



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

QUADRINHO COMO LABIRINTO
**Uma descrição interpretativa das tiras do *blog Manual do Minotauro* sob a ótica da
poética do imaginário**

Raimundo Clemente Lima Neto

Brasília, 26 de Janeiro de 2014

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

QUADRINHO COMO LABIRINTO

**Uma descrição interpretativa das tiras do *blog Manual do Minotauro* sob a ótica da
poética do imaginário**

Autor: Raimundo Clemente Lima Neto

Orientadora: Selma Regina Nunes Oliveira

Dissertação apresentada ao
Programa de Pós-Graduação em
Comunicação da Universidade
de Brasília/INB como parte dos
requisitos para a obtenção do
título de Mestre.

Brasília, 26 de Janeiro de 2014

Profa. Doutora Selma Regina Nunes Oliveira (Presidente)

Prof. Doutor Gustavo de Castro

Profa. Doutora Maria T. Ferraz Negrão de Mello

Prof. Doutor Wagner Rizzo (suplente)

Dedico este trabalho a meus amados pais, Gabriel e Fátima.
Aos meus irmãos, João e Monique.
Aos meus avôs Raimundo e João e as avós Ester e Naura que agora me
acompanham de outro lugar.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Fátima e Gabriel, que além de todo carinho e boa criação foram além de suas possibilidades para garantir que não faltassem gibis em casa. Eu amo vocês.

Ao meu irmão João, por me acompanhar como meu melhor amigo desde o ventre. À minha irmã Monique, por ser sempre uma inspiração de força e alegria. Eu também amo vocês.

Agradeço também à Selma, pela aposta, pelo apoio, pelos conselhos, pelo carinho de longa data e pela inspiração, por me apresentar as possibilidades do imaginário. Mais do que conhecer, foi como lembrar. Não poderia ter tido melhor orientadora.

Também sou grato ao Wagner pelo apoio e igualmente pelo carinho desde os tempos de graduação.

Agradeço também ao professor Gustavo, por ter me apresentado María Zambrano e a razão poética. Pra vida.

Não posso deixar de lado a professora Thereza Negrão, pela disponibilidade de participar da banca. Tampouco a equipe de professores do PPG FAC, em especial ao professor Tiago Quiroga. Agradeço também à equipe da Secretaria, Luciano e Regina, pelo esclarecimento que só eles podiam dar.

Agradeço muito ao Alex Vidigal. Obrigado pelo apoio e pela fé, meu velho. Para sempre, “é nois”.

Agradeço também ao mestre Ciro, tanto por ter me apresentado ao pensamento de Flusser quanto pelo apoio e pelas conversas instigantes. Uso a palavra “mestre” em seu significado mais reverente, só o uso acadêmico não basta.

Outro companheiro de jornada a quem devo gratidão é o Maurício. Parabéns pelas conquistas.

Agradeço com muito carinho à Jaira, pelo acolhimento, pela paciência, pela ajuda. Sem o santuário que você e meu irmão me emprestaram para trabalhar esta dissertação não teria saído. Minha gratidão é imensa, por esta e por outras demonstrações do grande coração que você e suas irmãs, Jô, Juma e Jânia, sempre demonstraram.

Agradeço aos meus compadres e comadres, Odirlei e Rayane e Lauro e Adriana. Tenham certeza que, apesar da ausência, Valentina e Pedro estavam sempre nos meus pensamentos.

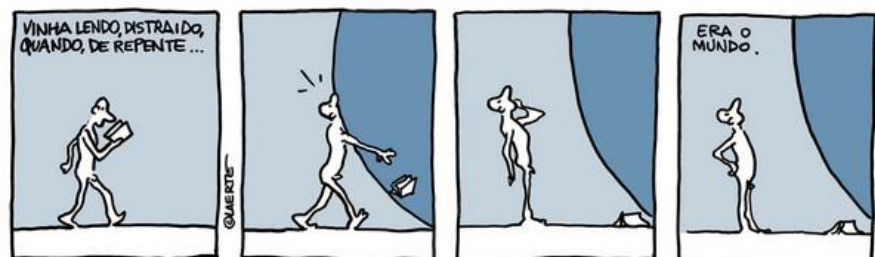
Sou muito grato também ao Gabriel e ao Natinho. Enumerar as razões daria outra dissertação em números de página. Obrigado por tudo. Agradeço também à equipe da Kingdom Comics, em especial ao Alê e ao Phelipe, pelo apoio logístico desde o início.

Sou muito grato a todos os meus amigos que me apoiaram durante esta jornada. Citar nomes só causaria injustiças, mas, correndo o risco de ofender alguém querido, alguns nomes merecem ser citados por estarem presentes e pela dose extra de apoio: Rivian, Reiner e Alessandra; James, Xande, Verônica, Carlos e Carmela, Dandara, Matias, Munha, Vicente, Marcos, Zeca, Delmo, Fabiano, André, Rogélyo, Diogo.

Agradeço ainda a minha revisora Yana, que mesmo na dor da perda estendeu a mão para me ajudar. Obrigado.

Deixo por último meu agradecimento especial. Rafa, obrigado por ser quem você é. Obrigado pela paz, pelo companheirismo, pela diversão e pelos sorrisos. Sou teu labirinto.

Dedico esta dissertação ao Nelson. Sua falta vai ser sentida sempre.



