afastada dessa primeira, por conta da simultaneidade em que são visualizadas pelo leitor.

filled experience (...) through their very plurality of means, they advert to that incompleteness or indeterminacy (2005, p. xiii).

²⁹ « Ce qui, en fin de compte, fait de la bande dessinée un langage que l’on ne confond avec aucun autre, c’est, d’une part, la mobilisation simultanée de l’ensemble des codes (visuels et discursifs) qui la constituent, et c’est en même temps le fait que ces codes, dont probablement aucun ne lui appartient en propre, se spécifient dès lors qu’ils s’appliquent à une “matière de l’expression” bien précise, qui est le dessin. Leur “efficacité” s’en trouve notablement singularisée. La bande dessinée est donc une combinatoire originale d’une (ou deux, avec l’écrit) matière(s) de l’expression, et d’un ensemble de codes » (2011, p.7).

Uma página de quadrinho oferece uma primeira visão global, sintética, mas que não satisfaz. Ela exige ser continuada, esmiuçada, percorrida, decifrada analiticamente. Essa leitura, termo a termo, não continua sem tomar em conta a totalidade do campo panótico que constitui a página (ou a página dupla), já que a visão focal nunca deixa de ser enriquecida pela visão periférica (GROENSTEEN, 2011, p.24)³⁰

Tal situação de co-presença das imagens dá grande liberdade nas conexões visuais entre imagens variadas e plurais. Groensteen chama de solidariedade icônica essa capacidade de entrelaçamento das imagens, para ele um dos elementos fundadores da linguagem dos quadrinhos. As imagens em uma página de HQ funcionam, sustentadas pelos quadros. Umas em relação às outras, não apenas na ordem de leitura – da esquerda para a direita, de cima para baixo – mas de acordo com toda a composição da página.

O autor de *Système de la bande dessinée* conceitua a HQ como uma “espèce narrative à dominante visuelle” (2011, p.14). Ao trazer essa definição Groensteen busca fugir da necessidade de texto verbal para a existência de uma HQ. Ele busca o “essencial” dos quadrinhos, portanto, definições generalizantes. Como em certa medida buscamos o contrário, não nos interessa o que é essencial para os quadrinhos, mas sim o que é importante na narrativa quadrinhística de Lourenço Mutarelli, que, em alguns momentos, busca os limites da linguagem, e tem como uma de suas características a forte presença do texto verbal. Nesse ponto, acreditamos que nos casos em que há presença da escrita, ela se torna tão essencial quanto a imagem, podendo ser mais ou menos dominante em diferentes momentos. Estamos em pleno acordo com Will Eisner (2001) quando discute a interação texto-imagem e afirma que na “arte sequencial, as duas funções estão irrevogavelmente entrelaçadas. A arte sequencial é o ato de urdir um tecido” (p. 122).

Exploraremos alguns elementos importantes e caros aos quadrinhos. O quadro e a composição são peças chave para a construção da narrativa quadrinhizada e seu

³⁰ « Une page de bande dessinée s’offre à une première vision globale, synthétique, mais ne peut s’en satisfaire. Elle exige d’être ensuite, épelée, parcourue, déchiffrée analytiquement. Cette lecture terme à terme n’en continue pas moins de prendre en compte la totalité du champ panoptique que constitue la page (ou la double page), puisque la vision focale ne cesse d’être enrichie par la vision périphérique » (GROENSTEEN, 2011, p.24).

entendimento é de suma importância para a análise das HQs, assim como os balões e suas possibilidades expressivas, que discutiremos a seguir.

2.2.1 – Imagem nos quadrinhos

A linguagem dos quadrinhos é predominantemente visual. Isso não significa uma hierarquização dos códigos utilizados para a construção da narrativa, ou seja, não se pode afirmar de forma geral que a imagem está acima da escrita verbal, que carrega mais significados. Essa afirmação – da predominância visual da linguagem quadrinhística – apenas leva em consideração que tanto os textos verbais (diálogos ou narrações) quanto as imagens narrativas (de conteúdo diegético) são ordenadas de forma visual na página, mesmo nos quadrinhos predominantemente verbais. Exemplo disso são as tiras de Marcelo Saravá, nas quais nenhuma imagem narrativa aparece, mas ainda assim a visualidade tem grande importância na leitura. Na tira número 1763 (Fig.23), Saravá apresenta uma conversa entre pai e filho, sabemos quem é cada personagem pela cor dada aos balões, assim como a posição de cada um é o que indica a ordem na fala – o balão de cima foi pronunciado antes do balão inferior. Até mesmo a posição dos personagens é indicada, uma vez que os apêndices dos balões mostram que o filho está do lado esquerdo, enquanto o pai está do lado direito. Assim, mostra-se importante o estudo sobre a imagem para enriquecer a análise da história em quadrinhos.



Figura 23 – Tira “cega” de Marcelo Saravá. (<http://marcelosarava.com.br/2014/03/20/1763/>)

Podemos nos perguntar se há uma imagem dos quadrinhos, algo específico que a diferencie de outras imagens. Por vezes, historicamente, os quadrinhos já se destacaram por uma ou outra forma visual, servindo de exemplo o próprio nascimento das HQs com Rodolphe Töpffer (Fig.24). Suas características, em certa medida, foram generalizadas

como representativas das imagens dos quadrinhos que se desenvolveram posteriormente.



Figura 24 – *Histoire de M. Vieux Bois*, de Rodolphe Töpffer.
(<http://leonardodesa.interdinamica.net/comics/lds/vb/VieuxBois01.asp?p=1>)

É conhecida a relação de admiração que Goethe tinha com a obra de Töpffer, considerada como “revolucionária” pelo autor de *Fausto* (SRBEK, 2005, p.23; McCLOUD, 2005, p.17), muito por conta da expressividade de suas narrativas visuais, em que tudo era veloz e funcionava – desenho e escrita – a um propósito, o de servir à narrativa. Para McCloud:

Nem o próprio Töpffer conseguiu compreender todo o potencial de sua invenção, tomando-a como um **hobby** (...) mesmo assim, a contribuição de Töpffer para os quadrinhos é considerável, pois, apesar de não ser desenhista nem escritor, ele criou uma forma que era as **duas** coisas. Uma linguagem própria. (2005, p.17)

O importante aqui é a ênfase que se dá ao fato de Töpffer não ser “desenhista nem escritor” e criador de uma nova linguagem. Tal ênfase destaca o aspecto veloz e inacabado de sua obra, feita em uma urgência que nos lembra um esboço. É Gombrich quem reforça a potência expressiva dessas garatujas, e mostra que para Töpffer:

É possível desenvolver uma linguagem pictórica sem qualquer referência à natureza e sem aprender a desenhar com modelo. O desenho linear é puro simbolismo convencional e, por isso mesmo, imediatamente inteligível a uma criança, que teria dificuldade em destrinchar uma pintura naturalista. Além disso, o artista que usa um

estilo abreviatório pode sempre contar com o observador para suplementar aquilo que omitiu. Numa pintura completa e bem feita, um vazio seria perturbador; no idioma de Töpffer e de seus imitadores, as expressões elípticas são lidas como parte da narrativa (GOMBRICH, 1995, P.360).

São essas características – desenho elíptico, simples e rápido “de puro simbolismo” – que se firmaram por algum tempo, levando a definições generalizantes sobre os quadrinhos, como “É uma forma rápida e sintética de apreensão das coisas” (PIGNATARI (1971), apud ANSELMO, 1975, p.33) ou, ainda a de Anselmo, parafraseando Jacques Marny: “(...) nelas (nas HQs) a imagem mantém com o texto uma relação entre as diferentes imagens, sugerindo movimento. A qualidade do desenhista é aniquilada pela sua rapidez ao conduzir a narrativa, lançando mão, para isto, da elipse.” (ANSELMO, 1975, p.37).

Essa citação revela uma visão que considera a velocidade dessas imagens oposta à qualidade, e também generaliza tal forma a todo o meio das HQs. Se por um lado o traço veloz, com pouco acabamento em prol da narratividade, pode representar até hoje parte da produção quadrinhística, por outro lado ele já não representa (e talvez nunca tenha representado) a totalidade da produção de quadrinhos e forma a ser definidora de uma imagem dos quadrinhos. Opostos às garatujas de Töpffer estão, entre outros, os quadrinhos de super-heróis – principalmente a partir da década de 1980 – que buscaram um trabalho detalhado e explosivo das imagens, somando impacto e força nas suas histórias fantásticas, da mesma forma que o trabalho de certos europeus, desde a década de 1960 – como Crepax ou Moebius, que traziam um traçado rebuscado e elegante. Em resumo, não há uma imagem, um tipo ou característica que possa representar os quadrinhos como um todo. A imagem dos quadrinhos, hoje, não representa uma forma específica, exatamente por estar em consonância com a imagem contemporânea: plural e heterogênea.

Ao mesmo tempo, temos de entender que aqui se está pensando a imagem sem olhar para a página, o olhar está voltado unicamente para a imagem narrativa, diegética, que se encontra dentro dos requadros. Ainda assim, há um elemento que não se pode ignorar: o texto verbal. Se há uma especificidade na imagem dos quadrinhos é o fato de que ela (a imagem) convive diretamente com os balões e recordatórios que contém as falas e narrações – sem contar ainda com as onomatopeias. A influência dessa convivência terá como principal consequência a interferência na narratividade, auxiliada

por outros elementos visuais que a reforçam. Esses elementos não são específicos dos quadrinhos: se tomarmos como exemplo as linhas cinéticas, recurso gráfico bastante recorrente, veremos que elas também aparecem nas pinturas futuristas.

Uma discussão geral sobre a imagem se mostra de grande importância: a questão da semelhança entre imagem e mundo, e também a narratividade possível da imagem fixa – inclusive averiguando as possibilidades de interferência que o texto verbal pode ter nesse aspecto.

Imagem e semelhança

Buscando uma definição ampla do que podemos entender como imagem Martine Joly diz que:

O ponto em comum entre as significações diferentes da palavra ‘imagem’ (imagens visuais/imagens mentais/imagens virtuais) parece ser, antes de mais nada, o da *analogia*. Material ou imaterial, visual ou não, natural ou fabricada, uma ‘imagem’ é antes de mais nada *algo que se assemelha a outra coisa*. (2005, p.38, grifo da autora)

Para a autora a imagem está na categoria das representações, é um signo analógico, que sempre faz referência a algo, seja a realidade material ou imaterial. A analogia está diretamente ligada à imagem, à busca para atingir a cópia perfeita da realidade, se deu por muito tempo na história da arte. Ao mesmo tempo, pensando em semelhança entre imagem e realidade, fica claro que em muitos momentos os “níveis” de semelhança são diferentes e nem sempre o que se busca é o análogo perfeito. Aumont (2012), ao discutir a questão da analogia lembra que a imagem vai além da simples referencialidade, mas de certa forma ainda se encara o análogo perfeito como “correto”, enquanto as imagens plasticamente expressivas são tidas como “deformantes”. Esse “hábito profundamente arraigado” faz com que deixemos de perceber qualquer outro caráter que não o da analogia perfeita:

Até as perturbações introduzidas, há um século, na visão artística da realidade não foram suficientes para abalar esse hábito; hoje ainda, o cubismo, por exemplo, se é aceito pelo grande público como estilo autenticamente artístico, continua a ser concebido como modo de

representação *deformante*, que se *afasta* da norma analógica, sempre mais ou menos fotográfica. (AUMONT, 2012, p.206)

O que se quer demonstrar é que o caráter analógico está presente na imagem, mas não é a única forma de concebê-la, não é o fim a que se quer chegar todo criador de imagens. Gombrich tem uma noção clara da relação entre imagem e realidade, mostrando a analogia pictórica com um aspecto duplo: espelho e mapa. O primeiro seria mais se aproxima à analogia como é conhecida, um espelho da realidade, enquanto o segundo seria a cópia da realidade por meio de outras soluções e esquemas visuais. Em qualquer caso encontraremos, de acordo com Gombrich, os dois aspectos, ora mais, ora menos aparentes, pois criação e reprodução se misturam.

Diferentemente de Joly, a imagem de que Gombrich está se referindo é a imagem visual, mais especificamente às imagens criadas pelo homem – seja pintura, gravura, desenho ou qualquer outra – em que há, ao mesmo tempo, a vontade de reproduzir a natureza, representar algo, mas também a vontade de deixar sua marca, representando da forma como se vê e entende a realidade.

Narratividade da imagem

A imagem, por ser uma expressão visual, manifesta-se sempre no espaço, mas algumas têm dimensão temporal, nítida na imagem do cinema, por exemplo, que é temporalizada. Diferente do cinema, as histórias em quadrinhos tem sua narrativa construída por imagens fixas e essa linguagem sempre é lembrada por ser uma linguagem elíptica (Gombrich (1995), McCloud (2005), Cirne (1975), entre outros), isso porque a construção mental da narrativa durante a leitura se dá a partir da junção de várias imagens – quadros – justapostos. Esse movimento de leitura, que une imagens separadas e cria conexões a pontos de se formar uma narrativa coerente, é o que Groensteen (1999) chama de solidariedade icônica. Essa forma elíptica se desenvolve a partir da relação entre imagens diferentes justapostas, mas antes mesmo de pensarmos a página dos quadrinhos, podemos afirmar que na imagem fixa, única, pode haver narratividade.

McCloud, no capítulo “Molduras do tempo”, de seu livro *Desvendando os quadrinhos* (2005), coloca essa questão e afirma que uma cena nos quadrinhos não

apresenta apenas um instante, mas sim, representa uma cena com duração variável no tempo. Seu enfoque inicial é sobre a influência dos balões na temporalidade dos quadrinhos (Fig.25). A soma da representação do som na imagem dilata a impressão de tempo:

Até o breve som de um flash tem certa duração. Curta, sem dúvida, mas não instantânea! Bem mais lenta é a duração de uma palavra média. (...) Assim como as figuras e os intervalos entre elas criam a ilusão de tempo através da *conclusão*, as palavras introduzem o tempo representando aquilo que só pode existir no tempo: som. (McCLOUD, 2005, p.95)

Para McCloud o mesmo efeito criado pela leitura elíptica das imagens justapostas – que ele chama de *conclusão* – repete-se através das palavras inseridas na imagem. A representação do som, portanto, é o elemento que mais evidencia a temporalidade possível de uma imagem fixa única. Outro fator que pode auxiliar a concretização desse efeito é a própria duração da leitura. Em imagens com balões somos levados a um “passeio” mais prolongado, lendo o conteúdo dos balões, além das imagens.



Figura 25 – *Desvendando os quadrinhos*, 2005, de Scott McCloud. Os balões evidenciam e aumentam a temporalidade de um quadro.

A imagem fixa sem balões, ao contrário, tende a passar a impressão de instantaneidade. Essa é uma ideia, como afirma McCloud, trazida pela fotografia, que vem carregada de uma sensação tanto de realidade analógica, quanto de instante único. Para Aumont, o tempo da leitura está intimamente ligado à impressão de duração e a tendência natural é observar a imagem fixa como tentativa de capturar um momento único no tempo:

A imagem fixa teve uma relação privilegiada com a noção de instante, na medida em que esta procura extrair de maneira imaginária, do fluxo temporal, um 'ponto' singular, de extensão quase nula, que se aproxima da imagem (ela que tem dimensão temporal intrínseca quase nula). (AUMONT, 2012, 241)

Mas sabemos que nem sempre a imagem fixa busca representar um momento único, e que ainda que tentasse, até um instante, como McCloud afirma com o flash, tem uma duração no tempo. Aumont traz dois conceitos relacionados a essa ideia, duas formas de se encarar a tentativa de captar o instante representado na imagem, são o instante pregnante e o instante qualquer. Os pintores por muito tempo tentaram fazer pinturas que representassem uma história e para isso precisavam captar aquele momento exato que contivesse em si todo o potencial dramático de tal narrativa. Por muito tempo se acreditou como possível tal hipótese, mas Aumont mostra que o que faziam está muito mais ligado à montagem e colagem. No lugar de captar o momento mais representativo de alguma história, o que faziam era uma colagem de vários desses momentos em uma só cena. Em outras palavras, ali estavam contidos, num mesmo espaço, diferentes momentos do tempo.



Figura 26 – *Fábrica em Horta de Ebro*, de Pablo Picasso, 1909.
(<http://laexuberanciadehades.wordpress.com/2012/06/20/pablo-ruiz-picasso/>)

Essa estratégia de colagem foi usada de forma mais consciente na arte moderna, como o cubismo, por exemplo, que traz diferentes pontos de vista de uma mesma imagem, não só espacial, mas também temporal.

Podemos citar “Fábrica em Horta de Ebro” (Fig.26), de Pablo Picasso, como exemplo do primeiro caso, de uma estratégia de colagem que mostra diferentes pontos de vista espaciais. Nessa pintura, Picasso retrata um pequeno vilarejo da província espanhola de Tarragona. Ao fazer essa obra ele não se limita a pintá-la como vê, de um único ponto de vista fixo. As formas geométricas apresentadas na tela podem até ser reconhecíveis – como o grande galpão que ocupa boa parte do lado esquerdo da tela – mas sua perspectiva não se mostra precisa. Para que pudéssemos ver o telhado assim, por cima, nunca veríamos tanto a parede direita do mesmo galpão, assim como, a parte de trás do telhado, se o olho de frente, pareceria menor do que a parte da frente, isso olhando de um ponto de vista fixo. É esse ponto fixo que Picasso rejeita, para retratar tal vilarejo de paisagem industrial, cheia de planos e figuras geométricas. Assim, o efeito de colagem aparece como momentos de observação diversos, para criar uma decomposição visual da realidade.

Já no aspecto temporal, Duchamp torna possível sua captura em “Nu descendo uma escada” (Fig.27). Aqui o pintor cria uma imagem que não tem como preocupação apenas o espaço, mas sim o movimento. Duchamp representa momento a momento, passo a passo, e de forma sobreposta, o movimento de uma figura que esboça contornos humanos. O efeito de repetição e sobreposição acaba por colocar em um só espaço, não pontos de vista diferentes, mas sim, momentos diferentes. Assim, a ideia de um efeito de colagem torna possível o controle do espaço e a captura do tempo.



Figura 27 – Nu descendo a escada, de Duchamp, 1912.

Assim instante pregnante carrega em si a ideia de montagem – vários momentos em um:

A doutrina do instante pregnante, por sua insistência sobre a significação de conjunto da imagem, destaca esse caráter fabricado reconstruído, sintético, do dito “instante” representado – que só é obtido de fato por uma justaposição mais ou menos hábil de fragmentos pertencentes a instantes diferentes. Tal é o modo habitual de representação do tempo na imagem pintada: ela retém, para cada uma das zonas significantes do espaço, um momento (“o momento mais favorável”), e opera depois por síntese, por colagem, por montagem. (AUMONT, 2012, 245)

A história em quadrinhos *Epilético*, do francês David B. faz largo uso das montagens e colagens na sua narrativa. O autor narra as lembranças de sua infância sobre a luta da família para lidar com a doença do irmão, que era epilético. Em alguns momentos, predominantes nessa HQ, ele cria montagens que mesclam a realidade com a fantasia, para tentar representar a forma como enxergava a doença do irmão. Em outros o que vemos é uma montagem que envolve diferentes tempos (FIG.28). No exemplo, um quadro retirado da página 90 do álbum de David B., após a repetição de tentativas

frustradas com tratamentos com o psiquiatra, faz com que pare de se narrar detalhadamente cada uma das sessões. Cria-se, então, a alternativa de mostrar em um só quadro, a tentativa frustrada – que sempre terminava com o retorno das crises – e o abandono do tratamento – com a partida do pai e do filho. Em um mesmo quadro se condensam dois momentos distintos.



Figura 28 – *Epilético*, de David B. (2007). O momento da crise epilética e a decisão do pai, dois recortes temporais distintos em um só quadro.

Diferente do “instante prenhe” – visto antes, como capacidade de capturar o “momento mais favorável”, e percebido, hoje como uma montagem – o “instante qualquer” surge com a foto, quando se permite realmente captar uma imagem naquele mesmo instante em que ela é vista, ou acontece, pois é uma captura simples, feita mecanicamente em um clique. O que se opõe entre os dois tipos de fixação é que o prenhe acaba sendo muito mais narrativo, uma vez que sintetiza vários acontecimentos em uma imagem, enquanto o instante qualquer pode “soar” mais natural, mais simples. Nele a distensão temporal pode ser menor, mas ainda existem marcas de narratividade.



Figura 29 – *A chegada*, de Shaun Tan. A sua narrativa, com desenhos realista, tende a se aproximar da fotografia, buscando fragmentos temporais mínimos, mas nos gestos ainda há narratividade.
Fonte: TAN, 2011.

Nos quadrinhos podemos ver essas imagens em diferentes tipos de HQs, os momentos mais dinâmicos podem usar as imagens simples, com um diálogo que mostra a face dos personagens, com temporalidade mínima, mas ainda assim com grande potencial narrativo, que se concretiza pela justaposição de imagens. O exemplo de Shaun Tan, em *A chegada* (Fig.29) mostra um desenho realista, um momento de temporalidade mínima, mas tem em seus gestos a marca da narratividade. Quando vemos os gestos das personagens – um, à direita, com a mão erguida e expressão preocupada, e outro, à esquerda, com ares de pensativo – já podemos crer que um personagem pergunta algo ao outro. Essa conclusão de uma possível e curta ação só é afirmada quando se relaciona a primeira imagem com a próxima cena da sequência – que nesse caso é a resposta do homem de turbante (Fig.30).



Figura 30 – Em fragmentos temporais mínimos, os traços de narratividade se confirmam e reforçam na justaposição de imagens.
Fonte: TAN, 2011.

Para Aumont são essas imagens, menos narrativas, as que mais favorecem a narrativa sequencial, uma vez que ela se baseia em intervalos (elipses) e, para o autor,

“o intervalo é tanto mais interessante a considerar, tanto mais poderoso no plano estético, quanto menos narrativas forem as imagens entre as quais ele se produz” (2012, p.249). Torna-se interessante por fazer a construção da história quase que unicamente na operação de leitura, na junção dessas imagens. As HQs que usam essas imagens “instantâneas”, menos narrativas, são narrativas transparentes.

Já as cenas mais simbólicas podem buscar auxílio nas montagens (utilizadas no instante pregnante) criando sínteses que favorecem a narrativa independente da justaposição. Assemelham-se às histórias ilustradas, porque costumam ter uma quantidade maior de narração verbal. Em *Asilo Arkham*, de Dave McKean e Grant Morrison, de 1989, uma grande incidência das montagens, como no exemplo (FIG.31) em que o personagem Batman aparece ao lado de Jesus. A imagem de Jesus, que aparece ao fundo, não é diegética, ela tem uma função simbólica de reforçar a semelhança entre os personagens, transpondo sua história de sofrimento e redenção à Batman – que no mesmo quadro repete a frase de Cristo: “eu sou apenas um homem”. Dessa forma vê-se a montagem como uma estratégia intertextual, utilizada para relacionar diferentes narrativas e oferecer um nível de leitura mais complexo.



Figura 31 –*Arkham Asylum*, de Dave McKean e Grant Morrison. Montagem como intertextualidade.
Fonte: McKEAN; MORRISON, 2004.

O que fica fora da discussão de Aumont, por se ater muito mais imagem do cinema e da fotografia é que, em qualquer tipo de instante representado, a narratividade pode ser reforçada pelo estilo gráfico e elementos visuais. Podemos pensar nos

futuristas que ao buscar captar o movimento acabam por ampliar o aspecto da narratividade, pois movimento é deslocamento no espaço e no tempo. Os quadrinhos desenvolveram muito bem o uso das linhas de movimento, existem casos de usos muito criativos para essas linhas, que aumentarão certa noção de movimento. Podemos ver isso nesse exemplo de Mutarelli (Fig. 32) em *A confluência da Forquilha* (1996). Aqui, após uma briga entre Matheus e Nastaja, o primeiro acaba batendo na garota. O impacto de uma pancada entre a cabeça das personagens é representado através de uma série vertiginosa de círculos trêmulos que se expandem a partir do ponto de impacto. Esse tipo de linha, mais do que representar o caminho do movimento, reforça a intensidade da ação, como se a batida reverberasse tanto que pudéssemos senti-la.



Figura 32 – *A confluência da forquilha*, de Lourenço Mutarelli .
Fonte: MUTARELLI, 1996.

Percebemos assim que a narrativa dos quadrinhos se dá entre as imagens, mas também é reforçada o tempo todo pela narratividade das imagens fixas, que podem variar em diversos formatos, mas sempre trazem, em maior ou menor grau, um índice de movimento, de algo que acontece, aconteceu ou está por vir, seja com a síntese de vários momentos, a posição de um corpo, a presença da fala, estilo gráfico ou pelas linhas expressivas de movimento.

2.2.2 – *A imagem de Lourenço Mutarelli*

Observando as imagens de Lourenço Mutarelli e os adjetivos dados a elas – visceral, obsessiva, deformada, intensa, melancólica, entre outras –, percebemos que o caráter grotesco se destaca na maioria das vezes. Fábio Mourilhe Silva, no seu livro *O grotesco nos quadrinhos*, mostra que os “adeptos de uma estética do grotesco se posicionam contra uma pureza da forma (...) e da proporção” (SILVA, 2011, p.28). Os desenhos de Mutarelli, principalmente nos primeiros álbuns, chamam a atenção pela expressividade do traço e da técnica do preto e branco. Seu traço é pesado e sinuoso, gerando imagens de caos, sujeira e excesso.

A informalidade, aparente despreocupação com um acabamento cuidadoso, que não deixa marcas, somados à experimentação, torna seu trabalho visual facilmente relacionado ao Comix americano, de autores como Robert Crumb, Rick Griffin, Spain Rodrigues, Clay Wilson, Rory Hayes ou Justin Green. Esse movimento, que teve seu auge na década de 1970, tem grande dinâmica e variedade estilos, mas mantém como características comuns a flexibilidade dos traços, distorções e exageros anatômicos na figura humana, além de uma expressividade enérgica traduzida em imagens. Os primeiros álbuns de Mutarelli trazem claramente essas características, ainda que não se assemelhe à informalidade, imprecisão e experimentação de um Rory Hayes (fig.33), que leva extremos a expressividade violenta e primitiva do desenho.



Figura 33 – *Where demented went*, de Rory Hayes. Estilo primitivo e violento.
Fonte: HAYES, 2008,

Criando uma oposição para a estética visual que nos permita entender melhor a forma de expressão de Mutarelli, podemos nos apoiar nas imagens do quadrinhista americano Chris Ware (fig.34), que tem como traços pessoais o primor técnico, até certo ponto frio, quase mecanicamente preciso. Seus desenhos são rigorosos, distantes da ideia de acaso.



Figura 34 – *Building Stories*, de Chris Ware. Traços rigorosos e lineares.
Fonte: WARE, 2011.

Todas essas características servem de oposição a Mutarelli, que, se não é espontâneo a ponto de ser primitivo, como Hayes, tem no seu excesso de linhas sinuosas uma margem para a existência de traços instintivos, mais fluídos, linhas que dizem mais sobre a ambiência geral do que da narrativa em sentido restrito (fig.35).

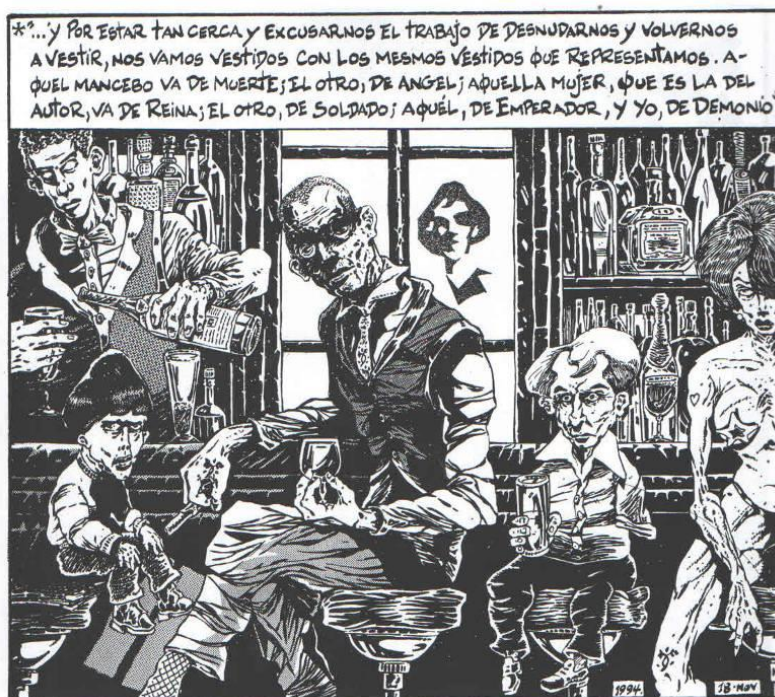


Figura 35 – *A confluência da forquilha*, de Lourenço Mutarelli. Excesso de detalhes e dramaticidade.
Fonte: MUTARELLI, 1996.