RESUMO

Nesta dissertação tomamos o conceito de pensamento linear e de superfície do filósofo Villém Flusser para estudar, sob um viés poético, as tiras produzidas pelo quadrinista Laerte Coutinho durante os anos de 2008 e 2010 – as chamadas tiras livres. Com base na pesquisa do imaginário de Gilbert Durand e na razão poética da filósofa María Zambrano empreendemos uma descrição interpretativa das tiras livres a partir de sua fase inicial: a série de 27 tiras de título *Manual do Minotauro*, também nome do *blog* de Laerte. Buscou-se com este estudo contribuir para a discussão contemporânea sobre o desequilíbrio das tensões entre subjetividade e objetividade no campo da comunicação por meio da identificação de uma poética particular de um meio relativamente simples, como a tira de quadrinhos. A imagem do labirinto aparece não apenas como metáfora para a história em quadrinhos moderna, como também é atualizada com base na interpretação das tiras de Laerte como a imagem contemporânea da possibilidade de transformação pessoal. Este resultado vai reforçar e ajustar a ideia de Flusser da urgência do ser humano em assumir seu lugar como poeta e como criador de linguagem no interior de seu mecanismo de renovação do imaginário coletivo.

Palavras-chave: Comunicação; imaginário; histórias em quadrinhos; Laerte

ABSTRACT

The present dissertation use the notions of linear and superficial thinking as thought out by the filosofer Villém Flusser to create a reflexion about the poetic of the comic strips created by brazilian cartoonist Laerte Coutinho during the years of 2008 and 2010, the so called free strips. Springing from Gilbert Durand's imaginary research and adding María Zambrano's poetic reason, we engaged on a intepretative description around the free strips based on its inicial phase: a series of twenty seven strips named Minotaur's Manual, wich is responsible for naming the Laerte's blog. With this study we intended to give a contribution that comes from the communication area to the contemporary discution around the inbalance between subjectivity and objectivity with the identification of a poetic that is particular to the relatively simple media of the comic strip. The image of the labirinth will apear not only as a metaphore regarding the modern comic book media but will be actualized as well by the way of the interpretations that were achieved about Laerte's strips as the image of the contemporary possibility of personal transformation. This result will reinforce and adjust Flusser's ideia about the urgency with wich the human being must take up its place as poet, as creator of language, inside the mechanism of imaginary renovation.

KEYWORDS: Communication; imaginary; comics; Laerte

SUMÁRIO

Introdução - 1

Capítulo 1 – TATEANDO: o contexto empírico do objeto de pesquisa - 7

1.1 – O que são histórias em quadrinhos - 8

1.1.1 – Os precursores - 10

1.1.2 – Entretenimento como mercadoria: a guerra dos gibis - 15

1.1.3 – As modalidades de HQs - 18

1.1.4 – As tiras de jornal - 22

1.1.5 – As tiras livres (ou tiras-poema) - 25

1.2 – Perfil biográfico de Laerte Coutinho - 26

Capítulo 2 – REFLETINDO: a construção teórica do objeto - 36

2.1 – Villém Flusser e uma ontogênese das histórias em quadrinhos - 36

2.1.1 – De Gaiarsa a Flusser - 37

2.1.2 – Linha e superfície - 38

2.1.3 – Uma imagem da HQ - 43

2.2 – Quadrinhos e poesia - 50

2.2.1 – Sobre a narrativa dos quadrinhos - 51

2.2.2 – Breve balanço poético - 54

2.2.3 – A poética do imaginário - 57

2.2.4 – O quadrinho e o poema - 64

Capítulo 3 – DANÇANDO: uma descrição interpretativa do *Manual do Minotauro*

- 86

3.1 – Um mito cretense - 86

3.1.1 – O Minotauro - 95

3.1.2 – O labirinto - 99

3.1.3 – Quadrinhos como labirinto - 104

3.2 – E o *Manual*? - 111

3.3 – Uma descrição interpretativa - 115

3.3.1 – Dançando no labirinto - 123

3.3.2 – Botando em perspectiva - 201

Capítulo 4 – DIGA-ME COM QUEM DANÇAS: as cinco categorias de

interpretação das tiras-poema de Laerte - 209

4.1 – Minotauro (realidade e aparência) - 209

4.2 – Dédalo (exterior e interior) - 224

4.3 – Teseu (uno e múltiplo) - 243

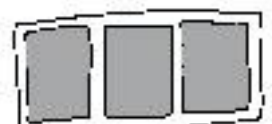
4.4 – Ariadne (finito e infinito) - 256

4.5 – Pasífae (horizontalidade e verticalidade) - 265

Considerações finais - 277

Referências - 283

Anexo – 291



QUADRINHO COMO LABIRINTO

A POÉTICA DO IMAGINÁRIO NAS
TIRAS DE LAERTE 2008-2010

INTRODUÇÃO

Histórias em quadrinhos, gibis, tirinhas, revistinhas, *graphic novels*... a probabilidade de que você, leitor prestes a ler estas páginas, já tenha deparado com algum desses nomes é bastante grande. Dependendo da época e do local em que tenha nascido, é muito provável que essas palavras tenham feito parte de sua história pessoal, de sua infância. Porém, se você tiver chegado até esta dissertação durante uma busca por assuntos correlatos, então é possível que as HQs ainda sejam uma presença constante em seus hábitos de leitura e lazer. Com alguma sorte você pode fazer parte daquela parcela de leitores que vê neste meio artístico de comunicação uma das novíssimas formas de arte a se consolidar no decorrer do século XX, muitas vezes citada como a nona arte.