Para reforçar ainda mais essa oposição – lembrando que apontamos como opostas estritamente as suas respectivas estéticas visuais, não nos prendendo à questão temática ou qualquer outro aspecto de suas obras – poderíamos dizer que Ware constituiria com seus traços um estilo linear, enquanto Mutarelli um estilo pictórico, nas definições de Wolfflin (1984). Para o autor, a partir de uma comparação entre a arte renascentista e a barroca, as imagens lineares estão focadas na forma, estável, para isso se valoriza o contorno, enquanto o estilo pictórico elege o movimento como elemento principal, valoriza a vibração da imagem, a partir de manchas e não de contornos. Em certa medida pode parecer difícil essa definição, uma vez que o desenho de Mutarelli usa o contorno bem demarcado, mas, e novamente, é o excesso que muda a forma com que essas linhas funcionam. O excesso de linhas vai além das linhas de contorno e, ainda que não se transformem predominantemente em manchas, torna seu desenho vibrante e destaca as direções, texturas, sombras e movimento.

Toda essa expressividade que o desenho de Mutarelli carrega está ligada ao seu estilo de desenho, pictórico, grotesco, sujo, mas ainda assim a figuração é presente. Seu trabalho se liga à representação, faz referência à natureza muito mais recriando ou interpretando a sua maneira, do que copiando, numa busca pelo análogo perfeito. Essas imagens estão muito mais para o mapa, na definição de Gombrich, do que para o

espelho. Lourenço Mutarelli recria as imagens do mundo da forma como elas parecem soar mais adequadas a sua narrativa caótica.

2.2.3 – *Desenvolvimento dos balões*

Os balões são elementos expressivos de grande importância nas histórias em quadrinhos, chegando a ser considerados historicamente como código definidor dessa linguagem. Paulo Ramos (2009) aponta que os “balões talvez sejam o recurso que mais identifica os quadrinhos como linguagem. No entender de Fresnault-Deruelle (1972), são eles que dão originalidade e ajudam a tornar as histórias em quadrinhos um gênero específico” (p.34). O destaque do balão como principal elemento dos quadrinhos se repete em vários autores como Sônia Bibe-Luyten: “Entre os elementos que entram na composição dos quadrinhos, o que mais se caracteriza e dá dinamicidade à leitura são os balões. O balão é a marca registrada dos quadrinhos.” (1985, p.12). Assim como Umberto Eco: “Elemento fundamental dessa semântica é, antes de mais nada, o signo da ‘nuvenzinha’” (1976, p.145); ou Nobu Chinem: “O balão é o elemento que mais diferencia os quadrinhos de outras formas de ilustração e o que mais tem sido usado para simbolizar a sua imagem” (2011, p.16), e continua: “a origem do balão é mais antiga do que se imagina, pois algo semelhante já era utilizado nas gravuras da Idade Média: o filactério” (2011, p. 16).

Deixando de lado a questão da importância de cada elemento para a “essência” da linguagem, é inegável a popularidade e a importância (quando de seu uso, como já exposto) do recurso do balão e sua origem, assim como as próprias HQs se desenvolveram pouco a pouco, sem um momento definidor e exclusivo. Nobu Chinem propõe que se tenha nas filacteras ³¹(ou filactérios) medieval o antecedente do balão, posição reafirmada por diversos autores, como McCLOUD (2005), FRANCO (2006), RAMOS (2009). Por mais que seja óbvia a semelhança visual, o que implica realmente em uma provável origem desse recurso, Thierry Smolderen³² (2006) propõe um olhar

³¹ As filacteras são um tipo de fita que indica alguma fala ou mensagem relacionado a um personagem. Era comum nas iluminuras medievais.

³² O artigo de Thierry Smolderen a ser discutido – *De etiquetas, fitas e balões. Resolvendo o puzzle histórico do balão de fala* – é uma tradução de Pedro Moura, pesquisador português de quadrinhos. Até o momento ainda não publicada, a referência original é: SMOLDEREN, Thierry. **Of labels, loops, and bubbles. Solving the historical puzzle of the speech balloon.** In: Comic Art Magazine #8, Oakland: Buena Aventura Press, 2006.

diferente. Fazendo um resgate histórico, ele demonstra, não as semelhanças, mas as diferenças funcionais entre ambos elementos (balão e filactera).

As filacteras (Fig.36) vem sendo utilizadas em diversas imagens, de cartuns a imagens sacras. São fitas que apontam para o personagem e trazem inscrições que o apresentam, ou citam algum trecho textual, comum no caso de personagens bíblicas, que remetem ao momento representado. Mas o balão não seria uma simples evolução da filactera medieval. Entre ambos os elementos existem divergência nas funções, além do fato de que as narrativas sequenciais do séc. XIX ignoravam seu uso.



Figura 36 – Exemplo de filactera medieval

Fonte: <https://hesperetusa.wordpress.com/2014/03/25/flavit-auster/>
Acesso: 15/12/2013

Tínhamos, portanto, as narrativas dos cartuns do séc. XIX de um lado, desenvolvendo-se com histórias mudas ou auxiliadas por legendas sob as imagens, com texto de um narrador externo, que, para Smolderen, marcam a presença autoral que guia a leitura. Por outro lado, imagens únicas de função alegórica utilizavam as filacteras com função temática. O uso das palavras nas imagens alegóricas diferem completamente das narrativas visuais e cartuns:

Nada está vivo ou é natural nas construções alegóricas: como enigmas figurados [*rebus*], existem numa dimensão para além do tempo e do espaço, no qual nenhum som poderia viajar. Como é que metáforas poderiam dialogar livremente umas com as outras, como personagens numa banda desenhada? Qualquer troca verbal incluída numa imagem alegórica só poderia servir de metáfora a outra coisa qualquer. (SMOLDEREN, 2006, p.6)

A forma narrativa que utilizava inicialmente as filactérias, não estabelecia um campo propício para que se representasse a fala enquanto som que se propaga, como acontece nos quadrinhos. Aos poucos novos elementos foram surgindo, criando um campo sólido a ponto de possibilitar que a história em quadrinhos se desenvolvesse como uma linguagem. Experiências narrativas vão utilizar o espaço interno das ilustrações para distribuir os textos, já começando, assim, a somar algum traço maior de narratividade. A série *Yellow Kid*, de Richard F. Outcault, tem uma enorme importância, não por ser a primeira – Smolderen nos lembra de que antes dela, há registros de outras tiras sequenciais empregando balões em datas anteriores – mas por ser “crucial pela forma como os seus componentes heterogêneos (...) se encaixam numa história sequencial” (SMOLDEREN, 2006, p. 20).

Smolderen dá importância, definindo como crucial, à série do “Menino Amarelo” a partir de sua mudança de jornal. O autor sai do *New York World* e vai para o *New York Journal*, em 1898, quando, incentivado pelo editor, faz sua série em formato sequencial e começa *The Yellow Kid and His New Phonograph* (Fig.37).



Figura 37 – *The Yellow kid and his new phonograph*, a série conta com uma nova dinâmica no uso do texto verbal. (<http://sinqpopculture.wordpress.com/history-of-american-comics/>)

No surgimento da série temos cartuns ambientados em cenários urbanos e repletos de textos, ainda semelhantes às antigas filacteras, nas paredes e no camisolão de seu protagonista. Quando Outcault muda de jornal e de formato, com a série do fonógrafo, podemos ver um exemplo claro do uso do balão consagrado à história em quadrinhos. Essa história mostra o garoto ouvindo mensagens do fonógrafo como se fosse um oráculo, ao fim das vinhetas vemos um papagaio saindo de trás da máquina. Sabemos, então, que as falas eram do papagaio, mas a representação dela vem como uma autêntica representação do som e não mais uma marca da presença autoral que guia o leitor - como Smolderen descreve as legendas dos cartuns - ou de apresentação temática - como vimos nas imagens alegóricas medievais. Seguindo os interesses do período, em que surge a possibilidade de captação da imagem e do som, o balão levará os quadrinhos a se portarem menos de maneira literária e mais como forma gráfica de um meio audiovisual.

Com a banda desenhada moderna, surge o primeiro modelo funcional de um verdadeiro meio audiovisual: e não nos laboratórios de Edison, mas nas páginas iridescentes dos suplementos cômicos. Num incrivelmente curto intervalo de tempo, tornar-se-ia transparente para os seus leitores, e extensível infinitamente, uma espécie de linguagem diagramática, uma “estenografia banda desenhística”, com a qual todo a sorte de fenômenos físicos e linguísticos, inclusive inovações tecnológicas (como a rádio, o telefone, mas também o automóvel, o

avião, etc.), poderiam ser esboçados. De facto, o primeiro formato audiovisual portátil. (SMOLDEREN, 2006, p.26)

Essa proposição de Thierry Smolderen fica clara ao compararmos as filacteras e os balões. Os primeiros são a representação um texto gravado em um material palpável, uma fita, um rolo de papel, ligando-se ao texto escrito e não à fala, ao som. A esses é que o balão remete – chamado na Itália de *fumetti* (fumacinha), ou *bulles* (bolhas) na França – ideia reforçada pelo seu aspecto gráfico flutuante e pela sua função. O que aparece no balão é o próprio ruído apresentado pela imagem.

A essa ideia podemos somar o contexto geral dos quadrinhos na imprensa apontado por Santiago Garcia:

Impresso, sim, mas não pertence ao mundo da palavra escrita. Nos mesmos periódicos em que apareciam *Yellow Kid* e *Happy Hooligan* apareciam textos de Dorothy Parker ou Scott Fitzgerald, *verdadeira literatura*; mas o fato de uns e outros compartilharem o papel não os irmanava, mas antes os separava pelo contraste (...) Por sua própria natureza, as páginas de quadrinhos passam a fazer parte do conglomerado midiático do que chamamos hoje de *infotainment*, a imprensa de lazer e entretenimento, como um ensaio sobre papel das experiências que trará a tela nos anos futuros (...) As histórias em quadrinhos pertencem à paisagem da imagem móvel, sonora e mecanizada que nasce no final do século XIX, e ficarão marcadas, portanto, durante todo o século XX não como subliteratura ou uma literatura menor, mas como *antiliteratura*. (2012, p.78)

Os quadrinhos se manterão voltados a essa perspectiva dinâmica, buscando ser velozes e fluídos por um longo período. Garcia acredita que essa definição, dos quadrinhos como antiliteratura, foi por décadas o obstáculo para se desenvolver o romance gráfico como conhecemos hoje (muito ligado à literatura) e, ainda, é motivo de resistência a essa linguagem. Mesmo entendendo que sempre há espaço para excessões, só será diferente após a década de 1970 quando os quadrinhos tentam ampliar seus horizontes de maneira radical.

O que é apresentado por Smolderen aponta para uma íntima relação entre as HQs e os meios audiovisuais, muito por conta do seu uso para representar o som, abrindo espaço para a fala ordinária e outras formas de interação, que não a explicativa.

Barthes já apontava para algumas formas de interação texto-imagem em seu artigo “Retórica da imagem” (1982), em que destaca as funções de ancoragem e etapa.

Na primeira o texto verbal se destina a “fixar a cadeia flutuante de significados, de modo a combater o terror dos signos incertos” (BARTHES, 1982, p. 32). Nessa perspectiva, pode-se enquadrar a filactera – assim como, nas HQs, pode se enquadrar a legenda³³. A segunda função, de etapa, tem um papel mais democrático: “aqui a palavra (na maior parte das vezes um fragmento de diálogo) e a imagem estão numa relação complementar” (BARTHES, 1982, p.33). Essa é a principal função do balão e foi inovadora em seu surgimento por tornar ágil o emprego da fala (a palavra aqui está no nível da diegese).

As possibilidades apresentadas por Barthes são muito gerais e hoje já temos discussões mais aprofundadas, como a de McCloud, para quem “as maneiras de combinar palavras e figuras nos quadrinhos são virtualmente ilimitadas” (2005, p. 152). McCloud tenta definir algumas das formas de articulação mais comuns na relação de dominância entre um e outro código. As combinações apresentadas são: específica de palavras; específica de imagem; duo-específicas; aditiva; paralelas; montagem e interdependentes.

A primeira combinação apresentada por McCloud é a “específica de palavras” (Fig. 38), na qual a palavra tem claro domínio sobre a imagem, que aparece mais em um sentido de reforço à ideia já passada pela imagem. Nos exemplos do autor vemos a presença constante da legenda nessa combinação, uma vez que a palavra pode descrever um espaço, sensação ou ideia, liberando a imagem para que reproduza ou reforce algum dos pontos narrados.

³³ A legenda nos quadrinhos é um recurso utilizado para representar a narração dentro das HQs, seja de um narrador onisciente ou o fluxo de consciência de um narrador-personagem. Costuma utilizar caixas de texto retangulares, mas seu formato pode variar muito (RAMOS, 2009).



Figura 38 – *Desvendando os quadrinhos*, de Scott McCloud (2005).

A segunda categoria – “específicas de imagem” (Fig. 39) – segue o mesmo caminho da categoria “específica de palavras”, em que um dos códigos exerce clara dominância. Aqui é a imagem que se sobrepõe à palavra ao representar alguma cena graficamente, em muitos casos uma ação (que é facilmente controlável pela narrativa visual), deixando apenas interjeições e diálogos que amplificam o sentido, mas pouco somam, enquanto informação relevante, ao andamento da narrativa.



Figura 39 - *Desvendando os quadrinhos*, de Scott McCloud (2005).

Em ambas categorias temos uma mensagem dominante, mas não caímos em um efeito de redundância entre os códigos. Quando isso acontece, e se tem a mesma mensagem veiculada por palavra e imagem, temos a categoria chamada “duo-específica”. A partir dessa categoria o nível de dominância se dilui, e passamos a ter um real entrelaçamento texto-imagem e criando efeitos impossíveis de se ter sem ambas

formas de expressão. A combinação “aditiva” (Fig. 40) é apresentada por McCloud como a ampliação ou elaboração do sentido da imagem pela palavra. No lugar de apenas reforçar ou repetir alguma ideia, há uma ampliação, um novo sentido introduzido pela imagem.



Figura 40- *Desvendando os quadrinhos*, de Scott McCloud (2005).

A combinação “paralela” (Fig.41) é a categoria em que se encontram palavras e imagens que não se relacionam diretamente, elas “seguem cursos diferentes”, o que não significa uma relação nonsense. Aqui o entrelaçamento pode se dar no nível da narrativa, uma vez que palavra e imagens podem estar representando tempos ou espaços diferentes de uma mesma história.



Figura 41- *Desvendando os quadrinhos*, de Scott McCloud (2005).

McCloud ainda nos apresenta as categorias: “montagem” e “interdependente”. A primeira (Fig.42) é vista quando a palavra é inserida como elemento visual da cena – e não em balões ou legendas – compondo alguma imagem ou junto com ela. Já a segunda (Fig.43) mostra uma relação de equilíbrio.



Figura 42- Desvendando os quadrinhos, de Scott McCloud (2005).



Figura 43- Desvendando os quadrinhos, de Scott McCloud (2005).

A análise de McCloud sobre a linguagem quadrinística busca os diferentes níveis de dominância entre a relação texto-imagem, demonstrando que, quando um dos códigos toma a frente, o outro pode “flutuar” mais. Ainda assim a forma com que palavras e imagens se entrelaçam é subjetiva e varia de acordo com o sentido que se busca, podendo sair daí outras categorias ou efeitos não listados por McCloud. Exemplo disso é o trabalho de Cioffi no artigo do livro *The Langue of Comics: word and image* (2002), intitulado “Disturbing Comics”. O autor apresenta uma inter-relação que mostra a dissonância entre os códigos, isso para tentar entender como alguns quadrinhos conseguem perturbar o leitor: “(...) certas interrelações entre palavra e imagem ou entre símbolo e ícone que suas palavras e imagens evocam, causam algo como uma dissonância no leitor. Uma dissonância que às vezes pode ser realmente perturbadora” (CIOFFI, 2002, p.97).³⁴

A dissonância entre texto e imagem é usada para gerar resposta emocional nos leitores. Tal estratégia seria a responsável pelo efeito de estranhamento que histórias aparentemente simples podem gerar no leitor. O que será discutido é uma combinação parecida com a “paralela”, de McCloud, mas que Cioffi prefere chamar de disjuntiva (disjunctive), em que ambos os códigos parecem seguir caminhos aditivos, mas na verdade se opõem, para perturbar os leitores. O uso dessa combinação explora o fato de que palavras e figuras não são compreendidas simultaneamente: “uma lacuna precede o entendimento da palavra escrita, e nessa lacuna, esses artistas encontram seu campo de jogo” (CIOFFI, 2002, p.98).³⁵

A combinação perturba por ir contra as expectativas prévias e, com o fim aberto que costumam ter, ainda ressoam muito tempo depois do fim da leitura. Tal efeito só é possível pela velocidade diferente na recepção dos diferentes códigos. Cioffi ainda mostra que dessa combinação podem surgir diferentes “efeitos disjuntivos”, como politização, pseudo-elaboração, desconstrução ou alegorização da narrativa, ou seja, cada tipo de inter-relação pode gerar diferentes efeitos de sentido, dependendo do conteúdo carregado por cada um dos códigos. Destaca-se assim a complexidade e variedade possíveis da relação texto-imagem nos quadrinhos, as quais podem surgir de acordo com a capacidade criativa do autor e do esforço interpretativo do leitor.

³⁴ “(...) certain inter-relationships between word and image, or between symbol and icon that the words and images evoke, cause something like a dissonance within the reader, a dissonance that can on occasion be actually disturbing” (CIOFFI, 2002, p.97).

³⁵ “a gap precedes the cognition of the written word, and in this gap, these artists find their field of play” (CIOFFI, 2002, p. 98).

2.2.4 – Quadros e sequencialidade

Toda a linguagem dos quadrinhos se desenvolveu de maneira lenta, a partir de contribuições de mais diversos autores, ainda sem a consciência de se estar criando um novo meio. Dessa maneira, é difícil definir um ponto único para o nascimento dos quadrinhos, motivo pelo qual encontramos em vários trabalhos textos dedicados aos “precursores” e não a um só criador – Moya (1993); Hatfield (2005); Nobu Chinen (2011); Braga e Patati (2006). Esses iniciadores das histórias em quadrinhos vêm dos mais variados locais e atuaram, predominantemente, durante o século XIX. Entre eles os mais citados acabam por ser Richard Outcault, quando se fala do elemento balão, e Rodolphe Töpffer, ao se falar da naturalidade e dinâmica da narrativa visual.

Para Garcia, “o fato mais decisivo em torno da obra de Töpffer, o que a distingue claramente do que o precede, encontra-se na sua descoberta da capacidade narrativa do desenho” (2012, p.55). É no trabalho de Töpffer que veremos a narrativa visual com um sentido explícito de continuidade, atingido a partir da justaposição de imagens que conseguiam sugerir uma ação, um movimento espaço-temporal. Os trabalhos que o precederam apresentavam imagens justapostas que seguiam uma mesma ideia, eram aspectos diferentes de um mesmo tema. É essa nova perspectiva de interação entre imagens que leva a narrativa visual a um novo nível e permite o desenvolvimento da linguagem dos quadrinhos.

Hoje, sabemos que também as imagens alegóricas, quanto as narrativas podem fazer parte das HQs, e mesmo a imagem alegórica pode ser também narrativa dependendo dos outros elementos que estão ao seu redor. Essa facilidade de interligações possibilitadas pela imagem na página dos quadrinhos, a solidariedade icônica, é considerada fundamental para Groensteen (2011), o qual considera as histórias em quadrinhos como uma linguagem predominantemente visual. Essa visão é compartilhada por McCloud (2005) que deixa claro que a história em quadrinhos é uma linguagem essencialmente imagética, que pode ou não se utilizar do texto verbal.

Essa relação de dominância se dá pelo fato de que os quadrinhos têm na elipse e na paginação as principais formas articuladoras de sentido. Para quem cresceu lendo as HQs, como é discutido no livro *História em quadrinhos: essa desconhecida arte popular* (Groensteen, 2004), a complexidade da linguagem se torna natural, uma vez

que seu aprendizado foi intuitivo e sua leitura flui de maneira dinâmica. Ainda assim, na “interseção da narrativa e do quadro, do texto e da imagem, é uma linguagem complexa, um amontoado de significações e de ressonâncias, que demandam a sensibilidade, a memória, os sentidos de observação, de análise e de síntese.” (GROENSTEEN, 2004, p. 42).

Por natural que pareça para quem tem intimidade com o meio, a leitura dos quadrinhos torna-se complexa no momento da teorização, uma vez que não segue padrões rígidos. De acordo com Moacyr Cirne, sobre a leitura dos quadrinhos, ela deve ser unificada, não deve ser simplesmente simbólica e nem estrutural:

A verdade é que não se pode ler uma história quadrinizada como se lê um romance, uma obra plástica, uma gravação musical, uma peça de teatro, ou até mesmo uma fotonovela ou um filme. São expressões estéticas diferentes, ocupam espaços criativos diferentes, manipulam materiais orgânicos diferentes. Embora haja um denominador comum para a leitura que se preocupa com manifestações e discursos artísticos, existem leituras particulares para cada prática estética. (CIRNE, 1975, p.15)

Essas leituras particulares são resultados de formas expressivas particulares, nesse caso os quadrinhos, cuja narrativa, para Cirne

funda-se sobre o salto de imagem em imagem, fazendo da elipse (resultante do emprego numeroso, visto que necessário, de cortes espaciais e espaço-temporais) a sua marca registrada: a narrativa dos quadrinhos funda-se sobre a descontinuidade gráfico-espacial, portanto. (1975, p. 40).

Tal maneira de se entender os quadrinhos está em acordo com as definições de Groensteen, em *Système de la bande dessinée* (2011), que define os quadrinhos a partir do dispositivo espaço-tópico (*spatio-topique*). Tal dispositivo é formado pela disposição dos elementos nos quadrinhos, condição inicial da produção quadrinhística, representa a fragmentação da página, a distribuição espacial que nela se dá. “(...) a história em quadrinhos não é somente uma arte fragmentária, dispersiva, de distribuição; ela é

também uma arte da conjunção, da repetição, do encadeamento.” (GROENSTEEN, 2011, p. 26).³⁶

Assim, a articulação entre os elementos é que permite a possibilidade de uma leitura unificada em um meio de “descontinuidade gráfico-espacial”. É no dispositivo espaço-tópico que se torna possível a capacidade de articulação da linguagem quadrinhística.

Para Groensteen “o que funda a linguagem da história em quadrinhos é precisamente a multiplicidade de imagens em situação de co-presença no seio de um *multi-quadro*, sua disposição *pan-visual*” (2004, p.44).

A partir dessas definições gerais sobre a linguagem dos quadrinhos o autor francês deixa de lado o estudo de alguns dos elementos presentes nas HQs, como a imagem interna aos quadros, por exemplo, e escolhe uma unidade de articulação como ponto de partida: para Groensteen o quadro é o principal elemento a ser analisado nos quadrinhos. Para Groensteen:

esses códigos governam a articulação, no tempo e no espaço, essas unidades que se nomeiam ‘quadros’ ou ‘vinhetas’; eles obedecem a critérios tanto visuais quanto narrativos – ou, mais justamente, discursivos – essas duas ordens de preocupação se sobrepõem às vezes até a indistinção (2011, p.5).³⁷

A organização dos quadros cria o efeito de narratividade, então é esse o elemento principal a distribuir as imagens na página. Seus efeitos de organização espaço-temporal também têm, como podemos entender, uma preocupação visual e não apenas discursiva. Dessa maneira o *mise en page* (composição visual ou *layout*) não segue apenas a função narrativa, assim como sua leitura não é unicamente linear, e mesmo que o fosse exige a integração entre os elementos da página para que se expresse: “A imagem da HQ (a vinheta) é fragmentária e tomada em um sistema de proliferação; ela jamais constitui o todo do enunciado, mas pode e deve ela mesma ser apreendida como um componente de um dispositivo mais vasto.” (GROENSTEEN,

³⁶ « Mais la bande dessinée n’est pas seulement un art du fragmentaire, de l’éparpillement, de la distribution; elle est aussi un art de la conjonction, de la répétition, de l’enchaînement. » (GROENSTEEN, 2011, p. 26).

³⁷ « ces codes gouvernent l’articulation, dans le temps et dans l’espace, de ces unités que l’on nomme ‘cases’ ou ‘vignettes’; il obéissent à des critères aussi bien visuels que narratifs – ou, plus justement, discursifs –, ces deux ordres de préoccupation se superposant parfois jusqu’à l’indistinction » (2011, p.5).

2011, p.6).³⁸ Esse dispositivo vasto, o espaço-tópico, é o lugar em que ocorrem as interações entre balões e palavras, palavras e imagens, imagens narrativas e requadros, enfim, entre os códigos discursivos e visuais.

No estudo geral do sistema dos quadrinhos, Groensteen dá uma atenção secundária a elementos expressivos importantes dos quadrinhos, vários deles já discutidos anteriormente e retomados para que possamos ter uma visão ampla para a análise da produção quadrinhística de Lourenço Mutarelli. Da mesma maneira, antes de adentrarmos suas articulações, tentaremos definir as principais estruturas que fazem parte do dispositivo espaço-tópico.

O quadro, também chamado de quadrinho, vinheta ou plano, é a área na qual se encontra uma determinada cena. A linha que delimita essa área é a que chamamos de requadro.

O quadrinho ou vinheta constitui a representação, por meio de uma imagem fixa, de um instante específico ou de uma sequência interligada de instantes, que são essenciais para a compreensão de uma determinada ação ou acontecimento (VERGUEIRO, 2006, p.35).

O que Vergueiro quer dizer com uma “sequência interligada de instantes” tem a ver com a própria imagem, que pode sugerir a ideia de duração da ação, ou também sua relação com o texto – como já discutido anteriormente.

O formato do quadro mais tradicional é o retangular, sem muita variação. Mas ele pode ser utilizado em formatos diferentes tanto para dar dinamismo à página e à leitura, quanto para adquirir valor expressivo. É possível ver o uso expressivo dos quadros muito presente nos primeiros arcos da série *Hellblazer*, em que o formato indefinido, cheio de diagonais são predominantes, reforçando o terror e a loucura presentes em suas narrativas. Os poucos momentos de normalidade nos acontecimentos são acompanhados de quadros tradicionais. No exemplo (Fig.44) vemos na página da esquerda o momento em que a personagem mata, arrancando a cabeça, uma invocação demoníaca que a protegeu de membros de uma seita de magia negra. Essa página é repleta de movimento e quadros diagonais que se sobrepõem. Na mesma história (na página do lado direito) Constantine reflete sobre as consequências da aventura. Já após a

³⁸ « L'image BD (la vignette) est fragmentaire et prise dans un système de prolifération; elle ne constitue donc jamais le tout de l'énoncé, mais peut et doit elle-même être appréhendée comme une composante d'un dispositif plus vaste. » (GROENSTEEN, 2011, p.6).

tempestade, os quadros voltam a ser verticais e horizontais, reforçando a calma do momento.

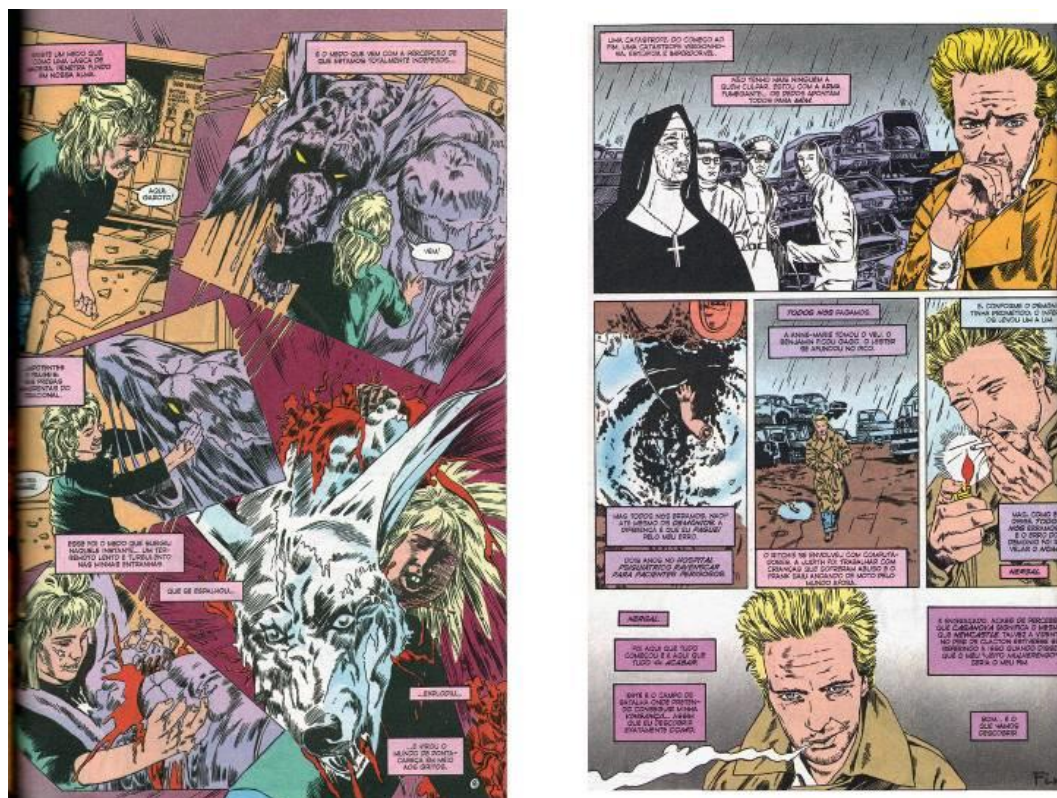


Figura 44 – *Hellblazer – Origins vol.3: Newcastle & A máquina do medo ato I*, de Jamie Delano. Dois exemplos do uso expressivo dos quadros.
Fonte: DELANO, 2012.

O requadro, que também é chamado de *linha demarcatória*, *contorno do quadrinho* ou *moldura do quadrinho* (RAMOS, 2009, p. 98), também pode ter valor expressivo para a narrativa. Para Ramos:

A linha demarcatória está diretamente ligada ao tempo da narrativa. As retas ou outro traço equivalente também indicam o presente vivido pelos personagens. O passado é representado com a ajuda de contornos ondulados ou tracejados. (RAMOS, 2009, p. 102).

Ramos ainda afirma que o quadrinho ondulado pode ter outro sentido, pode mostrar o que se passa na mente de um personagem. Alguns autores mostram que determinada cena é um *flashback* ou a imaginação de um personagem por meio dos vértices arredondados dos requadros (Fig. 45). Grande parte dessas estratégias vão ser definidas e entendidas a partir contexto da HQ, nem todas as variações e soluções gráficas tem

seu significado já pré-estabelecido. Em algumas HQs vemos uma adaptação dos formatos de balões, já consagrados, para os requadros, tornando mais rápida a captação de alguns sentidos. A tira “Ed Mort” traz um exemplo em que vemos um espaço mental sendo representado na narrativa visual (um sonho) a partir do uso de um requadro em formato de nuvem, tal qual o balão de pensamento.



Figura 45 – Requadro ondulado indica sonho de *Ed Mort*.

Fonte: RAMOS, P. 2009, p.102.

Percebemos que os requadros podem ser utilizados de diferentes maneiras, pode indicar o passado narrativo, a imaginação ou sonho de um personagem, e também sentimentos como, por exemplo, um requadro fragmentado pode reforçar o sentimento de raiva de um personagem. Will Eisner se atém mais ao caráter expressivo do requadro:

O formato (ou ausência) do requadro pode se tornar parte da história em si. Ele pode expressar algo sobre a dimensão do som e do clima emocional em que ocorre a ação, assim como contribuir para a atmosfera da página como um todo. O Propósito do requadro não é tanto estabelecer um palco, mas antes aumentar o envolvimento do leitor com a narrativa (...) Além de acrescentar à narrativa um nível intelectual secundário, ele procura lidar com outras dimensões sensoriais. (EISNER, 1989, p.46).

O requadro, portanto, vai além da definição do espaço de cada quadro – e consequentemente a cena que esse representa – criando também efeitos expressivos, como em *Eu te amo Lucimar*. Nesse álbum vemos um interessante uso dos requadros ao comparar o início da narrativa à sua metade final. Enquanto os irmãos ainda permanecem juntos (Fig.46) o requadro chama atenção por ser mais espesso do que o comum. Em certa medida a largura do requadro pode representar a proteção entre os irmãos, por mais que se desentendessem o tempo todo.



Figura 46 – *Eu te amo Lucimar*, de Lourenço Mutarelli. O requadro expresso indicando segurança.
Fonte: MUTARELLI, 1994.

Após a morte de Damião (Fig.47), o requadro passa a ser desenhado com uma linha muito mais fina. Vemos um Cosme totalmente vulnerável, que não consegue mais encontrar seu lugar. Dessa maneira a largura do requadro passa a reforçar a falta de proteção do personagem, sua vulnerabilidade.



Figura 47 – O requadro reforçando a sensação de vulnerabilidade que acompanha o personagem.
Fonte: MUTARELLI, 1994.

Ainda há um outro elemento importante que faz parte do espaço da página. É a sarjeta, o espaço em branco existente entre os quadros, também nomeada de *elipse*, ou *hiato*, defendida por Ramos. “O nome hiato vem de Fesnaut-Deruelle (1972), que vê no recurso a descontinuidade ou ruptura necessária para a condução da narrativa quadrinhística” (RAMOS, 2009, p. 144).

É impossível definir a função da sarjeta sem pensarmos na relação entre os elementos da página. É a consequência da fragmentação na página, representa a elipse, responsável pela narratividade entre as imagens.

Cirne define duas espécies de elipses:

a) as elipses que marcam uma continuidade temporal e que aparecem pela necessidade gráfica do corte, as quais chamaremos de pequenas elipses; b) as elipses propriamente ditas, que marcam uma descontinuidade temporal e espacial, as quais chamaremos de grandes elipses. (CIRNE, 1975, p. 41).

A definição de Cirne é básica, mas pode, num primeiro momento, demonstrar que a descontinuidade não tem de ser sempre espaço-temporal. Ela pode ser apenas temporal, como o autor bem pontua, demonstrando um personagem falando em um mesmo local. Mas Cirne não se atém à possibilidade de que essa elipse também represente uma descontinuidade unicamente espacial – em um mesmo momento podem ser mostrados, com quadros em sequência, dois personagens em planetas diferentes; uma legenda contendo a frase “ao mesmo tempo” ou “no mesmo instante”, reforçaria tal ideia.



Figura 48 – *Efeito de conclusão.*
Fonte: McCLOUD, 2005.

Por mais que sirvam de ponto inicial, as considerações de Cirne não exploram as possibilidades de efeitos e funções da elipse. McCloud chama a leitura da elipse de efeito de conclusão (Fig. 48), para ele é no “limbo da sarjeta, que a imaginação humana capta duas imagens distintas e as transforma em uma única ideia” (McCLOUD, 2005, p.

66). E, assim como Cirne, McCloud diz que toda história em quadrinhos é conclusão e define seis diferentes formas elípticas de transição quadro a quadro. São elas:

De momento para momento (Fig. 49), são pequenos cortes, como um piscar de olhos, por exemplo, ou a transcorrer do dia para a noite.

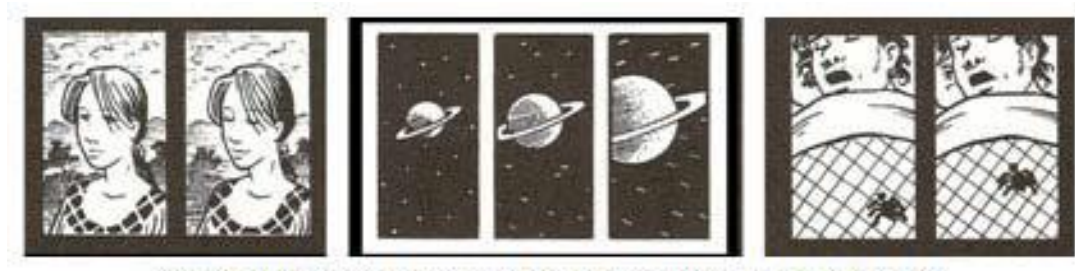


Figura 49 – Transição de momento a momento
Fonte: McCLOUD, 2005.

De ação para ação (Fig. 50), uma progressão espaço-temporal.



Figura 50– Transição de ação para ação
Fonte: McCLOUD, 2005.

De tema para tema (Fig.51), exige um maior envolvimento do leitor, é um corte em que a cena muda, mas a ideia permanece.



Figura 51– Transição de tema para tema.
Fonte: McCLOUD, 2005.

De cena para cena (Fig.52), é uma mudança de cena, não é uma regra, mas normalmente é auxiliada pelos recordatórios (ex. “enquanto isso...”; “um ano depois...”).



Figura 52– Transição de cena para cena.
Fonte: McCLOUD, 2005.

De aspecto para aspecto (Fig.53), supera o tempo e descreve um lugar, mostrando diferentes aspectos de uma mesma cena, quadro a quadro.



Figura 53– Transição de aspecto para aspecto.
Fonte: McCLOUD, 2005.

Non Sequitur (Fig.54), corte sem aparência lógica.



Figura 54– Transição non sequitur.
Fonte: McCLOUD, 2005.

Em uma análise de quadrinhos americanos e europeus, McCloud mostra que predominam as elipses de ação para ação, tema para tema, e cena para cena. Grandes variações nas outras transições são vistas apenas em quadrinhos de conteúdo mais experimental. E especificamente o aspecto para aspecto é uma particularidade do mangá, os quadrinhos japoneses.

As seis tipologias de elipses apresentadas por McCloud são contribuições ricas para o meio dos quadrinhos, uma vez que demonstram uma grande possibilidade de interações diferentes entre quadros, oferecendo caminhos para a reflexão e busca por novas funções desse efeito tão importante para os quadrinhos que é a conclusão. Mas durante sua exposição, McCloud parece ignorar certos aspectos que influenciam na leitura dos quadrinhos. Seus exemplos parecem focar a relação entre dois quadros que estejam lado a lado, o que resulta em uma interação mais simples. Ele parece não se ater às interferências que outros quadros e outros elementos da página e da narrativa possam interferir na sequência. Nesse caso temos de escolher ignorar o entorno e focar na leitura dos dois quadros isolados – o que, a nosso ver, empobreceria a leitura –, ou incorporar todo o contexto de leitura e interferências de outros elementos para analisar o efeito conclusão.



Figura 55 – Fragmento de página de *Ben Hasno*, publicado no álbum *Breakdowns*, de Art Spiegelman. Fonte: SPIEGELMAN, 2009.

Hatfield reforça a importância das considerações de McCloud, elegendo-o como o principal teórico do tema da sequencialidade, mas pondera sobre a influência do texto sobre a sequência. Seu exemplo é sobre o trabalho de Art Spiegelman, intitulado *Ace Hole, Midget Detective* – no Brasil publicado como *Ben Hasno: detetive de bolso* – em

que uma narração verbal contínua se une a uma sequencialidade visual muito fragmentada, impondo estrutura à mais desarticulada sequência. Na composição dessa HQ Spiegelman cria uma surreal história que caminha livremente entre realidade e sonho. Em dado momento se um quadro com a imagem de Picasso (Fig.55), esse quadro, considerado simplesmente como uma transição *non sequitur*, em caso de uma leitura superficial, se relaciona com todos os outros quadros da página, estabelecendo uma relação metalingüística ao discutir a potência revolucionária da arte.

O que se demonstra aqui é que as relações existentes na sequencialidade podem ser ainda mais variadas do que o apresentado por McCloud, uma vez que a construção de sentido nos quadrinhos é formada por múltiplos elementos, e não apenas a dois quadrinhos que estejam diretamente ligados.

2.2.5 – Artrologia

A análise dos quadrinhos não tem seu sentido completo alcançado ao se isolar elementos, a leitura pode ser enriquecida ao se observar as articulações mais variadas possíveis, e elas podem acontecer de forma linear ou não. Groensteen chama de artrologia (*arthrologie*) as relações entre as diferentes imagens que compõe a HQ. A imagem se conecta com todo o espaço compartilhado e as articulações são definidas por três códigos separados pelo autor, mas que ocorrem simultaneamente durante a leitura. São a espaço-topia (*spatio-topie*), a artrologia restrita (*arthrologie restreinte*) e a artrologia geral (*arthrologie général*).

O sistema espaço-tópico, como já visto, organiza a co-presença das vinhetas no espaço. É a responsável pela disposição dos elementos, pela composição visual da página – e pode ser definida por ela. As questões levantadas por esse dispositivo dizem respeito às funções dos quadros, assim como seus parâmetros de análise: forma, tamanho e posição. Assim como efeitos de uma primeira leitura, as impressões iniciais deixadas pela composição visual (*mise en page*) podem interferir na significação. O multi-quadro (*multicradre*), também chamado de *grid* (Antílope, 2013) é redução da página de HQ à sua estrutura espacial, retirando as imagens narrativas, “esse conglomerado de vinhetas justapostas, pode ser facilmente reduzida a sua armadura, a

qual nós demos o nome de multiquadro” (GROENSTEEN, 2011, p.35).³⁹ O multiquadro pode ser mais ou menos linear, tornando a experiência de leitura mais fluída ou descontínua.

Também é o multiquadro que nos permite entender a página dupla. A leitura de um álbum de história em quadrinhos é feita página a página, de maneira que a próxima página acaba influenciando na leitura, por conta da visão periférica, mas respeitando-se a ordem pré-estabelecida entre elas. Em alguns momentos a leitura utiliza as duas páginas justapostas como se fosse uma única prancha. Alguns recursos do multiquadro podem levar o leitor a entender que deve lê-las como uma só prancha, como página dupla.

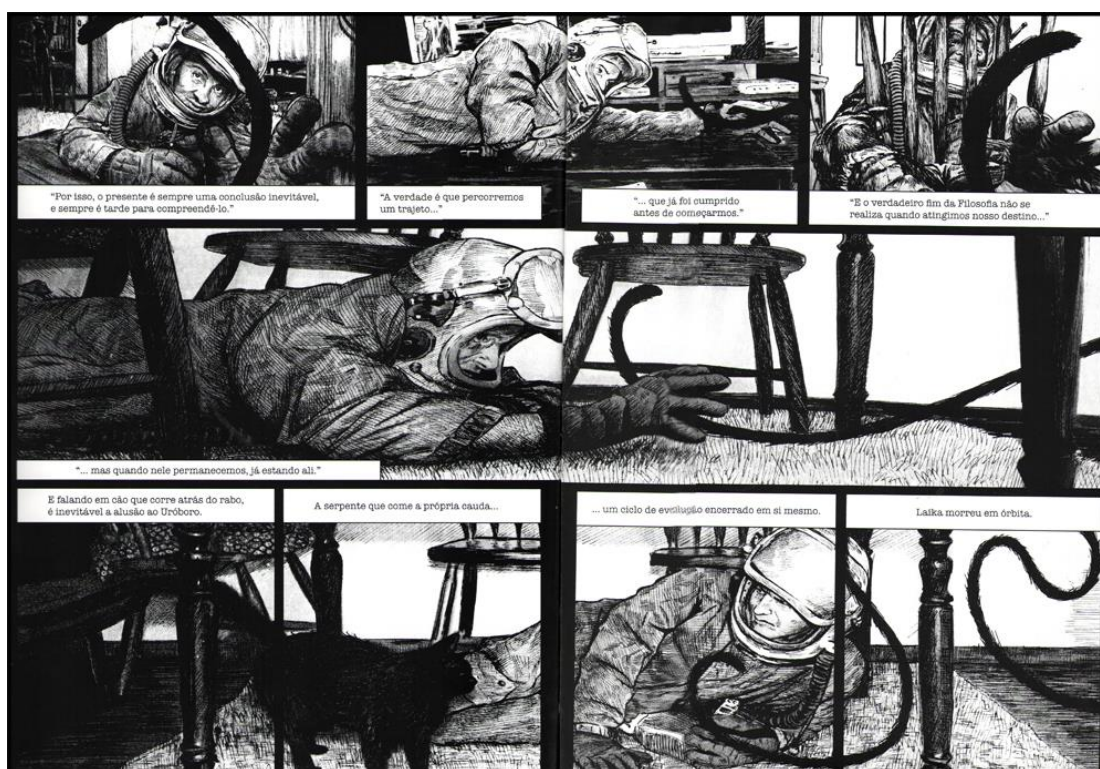


Figura 56 – Página dupla em *O astronauta*.
Fonte:

O recurso mais comum é inserir alguns quadros que atravessem o limite entre as páginas, como vemos no exemplo (Fig.56) retirado de *O astronauta* – adaptação para quadrinhos de um texto de Mutarelli. Nessas páginas podemos perceber claramente que o segundo e o quarto quadro ocupam um espaço centralizado na página dupla, levando a uma leitura das duas páginas como uma única prancha. Nota-se ainda que o mesmo não

³⁹ « ce conglomerat de vignettes juxtaposées, se laisse-t-elle aisément réduire à son armature, à laquelle nous avons donné le nom de muticadre » (Groensteen, 2011, p. 35).

ocorre com as palavras, provavelmente porque a dobra das páginas não impede o entendimento geral da imagem, mesmo que impeça a visualização de um ou outro detalhe, enquanto o mesmo, se acontecesse com a narração, dificultaria a continuidade da leitura.

Os outros códigos que articulam os quadrinhos na página podem ser definidos pelos seus principais recursos. O corte (*découpage*), também chamado de *breakdown* (HATFIELD, 2005) é o responsável pela sequencialidade em relações lineares entre os quadros, é denominado artrologia restrita.

As relações elementares, de tipo linear, compõem o que se nomeará de artrologia restrita. Governadas pela operação de corte, elas se colocam no lugar dos sintagmas sequenciais, frequentemente subordinados aos fins narrativos. É nesse nível que intervém prioritariamente a escrita, como operador complementar da narração. (GROENSTEEN, 2011, p.27)⁴⁰

Enquanto o último nível de relações é o que leva a ligações entre um quadro e o que ele recorda ou adianta na leitura, mesmo que tais relações se façam entre quadros espacialmente distantes. Essas relações translineares são denominadas como modalidades de entrelaçamento (*tressage*) que coordena ligações associativas.

As outras relações, translineares ou distantes, aparecem para a artrologia geral e declinam todas as modalidades do entrelaçamento. Elas representam um nível mais elaborado de integração entre o fluxo narrativo (...) e o dispositivo espaço-tópico, cujo componente essencial, tal qual é nomeado, por Henri Van Lier, é o multiquadro. (GROENSTEEN, 2011, p.27)⁴¹

O nível das relações sequenciais lineares, da artrologia restrita pode incorporar o trabalho de McCloud sobre o efeito de conclusão, enquanto a artrologia geral se pautará nas relações translineares, que ultrapassam a sequencialidade e integram a multiplicidade da composição. Percebemos, então que há duas dimensões de leitura nos

⁴⁰ « Les relations élémentaires, de type linéaire, composent ce que l'on nommera l'*arthrologie restreinte*. Gouvernées par l'opération du *découpage*, elles mettent en place des syntagmes séquentiels, le plus souvent subordonnés à des fins narratives. C'est à ce niveau qu'intervient prioritairement l'écrit, comme opérateur complémentaire de la narration. » (GROENSTEEN, 2011, p.27).

⁴¹ « Les autres relations, translinéaires ou distantes, ressortissent à l'*arthrologie générale* et declinent toutes les modalités du *tressage*. Elles représentent un niveau plus élaboré d'intégration entre le flux narratif (...) et le dispositif spatio-topique, dont la composante essentielle, telle que l'a nommée Henri Van Lier, est le "muticadre". (GROENSTEEN, 2011, p.27).

quadrinhos, chamadas de linear e tabular – essa discussão é lançada por Fresnault-Deruelle, em seu livro *La Bande Dessinée: essai d'analyse sémiotique*, de 1972, e recuperada por Ann Miller (2007) e Hatfield (2005). A dimensão linear passa por cada painel sucessivamente, como cubo cenográfico (MILLER, 2007), tem uma função narrativa, enquanto a dimensão tabular rompe a leitura linear, trazendo uma impressão simultânea da página, de função estética.

Entendemos, portanto, que a composição da linguagem dos quadrinhos é formada por uma multiplicidade de imagens e elementos que agem de maneira complexa através das articulações lineares e não lineares. Assim, em casos particulares, o uso dessas funções várias acontece de maneira criativa em que cada elemento integrado à narrativa visual pode influenciar e tencionar a construção do significado.

Hatfield considera:

A forma do quadrinho é infinitamente plástica: não há uma única receita para conciliar os diversos elementos de uma página de HQ. Supostamente, leitores são guiados pelas expectativas nascidas do hábito, e artistas pelas “regras” nascidas do longo uso, mas a composição da página não precisa seguir nenhum padrão estabelecido (2005, p. xiv).⁴²

Quando se refere à plasticidade da forma quadrinhística, Hatfield se refere à unidade da página e a consequente forma da sua experiência de leitura. Para ele tanto a criação, quanto a leitura dos quadrinhos pode ser possibilitada pelo hábito e proximidade com a linguagem, revelando a falta de qualquer padrão na composição da página. Dessa forma, mais do que se ater aos elementos que constituem a linguagem, ele se volta à própria experiência da leitura, destacando as tensões criadas por tais articulações.

2.2.6 – Tensões dos quadrinhos

Hatfield se posiciona quanto à experiência de leitura dos quadrinhos afirmando que esse meio não permite uma relação passiva com o fruidor. A sua organização

⁴² “The comics form is infinitely plastic: there is no single recipe for reconciling the various elements of the comics page. Granted, readers are guided by expectations born of habit, and artists by ‘rules’ born of long usage, but the makeup of the page need not follow any set pattern” (2005, p. xiv).

explicitamente fragmentada só pode adquirir unidade durante o próprio ato de leitura. Em uma comparação feita com a linguagem do cinema, Hatfield mostra que por ser transmitida mecanicamente, a linguagem cinematográfica permite um expectador inerte.

Esta afirmação encontrou um apoio crescente entre críticas, como uma reação contra a comparação dos quadrinhos com o cinema e outras, mecanicamente projetadas, portanto, relativamente “passivas”, formas de comunicação visual. Quadrinhos, em críticas recentes, não são meras exposições visuais que encorajam um espectador inerte, mas sim textos que exigem compromisso ativo e colaboração na construção do sentido por parte do leitor. (HATFIELD, 2005, p.33)⁴³

Em certa medida entendemos como equivocada a posição do autor. O posicionamento do leitor é algo subjetivo e para que se permita uma postura totalmente inerte do espectador é necessário um meio autônomo, o que nos leva ao objeto narrativo. Pode-se compreender que um filme pode chegar ao fim, depois do “play”, independentemente da postura do espectador, ao contrário da HQ, que não causa uma ilusão de movimento e só chega ao fim caso o leitor continue virando as páginas. Mas quanto à construção de sentido, e, portanto, à leitura, em qualquer caso a postura inerte só pode levar à leitura superficial, enquanto uma postura ativa pode levar a um enriquecimento da obra. Em resumo, defendemos que qualquer linguagem artística necessita de um leitor ativo que relacione seus vários sentidos possíveis.

Ainda assim, a investida de Hatfield é interessante porque – ao apontar para um caminho que não olha os quadrinhos como uma linguagem “fácil” e sim, heterogênea, envolvendo a co-presença e a interação entre vários códigos – passa a olhar para um caminho que pretende entender o que acontece quando se lê os quadrinhos para assim determinar a verdadeira força do meio:

Do ponto de vista do leitor, quadrinhos parecem ser radicalmente fragmentados e instáveis. Eu acredito que esta é sua grande força: a arte dos quadrinhos é composta por diversos tipos de *tensões*, nos quais diversos tipos de leitura – diversas opções interpretativas e

⁴³ “This claim has increasingly found support among critics, as a reaction against the comparison of comics to cinema and other mechanically paced, hence comparatively “passive”, forms of visual communication. Comics, in recent criticism, are not mere visual displays that encourage inert spectatorship but rather texts that require a reader’s active engagement and collaboration in making meaning.” (HATFIELD, 2005, p.33)

potencialidades – devem ser jogadas umas contra as outras. (HATFIELD, 2005, p.36)⁴⁴

Concentrando-se na participação e na interpretação do leitor, Hatfield visa estabelecer a complexidade da forma e tenta teorizar o papel do leitor nos quadrinhos. As tensões apresentadas são quatro, consideradas fundamentais e não exclusivas, podendo ser relacionadas às categorizar da artrologia de Groensteen. Hatfield aponta a tensão entre códigos de significação (como a relação texto-imagem); entre imagem simples e imagem em série (sequencialidade); sequência narrativa e superfície (como a leitura tabular que olha as relações na página); e leitura como experiência e texto como objeto.

Tais tensões podem usar claramente as teorizações discutidas anteriormente, propondo um olhar que começa próximo a página fechando nos códigos distintos (que pode abranger a espaço-topia), e se afasta, tensão após tensão. A sequencialidade se relaciona ao trabalho de McCloud e à *découpage* da artrologia restrita, assim como a relação entre sequência narrativa e superfície busca as articulações gerais da página, o processo de entrelaçamento, com sua função de associação. Nesse processo de “afastamento do olhar”, Hatfield sai do processo narrativo para olhar o texto narrativo em si, enquanto objeto que pode influenciar a leitura.

Esse caminho e liberdade apontados por Hatfield, que destaca e valoriza a gama de interpretações e ambiguidades possíveis na leitura de específica de cada história em quadrinhos, é interessante por sua clareza na aplicação e relação com outros estudos e, assim, será utilizada como modelo para as análises dos primeiros álbuns de Lourenço Mutarelli, no capítulo a seguir.

⁴⁴ “From a reader’s viewpoint, comics would seem to be radically fragmented and unstable. I submit that this is their great strength: comics art is composed of several kinds of *tension*, in which various ways of reading – various interpretive options and potentialities – must be played against each other.” (HATFIELD, 2005, p.36)

CAPÍTULO 3 – A NARRATIVA VISUAL DE LOURENÇO MUTARELLI

Neste capítulo nos concentraremos na produção do autor paulistano, primeiramente com uma visão geral sobre os trabalhos acadêmicos e críticas já escritos sobre a produção de Mutarelli, desde os fanzines em 1986, até o álbum de 2011 – *Quando meu pai encontrou com um ET fazia um dia quente*. Comentaremos uma parte dessa fortuna crítica sobre Lourenço Mutarelli e, finalmente, serão apresentadas análises mais aprofundadas sobre os três álbuns da segunda fase do autor – *Transubstanciação* (1991), *Eu te amo Lucimar* (1994) e *A confluência da forquilha* (1996). Esse trabalho de análise será guiado pelas tensões descritas por Hatfield (2005), a fim de que as principais formas de articulação nos quadrinhos sejam observadas nessas três obras (texto-imagem, decupagem e composição da página). Ao término, buscaremos aspectos que se destacam nas três narrativas, por se repetirem ou por se oporem, e discutiremos como elas podem determinar a poética pessoal do autor.

3.1 – Fortuna crítica

Muito do que se encontra sobre a obra quadrinhística de Lourenço Mutarelli está em pequenas resenhas em sites e blogs, além de entrevistas – essas se encontram numa quantidade considerável, mas a maioria tem como foco de interesse os seus romances e adaptações. O mesmo se vê na produção acadêmica sobre a obra do autor, a qual aumentou muito após a publicação de seus primeiros livros e adaptações.

Uma das primeiras pessoas a estudar a obra de Mutarelli é sua esposa Lucimar Mutarelli, que concluiu sua dissertação de mestrado em 2004 pela USP, intitulada *Os quadrinhos autorais como meio de cultura e informação: um enfoque em sua utilização educacional e como fonte de leitura*. Sua pesquisa versa sobre o uso dos quadrinhos em ambiente escolar com ênfase no trabalho de Mutarelli. Lucimar participou do livro *A história em quadrinhos no Brasil: análise, concepção e mercado* (VERGUEIRO, 2011), seu capítulo se concentra na presença do romance gráfico no Brasil e a relação de Lourenço Mutarelli com esse formato. Também é da autora o artigo *Lourenço Mutarelli e a representação do herói*, de 1999, em que discute as mudanças na forma de

representação dos protagonistas de Mutarelli do álbum *Transsubstanciação* ao *Diomedes*.

Em 2007 Daniel Levy Candeias defendeu sua pesquisa sobre a poética de Lourenço Mutarelli, também pela USP. A dissertação *Lourenço Mutarelli, literatura e mitologia*, concentra-se na produção literária do autor (*O cheiro do ralo*, *O natimorto* e *Jesus Kid*) e discute a *poética do desequilíbrio psicológico*, como definidora da produção do autor.

Voltando sua atenção às histórias em quadrinhos Liber Paz retoma toda a obra quadrinhística de Mutarelli – dos fanzines ao álbum *A caixa de areia* – e discute suas principais características e mudanças. Defendida em 2008 na UTFPR, a sua dissertação categoriza a obra de Mutarelli em cinco fases e também se preocupa com a influência da tecnologia nos enredos do autor.