Para pessoas como essas, os quadrinhos estabeleceram um vínculo afetivo de força singular, resultante de um encantamento característico de determinados meios de comunicação que atraem o olhar e a audição com o uso de estímulos intensos, porém fugazes. Neste início de século XXI, esse encantamento tecnológico espalhou-se, e sua versão digital absorveu e integrou vários dos meios modernos de comunicação em um único aparelho – o computador. Mas o quadrinho ainda existe, tanto como meio material nas tradicionais bancas de revistas como nas livrarias em sua versão mais luxuosa de *graphic novel*. E a HQ também está presente no ambiente digital, assumindo formas diversas, desde uma mimese virtual de seu formato material até novas narrativas virtuais que exploram as ferramentas características do meio digital. Mas há um formato de quadrinhos que ainda permanece em voga e desfrutando de considerável popularidade – a tira em quadrinhos.

Como prova do forte vínculo afetivo que as histórias em quadrinhos estabelecem está o fato de que um número significativo dos que leram as palavras anteriores, se estes se encaixarem entre os entusiastas do meio da HQ, ainda remói em sua mente a empáfia deste autor em taxar os quadrinhos de mero produtor de encantamentos fugazes. É importante lembrar, para esses leitores, que o gibi, no formato que assume entre o final do século XIX e o final do século XX, vai ser recordado como um meio de comunicação de tiragens milionárias que, em sua maioria, não se sustentava por méritos estéticos ou narrativos, mas pela manipulação fortuita de elementos gráficos visando a um efeito de deslumbramento. Esse efeito vai, de fato, funcionar de maneira diferente de outros meios irmãos, como o cinema e a televisão. Mas esta dissertação, caro leitor, não vai tratar deste fenômeno.

O autor destas páginas acredita se encaixar exatamente na parcela citada no parágrafo anterior. Sua relação afetiva com o *corpus* de trabalho foi aplicada como um

sonar cujos dados refletidos pelo *corpus* formam as paredes conceituais do objeto a ser investigado. Esta investigação baseia-se na percepção de que determinadas obras em quadrinhos transcendem uma intenção puramente comunicativa, ou seja, obras que transbordam concepções tecnicistas regidas pela relação entre meio, mensagem, emissor e receptor. Títulos como *Maus*, de Art Spiegelman; *Monstro do pântano*, de Alan Moore e vários artistas; *Homem-Animal*, de Grant Morrison e Chas Truog; *Transsubstanciação*, de Lourenço Mutarelli; *Piratas do Tietê*, de Laerte, e muitos outros, que hoje se tornaram conhecidos graças a uma valorização dos quadrinhos de temática adulta, levantaram questionamentos que iam contra um senso comum que categoriza as HQs como algo diferente de arte. Foi este quadrinho que serviu de material para as investigações empreendidas no curso de bacharelado em Artes Plásticas realizado na Universidade de Brasília, onde foi buscado desvendar os aspectos estéticos, poéticos e conceituais que poderiam estar atrelados à leitura de HQs.

O resultado desse esforço revelou a crise do objeto artístico e como essa crise se aprofunda com o desenvolvimento das tecnologias de reprodução, das quais dependem os meios de comunicação de massa. Essa qualidade de arte deixou de ser algo objetificável, um valor atrelado a uma coisa presente e física, e passou a ser um momento. Como já postularam Duchamp e seu urinol, a arte passou a ser uma combinação de fatores em um determinado ponto do tempo e do espaço. Dessa maneira, tornou-se claro que o campo da arte como lócus de compreensão do quadrinho artístico não era suficiente. Era preciso mergulhar no campo específico do qual a HQ faz parte como fenômeno – o campo da Comunicação – para se desenvolver uma investigação de natureza tão multidisciplinar quanto uma página de gibi. Uma investigação que pudesse abordar as diversas dimensões que constituem uma história em quadrinhos. Estas páginas são o resultado dessa investigação.

Este trabalho é fruto de uma pesquisa orientada pela Professora Doutora Selma Oliveira, cuja carreira acadêmica partiu da análise do discurso de origem francesa com foco no quadrinho como meio propagador de discursos sociais. Atualmente, a pesquisa de Selma Oliveira explora as topologias do imaginário em um escopo mais abrangente, em que estuda o imaginário antropológico como matéria-prima que precede o pensamento lógico e cujo desdobramento social desemboca na produção e no controle das imagens como bem simbólico. Esses estudos fazem parte da linha de pesquisa de Imagem e Som, da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília.

No curso de pós-graduação empreendido como parte da linha de pesquisa Imagem e Som encontramos a base teórica que possibilitou a abordagem das histórias em quadrinhos de maneira que se preservassem as dimensões estéticas, poéticas, narrativas e afetivas devidamente integradas. Tomando por base o filósofo tcheco naturalizado brasileiro Villém Flusser e suas teorias de fundo mecluhaniano sobre a natureza do mundo codificado, responsável por mediar a relação do ser humano com o que o cerca, e sua noção de comunicação humana como dado interpretativo, foi possível compreender a importância de assumir a dimensão poética da HQ como locus investigativo para possibilitar a aquisição de dados que partilhem de uma natureza mais íntegra, ou seja, dados que não prescindam da análise dos componentes verbais e imagéticos da narrativa em quadrinho.

Assim como De Flusser, também assumimos uma postura fenomenológica, que se aprofundou no decorrer da pesquisa. Essa decisão foi tomada devido a essa postura possibilitar uma abordagem do *corpus* que leva em consideração os dados empíricos captados por nosso *sonar* para a construção teórica de nosso objeto. A noção flusseriana de *aparelho*, que coloca a máquina fotográfica como matriz em torno da qual os outros aparelhos reprodutores de imagens se desenvolveram, também foi de vital importância para a construção de uma ontogênese da HQ.