Ainda temos conhecimento de uma dissertação defendida por Heloisa Pisani na UNICAMP, em 2012. *O Cheiro do Ralo : a poética de Lourenço Mutarelli e o processo de transposição para o cinema por Heitor Dhália*, analisa a adaptação da obra literária para o cinema. Em Minas Gerais, na UFMG, Rafael Martins defenderá a sua dissertação *A imagem na palavra: a representação sob o signo da esfinge em "A arte de produzir efeito sem causa", de Lourenço Mutarelli*, em 2014, também analisando a produção literária do autor. Rafael Martins também é o autor de dois interessantes artigos sobre a relação texto-imagem no álbum *Quando eu pai se encontrou com o ET fazia um dia quente*: A representação da memória em *Quando eu pai se encontrou com o ET fazia um dia quente*, de Lourenço Mutarelli, de 2012; e *A imagem, a palavra e a mulher fácil no retorno de Lourenço Mutarelli à história em quadrinhos*, também de 2012.

O tema da memória tem despertado grande interesse nos pesquisadores e pode ser encontrado em outros dois artigos: *Memórias fraturadas: passado, identidade e imaginação em Borges e Mutarelli*, de Pedro Galas Araújo (2011), e *O EU confessional nos quadrinhos: apontamentos sobre a obra em quadrinhos "Mundo Pet", de Lourenço Mutarelli, sob a perspectiva do "pacto autobiográfico" de Philippe Lejeune*, de Carla Cardoso Silva (2009). No primeiro artigo, Pedro Araújo compara a forma com que a memória pode ser discutida a partir de *O outro*, de Borges, e *A caixa de areia*, de Mutarelli. No segundo, Carla Silva discute a memória e autobiografia em quatro histórias do álbum *Mundo Pet*. Outros artigos podem ser encontrados, com ênfase nas

adaptações literatura-cinema, como *Coisas do homem e homem das coisas: o cheiro que vem do ralo é de Lourenço*, de João Gabriel da Fonseca Mateus (2013).

Podemos perceber que não são abundantes os trabalhos que discutem as histórias em quadrinhos de Mutarelli e ainda menos os que voltam sua atenção para o trabalho com a linguagem quadrinhística. Ao nos centrarmos nessa linguagem e nas características pessoais do autor, além dos trabalhos acima citados, encontramos alguns poucos textos mais elaborados em sites e blogs – como o de Marcondes (2011) –, sendo quase nulos os textos que analisam as suas primeiras histórias e primeiros álbuns. *Transubstanciação* é a maior exceção, sendo citado em alguns trabalhos e comentado com algum cuidado, enquanto *Desgraçados*, *Eu te amo Lucimar* e *A Confluência da Forquilha* são, quando citados, apenas comentados superficialmente.

As obras desse período de produção de Mutarelli se destacam pela característica bizarra e o grotesco que saltam às vistas logo no início da leitura. Joaquim Cardia Ghirotti escreve sobre a “estética do grotesco”

A estética de Lourenço Mutarelli é a estética do grotesco. Suas formas são disformes, seus personagens, perturbados, doentes, sofridos. Predominam as sombras, o escatológico, a morte, os inimagináveis processos pelo qual o corpo passa após o fim de suas funções vitais. A perda, a deformação, o desespero, o limite, o fim, a angústia, o pesadelo infernal de se viver em dor. Estes são temas abordados constantemente através da obra de Mutarelli. (GHIROTTI, 2007)

Ghirotti segue suas comparações, para definir a estética do grotesco de Mutarelli, com comparações ao cinema expressionista e ao surrealismo. Lucimar Mutarelli também inicia sua reflexão lembrando outros autores com os quais a obra de Mutarelli se relaciona, citando Herzog, Kafka, Dostoievski e Carlos Gardel. Essas possíveis influências formam os personagens do autor, “personagens que parecem viver em uma dimensão muito próxima à nossa, envolvidos pela depressão urbana quando são capturados para viverem momentos cruciais (e muitas vezes terminais) de suas vidas.” (MUTARELLI, 1999, p. 1). Esses momentos são apresentados de maneira dramática e expressiva, reforçados pela técnica do autor na composição das páginas e no desenho:

Lourenço Mutarelli personifica, em seus heróis, retratos da sociedade contemporânea: o trágico e burlesco, movido a decepções, fracassos e

muita insegurança de um mundo ficcional (ficcional?) totalmente desprovido de elementos éticos e morais. (MUTARELLI, 1999, p.2)

Portanto, as imagens distorcidas, ambientes sufocantes, ações que soam absurdas e impossíveis num primeiro momento, são na verdade retratos da nossa sociedade. A partir do absurdo e do excessivo detalhamento, Mutarelli parece afastar o leitor, criando uma armadilha que só percebemos quando já estamos envolvidos. Aquele mundo absurdo é o reflexo no nosso mundo. Tais características, para Guilherme Mariano, mostram o lado caricatural da obra de Mutarelli:

A obra de Lourenço Mutarelli possui essa característica caricatural e grotesca que Baudelaire caracteriza como **cômico absoluto**. Ela aparece nas críticas mordazes à condição humana na sociedade moderna, (...) em todas as obras de Mutarelli, rimos do absurdo que é o homem enquanto produto da sociedade e, mais do que tudo, perfeitamente encaixado na concepção de Baudelaire, vemos o que é o homem enquanto produto de uma metrópole, de um mundo desenvolvido, civilizado. Pois quanto mais desenvolvido, mais recalque se apresenta na formação dessa identidade e quanto mais recalque, maior é a explosão carnavalesca e grotesca. (MARIANO, 2014, p. 7).

O cômico absoluto representa o grotesco presente no caricatural, indo além da comédia de costumes e, assim, seria “mais complexo e avassalador”. Mariano continua:

É por meio do grotesco e do caricatural que Mutarelli explora a deformação do ser humano evidenciando na pele exterior os demônios que escondemos com máscaras sociais. (...) a caricatura é um objeto de arte que provoca o riso pela perversão, pela profanação. Essa profanação não é gratuita, ela é o produto do fel e do rancor que a civilização possui e impõe ao indivíduo. (2014, p. 11)



Figura 57 – Cenário urbano em *Transubstanciação*.
Fonte: MUTARELLI, 2001, p.61.

Mutarelli, dessa forma, traz nos seus primeiros álbuns, imagens incômodas, transformando os seres humanos em formas quase que decompostas em vida. O estranhamento não se limita à representação visual, mas atinge todos os aspectos da narrativa. A caracterização dos personagens varia entre o absurdo e o ridículo, em muitos casos as pessoas se mantêm inertes a todo o caos que os cercam. Vemos no exemplo, retirado de *Transubstanciação* (Fig.57), uma cena que representa tal caos, construções tortuosas guiam o trânsito congestionado; pessoas contemplativas, distraídas em suas sacadas, não parecem se incomodar com os suicídios, animais mortos e todo o absurdo que os cerca. Em meio a tudo isso, ainda há espaço para o humor negro de Mutarelli, uma personagem comemora ao acertar a moeda na caneca de um

pedinte cego, depois de várias tentativas frustradas – o que faz com que ela dê várias voltas no quarteirão. A situação mostra a passividade de uns e a irracionalidade de outros, que, na velocidade de suas rotinas, preferem dar voltar com o carro e gastar mais dinheiro, do que se dar ao trabalho de descer de seu automóvel e entregar a moeda ao pedinte. Há intenção de ajuda, mas sem a mínima relação interpessoal. Finalmente, podemos ver, ainda, a avaliação de todo esse caos a partir da fala do personagem Joe, que observa tudo do apartamento do protagonista, Thiago: “Porra, Thiago!!! Você tem uma bela vista!!! Daqui, se tem uma bela duma vista...”.

Da mesma maneira a construção dessas narrativas se utiliza de formas contestadoras, que levam a linguagem dos quadrinhos para outro estado. Como afirma Cirne (1975), a linguagem dos quadrinhos é elíptica, que se constitui da simultaneidade dos códigos e da quebra das imagens para criar narratividade. Em outras palavras, os quadrinhos são uma linguagem fragmentada, mas Mutarelli não trabalha para tentar eliminar essa impressão fragmentária, não busca uma linearidade para que o leitor se acomode e concentre no conteúdo. Ele opera a narrativa visual a fim de se utilizar expressivamente dessa distância entre os códigos. A narrativa de Mutarelli parece acompanhar a afirmação de Hatfield de que o meio dos quadrinhos sempre busca frustrar qualquer definição inflexível.

3.2 – As tensões quadrinhísticas de Lourenço Mutarelli

Como define Hatfield (2005), a leitura dos quadrinhos gera tensões entre diferentes códigos, fazendo com que uma pluralidade de significados seja possível. A partir do jogo entre esses diferentes elementos – códigos, cortes, composição – pode-se criar resultados expressivos em que diferentes possibilidades de leitura possam se opor ou somar à construção de sentido. Assim, analisar essas tensões pode levar a entender melhor a complexidade da linguagem, pois mesmo que o foco de Hatfield seja o de tentar teorizar o papel do leitor dos quadrinhos, acabamos por, necessariamente, entender as possibilidades e as formas que se mantêm em um determinado trabalho. No caso de Mutarelli, observaremos como as tensões são exploradas de forma a evidenciar o caráter fragmentário da linguagem dos quadrinhos, dando destaque para o nível

estético, além do narrativo, que evidencia a degradação da sociedade e a incomunicabilidade entre os personagens mutarellianos e o seu meio.

3.2.1 – Tensões entre códigos

A primeira tensão de que trataremos é a entre códigos específicos (*code vs code*), mostrando que a relação texto-imagem vai muito além da transparência da imagem e a complexidade da escrita. Sabemos que a imagem pode não ser tão transparente – ou seja, não há como garantir que a comunicação visual seja limpa, sem ruídos – como se tem dito muitas vezes, e, nos quadrinhos, os diferentes códigos e suas características podem se contrapor para ilustrar, realçar, contradizer, complicar ou ironizar (Hatfield, 2005).

Quadrinhos, como outros textos híbridos, colapsam a dicotomia palavra/imagem: a linguagem visível tem o potencial de ser completamente elaborada em relação à aparência, forçando o reconhecimento das qualidades pictóricas e materiais que podem ser carregadas de significados (como, por exemplo, poesia concreta); contrariamente, imagens podem ser simplificadas e codificadas para funcionarem como uma linguagem. (HATFIELD, 2005, p. 36-37)⁴⁵

Esses diferentes tipos de códigos podem desenvolver relações complexas que exigem um esforço de leitura e demonstram a grande importância na linguagem dos quadrinhos.

O álbum de 1991, *Transsubstanciação*, tem um trabalho visual muito detalhado, o que logo colocou Mutarelli em evidência. Sua relação texto-imagem segue esse detalhamento cuidadoso e explora muito bem a grande variedade possível nas maneiras de integrar os dois códigos. O início da obra apresenta ao leitor o protagonista, Thiago, questionando-se sobre a existência e a realidade. Tais questionamentos são reforçados no capítulo 2º, “Vozes”, no qual um paralelo entre palavras e imagens demonstra a

⁴⁵ “Comics, like other hybrid texts, collapse the word/image dichotomy: visible language has the potential to be quite elaborate in appearance, forcing recognition of pictorial and material qualities that can be freighted with meaning (as in, for example, concrete poetry); conversely, images can be simplified and codified to function as a language.” (HATFIELD, 2005, p. 36-37)

evidente incapacidade comunicativa do personagem, e por que não, do mundo. Seguem as três páginas que formam o capítulo.

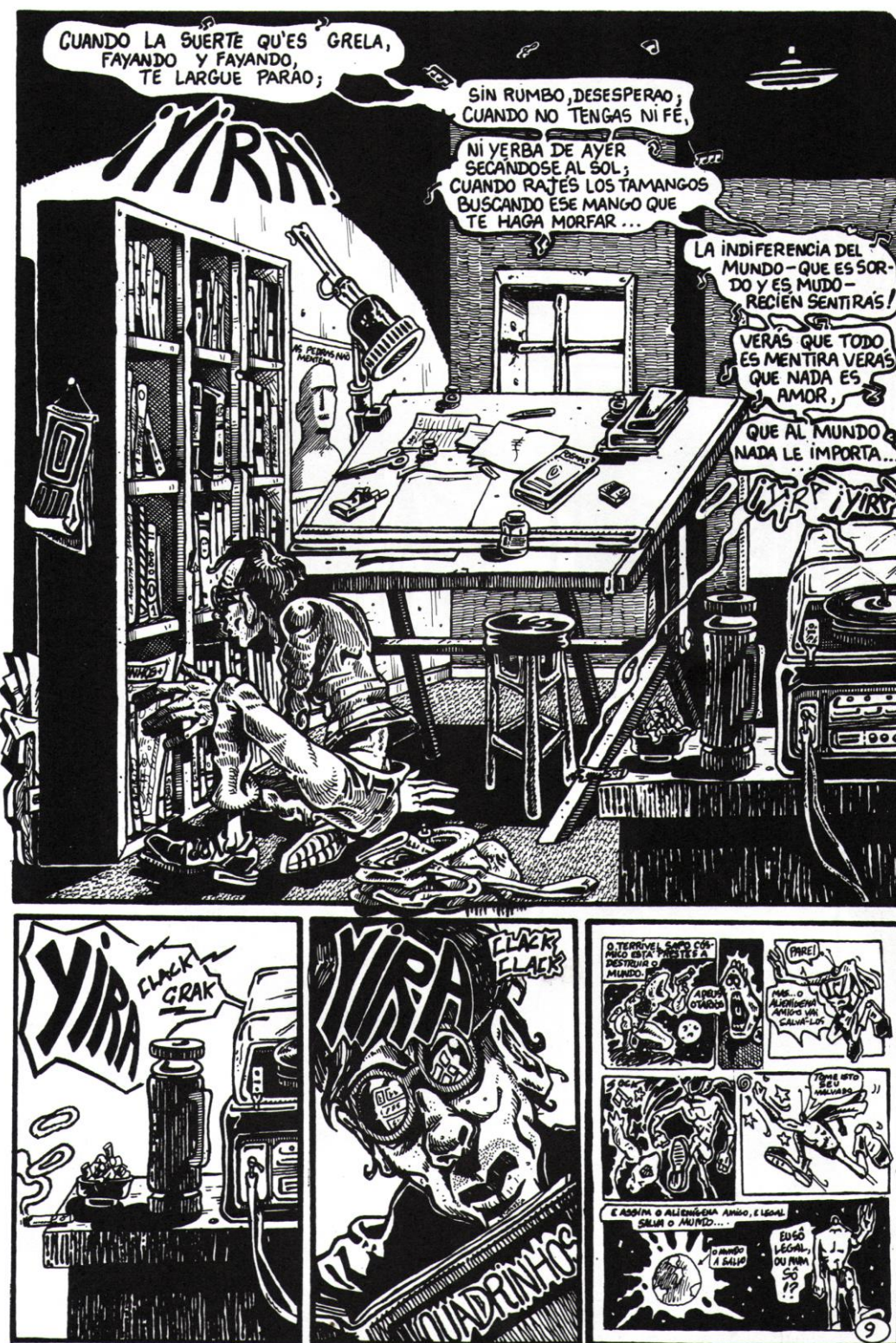


Figura 58 – Transubstanciação. MUTARELLI, 2001, p.53



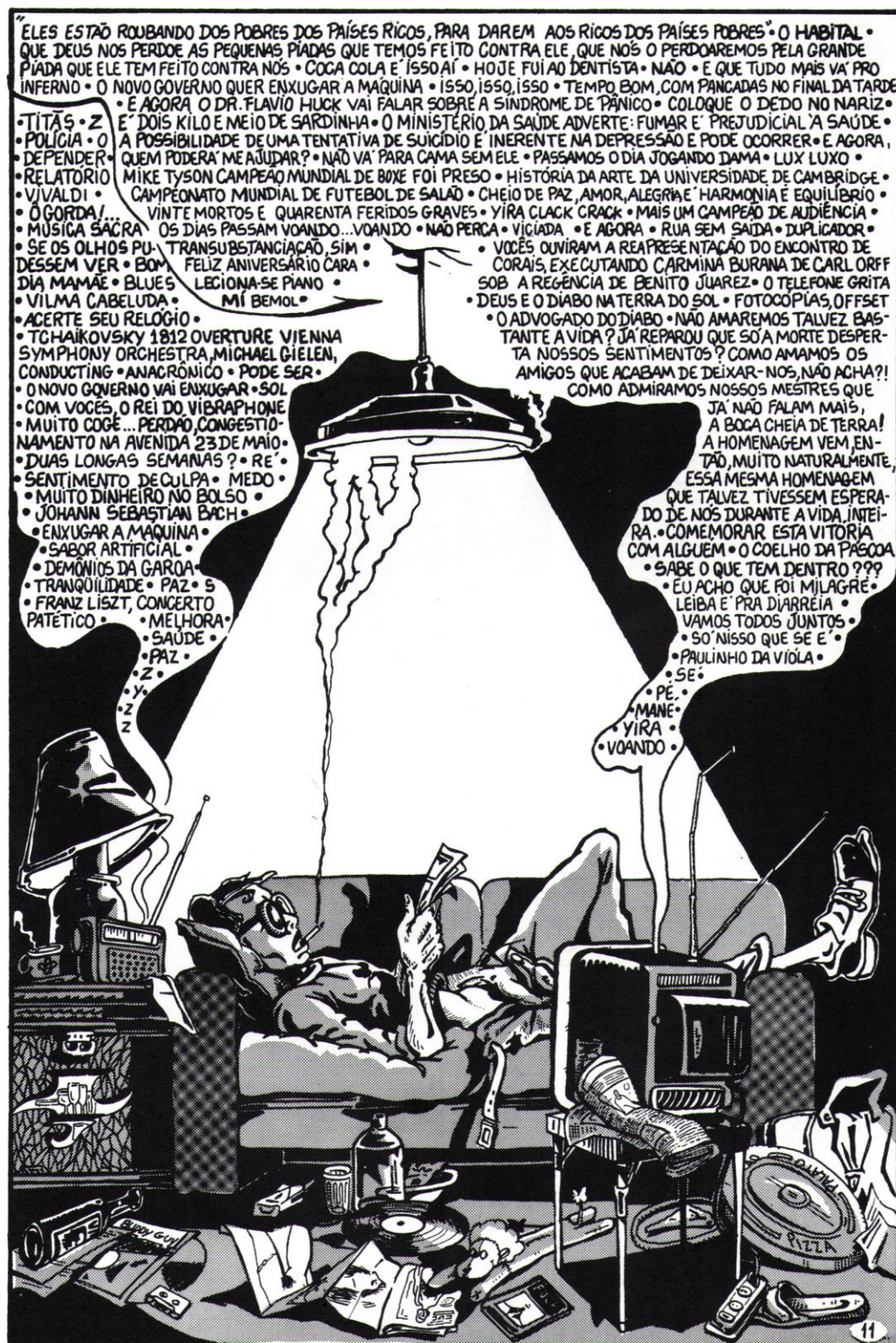


Figura 60– Transubstanciação. MUTARELLI, 2001, p.55

O capítulo mostra uma cena do cotidiano de Thiago, resumindo-se à escolha de uma revista e a sua caminhada até o sofá. A primeira página, 53, contém quatro quadros (Fig.61). No quadro 1 – dominante, ocupa dois terços da página – Thiago está sentado em frente à sua estante de livros e revistas em um cômodo cheio de elementos que ajudam a definir o personagem – livros, pôsteres, café, cigarro, toca discos e uma mesa com materiais de desenho. Enquanto escolhe uma revista ou livro, os balões mostram parte da letra da canção que sai do toca-discos: “Yira, Yira”,⁴⁶ de Carlos Gardel. A canção versa sobre a indiferença do mundo e reforça as dúvidas de Thiago ao trazer o tema da falta de esperança perante um mundo que não se comunica (“que es sordo y es mudo”). O refrão “Yira! Yira!” aparece destacado como uma onomatopeia e sua repetição pode gerar uma sensação de tempo que passa.



Figura 61 – Estrutura da página 53 de *transubstanciación*.

Os outros três quadros da página, subordinados ao primeiro, mostram detalhes do cenário – a garrafa de café, os cigarros e o toca discos, no quadro 2 – e a escolha de Thiago, que começa a ler uma HQ no quadro 3. Em ambos os quadros o refrão – “Yira! Yira” – é repetido, somados de uma onomatopéia – “clack, grak” –, a repetição do refrão por todo o capítulo nos faz pensar se essa onomatopéia representa um ruído do vinil ou um furo no disco, fazendo com que ele se repita indefinidamente. O

⁴⁶ O trecho da canção que aparece no quadro, utilizando a pontuação e a quebra de linhas da HQ, é:
*Cuando la suerte qu'es grela, fayando y fayando, te largue parao;
 sin rumbo, desespera; Cuando no tengas ni fe,
 ni yerba de ayer secándose al sol; cuando rajés los tamangos buscando este mango que te haga morfar...
 La indiferencia del mundo – que es sordo y es mudo – recién sentirás!
 Verás que todo es mentira verás que nada es amor,
 que al mundo nada le importa...
 Yira! Yira!*

personagem começa a ler a HQ e essa ação é mostrada, no quadro 4, de uma maneira interessante: o plano do quadro 4 é utilizada como a superfície da página que Thiago lê, assim podemos vê-la integralmente. A mostração muda para o foco em primeira pessoa e o que vemos, portanto, é um recurso metalinguístico em que o próprio mostrador transforma o plano do quadro na imagem da HQ de Thiago, para que o leitor possa ter conhecimento de seu conteúdo. Esse quadro-página é nitidamente de autoria do próprio Mutarelli e apresenta uma paródia do mundo agitado dos super-heróis. Nessa paródia vemos uma narrativa simplista e redundante sobre o Alienígena amigo que salva o mundo do “terrível sapo cósmico”, temática que se opõe à trama completamente cotidiana e questionadora desenvolvida nesse capítulo de *Transubstanciação*.



Figura 62 – Estrutura da página 54, de *Transubstanciação*

A segunda página, 54, é composta por três quadros (Fig.62) numa sequência rápida que mostra Thiago lendo a HQ e andando rumo a outro cômodo. No primeiro quadro, a música continua a tocar, repetindo o refrão no disco, que se mantém nos quadros 2 e 3. O enquadramento no segundo quadro mostra novamente a leitura de Thiago. Esse fragmento de narrativa lido por Thiago se associa claramente ao estado mental do personagem. Podemos reconhecer a “A verdadeira história de João”, publicada por Mutarelli no fanzine “Solúvel”, de 1988. Essa história mostra o personagem João no momento em que decide se matar, por não aguentar mais viver consigo mesmo – João é um ser com duas cabeças de personalidades diferentes em um só corpo – e acaba por reforçar novamente a sensação de desconforto que Thiago sente.

No quadro 3 o personagem leva a revista para outro cômodo, ainda acompanhado de Gardel, em um pôster, e do disco riscado.

A terceira página (Fig.60) se resume a um só quadro, recurso característico de Mutarelli, dividido entre uma grande quantidade de palavras, em um balão que toma toda a parte superior da página, e a imagem de Thiago deitado no sofá com a revista, na parte inferior. Essa é a cena mais emblemática do capítulo: vemos um excesso de palavras e informações vindas de “estímulos sensoriais externos”, de diversos meios diferentes que estão ligados, ou sendo lidos ao mesmo tempo. Por um lado a imagem parece reforçar esse excesso de informações, pois há também uma grande quantidade de elementos visuais compondo página. Mas, ao mesmo tempo, o personagem se mostra alheio a tudo isso, apático, como se toda essa informação que o cerca na verdade não comunicasse nada.

A informação contida no balão é confusa e mistura notícias de telejornais, publicidade, notícias sobre remédios e diagnósticos, anúncios, trechos de literatura, nomes de músicos eruditos e populares, sem nenhuma coerência da passagem entre um trecho e outro. Unir todas essas informações dispersas dentro de um só balão é uma solução gráfica para mostrar o contraste entre o isolamento do personagem e o excesso de informações que o cerca. Esse balão tem a aparência de fumaça densa que ao mesmo tempo “polui” o ambiente e mantém afastado Thiago. Assim temos balão/palavras/informações e o personagem Thiago totalmente isolados uns dos outros. Essa oposição é reforçada esteticamente pelo efeito de iluminação da cena – as palavras se mantêm fora do feixe de luz, que ilumina Thiago.

A cena ainda pode ser lida sob o aspecto da temporalidade, o que nos leva a ver uma importância significativa na relação texto-imagem. A julgar que toda a informação desses balões tocou no rádio ou passou na televisão, Thiago não poderia ter passado menos do que algumas boas horas no sofá, afinal, são várias músicas, programas de TV, filmes, propagandas, matéria o bastante para ocupar toda uma madrugada. Assim, através do texto verbal, Mutarelli representa uma grande quantidade de tempo em um só quadro e acaba por opor esse tempo ao estado de tédio, ou desinteresse de Thiago.

Demonstrando grande domínio das relações texto-imagem, Mutarelli mostra em “Vozes”, uma variada possibilidade de leitura; Usa as palavras para representar os estímulos externos que trazem uma grande quantidade de informação fragmentada, enquanto as imagens mantêm o distanciamento do personagem em relação ao mundo

representado pelas palavras. De certa maneira, podemos dizer que a palavra representa o mundo e as imagens representam a intimidade do personagem. Ao mesmo tempo outras possibilidades podem ser consideradas ao levarmos em conta que, assim como as informações se mostram incoerentes e, portanto, não comunicam, o personagem também se mostra incapaz de se relacionar com o outro, de reagir ao que o cerca – vemos essa situação evidenciada pelo disco que parece riscado e não para de girar no mesmo refrão, sem que o personagem se incomode ou reaja. O distanciamento entre o mundo e Thiago – que aparecerá cada vez mais claro no decorrer da narrativa – é acompanhada pela maneira com que os códigos caminham em paralelo.

Enquanto a imagem retrata toda a apatia de Thiago, a palavra não traz suas mensagens na voz de um narrador externo ou de monólogos do próprio personagem (como ocorre no prólogo da HQ, por exemplo), mas sim, de um excesso de vozes externas inconclusas, daí, provavelmente, o nome do capítulo, que se mesclam. A exceção fica ao tango, apresentado de uma maneira menos fragmentada e se mostrando como principal elemento temático do capítulo, com sua melancolia intensificada pela repetição interminável do refrão.

Diferente da impessoalidade nas várias vozes que compõem o capítulo 2º, o capítulo 7º é guiado pela focalização de um narrador externo. Intitulado “Passado absoluto”, é o penúltimo capítulo do álbum e tem apenas uma página. Para analisarmos esse fragmento é importante trazermos algumas informações sobre o capítulo anterior, “A transubstanciação”. Narrado em primeira pessoa por Thiago, esse capítulo expõe toda a raiva que o personagem sente da humanidade (Fig.63) enquanto caminha transtornado e sem rumo.



Figura 63 – Fragmento de *Transubstanciação*. MUTARELLI, 2001, p.49

Ao lermos o capítulo 7º há um descanso, encontramos um fragmento narrativo muito mais branda e centrada que se opõe à caótica e perturbada reflexão de Thiago no capítulo anterior. O primeiro quadro – da única página que forma “Passado absoluto” (Fig.64) – mostra o personagem numa lotação e sua fisionomia, apesar de melancólica é mais contida, como se o acesso de fúria já tivesse sido superado. A mão no peito é carregada de tristeza e arrependimento, gesto que é estranhamente repetido por um personagem às suas costas. Entre os vários personagens que estão no ônibus (ou metrô, não há uma definição muito clara do espaço) destacam-se dois que estão em primeiro plano. Um homem de expressão triste que lê “anedotas chulas” enquanto olha para o leitor, e uma mulher que aparenta desconfiança, ambos muito marcados, deformados por grandes cicatrizes na face e cabeça.

O narrador tem um tom muito mais contido e discorre sobre o passado com suas “feridas e tesouros acumulados” e sua importância para a nossa identidade. Para o narrador somos “a consequência direta do passado, a existência do presente e a esperança do futuro”. Tais afirmações, somadas ao aparente acalmar de Thiago, dão a ideia de que o personagem irá mudar seu caminho, deixar de lado a posição raivosa perante o mundo, afinal somos também a “esperança do futuro”.



Figura 64 - Transubstanciação. MUTARELLI, 2001, p.79.

Os próximos quatro quadros justapõem closes do rosto arrependido de Thiago numa transição momento a momento, envolvido por uma luz distorcida. Durante essa sequencia de closes o narrador continua sua reflexão sobre o passado que se grava/crava em nós “acumulando-se, formando e deformando, constituindo nosso ser” (no quadro 4). Essa afirmação remete ao quadro 1, cheio de personagens “marcados”, os quais parecem confirmar que o passado mais parece deformar do que formar.

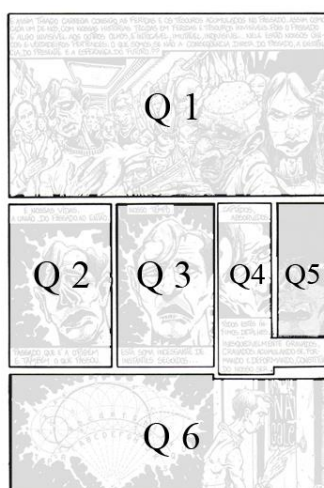


Figura 65 – estrutura da página 79 de *Transubstanciação*.

Ao observarmos com atenção cada um desses quatro quadros, veremos que a expressão de Thiago se modifica: primeiro em um claro arrependimento (quadro 2), seu rosto começa a se endurecer sutilmente (quadro 2), até destaca seu olhar fixo (quadro 3), compenetrado (quadro 4). O quadro 5 mostra esse olhar e se liga narrativamente aos outros quadros pela transição, mas a imagem se destaca, parece não harmonizar com o restante, já que recebe um tratamento gráfico diferente do restante da página. Enquanto os outros desenhos são finalizados apenas com traços pretos e alto-contraste, a imagem do quadro 5 traz tons de cinza, levando-nos a perceber que se trata de um recorte de cena, retirado do prólogo, mostrando Thiago em um momento de tensão, que olha aflito para a chama de uma vela e suplicando para que essa não se apague: “Não me abandone, enquanto vive, vejo”. Em seguida, ainda sobre o prólogo, vemos a música “Sus ojos se cerraron”, de Gardel, prenunciando o apagar da vela. Nessa música Gardel canta sobre a morte de uma pessoa querida.

O sexto (e último) quadro da página não traz palavras e mostra Thiago, calmo e pensativo, chegando a uma galeria. Esse quadro fecha o capítulo reforçando o ar de resignação e mudança. Parte significativa desse quadro é tomada por um diagrama que

se destaca por um contorno branco disforme, semelhante ao que iluminava a cabeça de Thiago nos quadros 2 e 3. Sem um significado explícito e imediato, o diagrama pode ser entendido como uma metáfora para a mente de Thiago, revelando o que ele esquematizava enquanto permanecia pensativo na lotação. Nesse paralelo, chega-se à conclusão de que o raciocínio do personagem tenta revelar uma aparência esquemática e racional, mas acaba se configurando como abstrata e indecifrável, talvez até mesmo desprovida de qualquer sentido lógico.

Vários pontos ficam abertos na leitura desse capítulo, que parece um descanso em meio a uma narrativa muito intensa. No próximo capítulo (8º), a o ponto de vista narrativo volta a ser indeterminado e caótico, mostrando o ataque de Thiago à instrutora da galeria, a quem ele confunde com uma antiga conhecida que o amava e deseja que o mate. Dessa forma o capítulo 7º difere do seu entorno, uma vez que tanto o capítulo anterior (6º), quanto o posterior (8º) desenvolvem cenas violentas e tensas, que parecem se centrar no desespero e ódio que tomam o personagem – com composições de páginas complexas e narração em primeira pessoa. Ao contrário, o capítulo 7º se acalma e dá ao leitor uma esperança de resolução positiva nos conflitos do personagem. Mutarelli consegue esse efeito, em grande parte, ao mudar a focalização da narração, afastando-se narração em primeira pessoa e do modo dramático e inserindo um narrador externo que reflete sobre a identidade e o passado. Esse narrador não avança a ação, desacelera a narrativa a partir de suas reflexões, e, ao mesmo tempo, a mostra também parece acompanhar a narração, ao nos mostrar um Thiago muito mais comedido – e relativizando toda a narrativa.

Ainda podemos perceber que a retomada do prólogo a partir da imagem do quadro 5, leva a um adiantamento narrativo, uma vez que o prólogo – com a vela que se apaga e a música de Gardel – retrata um momento de morte inevitável, algo que está prestes a acontecer com a chegada de Thiago à galeria.

Vimos então, nesses dois casos, diferentes interações entre palavra e imagem, uma que pela ausência de diálogo ou narração – e excesso de vozes e estímulos externos – acaba por definir os problemas comunicativos que afligem o personagem, e, outra em que a inclusão de um novo ponto de vista narrativo promove uma mudança no tom da narrativa, diminuindo seu ritmo e criando expectativa no leitor.

O álbum de 1994, *Eu te amo Lucimar*, é marcado pela estruturação mais cuidadosa e complexa, com mais personagens e focos de ação narrativa. Esse trabalho

também apresenta usos instigantes de interação entre códigos. O primeiro exemplo (Fig.66) mostra a forma complexa com que o autor trabalha o entrelaçamento entre os códigos na construção narrativa – e também entre as diferentes formas do mesmo código, como diálogos e legendas, por exemplo – para criar sentidos que ultrapassam uma leitura linear, deixando várias possibilidades em suspenso.

COEXISTÊNCIA. A RIVALIDADE ENTRE OS GÊMEOS CRESCIA. OS DOIS NÃO PODERIAM EXISTIR AO MESMO TEMPO, NO MESMO ESPAÇO. AQUELA BRINCADEIRA QUE DAMIÃO DESENVOLVERA, ESTAVA TRANSFORMANDO COSME. AQUELES CHOQUES NAS TEMPORES PARECIAM DESPERTAR AS BESTAS ADORMECIDAS DE SUA MENTE. A CADA PEQUENO CHOQUE, COSME, TORNAVA-SE CADA VEZ MAIS ESTRANHO. DURANTE DIAS COSME, O CRIADOR, PASSOU CALADO. ARQUITETANDO UMA FORMA DE DESTRUIR SUA CRIATURA, SEU DUPLO, UMA FORMA DE DISSOLVER SEU PACTO. **COEXISTÊNCIA...**



Figura 66 – *Eu te amo Lucimar*. MUTARELLI, 1994, p.48

A exemplo desse complexo entrelaçar de códigos utilizados na obra temos a cena que prenuncia a morte de Damião, no capítulo 6, intitulado “Melancolia”. O referido prenúncio da morte é indicado pelo narrador em uma legenda – que pode ser considerada excessiva para a tradição dos quadrinhos – e aborda a rivalidade dos gêmeos/duplos. Damião sempre manteve uma relação de dominância sobre Cosme, o qual se mostrava (desde o começo da narrativa) incomodado e intimidado pela pressão insistentemente exercida pelo irmão. Cansado das brincadeiras de Damião, que consistiam em dar choques no irmão, Cosme passa a arquitetar um plano para matar o duplo, tornando-se, assim, livre de uma espécie de maldição que o acompanharia e o atormentaria enquanto Damião se mantivesse ao seu lado.

A relação entre as informações da legenda e da imagem – elementos de uma página de quadro único – pode ser entendida a princípio como de combinação “específica de palavras”, na definição de McCloud (2005), uma vez que o narrador passa uma série de informações sobre a insatisfação de Cosme e a imagem tende a reforçar essa ideia por ser constituída basicamente pela imagem de Cosme. Ainda constituem a composição visual uma mão que parece puxar Cosme – mas que também deixa indícios de que está despidendo e acariciando o garoto – e uma iluminação de holofote, que foca o personagem, construindo um clima de suspense, muito comum a filmes do gênero policial. Essa iluminação, que vai contra o trabalho de luz e sombra do personagem – o holofote parece vir da esquerda, mas o personagem é iluminado pela direita – parece ter um caráter simbólico de culpa, como se Cosme já se sentisse acusado, colocado contra a parede, pela ação que realizará.

Os personagens da cena dialogam, e aqui é que se cria um efeito mais profundo, quando se tem de relacionar a legenda, a imagem e o diálogo. O diálogo é simples, resumindo-se a duas frases, a primeira – “Eu preciso de sua ajuda.” – é de Cosme, enquanto a personagem que puxa o garoto responde: “Eu estava te esperando. Meu pequeno anjo.”. A combinação aqui presente é a “interdependente”, pois uma série de significados se constrói a partir da relação entre os códigos. Ao chamar o garoto de “Meu pequeno anjo.”, confirmamos que a outra personagem se trata do senhor Mathias, dono do ferro velho em que os irmãos trabalham. O chefe dos garotos tem uma relação conturbada com Damião e, em oposição, uma relação próxima com Cosme, que demonstra um nítido desejo sexual pelo garoto.

No segundo capítulo, após Mathias agredir Damião quebrando seu dedo, vemos Cosme sentir a mesma dor que o irmão sente. Observando isso o chefe percebe a forte ligação entre os irmãos e aconselha Cosme: “Eu não poderia imaginar que fossem tão ligados. Por isso peço desculpas. Sabe, Cosme, vou te dizer uma coisa muito importante, será preciso que você me escute com atenção, com toda a sua atenção e nunca se esqueça disto... você precisa se libertar... você entende Cosme? Liberte-se” (p. 22).

Ao resgatarmos essas informações, uma série de significados surge. Ao decidir matar o irmão, Cosme parece procurar o senhor Mathias para que o ajude. Esse prontamente o atende, mas a forma como o puxa/acaricia, indica uma contrapartida possível, permitindo que o chefe dos garotos realize seus desejos. O crime nunca é mostrado na narrativa, mas na página seguinte essa hipótese parecer se concretizar, quando o narrador mostra que “pela manhã Cosme voltou, sozinho. Estava em choque. Os fundilhos de sua calça estavam ensopados de sangue.” (p. 49). Pode-se entender, portanto, que Mathias assassina Damião, ou pelo menos ajuda no crime, e como recompensa pela “liberdade” possibilitada a Cosme, ele possui o corpo do garoto. Esse fragmento da narrativa é de grande intensidade e deixa ressoando por todo o restante da leitura a ação de Mathias – que interessante é esquecido depois desse ponto, permitindo que se crie, a partir de uma leitura ligada ao nosso dia a dia, um sentido de impunidade absurdo.

Ainda se nota outro recurso expressivo utilizado nessa página por Mutarelli. O narrador começa e termina com a palavra “coexistência”. Ao iniciar esse fragmento de discurso a palavra parece sugerir o motivo pelo qual os irmãos não conseguem se dar bem. A coexistência seria uma vida dividida, incompleta – como mostrado no capítulo 4, Cosme seria filho único, mas, quando se sente ameaçado pela tentativa de aborto de sua mãe, ele cria um duplo para aumentar suas chances de sobrevivência. No fim da gestação nascem os dois meninos e Maria, a mãe, morre – e Cosme imagina poder ser completo ao eliminar Damião. Mas ao terminar o enunciado com a repetição da palavra, destacada por negrito, parece deixar algo implícito, como um alerta. A mesma coexistência que os torna tão incompletos é a que permite que sejam tão ligados ao ponto de que sintam a dor um do outro. O fim do capítulo 6 e o capítulo 7 são dedicados à sensação de morte em vida causada em Cosme pela perda do irmão. Assim o que temos

com a repetição da palavra “coexistência” seria um efeito de adiantamento do narrador, alertando sobre as consequências das ações de Cosme.

E é mesmo no capítulo 7, “A maldição do espelho”, que encontramos outro exemplo de uso criativo de interação texto-imagem. Logo após o assassinato de Damião, Cosme começa a sofrer de um mal bizarro: Cosme sempre “sentiu o que Damião sentia...” (p.52) e, assim, sente em vida a decomposição ocasionada pela morte do irmão. O capítulo, de sete páginas, compreende todo o período dessa enfermidade. Por três páginas, nas quais nos deteremos com mais cuidado, o narrador descreve minuciosamente a morte fisiológica. Para isso Mutarelli se utiliza de referências retiradas de textos médicos. Começa das primeiras horas da morte, narrando a putrefação e seus períodos: de coloração, gasoso, coliquativo e de esqueletização. Esse processo todo tem a duração de, em média, cinco anos, o mesmo tempo em que Cosme permaneceu na cama, doente, sentindo momento a momento as metamorfoses do corpo de Damião – Cosme teve de esperar sete anos para voltar a acordar. Seguem as três páginas que apresentam a referida descrição.

NAS PRIMEIRAS HORAS APÓS A MORTE OCORRE A AUTÓLISE. AÇÃO DESTRUTIVA DO ORGANISMO, NA QUAL O CORPO FICA SOB AÇÃO DOS PRÓPRIOS FERMENTOS. É A AUTO DESTRUÇÃO DA CÉLULA POR SUAS ENZIMAS, AUTO DIGESTÃO. APÓS OS FENÔMENOS AUTÓLICOS TEM INÍCIO A PUTREFAÇÃO, ONDE ATUAM MICRO-ORGANISMOS VÁRIOS. ESSES GÊRMES INVADEM O ORGANISMO ATRAVÉS DOS INTESTINOS. ELES SEMPRE ESTIVERAM PRESENTES, MAS AGORA É DIFERENTE, INICIA-SE A INVAÇÃO ... O BANQUETE SILENCIOSO.



O TEMPO DA PUTREFAÇÃO VARIA DE ACORDO COM A IDADE, A CONSTITUIÇÃO E A CAUSA MORTIS. OS RECEM-NASCIDOS E AS CRIANÇAS SE PUTREFAZEM MAIS RAPIDAMENTE QUE OS ADULTOS. O MESMO OCORRE AOS IDOSOS. EM RELAÇÃO A CONSTITUIÇÃO DO CORPO, PUTREFAZEM MAIS DEPRESSA OS OBESOS E OS INDIVÍDUOS CORPULENTOS. A CAUSA-MORTIS ... AS GRANDES MUTILAÇÕES, AS INFECÇÕES, OS ESTADOS GANGRENOSOS APRESSAM A PUTREFAÇÃO. NÃO PODEMOS ESQUECER DAS CIRCUNSTÂNCIAS EXTRÍNSECAS, OU SEJA, O AMBIENTE ONDE O CORPO ESTÁ. E É CLARO, SE É OU NÃO UM CORPO INUMADO.

O AMBIENTE PRECISA TER UMIDADE IDÔNEA, MUITO SECO, SUSTA A PUTREFAÇÃO FAVORECENDO A MUMIFICAÇÃO / MUITO ÚMIDO FAVORECE A MACERAÇÃO OU ATÉ A SAPONIFICAÇÃO. OS GERMES REQUEREM TEMPERATURA ENTRE VINTE E TRINTA GRAUS. NOS CADAVERES INUMADOS, AS CONDIÇÕES DO SOLO (PERMEABILIDADE, ESTRUTURA, ETC...) SÃO FUNDAMENTAIS. OS FENÔMENOS PUTREFATIVOS SEGUEM DETERMINADA EVOLUÇÃO CRONOLÓGICA. A PUTREFAÇÃO SE EXTERIORIZA SURTINDO O PERÍODO DA COLORAÇÃO. A MANCHA VERDE, EM GERAL SURGE NA FOSSA ILÍACA DIREITA, DIFUNDINDO-SE ...



A MANCHA É CONSEQUÊNCIA DOS GASES QUE SE ACUMULAM PERTO DA PAREDE DO ABDOME. A MANCHA VERDE SURGE ENTRE DEZOITO E VINTE E DUAS HORAS APÓS A MORTE. NOS CADAVERES INUMADOS ESSE PERÍODO PODE DURAR ATÉ SETE DIAS, QUANDO SURGE ENTÃO O PERÍODO GASOSO. É AÍ QUE OS GASES ESTENDEM-SE POR TODO O CORPO. O CORPO VAI FICANDO POUCO A POUCO COM ASPECTO GIGANTESCO, CRESCENDO PRINCIPALMENTE O ROSTO, PESCOÇO, VENTRE E ÓRGÃOS GENITAIS MASCULINOS. OS OLHOS E A LÍNGUA FICAM PROCIDENTES, O ÂNUS SE ENTREABRE EVERTENDO UMA PORÇÃO DO INTESTINO.

Figura 68 *Eu te amo Lucimar*. MUTARELLI, 1994, p.55.

O CHEIRO PUTREFATIVO É INTENSO, PENETRANTE, NAUSEOSO, INSUPORTÁVEL. O QUE MAIS CHEIRA É O CÉREBRO, UM CHEIRO DE MANTEIGA RANÇOSA. ESTE PERÍODO LEVA EM MÉDIA TRÊS SEMANAS. INICIA-SE ENTÃO A DISSOLUÇÃO PÚTRIDA, O PERÍODO COLIQUATIVO, ONDE AS PARTES MOLES VÃO POUCO A POUCO REDUZINDO-SE PELO DESINTEGRAR DOS TECIDOS. A EPIDERME VAI DESTACANDO-SE FICANDO O DERMA DESCOBERTO. OS GASES SE EVOLAM E O CORPO FICA TRANSFORMADO NUMA SÂNIE DE ODOR FÉTIDO. UMA IMENSA FERIDA PURULENTA ... UMA ENORME CHAGA ...



É O PERÍODO DA DESTRUÇÃO DA MATÉRIA ORGÂNICA. O CÉREBRO PERDE TODA A ESTRUTURA ANATÔMICA, FICANDO COMO MINGAU. O FÍGADO FICA ESVERDEADO E INCHADO PELOS GASES, COM ASPECTO DE MIOLO DE PÃO. O CORAÇÃO AMOLECE, PÂNCREAS HEMORRÁGICO. OCORRE A DESTRUÇÃO DA MUCOSA GÁSTRICA E PERFURAÇÃO PÓS-MORTAL DO ESTÔMAGO, OS DENTES CAEM, OS CABELOS SOLTAM-SE. ESTE PERÍODO PODE DURAR DE UM A VÁRIOS MESES. NESSE PERÍODO, ALÉM DOS GERMES CONCORREM AS LARVAS E INSETOS EM QUANTIDADE, QUE MUITO TRABALHAM PARA A DESTRUÇÃO DO CADAVER. A FAUNA CADAVERÍCA ... A FAUNA DOS TÚMULOS ... LECIÕES DE CRIATURAS...

O momento da morte muitas vezes é tratado de forma dramática, emotiva, por ser um momento tenso e, normalmente, chave, dentro de uma narrativa. O narrador de Mutarelli segue o caminho oposto, com uma descrição objetiva, fria, fisiológica da morte: fazendo referência aos textos medicinais, o que não significa uma diminuição das possibilidades de tensões narrativas. Essas se dão dentro da relação texto-imagem, de uma forma atípica para as histórias em quadrinhos e de grande potencial expressivo. Mutarelli separa a descrição objetiva e subjetiva do acontecimento através da separação entre texto e imagem. As páginas de quadro único são compostas pela narração técnica da morte e somadas a visualizações de tormentos infernais: na primeira (Fig.67), vemos a representação de uma *Pietá* cadavérica segurando o garoto, acompanhada de um Cristo, igualmente cadavérico, e duas crianças deformadas.

Nessa imagem, portanto, soma-se à referência da medicina, a referência à arte. A *Pietá* é a representação de Maria segurando Cristo, já morto, em seus braços. Aqui podemos supor que se trata de Damião e sua mãe, também Maria. Damião, visto por antes por Cosme como razão de seus tormentos, traz agora uma feição calma e inocente. Morto, sua mãe grita em desespero. A cena, que já foi tema de diversos artistas, tem na escultura de Michelangelo sua mais famosa reprodução. A versão de Mutarelli se afasta da obra do escultor italiano: onde havia, no renascentista, beleza, calma e harmonia, há, agora, puro desespero e morbidez.

Na página seguinte (Fig.68), um demônio enfadado em meio a corpos fantasmagóricos e uma mulher que o ser infernal segura durante o ato sexual, ainda vemos outra mulher nua no lugar de seu estômago, com uma balança em sua mão, apresentando uma justiça dúbia e deformada, já que ela não está vedada e lhe falta um membro superior, o que muito provavelmente dificultaria o equilíbrio da balança.

Essa cena contém mais elementos e nos leva ao imaginário religioso, de aparência surreal e *nonsense*, de Hieronymus Bosch. De acordo com Líber Paz:

Há diversas referências também às obras de pintores como Hieronymus Bosch, reconhecido por Mutarelli como uma de suas influências artísticas (...) a elaboração e uso de toda uma simbologia baseada em elementos do cotidiano filtrados por sua percepção particular e empregando também signos provenientes de um repertório religioso cria uma identidade entre o trabalho de Mutarelli e o de Bosch.

Tal imaginário está repleto de castigos e prazeres, “pecado e tentação”, temas esses representados por Bosh em muitos de seus quadros, em especial no famoso tríptico *O jardim das delícias*.

Fechando a sequência de imagens que descrevem a morte em vida de Cosme (Fig.69), temos uma cena com figuras humanas que são dominadas por vermes. Seus corpos são tomados, e, ainda antes, suas cabeças – quem sabe, suas mentes. Nessa imagem podemos buscar relações com o poeta Augusto dos Anjos, citado em muitos momentos de *Eu te amo Lucimar*, com seus versos de agonia e degeneração. Em Augusto dos Anjos, segundo Alfredo Bosi:

Fundem-se a visão cósmica e desespero radical produzindo esta poesia violenta e nova em língua portuguesa (...) Augusto dos Anjos canta a carne em putrefação. (...) Para o poeta do *Eu*, as forças da matéria, que pulsam em todos os seres e em particular no homem, conduzem ao Mal e ao Nada, através de uma destruição implacável; ele é o espectador em agonia desse processo degenerescente cujo símbolo é o verme. (BOSI, 2006, p.283)

Essas imagens revelam de forma visceral o sofrimento, cenas asquerosas e aparente desprezo pelo outro, o domínio espiritual representado unicamente pela punição, pelo pecado e parece ser o único destino da matéria, não sem antes passar por toda a agonia a que o homem está fadado, de maneira muito próxima à forma do poeta paraibano.

Qualquer um dos caminhos isolados (texto ou imagem) não teria o impacto expressivo que se consegue com a união de ambos. A narração científica, lógica, e a mostração com referências artísticas, subjetiva. No lugar de tentar encontrar palavras para descrever o que Cosme sente, cria-se uma situação em que a oposição razão x emoção intensifica as possibilidades de sentido, fazendo surgir uma terceira mensagem, que nos leva a imaginar o sofrimento de Cosme, tanto físico, quanto psicológico ou mesmo espiritual.

Portanto, em *Eu te amo Lucimar*, temos exemplos do uso da tensão entre códigos que mostram como é possível criar possibilidades de sentido sutis a partir da relação entre variações do mesmo código e também como códigos que aparentemente não têm relação alguma podem se unir de forma intensa para gerar uma terceira mensagem, muito mais forte e complexa.

Em *A confluência da forquilha*, de 1996, Mutarelli dá um passo rumo à literariedade. Esse álbum apresenta uma narrativa visual muito mais contida em relação aos outros trabalhos, desenvolvendo o potencial expressivo da narração, fazendo com que algumas partes da narrativa se aproximem de uma história ilustrada. Para exemplificar, podemos nos deter no primeiro capítulo que se inicia com a apresentação do personagem Matheus. A primeira página (Fig.70) desse capítulo (“o homem que acreditava em mentiras”) é composta por um único quadro que ocupa pouco mais da metade inferior da página, enquanto a parte superior é ocupada pela narração – o fato de manter o texto fora dos quadros e não inseri-los em caixas de texto em muitos momentos, aumenta a relação com uma história ilustrada. A imagem do quadro único mostra Matheus pintando uma tela, enquanto sua esposa, Eve, lê uma revista ao lado do cãozinho, Rex, e seu filho brinca com um de seus desenhos ao lado de um boneco do personagem da Disney, Mickey. Essa composição é interessante, pois o único que parece interagir com a criança – que não tem nome, para que ele mesmo possa escolher quando crescer – é o boneco do Mickey. Vemos, assim, a construção de uma família em que cada um é ocupado demais com seus próprios interesses para se relacionar uns com os outros. Aparentemente uma crítica inversa à que simplesmente ataca o domínio das grandes indústrias sobre as crianças. Tão criticadas pela superficialidade de suas narrativas estéreis, também são sempre tão cômodas ao ocurem papéis familiares, como atenção e conforto.

O cenário é pequeno e mostra diversas obras de Matheus, todas contendo o mesmo rosto, em diferentes formatos, numa estratégia artística que nos lembra das serigrafias de Andy Warhol, em que repetia mecanicamente o rosto de grandes personalidades. Esses paralelos já indicam o diálogo dessa narrativa de Mutarelli com a indústria artística.

OLÁ, MEU NOME É MATHEUS. EU SOU ARTISTA PLÁSTICO E ACREDITO NOS SINAIS DO DESTINO, MELHOR DIZENDO, EU TENTO TECER OS FATOS, TODOS, PARA QUE UM DIA EU OBTENHA UMA COMPREENSÃO DO MUNDO DA VIDA. DESCULPE SE MEUS PENSAMENTOS POR VEZES SE TORNAM RÁPIDOS E CONFUSOS, NA VERDADE EU TENHO ESTA VERTIGINOSA MANEIRA DE PENSAR. MINHA MENTE EM CERTOS MOMENTOS PERCEBE AS COISAS, E SUAS LIGAÇÕES, DE FORMA CLARA MAS POR OUTRAS TANTAS VEZES ELA É OBSCURA E CONFUSA. MAS AGORA VAMOS VOLTAR ÀS APRESENTAÇÕES. AQUELA SENHORA SENTADA À CAMA É MINHA ESPOSA, EVE. O PEQUENO GAROTO, É MEU FILHO, QUERO DIZER, NOSSO FILHO. NÓS NÃO LHE DEMOS UM NOME PARA QUE UM DIA ELE MESMO POSSA ESCOLHER SEU PRÓPRIO NOME. O CÃOZINHO É O REX. QUANTO AO MEU TRABALHO, EU FAÇO UMA ARTE MEIO MINIMALISTA ... DEIXE-ME EXPLICAR MELHOR. HÁ DOIS ANOS EU PINTO O MESMO QUADRO, NÃO PENSE QUE ESTOU PINTANDO UM ÚNICO QUADRO POR DOIS ANOS, NÃO, NÃO É ISTO. NESTE TEMPO JÁ PINTEI INCONTÁVEIS QUADROS, MAS TODOS SÃO O MESMO, O ABISMO. A RAZÃO DESTE QUADRO É QUE HÁ DOIS ANOS... EU GANHEI DA ANA LÚCIA, UMA QUERIDA AMIGA, UMA GRAVURA COM O RETRATO DE "BAUDELAIRE" NO VERSO DESTA GRAVURA HAVIA SEU POEMA "O ABISMO". ISTO ME INSPIROU. "O ABISMO"...

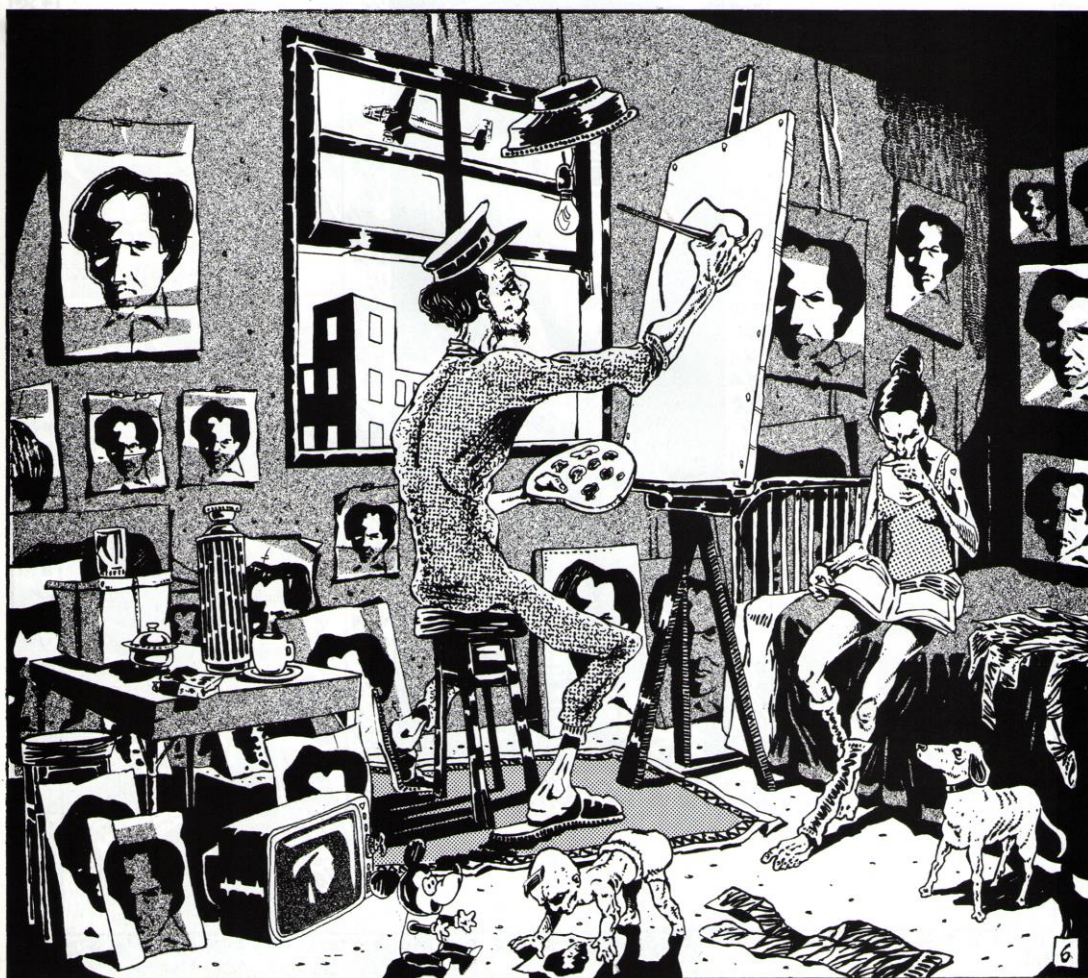


Figura 70 – Confluência da forquilha. MUTARELLI, 1996, p.1.