Usamos o termo ontogênese com base na diferenciação feita por Gilbert Simondon entre ontologia e ontogênese: a primeira vê o indivíduo como a origem de sua própria individuação, e a segunda parte do princípio de que o indivíduo é produto de um processo de individuação constante. Essa ontogênese da narrativa foi construída para servir como controle teórico para investigar a dimensão poética da HQ, e sendo ainda mais direto e franco com os dados recolhidos por nosso sonar afetivo, investigar a relação entre poesia e histórias em quadrinhos.

Um dos pioneiros na pesquisa sobre histórias em quadrinhos no Brasil, Moacyr Cirne considera que a poesia é um gesto, um gesto poetizante. E poucos gestos poetizantes foram mais radicais, dentro e fora do espaço das HQs, que a transformação temática que o quadrinista e cartunista Laerte Coutinho realizou em sua obra no início do século XXI. Suas tiras de humor cotidiano sempre partilharam de uma faceta lírica expressiva, e as influências poéticas, que variam de Olavo Bilac a Fernando Pessoa, eram intencionalmente flagrantes. Com a chegada do novo milênio, Laerte abandonou seus personagens fixos e seu humor criativo e humano para embarcar em explorações radicais das imagens que povoavam seu subconsciente. Suas tiras exibiam uma poética absurdista povoada por personagens nus descaracterizados, metáforas visuais delirantes e um forte tom libertário,

tudo isto publicado diariamente nos maiores jornais do país. Esse gesto poético foi acompanhado de reações diversas, da censura direta a retaliações de leitores descontentes, agravadas pela transformação pública e midiática da visibilidade de Laerte, que passou a assumir abertamente sua transexualidade. Diante dessas tiras, nossa investigação precisava ajustar o foco.

As tiras de jornal são o modo de produção de quadrinhos dos mais permanentes até os dias de hoje. Graças à formatação imposta pela imprensa americana, posteriormente absorvida no Brasil, a tira cômica se manteve inalterada em seu formato, que, por ser pequeno e sintético, se adéqua perfeitamente às necessidades atuais de leveza e velocidade desta época, em que a comunicação é marcada pela navegação virtual na rede de computadores que é a internet. Devido a essa importância e à marca que o gesto poético de Laerte imprimiu, decidimos focar nossa investigação no potencial poético de sua fase atual, que se inaugura em seu blog pela série de 27 tiras intituladas *Manual do Minotauro*, que também é o título do blog do autor. Essa versão virtual foi a base para nossa investigação.

Para dar conta da dimensão poética, foi realizado um breve levantamento de como se estrutura seu campo com o intuito de encontrarmos pontos de intersecção entre poesia e comunicação. Optamos por trilhar a via aberta pela poética do imaginário, como concebida pelo epistemólogo Gaston Bachelard e desenvolvida por seu discípulo Gilbert Durand. pois esta desemboca no grande campo da pesquisa do imaginário. Assumir o imaginário como locus de investigação é garantir a qualidade dos dados levantados pela pesquisa como resultantes de uma interpretação realizada em um *corpus* formado por bens simbólicos. A natureza mista – iconográfica e verbal – do objeto de estudo e a maneira como sua leitura se articula proporcionam uma oportunidade de desenvolvimento de uma metodologia do imaginário que se adéque ao objeto estudado.

Quanto à investigação de uma poética específica, caso exista, da obra de Laerte, lançamos mão ainda das noções de razão poética formuladas pela filósofa espanhola María Zambrano e de sua distinção entre realidade e ser, em que a primeira é uma escuridão e o segundo é apenas a parte iluminada dessa penumbra. Nesta noção encontram-se paralelos com o conceito de “mundo codificado” proposto por Flusser, no qual este autor entende que essa escuridão, esse silêncio que existe mesmo sem a iluminação do ser é uma realidade integrada – uma noite profunda que encobre tanto o que está exposto como o que se esconde, e apenas a poesia pode contemplá-la em sua qualidade abismal. Assim, investimos nossos esforços em interpretar as imagens e as metáforas visuais da tira do *Manual do Minotauro*. Como base nessa interpretação, lançamos mão das estruturas do imaginário

catalogadas por Gilbert Durand e sua equipe para traçar o trajeto das imagens de Laerte até suas metáforas primais, tendo como ponto de partida o título do *blog* e da tira: *Manual do Minotauro*.

Dessa forma, no capítulo 1 é feito o levantamento do contexto em que as histórias em quadrinhos estão inseridas, desde seu surgimento em sua versão industrial por intermédio da imprensa, destrinchando seus diversos formatos e modalidades em busca de uma imagem que descreva o que é uma página de HQ. Esse levantamento segue um modelo ótico de desenvolvimento, partindo de um contexto amplo, seguindo para as modalidades mais complexas e desembocando na unidade mínima de narrativa em quadrinhos que é a tira. Depois é apresentado o contexto brasileiro no qual estão inseridas as tiras humorísticas, finalizando com um perfil de Laerte.

O segundo capítulo é dedicado à construção do objeto da pesquisa. Tratamos da concepção pós-histórica de Flusser e suas matrizes de pensamento linear e de superfície e traçamos paralelos com a noção de pensamento tabular, imaginado pelo pesquisador francês Pierre Fresnault-Derruele e defendido pelo teórico alemão Thierry Groensteen. Ao traçar esses paralelos pretendemos dar subsídios que permitam encontrar uma grande imagem formadora que, nos moldes do raciocínio contemplativo de Zambrano, seja uma metáfora modelo da produção de sentido nas páginas de uma HQ. O título desta dissertação remete a esta imagem – o labirinto. E é com base nele que prosseguimos com uma investigação dos processos narrativos do quadrinho vistos sob a noção de “máquina de Sheherazade”, noção concebida pelo pesquisador Pedro Tapajós. Essa noção de máquina permite que se problematize a ideia de aparelho conforme a concepção de Flusser no livro *Filosofia da caixa preta*. Com base nesse modelo narrativo fizemos um balanço do campo da poética, partindo de Aristóteles até as correntes pós-estruturalistas, identificando a entrada poética a ser utilizada para realizar nossa interpretação. O capítulo se completa com os paralelos entre os aspectos clássicos da poética – as partes que formam um poema – e os elementos formais de significação em uma página de quadrinho, especificamente na tira de Laerte.

No terceiro capítulo é apresentada uma descrição interpretativa do recorte estipulado – as 27 tiras do *Manual do Minotauro* –, buscando levantar primeiramente dados interpretativos diretamente no mito do minotauro e de seu labirinto. Investigamos também a origem etimológica da palavra “manual” com o fito de construir uma imagem integrada que parta do título. Em seguida discorreremos a respeito do ambiente virtual no qual essas tiras se encontram, a saber, os *sites* <www.manualdominotauro.blogspot.com> e <www.verbeatblogs.org/manualdominotauro>, visitados entre o período de janeiro de 2012

a janeiro de 2014. Levantamos as imagens que adornam o *site* para interpretar seus simbolismos, somando os dados levantados a aqueles oriundos do levantamento mitológico. Com essas informações em mãos partimos para o mergulho nas tiras do *Manual do Minotauro*, examinando todas as 27 tiras que compõem a série.

O resultado da descrição interpretativa dessas tiras nos deu subsídios para a construção de categorias que organizam a extensa produção de Laerte, possibilitando a interpretação do *corpus* por amostragem qualitativa das categorias com base nas tiras selecionadas. Mesmo que nosso recorte temático se tenha limitado aos anos de 2008 e 2009, a produção do artista nesse período consiste de mais de quatrocentas tiras e trabalhos para diferentes revistas e cadernos jornalísticos. Sendo fiel ao caráter introdutório destas linhas, não exporemos aqui o percurso por meio do qual construímos nossas cinco categorias. Basta esclarecer que elas tomam por base a imagem de labirinto definida para descrever a narrativa em quadrinhos, especificamente a de labirinto mítico. Interrompemos esta introdução por aqui, torcendo para que o mistério emanado dos labirintos seja um convite mais que convincente para você, leitor, conferir as próximas páginas.

Capítulo 1 – TATEANDO: as condições de engendramento do objeto de pesquisa

As histórias em quadrinhos são uma forma de arte? Essa pergunta vai assumir matizes anacrônicos no pensamento de muitos daqueles que respeitam as HQs como um meio de comunicação com grande potencial ainda a ser explorado. É bem verdade que as origens de sua encarnação contemporânea estão intimamente ligadas a uma produção industrial cuja problemática vem sendo divulgada desde os pesquisadores da Escola de Frankfurt. Mas esta origem não se apresenta mais como um entrave para a grande maioria dos pesquisadores do campo, principalmente para aqueles que utilizam a compreensão “heiddegardiana” de arte, na qual o questionamento migra da questão de “se” as HQs são arte para “quando” as histórias em quadrinhos apresentam conteúdos expressivos, cuja riqueza sensível torna incontornável sua identificação como um objeto artístico, a despeito da contradição que sua característica como um meio de comunicação reprodutível pode gerar.

Esta dissertação tem por objetivo investigar tal problema sob o seguinte aspecto: sendo determinada produção quadrinística um objeto artístico, haveria atrelada a ela uma poética cujas marcas podem ser identificadas em sua produção? Como seria essa poética? Esses questionamentos emergiram ao percebermos que determinadas HQs se destacavam não apenas por suas qualidades estéticas, mas também por seu conteúdo, ou seja, sua forma fora concebida para refletir seu conteúdo. Sendo o conteúdo verbal e a linearidade narrativa componentes do quadrinho, esse proceder conformaria não apenas uma poética, como seu resultado estaria mais próximo da poesia como arte verbal do que das artes de conteúdo majoritariamente estéticos que encontram paralelo na porção pictórica das histórias em quadrinhos. O *corpus* escolhido com base nessas observações é ainda mais problemático por se tratar de uma tira de jornal – a modalidade de produção de HQ mais visualmente reconhecível e cuja presença na história contemporânea das histórias em quadrinhos remonta aos primórdios de sua origem como narrativa humorística pictórica estreitamente ligada à imprensa jornalística. Resumindo: existe poesia nas tiras de quadrinhos? E como se dá sua poética?

Dentre a quantidade expressiva de HQs com potencial para responder a esse questionamento, um grupo de trabalho específico foi determinado para ser o *corpus* desta dissertação – a HQ do brasileiro Laerte Coutinho. As razões para tanto vão ser explicitadas no decorrer do texto. Da mesma maneira serão apresentados os porquês da escolha deste

recorte – as tiras livres que o autor começou a publicar a partir do ano de 2005 sob o nome de *Manual do Minotauro*.



Tira número 1 do conjunto de 27 que abrem o *site* <www.manualdominotauro.blogspot.com.br>, datada de sexta-feira, 1º de novembro de 2008

Essas tiras livres, como o autor Paulo Ramos nomeia, são fruto de uma virada poética empreendida por Laerte, que deixou de lado seus personagens e tiras de humor e assumiu o espaço da tira como local de reflexão e experimentação temática e formal. Essa mudança gerou bastante controvérsia levando alguns jornais a suspenderem a publicação de suas tiras. Ramos (2010, p. 4) aponta dois motivos para tal reação: “O primeiro é a tendência de as tiras serem vistas estritamente como cômicas no Brasil, como se somente esse gênero fosse possível. O segundo aspecto é a consequência do anterior: a inovação feriu o pacto implícito estabelecido entre autor e leitor”.