Com a narração em primeira pessoa, o personagem se propõe a apresentar os fatos, mas deixa o leitor avisado das incertezas do que será narrado, uma vez que o próprio personagem afirma que seus pensamentos “por vezes se tornam rápidos e confusos” e continua: “minha mente em certos momentos percebe as coisas, e suas ligações, de forma clara mas por outras tantas vezes ela é obscura e confusa”. Toda a narrativa será reflexo dessa afirmação.

Após explicar a forma como sua confusa mente funciona, Matheus passa a descrever os personagens, o cenário em que vive e também a si mesmo. O narrador aqui se mostra consciente da presença do leitor e dialoga com ele, como acontece ao descrever sua esposa, aparentemente a partir da mesma imagem a qual olhamos: “aquela senhora sentada à cama é minha esposa, Eve”. Assim, Mutarelli nos apresenta um tipo incomum de narrador dos quadrinhos, que é autodiegético e se mostra consciente de que está narrando uma história em quadrinhos, olhando conosco a imagem narrativa – o que reafirmaria sua posição coincidente com o mostrador.

Em um primeiro momento a interação texto-imagem parece muito simples, enquadrando-se na relação “específica de palavras”, de McCloud, em que a força narrativa se concentra na palavra.

Um efeito complexo cria uma relação turbulenta entre passado, presente e futuro nessa narrativa. A narrativa visual é cronologicamente linear em boa parte da narrativa, variando de uma mostração exterior, predominante, e momentos, rápidos, em que a mostração se dá pelo ponto de vista de Matheus, em primeira pessoa. Em contrapartida a narração, sempre em primeira pessoa, mescla os tempos verbais – préterito e presente - fazendo com que não saibamos se Matheus narra no presente, caminhando junto da narração, ou se a história narrada na verdade é o passado do narrador. O fato de os fragmentos de narração serem intercalados de momentos de narrativa em modo dramático aumenta essa dúvida entre um narrador que – por mais que se apresente como narrador-protagonista – ora comenta o presente diegético, ora o narra no tempo passado.

Essa interação temporal indefinida se mantém até o capítulo VI “Como em um baile de máscaras”. Nesse capítulo há um *flashforward*, um salto temporal para o futuro, e Matheus, num modo dramático, encontra-se dançando tango e explica para o leitor (Fig.71 e 72) que “as últimas semanas se passaram de maneira vertiginosa (...) numa velocidade assustadora” e completa: “vou tentar fazer uma retrospectiva” (p. 42). Essa ação narrativa, da dança, é repetida no final da HQ, portanto, entendemos que é

desse momento que Matheus narra toda a história, e as variações no tempo narrativo seriam consequência dessa tentativa de narrar sua experiência, narrar seu passado, tarefa árdua, como ele mesmo pontua:

O passado é uma coisa curiosa... mesmo sendo a única certeza, é algo vago... me causa a impressão de algo próximo a um sonho... ou uma história contada por outra pessoa. Uma história construída com imaginação. Talvez porque os sentimentos estejam agora distantes dos fatos. (MUTARELLI, 1996, p.43)



Figura 71 – A confluência da forquilha. MUTARELLI, 1996, p.42.



Figura 72 – A confluência da forquilha. MUTARELLI, 1996, p.42.

A partir daqui a narrativa volta para o ponto em que havia parado no capítulo anterior (Fig.73). Assim, entendemos que todos os problemas com o tempo narrativo encontrados durante a narração, tem origem nessa dificuldade em rememorar e contar sua própria experiência. Em certa medida, podemos nos arriscar a afirmar também, que a mostração coincide com a narração, uma vez que ela pode ser composta também pelas escolhas de Matheus, pela forma como ele lembra das cenas. Com a narrativa sendo uma construção do personagem, mesmo nos momentos em que é feita usando o modo dramático, esses momentos são reconstruções sujeitas a falhas na verossimilhança.



Figura 73 – Matheus retoma a narrativa em *A confluência da forquilha*. MUTARELLI, 1996, p.44.

Exemplo disso pode ser visto em um fragmento de diálogo de Matheus com sua esposa, no capítulo 3 (Fig. 74). O personagem interrompe sua conversa e volta sua atenção para o leitor – através do discurso direto, em um balão, e não na narração externa. Matheus diz, olhando para o leitor, “Eu havia me esquecido de dizer, ela é uma bailarina amadora” e começa a rir. Prontamente sua esposa, assustada, pergunta: “pelo amor de Deus! Com quem você está falando???”, e obtém a resposta: “Uma pessoa que sinto. Uma pessoa que me faz companhia e as vezes lê meu pensamento”. Assim, Matheus mostra-se consciente de que faz parte de uma ficção, o que, para outras personagens da narrativa pode parecer um distúrbio psicológico.

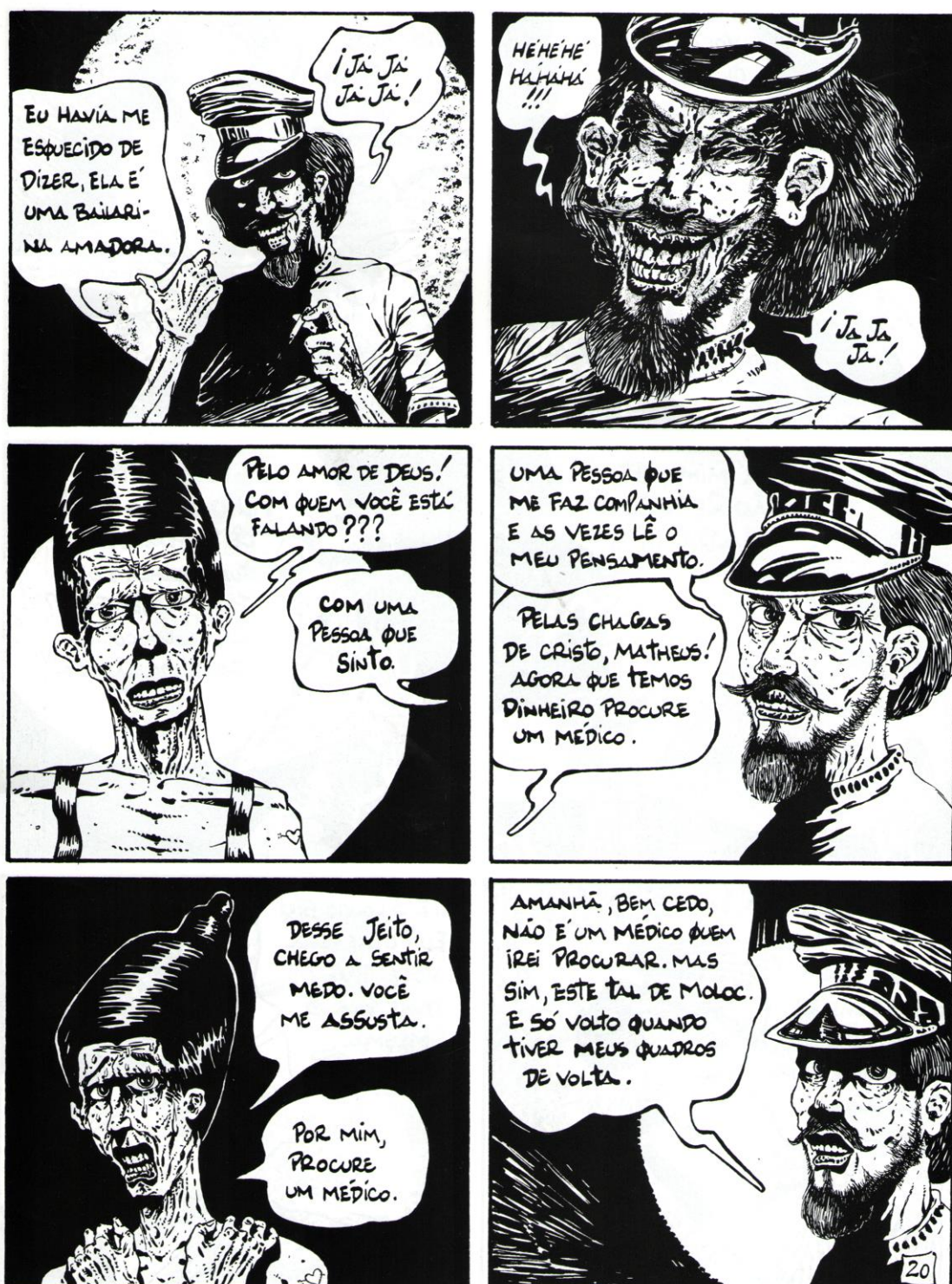


Figura 74 – A confluência da forquilha. MUTARELLI, 1996, p.20

Novamente vemos um movimento texto-imagem que rompe a linearidade narrativa e reforça os sentidos possíveis na leitura. Acima de tudo, vemos o jogo entre os códigos que rompe os discursos fáceis que tratam determinadas matérias de expressão como detentoras de características fixas e acabam por reduzir a linguagem dos quadrinhos a uma simples junção de palavra e imagem. Com o exemplo de Lourenço Mutarelli, buscamos reforçar que as definições não são fechadas, os códigos podem se misturar e criar efeitos mais complexos, instigando o leitor com mensagens complexas e espaços vazios, permitindo que o leitor crie hipóteses sobre a história e seja exposto a múltiplas possibilidades de leitura.

3.2.2 – Tensões entre imagens únicas e imagens em série

A tensão entre imagem única e em série é o que forma a sequencialidade das histórias em quadrinhos, principalmente pelo uso do trabalho de corte (*breakdown*). Esse é o processo de divisão da narrativa em imagens justapostas e seu processo inverso – de ligar essas imagens e interpretá-las narrativamente – é chamado de “efeito de conclusão” por McCloud (2005). Importante papel do leitor na concretização da linguagem dos quadrinhos.

Muitas vezes esses processos podem ser simples e metódicos, mas também podem justapor imagens que não criam ligações imediatas e óbvias, exigindo muito mais esforço na leitura. O trabalho de Mutarelli tem como característica um grande uso da transição de tema para tema, que — ao contrário do uso predominante da transição de ação para ação — diminui a linearidade da narrativa por exigir do leitor um esforço maior de conclusão. Em muitos momentos Mutarelli cria descontinuidade ainda maior, com cortes que se aproximam do *nonsense*, como podemos ver no exemplo a seguir, de *Transubstanciação* (1991). Nessa página (Fig.75) quando passamos para a segunda transição, do segundo para o terceiro quadro, em uma leitura linear, vemos uma figura sem relação alguma com a cena anterior, uma transição *non sequitur*. É a representação de Carlos Gardel, mas, aqui, transformado em um boneco de ventríloquo. Qual seria o sentido possível nesse processo de conclusão aparentemente *nonsense*?



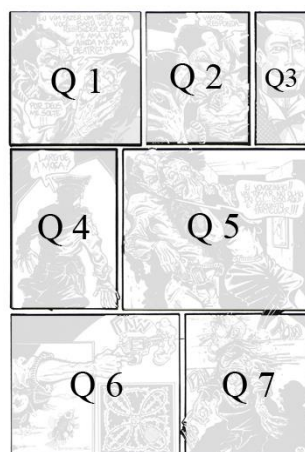


Figura 76 – Estrutura da página 82 de *Transubstanciação*.

A página aqui analisada (Fig.75) é a segunda do capítulo 8º: “Fúria e morte”, que se inicia com Thiago invadindo uma galeria de arte e abordando de forma violenta uma mulher, a quem chama de Beatriz. Na segunda página vemos uma sequência muito dinâmica, que culmina no assassinato do segurança da galeria. O corte inquietante está entre os quadros 2 e 3. Após segurar o rosto de Beatriz (quadro 1), Thiago pergunta: “Eu vim fazer um trato com você... basta você me responder se ainda me ama. Você me ama, Beatriz??”, após insistir na questão, apertando ainda mais o rosto da garota (quadro 2), há uma ruptura na continuidade: o quadro 3 contém a imagem de uma marionete de Carlos Gardel, deformada e sorridente, mas com olhar sarcástico. Essa representação de Gardel como uma marionete é recorrente em *Transubstanciação*. Ela havia aparecido na abertura do capítulo 2º⁴⁷ e aparecerá novamente no epílogo.

Ao buscarmos uma ligação com sua aparição anterior, percebemos que a Gardel da página 82 reproduz a mesma imagem da página 52, abertura do capítulo 2º: “Vozes” (Fig. 77) e acaba por trazê-lo a esse novo momento da narrativa. Primeiramente vemos naquele capítulo uma representação da incomunicabilidade entre Thiago e o mundo que o cerca, de forma que essa dificuldade em se integrar e se relacionar pode ser intensificada na forma como o personagem aborda Beatriz. Mais ainda, o olhar sarcástico de Gardel pode levantar uma outra mensagem, como um comentário à parte da narrativa, uma piada sobre a pergunta que Thiago faz à Beatriz. Ao perguntar se ela ainda o ama, a imagem de Gardel nos lembra da canção que domina todo o capítulo 2º, “Yira! Yira!”, e ela mesma pode responder à pergunta: “La indiferencia del mundo –

⁴⁷ Cada capítulo das obras de Mutarelli que são aqui analisadas, tem seu início marcado por uma ilustração de abertura.

que es sordo y es mudo – recién sentirás! Verás que todo es mentira verás que nada es amor, que al mundo nada le importa... Yira! Yira! ”.

capítulo 2:



VOZES

Figura 77 – Imagem de abertura do capítulo 2 de *Transubstanciação*. MUTARELLI, 1991, p.52.

Esse exemplo demonstra como um corte aparentemente *nonsense* pode passar a ter sentidos, mesmo sem fazer parte interna da diegese, retomando e desenvolvendo tematicamente a narrativa.

Em *Eu te amo Lucimar* (1994), analisamos um trabalho expressivo do formato dos quadros, seus tamanhos, somados ao enquadramento das imagens narrativas. Essa maneira de justapor e enquadrar as imagens é carregada de sentido e ajuda a mostrar a oposição entre os irmãos Cosme e Damião. No prólogo da HQ de 1994, vemos os irmãos escalando algumas casas, Damião sobe confiante, enquanto Cosme se mostra reticente. Na terceira página do prólogo (Fig.78) a tensão entre imagem única e em série acaba por posicionar o espaço de cada um dos irmãos.



Figura 78 – Eu te amo Lucimar. MUTARELLI, 1994, p.15.

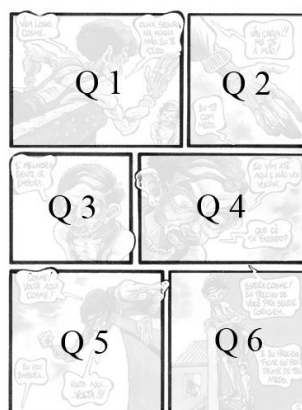


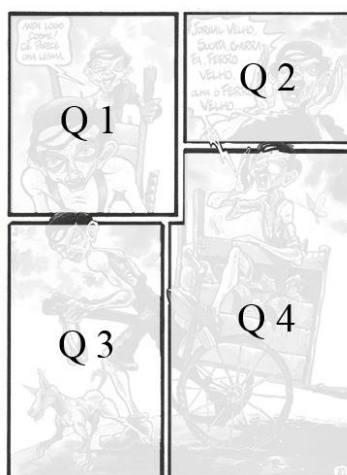
Figura 79 – Estrutura da página 15 de *Eu te amo Lucimar*.

Ao relacionarmos o terceiro e o quarto quadros, vemos Cosme em um quadro menor e Damião em um quadro grande. Cosme, duvidoso, pequeno, ocupa o quadro como se estivesse acuado, olhando o irmão de baixo para cima, enquanto Damião se opõe fortemente, agressivo, numa parte superior do quadro, dominante. Assim a forma como o corte é feito, relega Cosme a uma posição inferior, acaba por nos informar o seu estado mental ao se aproximar do irmão – que se confirma no sexto quadro, quando os irmãos conversam: “Espera Cosme! Eu preciso de você para sentir coragem”, enquanto Cosme responde: “E eu preciso ficar só prá deixar de ter medo.”.

O corte enquanto signo de dominância se mantém nas cenas que mostram os irmãos trabalhando (Fig. 80), no capítulo 2 “prelúdio à morte”. Enquanto Cosme puxa a carroça de ferro velho, Damião é carregado, deixando o primeiro no papel subordinado de carregador, enquanto o segundo anuncia a chegada da carroça. A relação formal se mantém, as imagens de Damião sempre ocupam uma posição superior tanto no enquadramento, quanto no corte entre as imagens, um exemplo disso é a divisão da mesma imagem em dois quadros, como visto no terceiro e quarto quadros, ressaltando a posição dominante de Damião e o incômodo ressentido por Cosme, sobrepujado.



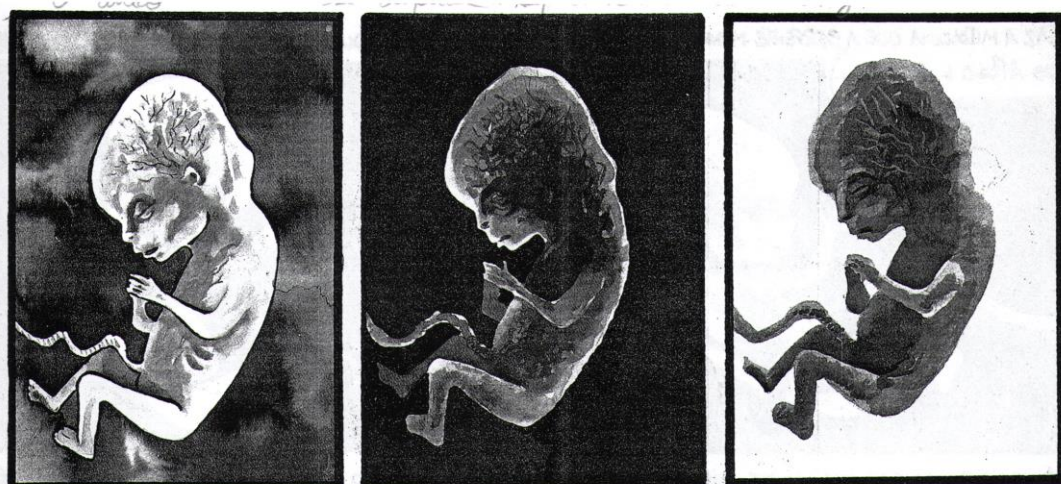
Figura 80 – *Eu te amo Lucimar*. MUTARELLI, 1994, p.22.



Essa página ainda revela algumas características de interação entre os quadros ao percebermos que ela pode ser dividida em duas partes – à esquerda Cosme, à direita Damião. Nos quadros inferiores (3 e 4) a cabeça de ambos personagens vão além de seus requadros, sobrepondo-se aos quadros superiores. Observando os quadros 1 e 3 percebemos que a primeira está atrás da cabeça de Cosme do terceiro quadro. O mesmo acontece com o quadro 2, que está por trás da cabeça de Damião do quadro 4. Isso cria um efeito interessante em que se mostra a atividade dos irmãos na parte inferior, e o estado mental deles na parte superior. Assim, podemos perceber que, enquanto Damião trabalha (quadro 4) e concentra-se mesmo no trabalho (quadro 2) – o que se reforça inclusive pelo compartilhamento do balão de fala que anuncia o ferro velho –, Cosme, enquanto trabalho puxando a carroça (quadro 3) pensa na situação incomoda e injusta em que se encontra (quadro 2). Essa possibilidade de leitura que escapa ao sentido de leitura tradicional é um claro exemplo do que Groensteen (1999) chama de *entrelaçamento*⁴⁸.

O trabalho de corte nos quadrinhos também pode destacar o trabalho com os aspectos estéticos de maneira a auxiliar os aspectos narrativos, evidente na página 39 de *Eu te amo Lucimar* (Fig.81).

⁴⁸ O *entrelaçamento* (*tressage*) representa todo tipo de relação não linear que se faz durante a leitura, mesmo os que não se encontram na mesma página, ou que recuperam momentos anteriores da HQ. Nesse ponto de nossa leitura estamos adiantando a tensão entre sequência e superfície, que veremos mais detidamente no item 3.2.3.



'PÍTON-S'. ESTE FOI O NOME DO ABORTIVO USADO. UM NOME UM TANTO CURIOSO PARA UM MEDICAMENTO DESTA NATUREZA. NA MITOLOGIA PÍTON ERA UMA SERPENTE MONSTRUOSA. JÁ NA BÍBLIA, PÍTON É A PALAVRA USADA PARA DESIGNAR O ADVINHO, AQUELE QUE PREVE O FUTURO. E TALVEZ TENHA SIDO ISTO QUE A PEQUENA CRIATURA TENHA FEITO.

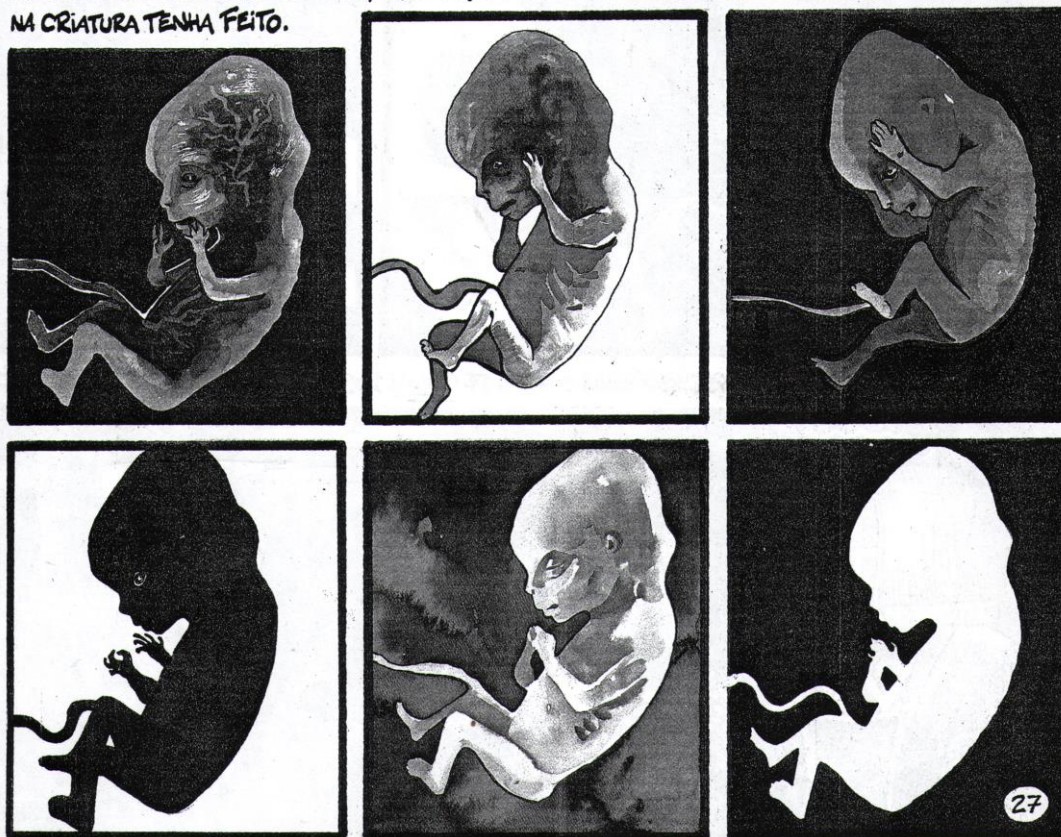


Figura 81 – MUTARELLI, 1994, p.39



Figura 83 – A confluência da forquilha. MUTARELLI, 1996, p.8

No fim do primeiro capítulo, “O homem que acreditava em mentiras”, vemos um caso em que a tensão é criada não por uma relação temporal ou espacial entre um quadro e outro – relações das quais tratam as proposições de McCloud (2005) – mas sim, por uma modificação formal. Se no exemplo anterior – da duplicação do embrião – o aspecto estético é utilizado para demonstrar de maneira expressiva uma ação ocorrida na narrativa, aqui o aspecto formal é utilizado para descrever o estado mental do personagem.

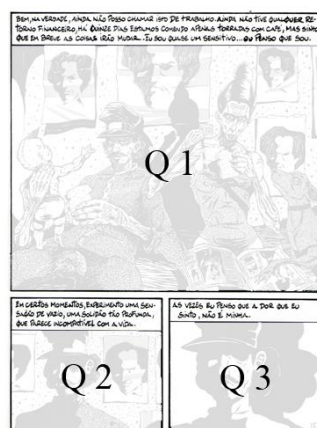


Figura 84 – Estrutura da página 8 de *A confluência da forquilha*.

Essa página (Fig.83), formada por três quadros, é dominada pelo primeiro quadro, que toma dois terços da página, e mostra a dura e cansativa rotina dos personagens. O quadro 2 mostra um *close* de Matheus, com sombras densas tomando parte de seu rosto e corpo. Suas pinturas, nomeadas de “O abismo”, estão coladas na parede ao seu lado e na caixa de texto Matheus narra: “Em certos momentos, experimento uma sensação de vazio, uma solidão tão profunda, que parece incompatível com a vida.”. Em seguida temos um enquadramento (quadro 3) que se aproxima ainda mais do personagem, mas notamos uma transformação, ao mesmo tempo em que há uma aproximação e um aumento das sombras no rosto do personagem, a imagem de Matheus passa por uma pequena metamorfose, sendo representada graficamente com superfícies maciças de preto, assemelhando-se às pinturas feitas pelo próprio personagem, enquanto o narrador conclui: “As vezes eu penso que a dor que eu sinto, não é minha.”.

Dessa maneira, o vazio “incompatível com a vida”, o qual, aparentemente, representa outra dor, que não a dele próprio (Matheus), é a dor de sua arte. Confunde-se, portanto, arte e artista, criação e criador, uma vez que é ele quem sente a dor da sua arte,

e não o contrário – a arte expressando a dor do criador. Sua criação passa a ter mais sensibilidade do que o próprio artista. Essa metamorfose amarra a temática desse álbum que de várias maneiras questiona a produção artística, o mercado e a própria ficção.

Essa tensão, como visto, traz questões ligadas à sequencialidade, que nos quadrinhos de Mutarelli torna-se possível de diversas e criativas maneiras, da mais narrativa (numa transição que demonstre uma simples ação) a relações estéticas intrincadas, que só farão sentido no contexto de uma leitura abrangente – e não apenas nas relações fechadas entre dois quadros.

3.2.3 – *Tensões entre sequência e página*

Nessa tensão encontramos as relações entre diferentes funções sequenciais e não-sequenciais das páginas. Baseia-se na relação entre o corte da narrativa visual e a composição desses elementos na página (*layout*). Isso se dá porque os quadros têm, no mínimo, duas funções simultâneas: como momento narrativo e como elemento gráfico, então a composição da página vai opor uma função narrativa (sequencial) e uma função estética (não-sequencial) dentro do multiquadro.

Ao analisar a página em sua totalidade, percebemos uma mudança na composição dos álbuns de Mutarelli. Enquanto *Transubstanciação* e *Eu te amo Lucimar* não tem um multiquadro definido, que seja predominante na narrativa, variando a composição página a página, *A confluência da forquilha* vem com uma narrativa visual mais simples com poucas variações. Nos dois primeiros álbuns, o multiquadro nunca deixa as sarjetas coincidirem, ao usar quadros de diferentes tamanhos e formatos, impedindo que se forme o aspecto de grade que o quadrinho tradicional tem, o que acaba por destacar a impressão de desordem (Fig.85).



Figura 85 – O multiquadro não-linear predomina em *Transubstanciação* e em *Eu te amo Lucimar*

No álbum de 1996, dois multiquadros se destacam: o primeiro divide a página em seis quadros de igual tamanho, formando a grade tradicional dos quadrinhos e tornando a narrativa mais linear. As variações comuns são as páginas de cinco ou três quadros, quem mantêm as mesmas relações espaciais lineares (Fig.86).



Figura 86 – Multiquadro linear em *A conflúência da forquilha*

O segundo multiquadro predominante aparece nos momentos de maior presença do narrador, surgindo com mais intensidade no fim da narrativa: aqui a página é dividida horizontalmente, criando dois grandes quadros com espaço amplo para narração (Fig.87). Ainda aparecem muitos exemplos de páginas de quadro único.

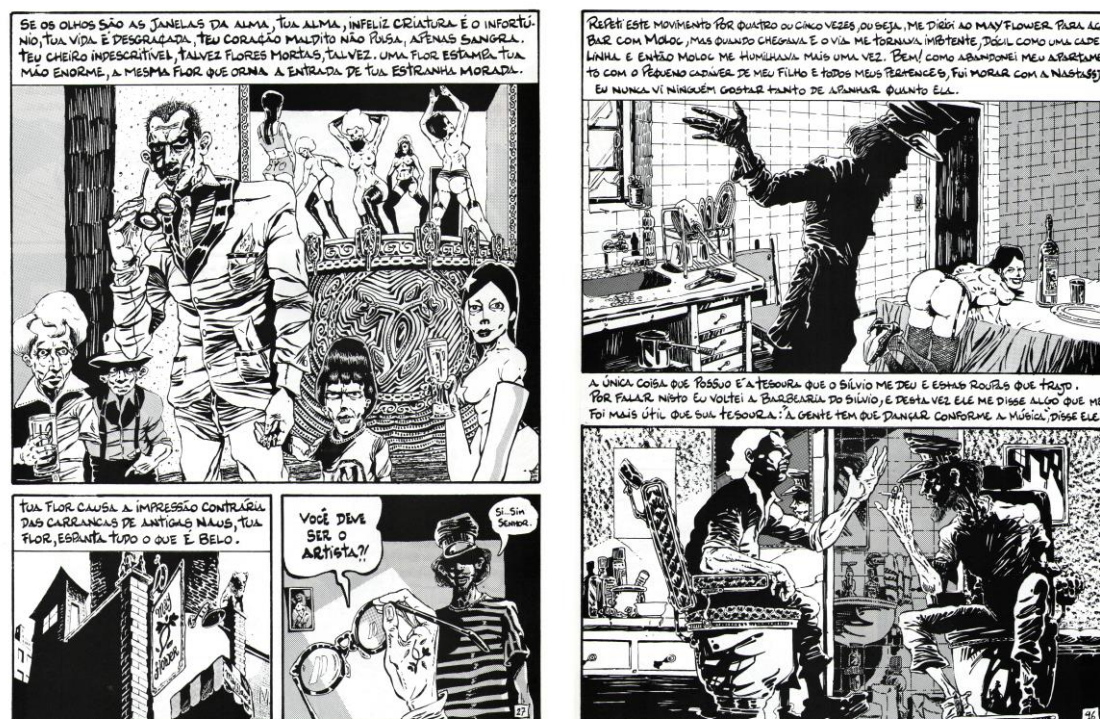


Figura 87 – Primeiro e segundo padrão de multiquadro recorrente em *A confluência da forquilha*

Vemos, assim, que em *A confluência da forquilha* muda-se o foco de produção das tensões narrativas das composições das páginas (e, consequentemente, da mostração), para a narração. Esse fato representa um passo rumo à literariedade, não pelo formato físico do álbum ou temático da história, mas pela atenção nas tensões geradas pelo foco narrativo.

É importante lembrar que apesar de conter os arroubos visuais na estrutura quadrinhística, fazendo composições de página menos arrojadas, ainda há uma série de características que marcam a poética pessoal do autor, que busca sempre romper com os limites da linguagem – e pode-se mesmo dizer que tal atenção dada à narração verbal pode também configurar subverções da linguagem dos quadrinhos.

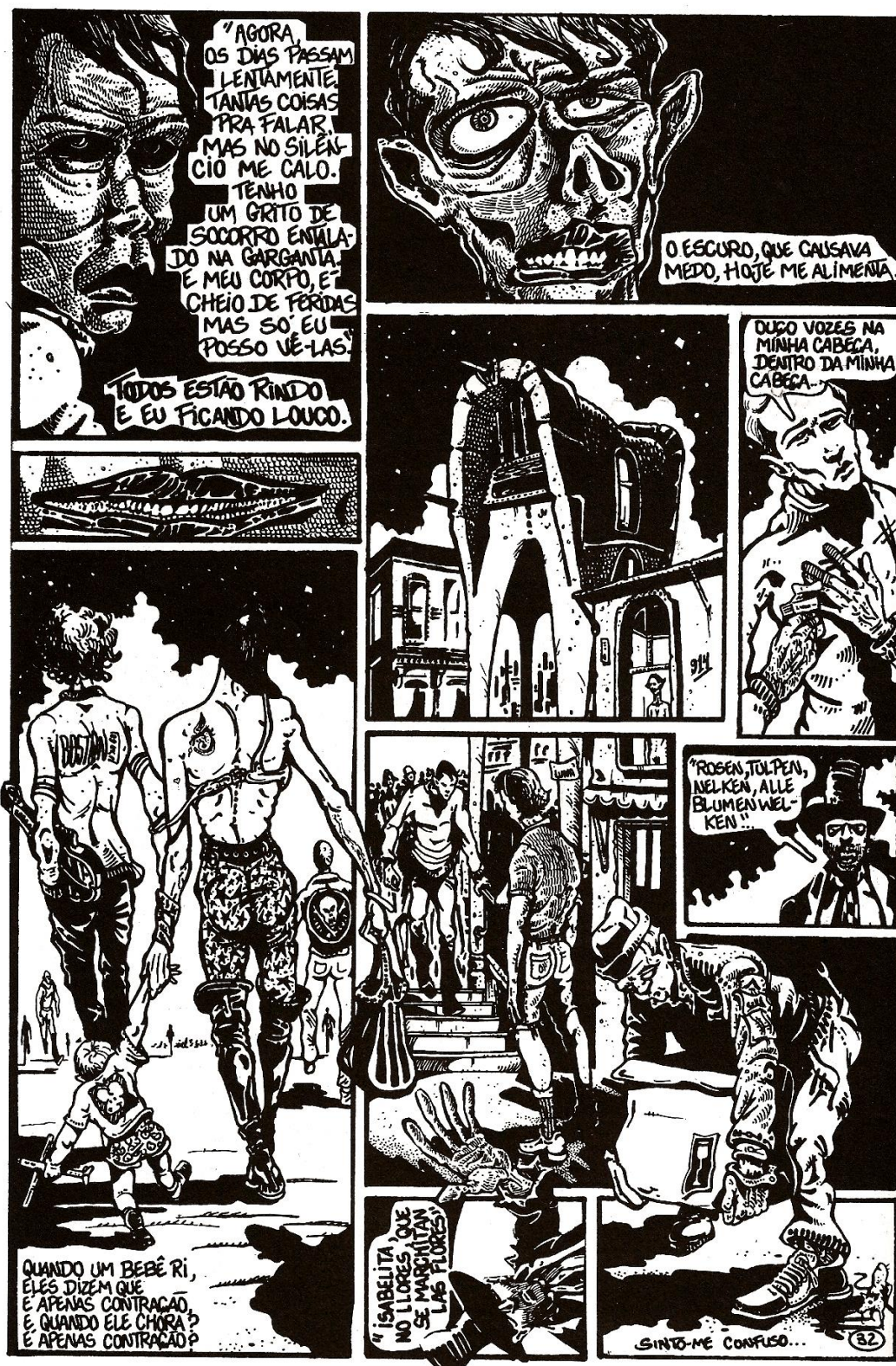


Figura 88 – Transubstanciação. MUTARELLI, 2001, p.76

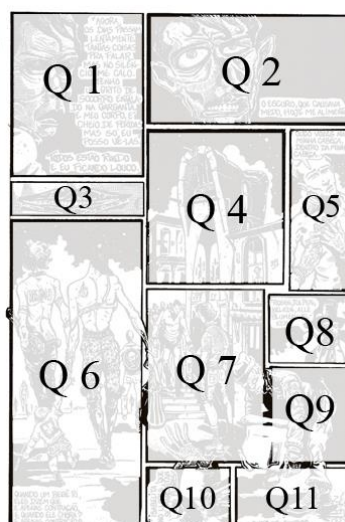


Figura 89 – Estrutura da página 76 de *Transubstanciação*.

A relação entre a leitura linear e tabular⁴⁹ é facilmente observada na página 76 de *Transubstanciação* (Fig.88). Parte do capítulo 6º (“A transubstanciação”), em que Thiago anda pelas ruas, aparentemente perdido, fora de si, essa página é formada por 11 quadros distribuídos de uma maneira que não permite definir uma forma de leitura única. A figura de Thiago, visivelmente atormentado, representado de maneira deformada (quadros 1 e 2). Logo no primeiro quadro o narrador-protagonista descreve seus devaneios: “Todos estão rindo e eu ficando louco”. Abaixo do primeiro quadro (no quadro 3) mostram-se lábios que tentam forçosamente sorrir, seria uma tentativa, frustrada, de se adequar? Ainda vemos Thiago, no quadro 2, do lado direito da página, dizendo: “o escuro que me causava medo, hoje me alimenta”, o que parece revelar o lado obscuro do personagem. Essa imagem, tensa, dura, acaba se opondo ao quadro 5, um aparente momento de clareza em que Thiago é representado com traços mais limpos, quase como expondo seu desespero. Ele diz que ouve vozes em sua cabeça, enquanto segura uma caixa de remédios – a ingestão de remédios é o provável motivo para a maneira conturbada com que essa cena se apresenta.

A metade inferior da página continua confusa e não-linear, as imagens se misturam, parecem contínuas, ao mesmo tempo em que são divididas em quadros. Na esquerda, quadro 6, vemos algumas pessoas caminhando, entre eles uma mulher com um bebê, esse quadro é acompanhado pela narração: “quando um bebê ri, eles dizem

⁴⁹ Leitura linear é a que perpassa pelas transições quadro a quadros, no sentido tradicional de leitura – da esquerda para a direita, de cima para baixo, enquanto a tabular leva em conta a simultaneidade de todos os códigos que formam a página, ou seja, a leitura da totalidade da página, do entrelaçamento dos códigos, que pode se opor ou não à leitura linear.

que é apenas contração e quando ele chora? É apenas contração”. Ao questionar a naturalidade das ações de um bebê, acaba por demonstrar sua fragilidade e faz o leitor retomar os quadros 1 e 3, retratando a incômoda tarefa de tentar se enquadrar na sociedade e guardar seu sofrimento.

À direita vemos um mendigo (quadro 8) – o pesquisador de sonhos que já havia aparecido em um sonho de Thiago – dizendo: “Rosen, Tulpen, Nelken, Alle blumen welken”, que significa “rosas, cravos, tulipas, todas as flores murcham”. Ainda no lado inferior direito uma imagem se destaca: dividido em quatro quadros (quadros 7, 9, 10 e 11), mas sem se deter a apenas um deles, vemos um carregador levantando de maneira desajeitada uma caixa de taças, enquanto sua sombra se transforma no mendigo, o mesmo pesquisador de sonhos, citando uma frase em espanhol: “Isabelita, no llores, que se marchitan las flores”. Ambas as frases do mendigo criam uma figura da morte eminente. O carregador pode demonstrar a fragilidade e submete esses sentidos ao mental de Thiago, com sua “caixa” prestes a se despedaçar.

Essa página torna a leitura linear praticamente impossível, pois não se tem uma ordenação clara dos quadros, eles parecem funcionar melhor de maneira circular (no sentido horário), trajetória reforçada pelo quadro que ocupa uma posição mais centralizada da página, contendo a parte superior de um edifício. Esse quadro não tem uma função narrativa muito clara, mas sua posição é esteticamente importante por apoiar a leitura circular.

Podemos nos arriscar a outra leitura, que separa os quadros em grandes blocos (Fig.90), possibilitados por uma interação estética e temática. O bloco 1, vertical, mostra os questionamentos sobre a naturalidade das coisas e acaba por comparar o personagem com uma criança. O bloco 2 em que há oposição entre o personagem atormentado e um momento de mais clareza, como que opondo delírio e lucidez. E, finalmente, o bloco 3 que traz imagens de fragilidade e morte.

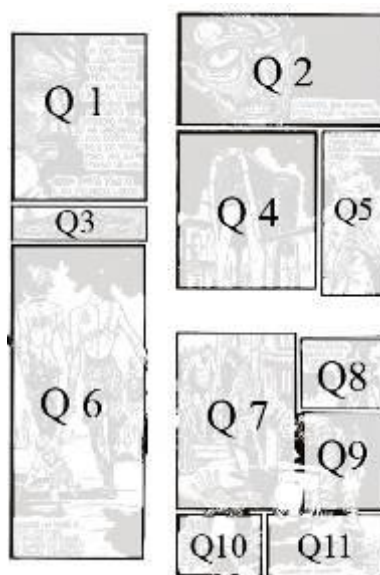


Figura 90 – Destaque dos blocos significacionais da p. 76 de *Transubstanciação*.

Nenhum desses caminhos de leitura é mais ou menos correto, mas, guiados pela composição e o olhar integrado do multiquadro, Mutarelli mostra possibilidades da página que rompem a leitura linear, obrigando o leitor a percorrer toda a página de uma nova maneira. A ação narrativa mostra um personagem delirante, andando pelas ruas, confuso e cheio de raiva. A composição acompanha o estado mental do personagem e passa essa sensação para o leitor.

Em *Eu te amo Lucimar*, temos alguns usos interessantes dessa tensão, que apresentam possibilidades diferentes do exemplo anterior. Na página 24 (Fig. 91) vemos a cena do suicídio de Augusto (o pai de Cosme e Damião). Atormentado por pensar ter permitido que o inferno viesse a terra a partir da gravidez de sua esposa, Augusto “numa manhã chuvosa de domingo enforca-se sob o velho lustre de cristal”.

AUGUSTO TENTA CONVENCER MARIA DESTE FATO, SUPERSTICIOSA E PORTADORA DE UMA CULTURA LIMITADA, PRONTAMENTE ACREDITA CARREGAR EM SEU VENTRE O FILHO DA BESTA. ESTE FATO CORROBORA AS CRENÇAS DE AUGUSTO, QUE TOMADO PELO DESESPERO, NUMA MANHÃ CHUVOSA DE DOMINGO ENFORCA-SE SOB O VELHO LUSTRE DE CRISTAL.

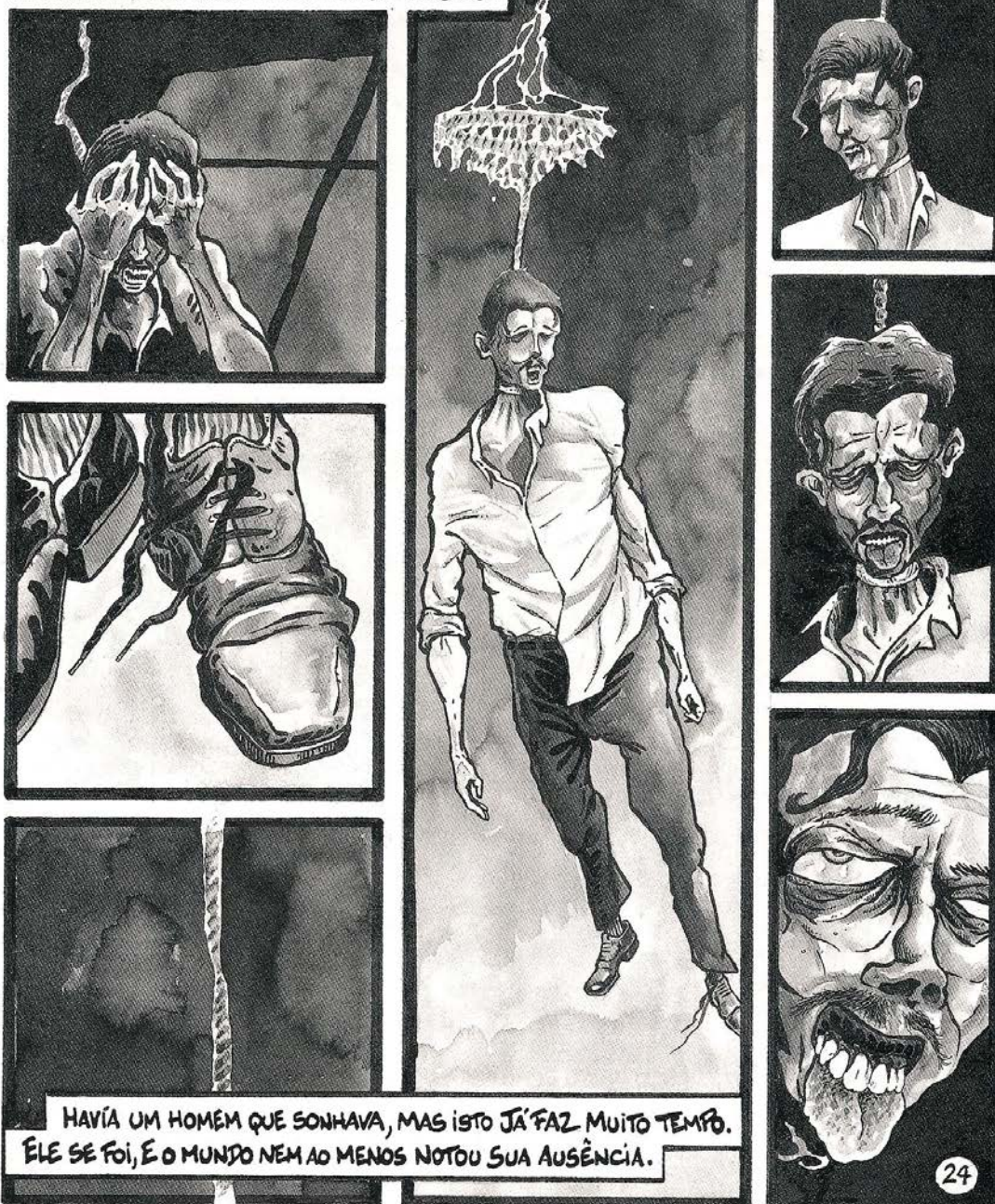


Figura 91 – *Eu te amo Lucimar*. MUTARELLI, 1994, p.36

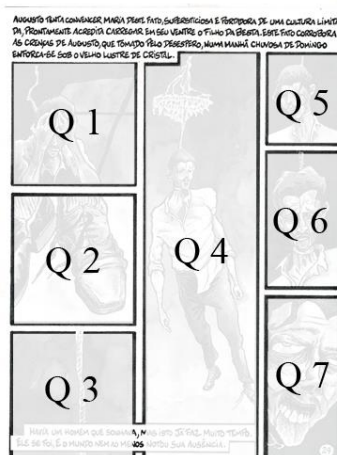


Figura 92 – Estrutura da página 36 de *Eu te amo Lucimar*.

A página é formada por sete quadros, mas o sentido da leitura é subvertido pela composição. Dividida em três fileiras verticais, cada uma das fileiras laterais (formadas por três quadros cada) apoiam o quadro central, dominante. A narração apresenta-se fora dos quadros em uma caixa de texto na parte superior e outra na parte inferior da página, reforçando a verticalidade da leitura. Essa composição está diretamente relacionada ao conteúdo, intensificando a ideia da queda do enforcamento, começa (no quadro 1) com a imagem de um Augusto desesperado, cobrindo o rosto com as mãos, passa à imagem dos pés balançando (quadro 2) e, então, vemos a corda esticada (quadro 3). O quadro 4 mostra o corpo de Augusto pendurado no lustre, ainda balançando. Os quadros da direita (quadros 5, 6 e 7) são responsáveis por diminuir o ritmo narrativo, mostrando um aproximar progressivo ao rosto sufocado do suicida, que termina (no quadro 7) com um *close* no rosto deformado de Augusto, com a língua exposta, aparentemente morto.

Também fica evidente nessa página a característica simultaneidade da linguagem dos quadrinhos. Por mais que se comece a leitura pelo quadro 1, como já descrito, não há como fazê-lo sem ser afetado pela visão global da página, na qual se destaca prontamente o quadro 4. Sabe-se, portanto que Augusto se mata, desde o primeiro contato visual com a página, a continuidade da leitura destacará os motivos, detalhes e dramaticidade – narrativas e estéticas – dessa ação.

Ainda na história trágica de Cosme e Damião, a morte da mãe dos irmãos, no capítulo 5, “Revés”, também é representada com uma composição expressiva da página (Fig. 93).



Figura 93 – *Eu te amo Lucimar*. MUTARELLI, 1994, p.43

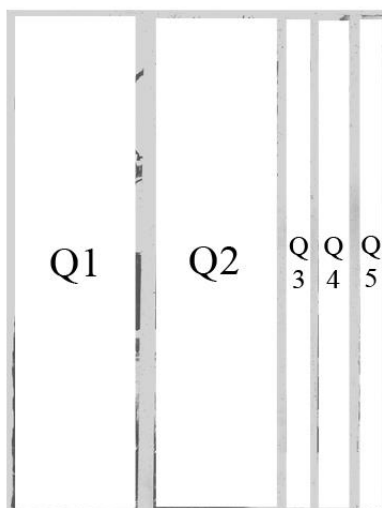


Figura 94 – Estrutura da página 43 de *Eu te amo Lucimar*.

Uma imagem toma toda a página: os coveiros cavando o túmulo de Maria. Essa imagem é dividida em cinco quadros verticais, em um efeito chamado de quadros interligados – também conhecido como politípico, *metapanel* ou *split panel* (HATFIELD, 2005). A divisão é feita com dois painéis largos, na esquerda, e três finos à medida que se aproxima do lado direito da página. Essa divisão somada ao desenho escuro à esquerda (quadros 1 e 2) e claro à direita (quadros 3, 4 e 5), cria uma sensação de iluminação, como se uma luz dissolvesse a cena. Esse efeito torna poética a representação da morte de Maria, que mantém um tom de salvação, ao contrário da morte de Augusto. Mas a cena ainda tem alguns detalhes sutis que retomam a melancolia da narrativa. Ao lado de Maria é possível ver uma lápide onde se lê “Deus” e em cima do túmulo vemos uma árvore cheia de rostos fantasmagóricos, num possível paralelo entre a árvore e o mundo em que vivem os personagens. Nessa cena de “salvação”, Maria termina ao lado de um Deus morto e enterrado em um túmulo no qual só florescem monstros e fantasmas, nesse paralelo nítido ao mundo injusto e caótico que permeia toda a produção do autor, vemos um niilismo latente.

O capítulo 5 termina com uma página de quadro único (Fig.95) em que a leveza e a iluminação anterior é substituída pelo peso de um céu noturno e chuvoso, em que vemos os parentes de Maria diante de seu túmulo. Aqui não há um excesso de elementos visuais ou qualquer vestígio de som: o silêncio e o sentimentalismo da situação imperam.

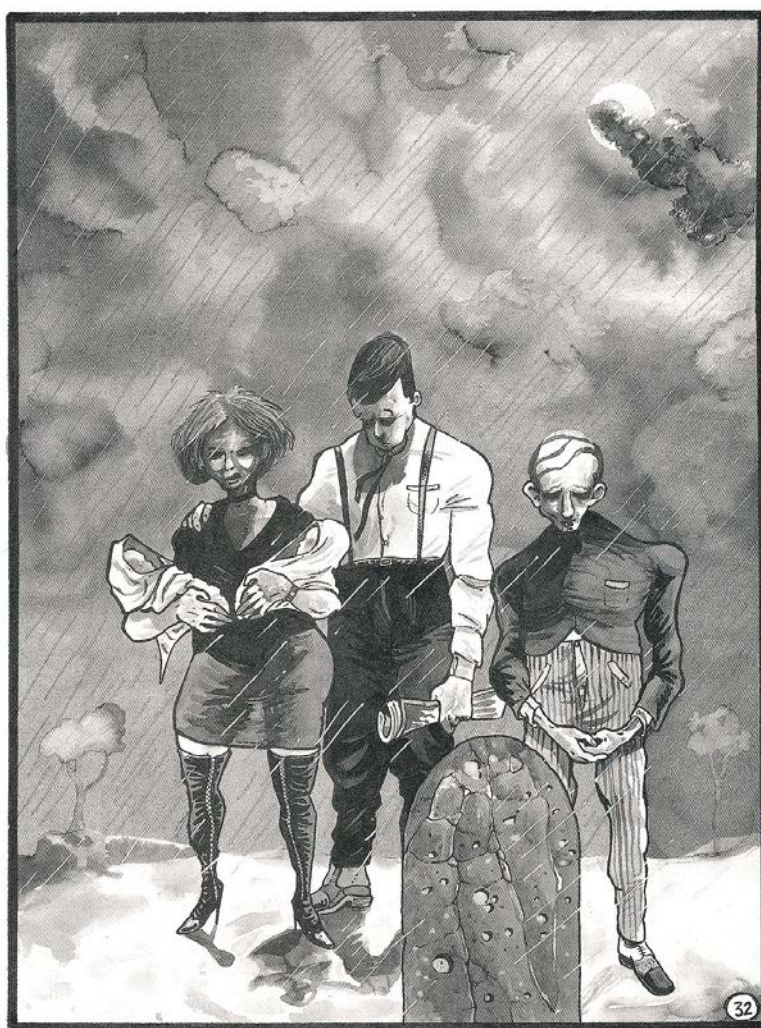


Figura 95 – MUTARELLI, 1994, p.44

Esse recurso, da página de quadro único, é amplamente explorado nesses trabalhos de Mutarelli, sendo usados em diversas situações: apresentações de personagens e cenários, momentos dramáticos, cenas que quebram nossa expectativa, entre outros. Em *A confluência da forquilha* vemos um caso em que a composição da página (Fig.96) reforça o espaço em que o personagem se encontra (aparentemente um ônibus) – de maneira semelhante à atingida pela verticalidade no suicídio de Augusto, em *Eu te amo Lucimar* –, mas para isso usa a materialidade do texto narrativo e se opõe à leitura convencional do álbum e do livro. Mutarelli dispõe a imagem e a narração usando a página em posição retrato (na horizontal) obrigando o leitor a virar o álbum para ler, logo em seguida, na próxima página, o sentido da leitura volta ao convencional. Esse desvio na leitura acaba nos levando à última tensão destacada por Hatfield: texto como experiência e texto como objeto.



Figura 96 – MUTARELLI, 1996, p.22

Ao observarmos o caminho que Hatfield (2005) faz para determinar essas tensões, podemos perceber que ele parte de uma visão próxima à HQ – olhando para dentro dos quadros, onde se encontram os diferentes códigos – e depois se afasta, observando a sequência, a relação entre sequência e a superfície, e, finalmente, entre a leitura e o objeto, já num ponto de vista externo à narração. É como se estivéssemos montando uma boneca russa, comparação recorrente nos textos de Groensteen (2011). Dessa maneira essa tensão diz respeito a essa tensão tudo o que evidencia a materialidade do texto e assim pode ser motivo de uma interrupção na leitura. É extremamente subjetiva, uma vez que o nível do mergulho de cada leitor no mundo ficcional não é algo mensurável. Essa subjetividade não nos impede de por em discussão alguns pontos em que se entenda como evidente a força do elemento de materialidade, frente à imersão diegética.

Sejamos mais claros: todo tipo de elemento de estranhamento que se interponha entre o leitor e o discurso narrativo pode representar essa tensão. Um borrão no meio de um romance, que interrompe a leitura por uma possível incompreensão, seria um exemplo. Quanto a esse hipotético borrão ser um erro de gráfica ou um jogo

significativo, que levará o leitor a uma ou outra possibilidade na criação do sentido, é algo que somente uma leitura atenta do todo poderia revelar. Está aí o interesse dessa tensão.

Dessa maneira, nas análises anteriores passamos por muitos desses elementos que reforçam essa tensão, uma vez que pode se enquadrar aqui as quebras do requadro – Fig.80 – (e a consequente quebra da realidade diegética que esse símbolo pode representar), inversões de sentido de leitura – Fig.91 – que ao romper com a leitura linear, exige uma leitura criativa que destaca a materialidade; citações diretas; enfim, todo tido de referência que nos lembre que o que lemos é uma construção.

A própria técnica pictórica utilizada pelo autor, que não apenas serve para narrar a história, mas também pode somar à experiência de leitura da narrativa. Vemos em Mutarelli um excesso de traços e detalhamento quase obsessivo (Fig.94) ao mesmo tempo em que é forte, pesado, demonstra muita insegurança. Os três álbuns mantêm uma forma pictórica parecida, por mais que a aguada em *Eu te amo Lucimar* (Fig.95) traga um aspecto um pouco mais sutil – o que realmente existe naquela narrativa – as características do grotesco se impõe.