Tudo será apresentado a seu tempo, de modo que se favoreça a linearidade didática dos textos acadêmicos. Nos próximos parágrafos vamos retornar à aurora da mídia das tiras com o intuito de empreender uma definição de HQ que satisfaça as necessidades teóricas deste trabalho. Tendo a visão como analogia para esse método de exposição, partiremos dos aspectos mais gerais das histórias em quadrinhos e ajustaremos o foco até que nosso recorte seja devidamente explicitado.

1.1 – O que são histórias em quadrinhos

Histórias em quadrinhos, HQs ou simplesmente “gibis¹”. Denominações familiares para boa parte dos cidadãos do século XX até o presente século XXI, as histórias em

¹ Como bem explana Gonçalo Júnior em *Guerra dos gibis*, o termo popular que designa as HQs em boa parte do Brasil é uma metonímia que vai substituir a mídia histórias em quadrinhos por um de seus títulos mais conhecidos no país – o Gibi, semanário infanto-juvenil do jornal *O Globo* lançado em 1939. Nos anos 1960 o

quadrinhos ainda não partilham de uma unanimidade acadêmica no que tange a sua conceituação. Na literatura especializada, dois são os maiores entraves que nublam as fronteiras conceituais das HQs. O primeiro obstáculo, como apontam as autoras do livro *The language of comics*, é o caráter híbrido, ou multidisciplinar, de sua narrativa (VARNUM; GIBBONS, 2001, p. xiv): seriam os quadrinhos uma linguagem na qual os textos imagético e verbal se misturam indissociavelmente com seu léxico próprio ou um gênero narrativo em que “as palavras e as imagens são como parceiros de dança e cada um assume sua vez conduzindo” (McCLOUD, 1995, p. 156), como ilustra Scott McCloud? Mesmo o autor de *Desvendando os quadrinhos* se contradiz quando posteriormente define seu objeto de estudo como operador de “uma linguagem própria” (McCLOUD, 1995, p. 17).

Apesar da profusão de trabalhos acadêmicos que abordam as HQs há mais de trinta anos, alguns dos textos mais conhecidos, num primeiro momento, partiram de autores atuantes no meio. Dentre estes, o livro *Quadrinhos e arte sequencial*, de Will Eisner, foi um dos primeiros a tratar dos *comics*.² É desta obra a definição de “arte sequencial” (EISNER, 1995, p. 5), que para o autor é “uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (EISNER, 1995, p. 5). Tal definição, embora nascida de reflexões consistentes sobre o fazer quadrinístico, é conceitualmente problemática para nossos objetivos finais devido à sua abrangência, podendo levar nossa investigação até os primórdios da escrita pictográfica, aos hieróglifos e a monumentos históricos em que a passagem do tempo e as relações de causa e efeito são ilustradas com imagens em sequência. Mas se começarmos nossa busca pelas narrativas que emergiram com o desenvolvimento das tecnologias de reprodução – mesmo as mais primitivas, situadas ainda no desenvolver da imprensa de Gutemberg –, a definição de Eisner mostra-se útil para anuviar as brumas do passado pioneiro desta “arte de comunicação” (EISNER, 1995, p. 6). Todavia ainda é insuficiente.

Scott McCloud, em seu clássico quadrinho metalinguístico *Desvendando os quadrinhos*, vai buscar uma definição mais específica: “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma

termo se popularizou, porém com um forte tom pejorativo que acusava os quadrinhos de induzir as crianças ao crime. Apenas no correr dos anos 1980 e 1990, com a evolução do meio em direção a um amadurecimento temático-formal, é que se começa a valorizar o termo para descrever a narrativa visual típica das terras brasileiras, da mesma forma que o termo *mangá* designa o quadrinho japonês e o *comic*, seu correlato norte-americano.

² Termo utilizado para designar as histórias em quadrinhos nos Estados Unidos e que deriva do fato de que, em seu início, as tiras de quadrinhos publicadas nos jornais eram, em sua maioria, cômicas (RAMOS, 2011, p. 85).

resposta no espectador” (1995, p. 9). Essa definição tem a vantagem de focar no aspecto espacial do quadrinho, na distinção que a sequência de imagens vai ter em relação a outras formas de arte e comunicação.

Por sua vez, o pesquisador espanhol Roman Gubern, citado por Edgard Franco em seu livro *HQTrônicas*, vai definir as HQs como “estrutura narrativa formada pela sequência progressiva de pictogramas nos quais podem integrar-se elementos de escrita fonética” (in FRANCO, 2004, p. 25). Mas foi em Antonio Cagnin e em sua definição de HQ como sistema que encontramos uma definição mais funcional para esta dissertação: “A história em quadrinhos é um sistema narrativo formado por dois códigos de signos gráficos: a imagem, obtida pelo desenho, e a linguagem escrita” (CAGNIN, 1975, p. 25). Selma Oliveira corrobora com essa noção e acrescenta: “A narrativa dos quadrinhos se desenvolve com a variação constante de complementariedade das funções de cada um dos códigos envolvidos, ou seja, a dominância de um sistema sobre o outro varia de quadro para quadro” (OLIVEIRA, 1993, p. 7). Essa definição vai funcionar para as necessidades deste trabalho, e mais à frente, quando for exposto o processo de construção de nosso objeto de pesquisa, aprofundarmos-e-mos em seus desdobramentos.