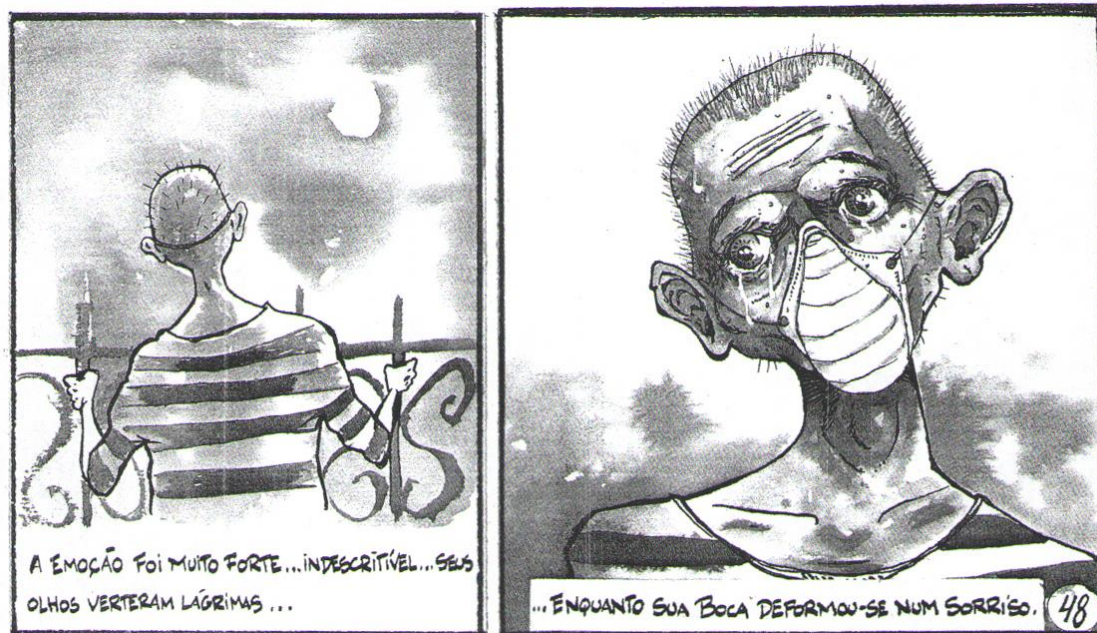


Figura 97 – Fragmento de *Eu te amo Lucimar*, a técnica da aguada permite uma suavidade maior nos desenhos. MUTARELLI, 1994, p.54

Ora, essas características não deixam de afetar o leitor antes mesmo da leitura das narrativas, que só vem a reafirmar a relação entre a materialidade desse traço à

condição de todas as suas personagens, perdidas em um mundo ao qual não conseguem se inserir. O excesso de sombras e texturas, os corpos deformados e cadavéricos, os cenários absurdos, são todos elementos que parecem essenciais a essas obras. Não é possível imaginar uma leitura de qualquer uma das obras analisadas sem que se sobreponham essas características materiais sobre as ações narrativas. As ansiedades expressas nas narrativas estão impregnadas por sua técnica pictórica e mostram que o nível estético e físico do objeto interfere no nível narrativo e na experiência de leitura.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nosso objetivo durante todo o processo de reflexão envolvido nesta pesquisa foi o de demonstrar possíveis características marcantes na produção do quadrinhista Lourenço Mutarelli, a fim de apresentar algumas considerações sobre a poética particular do autor.

Pudemos perceber que a fragmentação discursiva é uma característica marcante de suas produções iniciais e é encontrada nas mais diversas formas, o que nos levou a refletir sobre os possíveis caminhos de leitura. Sabíamos das dificuldades envolvidas nessa pesquisa, dada a infinidade de possibilidades na obra do autor. Essa pluralidade já é representante de tal característica fragmentada de sua narrativa. Assim, nos vimos cercados de elementos que extrapolam o simples contar de uma história, e acabam levando o leitor a outras reflexões. As linguagens se misturam em colagens fotográficas que aparecem ora ou outra, quase que escondidas em pequenas janelas que ocupam o cenário, numa sensação de que os níveis entre realidade e fantasia se interpõem. Também se encontra em seus trabalhos uma infinidade de citações, entre as quais só nos detivemos, muito rapidamente, à Carlos Gardel, Bosch e Augusto dos Anjos. Entre as referências que não puderam ser analisadas, estão, apenas para citar algumas: Camus, Munch, George Grosz, Schulz, Baudelaire, Cervantes. E nesses casos estamos destacando apenas citações diretas, em que obras ou partes de obras aparecem nos textos de Mutarelli. Ainda poderíamos destacar o grande número de capítulos, média de onze (mais prólogos e epílogos) por obra, alguns deles contendo apenas uma página. Esses aspectos acabam por auxiliar na construção de uma narrativa que se faz por detalhes, por pedaços, numa multiplicidade de informações que cabe ao leitor recriar no processo de leitura.

Entre todas essas possibilidades que formam a narrativa fragmentada de Lourenço Mutarelli, optamos por nos dedicar à reflexão sobre o uso da linguagem quadrinhística. O autor está conectado com o desenvolvimento da linguagem dos quadrinhos – sendo um dos precursores do romance gráfico no Brasil – e criou uma estética muito particular, constituindo, assim, um marco para a produção dos quadrinhos nacionais. Dessa maneira, pareceu-nos interessante a reflexão sobre a linguagem própria dos seus quadrinhos.

Inicialmente observamos as características de sua imagem, as quais evidenciam como o autor é diferenciado. A estética visual de Mutarelli, ligada ao grotesco, utiliza de uma figuração pictórica cheia de sombras, feita por linhas fortes e pesadas, ainda que inseguras nas feições disformes. Essas características reforçam sua narrativa, Mutarelli recria o mundo à sua forma a partir dos desenhos.

Buscamos autores que nos mostrassem as potencialidades dos quadrinhos alternativos e dos romances gráficos, uma vez que esses formatos estão em consonância com a obra de Mutarelli. Vimos que as articulações propostas por Groensteen (1999) se conectam a ideia de que a experiência de leitura é intensificada por tensões criadas pela pluralidade de códigos, que é específica dos quadrinhos. O autor francês relega às funções do corte (*decoupage*), da composição de página (*mise en page*) e ao efeito de entrelaçamento (*tressage*) as principais ferramentas narrativas que tem um quadrinhista. A importância que se dá a essas ferramentas está totalmente de acordo com os efeitos de tensão causados na leitura, como destaca Hatfield (2005), que vão da relação entre os códigos internos ao quadro (o único que não é de interesse de Groensteen) até o olhar para o texto narrativo enquanto objeto.

Diferente de Groensteen, que não se apega às questões do texto verbal – por olhar os quadrinhos de uma maneira geral – percebemos que a relação texto-imagem é imprescindível na obra de Mutarelli. Ao analisar essa tensão entre os códigos, vimos possibilidade e estratégias muito diferenciadas entre si. O autor usa esses códigos para contrapor o isolamento, no nível do indivíduo, ao excesso de informações, ao nível da sociedade.

Também pudemos ver como os códigos podem criar tensões de variadas e complexas maneiras, e não apenas entre palavra e imagem. Em *Eu te amo Lucimar* vemos a tensão criada a partir de narração x diálogo x imagem diegética x imagem simbólica, que tem como resultado apresentar, de forma implícita, a decisão, a realização e a consequência de um assassinato. Essa relação complexa entre os códigos leva a diferentes níveis de sentido, exigindo um leitor ativo.

O desafio instigante imposto pela obra de Mutarelli é que esses efeitos vêm à tona apenas durante ato de leitura em si. Isso pode soar redundante, mas o que se quer dizer é que não há sentidos fáceis na análise de sua narrativa visual, em meio a tanta pluralidade de sentido, não sobra muito espaço para efeitos mais óbvios. Sua narrativa rompe o tempo todo com a leitura tradicional. Mesmo que se tenha imposto uma

separação dos aspectos analisados, o texto não permite que nos prendamos estritamente a esses aspectos. Assim, para descrever um efeito criado pela tensão entre imagem e palavra, tivemos que descrever também a composição da página e o entrelaçamento, pois é assim que a narrativa de Mutarelli é construída. Ela é fragmentada, interrompida, mas flui de maneira que todos esses diferentes códigos interajam de uma maneira total, num exemplo de entrelaçamento completo, que evidencia o domínio que o autor tem sobre a narrativa.

As narrativas não soam mecânicas, tudo parece construído naturalmente, e essa naturalidade incomoda. Tal qual um expressionista pode fazer, Mutarelli não deixa transparecer um excesso de esquematização lógica, todos os elementos sugerem um caminho – não no sentido horizontal, de uma comunicação limpa – mas no sentido de que o todo se torna muito coerente, ainda que plural.

Observe-se, por exemplo, *O grito*, 1895, de Munch. Nele há dois aspectos que podem incomodar. O primeiro é a composição tortuosa, aparentemente feita sem um cuidadoso trabalho que mede a cada centímetro o que será gravado. Mas quando deixamos nosso olhar fluir, fica evidente o virtuosismo do artista, uma vez que tudo, por mais que tenha sido difícil de compreender aqueles traços à sua época, tudo dirige nosso olhar ao ponto de interesse, o sentimento de angústia. Assim é o trabalho de Mutarelli, sem construções por demais arquitetadas (na aparência, ao menos), cheio de marcas, a princípio inadequadas, mas que no processo de leitura nos leva aonde quer.

O segundo é a forma como um artista pode se dedicar a um tema tão desagradável, e esse incômodo é intrínseco à obra de Mutarelli. Seus primeiros álbuns são considerados excessivamente melancólicos e angustiantes, às vezes excessivos. O próprio autor reforça o coro, ao dizer em uma palestra na cidade de Marília, em 2012, que considera esses trabalhos um pouco “punks” demais, no sentido de uma falta de sutileza. Essas são considerações pessoais importantes e não devem ser rejeitadas. Mas da mesma maneira que pode faltar sutileza temática, consideramos que há uma quantidade enorme de sutileza no rebuscamento narrativo que possibilita essa exposição do ser humano sem que ela soe, jamais, gratuita ou simplista. Gombrich imagina uma possível resposta de Munch para a indagação seria que “um grito de angústia nada tem de belo, e que seria falta de sinceridade olhar apenas o lado agradável da vida” (1999, p.564).

Como também afirma o próprio Mutarelli, na introdução de *A confluência da forquilha*: “podendo criar o que quer que fosse eu preferi construir um espelho.” (1996). O mundo bizarro e caótico das histórias do autor está totalmente conectado com a nossa realidade. Ele apenas a transpõe de maneira nervosa, de maneira a gritar o incômodo causado pela realidade.

O desconforto está presente em toda a sua obra, inclusive na maneira como lida com a estrutura dos quadrinhos, como um reflexo da estrutura mental e social inseguras dos seus personagens. Isso fica evidente na maneira como Mutarelli foge de padrões em sua narrativa visual, cada passo na narrativa exige uma nova forma criativa para se expressar. Ao pensarmos na inquietação dos requadros que nunca se encontram pacificamente, cujas sarjetas nunca formam um aspecto linear de grade – em *Transubstanciação* e *Eu te amo Lucimar* – podemos fazer assim um paralelo com personagens que sempre perdem, que nunca conseguem se enquadrar. Thiago mata por amor, para libertar aqueles a quem ama de um mundo que não compreende nossa condição de nada, mas quem fará o mesmo por ele? Cosme, por egoísmo, ou pura vontade de viver, mata o próprio irmão, em consequência, o personagem morre em vida. Em ambos os casos, só lhes resta o vazio do mundo, o que logo os leva ao fim. Um fim totalmente trágico no primeiro caso, morto pela polícia, sem transcendia alguma, e um fim de aceitação, representada no suicídio de Cosme, que não se permite mais amar, como autopunição ao seu crime. As trajetórias desses personagens estão em consonância com a forma escolhida por Mutarelli.

Ao contrário do que ocorre nos dois primeiros casos, os requadros de *A confluência da forquilha* são lineares. Mas não representam uma mudança na forma de tratar a narrativa visual, uma vez que ela continua intimamente conectada à situação de seus personagens. Aqui, Matheus, o pintor, encontra-se tão ou mais perdido do que os outros personagens de Mutarelli. Ele mantém uma luta incessante entre o ser artista e seus impulsos. Os impulsos parecem sempre ganhar, levando o personagem a ser completamente controlado pelo sistema em que se insere, nem mesmo seu tempo está mais sob seu controle. Visto que sempre perdeu o combate, Matheus também se entrega, também morre, como todos os personagens de Mutarelli, mas a morte aqui é simbólica do artista: ele passa a dançar conforme a música.

Assim, Mutarelli não passou a compor uma narrativa comportada e dentro de padrões pré-estabelecidos. Sua página traz composições lineares que aparentam a

aceitação de Matheus, mas toda a tensão é desviada para representações sutis, para uma relação texto-imagem complexa e, como mostraram as análises, movimentações temporais da narrativa que põe em dúvida os limites entre memória e ficção.

1 O que vemos nesse desenvolver entre as três obras, no sentido de características de uma poética pessoal, é um caminho passo a passo rumo à literariedade. O elemento de inquietação abandona a composição de página e passa mais estritamente as relações texto-imagem, ainda que não unicamente. Aos poucos o narrador passa a ter mais presença, passa a oferecer novas possibilidades de leitura, até o momento em que questões referentes ao ponto de vista narrativo e ao tempo em que se narra, tornam-se o foco de inquietação. Essas questões todas pertinentes ao estudo literário, não tornam a obra de Mutarelli um romance ilustrado, elas são, inquestionavelmente, histórias em quadrinhos. Mas esse transitar entre o visual e o verbal, entre preocupações estéticas e discursivas, mostram como o autor domina a linguagem narrativa dos quadrinhos, assim como domina a própria ideia de narrativa, criando jogos entre elementos que possibilitem ao leitor um espaço privilegiado de interação, em uma leitura ativa. Em consequência, ele expande nossa concepção de história em quadrinhos, ao mesmo tempo em que a reforça – principalmente se concordamos com Hatfield, no sentido de que os quadrinhos são mestres em frustrar qualquer definição fechada e redutora.

Ainda há muito a ser averiguado na produção quadrinhística do autor, como estudos mais detidos ao seu trabalho intertextual, na presença do humor negro em suas histórias, análises que comparem suas obras com outras linguagens, entre outras possibilidades. Mas podemos considerar que, se hoje, Mutarelli é reconhecido por seu trabalho literário, é evidente que, independente da linguagem utilizada, seus questionamentos formais sobre a narrativa começaram aqui, assim como seu gosto pela experimentação. Mostra-se assim, como um nome significativo da narrativa brasileira, que, por seu grande domínio da linguagem, cria um percurso original e corajoso.

REFERÊNCIAS

- ANDRAUS, G. *Existe o quadrinhos no vazio entre dois quadrinhos? (ou: o Koan nas histórias em quadrinhos autorais adultas)*. Dissertação de mestrado. São Paulo: UNESP, 1999.
- ANDRAUS, G. *As histórias em quadrinhos como informação imagética integrada ao ensino universitário*. Tese de doutorado. São Paulo: USP, 2006.
- ANSELMO, Z. *Histórias em quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1975.
- ANTÍLOPE #1. São Paulo: edição independente, 2013.
- ARAÚJO, P. *Memórias fraturadas: passado, identidade e imaginação em Borges e Mutarelli*. 2011. Disponível em: http://www.gelbc.com.br/pdf_jornada/Pedro_Araujo.pdf; Acesso: 14/09/2012.
- AUMONT, J. et al. *A estética do filme*. Trad. Marina Appenzeller. 8. ed. Campinas, SP: Papirus, 2011.
- AUMONT, J. *A imagem*. Trad. Estela dos Santos Abreu; Cláudio César Santoro. 16. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.
- BAL, M. *Narratology – Introduction to the Theory of Narrative*. 3rd ed. University of Toronto Press, 2009.
- BARTHES, R. *O óbvio e o obtuso*. Trad.: Isabel Pascoal. Lisboa: Edições 70, 1982.
- BARTHES, R.; BREMOND, C.; GENETTE, G. et al. *Análise estrutural da narrativa*. Petrópolis: Ed. Vozes, 1972.
- BIBE-LUYTEN, S. *O que é história em quadrinhos*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.
- BORBA, M.A.J.O. Literatura e linguística – Limites interdisciplinares.: *Anais do VI Congresso Nacional de Linguística e Filologia*. 2002. Disponível em: <http://www.filologia.org.br/vicnlf/anais/caderno04-08.html>; Acesso: 20/07/2013.
- BOSI, A. *História concisa da literatura brasileira*. 43. ed. São Paulo: Cultrix, 2006.
- BRAGA; PATATI. *Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- BREDEHOFT, T. *Comics Architecture, Multidimensionality, and Time: Chris Ware's Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*. In: *Modern Fiction Studies*, v. 52, n4, 2006. Disponível em: <http://muse.jhu.edu/journals/mfs/summary/v052/52.4bredehoft.html>; Acesso: 20/06/2012.

CANDEIAS, D.L. *Lourenço Mutarelli, literatura e mitologia*. Dissertação de mestrado. São Paulo: USP, 2007.

CHINEM, N. *Linguagem HQ*. São Paulo: Criativo, 2011.

CIOFFI, *Disturbing comics*. In: VARNUM, R.; GIBBONS, C. *The Language of Comics: word and image*. University Press of Mississippi, 2002. p. 97-122.

CIRNE, M. *Bum!- A explosão crítica dos quadrinhos*. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 1972.

CIRNE, M. *Para ler os quadrinhos – Da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis: Vozes, 1975.

COMA, J. *Los comics*. Um arte del siglo XX. Madrid: Guadarrama, 1977.

CORBETT. *Comics as poetry*. New Modern Press, 2013.

ECO, U. *Apocalípticos e Integrados*. Trad.: Perola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 1993.

EISNER, W. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. Trad.: Luis Carlos Borges. 3.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

EISNER, W. *Narrativas gráficas*. Trad.: Leandro Luigi Del Manto. 2.ed. São Paulo: Devir, 2008.

FRANCO, E. *HQTrônicas: do suporte papel à rede internet*. São Paulo: Annablume, 2004.

FRANCO JR., A. Operadores de leitura da narrativa. In: BONNICI, T.; ZOLIN, L. O. (org.) *Teoria literária: abordagens históricas e tendências contemporâneas*. Maringá: Eduem, 2003, p. 33-56.

GARCIA, S. *A novela gráfica*. Trad.: Magda Lopes. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

GENETTE, G. *Discurso da narrativa: ensaio de método*. Lisboa: Arcádia, 1979.

GHIROTTI, J.C. *Mutarelli, o expressionismo e o horror*. 2007. Disponível em: <http://bloodonthesky.blogspot.com.br/2007/05/mutarelli-o-expressionismo-e-o-horror.html>; Acesso: 27/07/2012.

GOMBRICH, E. *Arte e ilusão*. Trad.: Raul de Sá Barbosa. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

GONÇALO JUNIOR. *A guerra dos gibis*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

GONÇALO JUNIOR. *A morte do Grilo*. São Paulo: Peixe Grande: 2012.

GROENSTEEN, T. *História em quadrinhos: essa desconhecida arte popular*. Trad.: Henrique Magalhães. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.

_____. *Système de la bande dessinée*. Paris: Presses Universitaires de France, 1999.

_____. *Bande dessinée et narration: Système de la bande dessinée*, v.2. Paris: Presses Universitaires de France, 2011.

HABERER, A. Intertextuality in Theory and Practice. *Literatūra*, v. 49, 5, p. 54-67, 2007.

HATFIELD, C. *Alternative Comics: An Emerging Literature*. University Press of Mississippi, 2005.

INGE, T. *Comics as culture*. University Press of Mississippi, 1990.

ISER, W. *A interação do texto com o leitor*. In: LIMA, L.C. (org). *A Literatura e o Leitor*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979, p. 83 – 132.

_____. *O ato da leitura: uma teoria do efeito estético*. v.1. Trad. Johannes Kretschmer. São Paulo: 34, 1996.

_____. *O ato da leitura: uma teoria do efeito estético*. v.2. Trad. Johannes Kretschmer. São Paulo: 34, 1999.

JENNY, L. a estratégia da forma. In: *Poétique – Revista de Teoria e Análise Literárias – Intertextualidades*. Coimbra: Almedina, 1979. 43-61.

JOLY, M. *Introdução à análise da imagem*. Trad.: Marina Appenzeller. 9. ed. Campinas, SP: Papirus, 2005.

JOUE, V. *A leitura*. Trad.: Brigitte Hervot São Paulo: Ed. UNESP, 2002.

JUNIOR, G. *A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

KNERR, H. *Os sobrinhos do capitão: piores, impossível! 1936 a 1938*. Trad.: Marko Ajdaric. São Paulo: Opera Graphica Editora, 2006.

LEITE, L.C.M. *O foco narrativo*. São Paulo: Ática, 1985.

LUCAS, R.J. *Narratologia e HQs: o problema do “narrador”*.: *Anais das 1ªs Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos*, USP. Mídia Digital. 2011.

LUCAS, R.J. *Narratologia e histórias em quadrinhos: do narrador ao mostrador sonorizador?* *Anais do Segundo Congresso Internacional Viñetas Series: narrativas gráficas: lenguajes entre el arte y el mercado*. 2012. Disponível em: http://www.vinetasseries.com.ar/2012/pdf/actas2012/LucenaLucas_VS_2012.pdf; Acesso: 02/05/2013.

LUCCHETTI, M. A. *Desnudando Valentina – Realidade e fantasia no universo de Guido Crepax*. Vinhedo, SP: Editoractiva Produções Artísticas, 2005.

MAGALHÃES, H. *O rebuliço apaixonante dos fanzines*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2013.

MARCONDES, C. *O mundo de desgraçados: duas ou três coisas sobre um primeiro Mutarelli*, 2011. Disponível em: <http://www.raiolaser.net/2011/10/mundo-de-desgracados-duas-ou-tres.html>; Acesso: 15/09/2012.

MARIANO, G. *A caricatura em Lourenço Mutarelli*. 2014. Disponível em: http://www.academia.edu/4604857/A_Caricatura_em_Lourenco_Mutarelli; Acesso: 20/05/2014.

MARTINS, R. *A representação da memória em Quando eu pai se encontrou com o ET fazia um dia quente, de Lourenço Mutarelli*. In: Anais da XII Semana de Letras, UFOP. 2012. Disponível em: http://www.ichs.ufop.br/delet/images/Anais/A_representao_da_memria_Anais_UFOP.doc.pdf; Acesso: 10/03/2014.

_____. *A imagem, a palavra e a mulher fácil no retorno de Lourenço Mutarelli à história em quadrinhos*. In: Vocabulo – Revista de Letras e Linguagens Midiáticas; V.03, 2012. Disponível em: http://www.barademaui.br/comunicacao/publicacoes/vocabulo/pdf/rafaelmartins_vol3.pdf; Acesso: 10/03/2014.

_____. *A imagem na palavra: a representação sob o signo da esfinge em "A arte de produzir efeito sem causa", de Lourenço Mutarelli*. Dissertação de mestrado. Belo Horizonte: UFMG, 2014.

MAZUR, D. *Quadrinhos – história moderna de uma arte global*. Trad.: Marilena Moraes. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

MATEUS, J.G.F. *Coisas do homem e homem das coisas: o cheiro que vem do ralo é de Lourenço*. In: Revista Café com Sociologia, v. 2, n. 2, 2013. Disponível em: <http://revistacafecomsociologia.com/revista/index.php/revista/article/view/56>; Acesso: 09/02/2014.

McCLOUD, S. *Desvendando os quadrinhos*. Trad. Hécio de Carvalho; Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 2005.

McLAUGHLIN, J. *Comics as philosophy*. University Press of Mississippi, 2007.

MILLER, A. *Reading Bande Dessinée: critical approaches to French-language Comic Strip*. Chicago: Intellect Books, 2007.

MIODRAG, H. *Comics as Language – reimagining critical discourse on the form*. University Press of Mississippi, 2013.

MORRISON, G., McKEAN, D. *Arkham Asylum – A serious house on serious earth*. New York: DC Comics, 2004.

MOYA, A. *Shazam*. São Paulo: Perspectiva, 1972.

- MOYA, A. *A história das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- MUTARELLI, L. *Transubstanciação*. São Paulo: Graphic Dealer, 1991.
- _____. *Transubstanciação*. 2. ed. São Paulo: Devir, 2001.
- _____. *Desgraçados*. São Paulo: Editora Vidente, 1993.
- _____. *Eu te amo Lucimar*. São Paulo: Vortex, 1994.
- _____. *A confluência da forquilha*. São Paulo: Lilás, 1996.
- _____. *O cheiro do ralo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.
- _____. *Jesus Kid*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- _____. *Mundo Pet*. São Paulo: Devir, 2004.
- _____. *O natimorto*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- _____. *A caixa de areia ou era dois em meu quintal*. São Paulo: Devir, 2005.
- _____. *A arte de produzir efeito sem causa*. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.
- _____. *Miguel e os demônios*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- _____. *Nada me faltará*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- _____. *Quando meu pai encontrou com um ET fazia um dia quente*. São Paulo: Companhia das letras, 2011.
- _____. *Seqüelas*. São Paulo: Devir, 2012.
- _____. *Diomedes*. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.
- MUTARELLI, Lourenço *Mutarelli e a representação do herói*. 1999. Disponível em: http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/agaque/ano3/numero1/agaquev3n1_2.htm; Acesso: 20/06/2012.
- _____. *Os quadrinhos autorais como meio de cultura e informação: um enfoque em sua utilização educacional e como fonte de leitura*. Dissertação de mestrado. São Paulo: USP, 2004.
- PAZ, E.L. *Considerações sobre sociedade e tecnologia a partir da poética e linguagem dos quadrinhos de Lourenço Mutarelli no período de 1988 a 2006*. Dissertação de mestrado. Curitiba: UTFP, 2008.
- PIGNATARI, D. *Informação, linguagem, comunicação*. São Paulo: Perspectiva, 1971.

PISANI, H. *O Cheiro do Ralo: a poética de Lourenço Mutarelli e o processo de transposição para o cinema por Heitor Dhalia*. Dissertação de mestrado. Campinas: UNICAMP, 2012.

PRATT, H.J. *Narrative in Comics*. In: *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, v.67, n1, 2009. Disponível em: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1540-6245.2008.01339.x/abstract>; Acesso: 20/06/2012.

RAMOS, P. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009.

RAMOS; FIGUEIRA. Graphic novel, narrativa gráfica, novela gráfica ou romance gráfico? Terminologias distintas para um mesmo rótulo. In: RAMOS; VERGUEIRO; FIGUEIRA. *Quadrinhos e literatura: diálogos possíveis*. São Paulo: Criativo, 2014.

REIS, C. *Dicionário de narratologia*. 7. ed. Coimbra: Almedina, 2011.

SABIN, R. *Comics, Comix & Graphic Novels – A history of comic art*. New York: Phaidon Press, 2010.

SAMOYAULT, T. *A intertextualidade*. Trad.Sandra Nitrini. São Paulo: Aderaldo & Rothschild, 2008.

SILVA, C.C. *O EU confecional nos quadrinhos: apontamentos sobre a obra em quadrinhos “Mundo Pet”, de Lourenço Mutarelli, sob a perspectiva do “pacto autobiográfico” de Philippe Lejeune*. 2009. Disponível em: <http://www.essentiaeditora.iff.edu.br/index.php/enletrarte/article/view/1754/938>; Acesso: 21/09/2012.

SILVA, F.M. *O grotesco nos quadrinhos*. Edição independente, 2011.

SILVEIRA, G. Os balões n’O Tico-Tico: esqueceram de desenhar? In: *Revista história, movimento e reflexão*. V.1, n.1, 2013. Disponível em: <http://revistadigital.unibarretos.net/index.php/historia/article/view/19>; Acesso em: 03/03/2014.

SMOLDEREN, T. *Of labels, loops, and bubbles. Solving the historical puzzle of the speech balloon*. In: *Comic Art Magazine #8*, Oakland: Buena Aventura Press, 2006.

SRBEK, W. *Um mundo em quadrinhos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

SPIEGELMAN, A. *Maus: a história de um sobrevivente*. Trad.: Antonio de Macedo Soares. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

SPIEGELMAN, A. *Breakdowns – Retrato do artista quando jovem*. Trad.: Vanessa Barbara. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

TODOROV, T. *As estruturas narrativas*. Trad.: Leyla Perrone-Moisés. 5. ed. São Paulo : Perspectiva, 2011.

VERGUEIRO, W. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. *In*. RAMA, A., VERGUEIRO, W (org). Como Usar as Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula. 2006, p. 31-64.

VERGUEIRO, W; SANTOS, R.E. (org.). *A história em quadrinhos no Brasil: análise, concepção e mercado*. São Paulo: Laços, 2011.

WITEK, J. *Comic Books as history: the narrative art of Jack Jackson, Art Spiegelman and Harvey Pekar*. University Press of Mississippi, 1989.

WOLFFLIN, H. *Conceitos fundamentais da história da arte*. Trad.: Marion Fleisher. São Paulo: Martins Fontes, 1984.