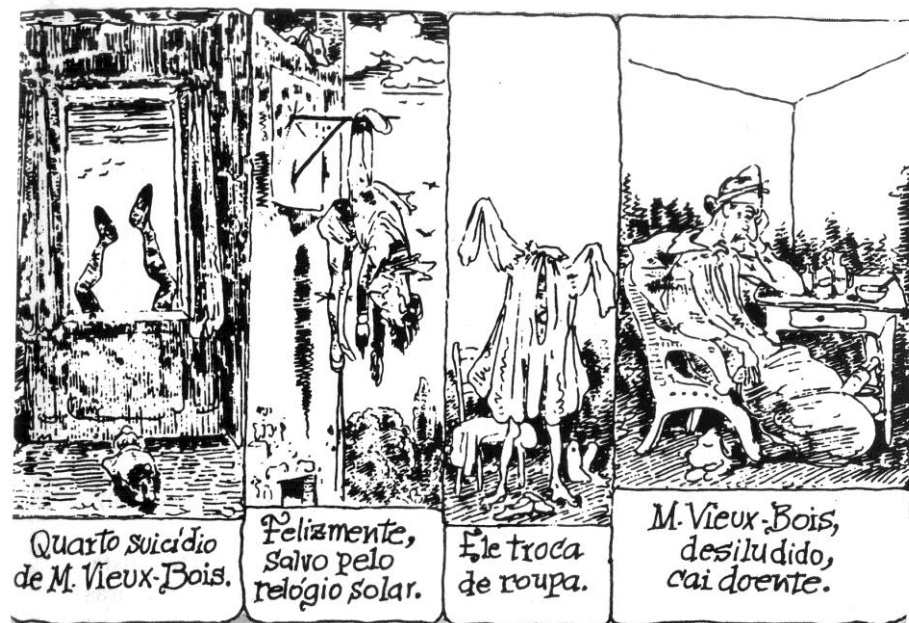
Se conceituar as histórias em quadrinhos esbarra em obstáculos, definir um ponto de partida para as HQs também se apresenta como um desafio para o pesquisador. Tal esforço, porém, já foi empreendido por outros autores em outros momentos, e, com o intuito de apresentar o percurso histórico das histórias em quadrinhos para aqueles que porventura se iniciarão neste tema por meio desta dissertação, cabe a nós expor um levantamento de seus achados.

1.1.1– Os precursores

Citado por historiadores dos quadrinhos como Álvaro de Moya e o próprio McLoud, o professor suíço Rudolph Töpffer e sua “literatura em estampas” (MOYA, 1996, p. 9) desponta como o mais antigo protoquadrinho. Literato de renome em seu país, Töpffer produziu várias de suas historietas ilustradas. As mais antigas datam de 1827, porém a inspiração para seu trabalho nasceu de sua admiração pela gravura inglesa, relata Moya, principalmente as estampas de William Hogarth, levadas para a Suíça por seu pai no ano de 1816. O próprio Rudolph, então com 18 anos, descreve sua impressão com relação às estampas de Hogarth:

No século passado, um homem de gênio, Horgarth, grande artista, mas sobretudo grande moralista, publica diversas séries de gravuras formando dramas completos[...] Portanto, é próprio das estampas reunir, num alto nível, estas diversas condições de ação, de reduzir toda proposição em imagens de vida, de transformar todo raciocínio em espetáculo animado, distinto, luminoso; de reunir todos os elementos de uma eloquência simples, grosseira, mais apropriadamente maravilhosa à natureza e ao lazer dos espíritos brutos e sem cultura. (MOYA, 1996, p. 8)

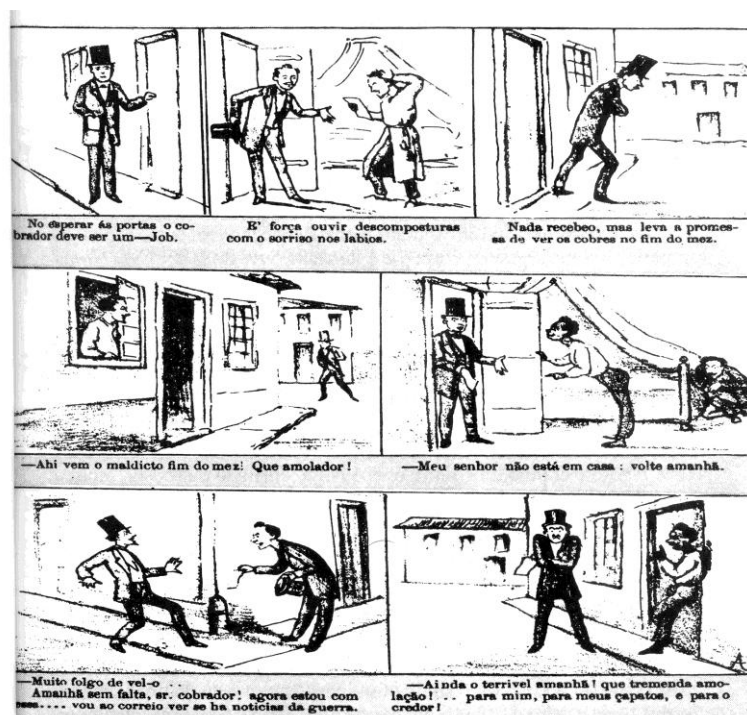
Sob esse impacto, Töpffer demonstra perceber que o que salta à percepção, no que tange a essas estampas, é o fato de serem produzidas em séries, narrando/representando um drama por meio da combinação de desenhos sintéticos caracterizados pela simplicidade de discurso. Tais elementos são correlatos da história em quadrinhos moderna, principalmente após seu período inicial, quando têm início as padronizações impostas pela imprensa, vetor principal de distribuição das HQs nesse período. Moya (1996, p. 9) afirma também que o próprio Töpffer, ao falar de sua obra *Annonce del' Histoire de M. Jabot*, afirmava ser seu livrinho de natureza mista:



M.Vieux-Bois (1827) de Rudolf Töpffer. Imagem retirada do livro *História das Histórias em Quadrinhos* de Álvaro de Moya. Ed. Brasiliense: 1996 p. 7

Ele se compõe de uma série de desenhos autografados em traço. Cada um destes desenhos é acompanhado de uma ou duas linhas de texto. Os desenhos, sem este texto, teriam um significado obscuro, o texto, sem o desenho, nada significaria. O todo, junto, forma uma espécie de romance, um livro que, falando diretamente aos olhos, se exprime pela representação, não pela narrativa.

Da Suíça partimos para o Brasil, onde, em 30 de janeiro de 1869, era publicada na revista *Vida Fluminense* a primeira de uma série de histórias ilustradas com personagens fixos escritos e desenhados pelo ítalo-brasileiro Angelo Agostini. As aventuras de Nhô Quim, ou *Impressões de uma viagem à corte*, foram mais um dos pré-quadrinhos. O próprio Agostini produziu nove folhas duplas antes de se mudar para a *Revista Ilustrada*, onde iniciou *As aventuras de Zé Caipora*, publicadas, com constantes interrupções, entre 1883 e 1888. Após uma temporada na Europa, retorna ao Brasil e vai trabalhar na revista *Dom Quixote*. Nela produz mais 35 folhas duplas de seu personagem Zé Caipora, e daí parte para trabalhar na editora O Malho, onde continua publicando até 15 de dezembro de 1906, quase um ano depois de a editora ter lançado no mercado, em 11 de outubro de 1905, a revista *Tico-tico*. Sua narrativa se desenvolve de maneira semelhante ao trabalho de Töpffer – desenhos simples, seriados; o tempo da narrativa é dividido por linhas, com o texto correndo em paralelo na parte debaixo dos quadros (MOYA, 1996, p. 16).



As Cobranças (1867) de Angelo Agostini. Imagem retirada do livro *História das Histórias em Quadrinhos* de Álvaro de Moya. Ed. Brasiliense: 1996 p. 15

Embora Álvaro de Moya não se arrisque a traçar marcos, o historiador Román Gubern é taxativo: “O *comic* apareceu pela primeira vez na Alemanha, em fins do século XIX. O grande clássico do *comic* neste país foi *Max und Moritz*, de Wilhein Busch” (GUBERN, 1979, p. 9). Antes de seu sucesso com esses personagens, precursores do tema “crianças endiabradas”, que aqui no Brasil foram batizados por Olavo Bilac de “Juca e

Chico” (MOYA, 1996, p. 13), Busch, em 1860, já fazia historietas narrando as perseguições entre gato e rato em *Die Maus oder Fliegenden Blätter*. *Max und Moritz* estreou cinco anos depois, tendo sido publicado a contragosto por seus editores em razão da violência gráfica e da má-criação dos meninos, o que não impediu de, alguns anos depois, esses personagens inspirarem a criação dos *Katzenjammer Kids*, ou os *Sobrinhos do Capitão*, como foram immortalizados no Brasil os personagens do quadrinho norte-americano criado por Rudolph Dirks em 1897 (MOYA, 1996, p. 13).



Max und Moritz (1865) de Willhein Busch. Imagem retirada do livro *SHAZAM* de Álvaro de Moya. Ed. Perspectiva: 1970 p. 33

As historietas de Busch eram narradas “com uma linguagem em pantomima, numa sequência de imagens em continuidade, tal como o cinema viria a tornar popular, com os movimentos vindos em sequência da esquerda para a direita, como em fotogramas verticais da sétima arte” (MOYA, 1996, p. 14) e se destacavam pelo traço já muito próximo do cartum como o conhecemos. Eram publicados nos chamados “jornais para rir” da Alemanha, que, além das historietas, publicavam também as já citadas estampas inglesas que influenciaram Töpffer.

Até aqui, a estética narrativa das HQs precursoras limitou-se à sequencialidade de imagens divididas por linhas que deviam ser lidas acompanhadas de um texto verbal que

corria em paralelo aos desenhos. Embora essa descrição seja suficiente para configurar uma história em quadrinhos, alguns autores defendem que os gibis só atingiram seu reconhecimento como tal a partir do momento em que as palavras passaram a compartilhar o mesmo espaço que as imagens. Dessa forma, ao invés de correr em paralelo, o espaço não desenhado colocado abaixo das imagens e destinado às palavras torna-se desenho e se insere dentro do quadro na forma de balões. Antes de assumirem a forma deste signo tão característico do meio, os espaços para as letras surgiram, primeiramente, mimetizados no próprio reino das imagens – na forma de uma camisola amarela.

Nas palavras de Moya (1996, p. 18):

Exatamente no dia 5 de maio de 1895, um domingo, no jornal *The World*, de Nova York, surgiu o primeiro personagem fixo semanal, dando margem ao aparecimento das histórias em quadrinhos e, ao mesmo tempo, ao termo “jornalismo amarelo”, para a imprensa sensacionalista, por causa do camisolão do Menino Amarelo.

Apesar de ainda se tratar de um personagem secundário na tira *Hogan's Alley*, em pouco tempo o personagem toma a frente da tira, e sua camisola, então colorida de amarelo como teste de cor no processo de impressão, passa a receber frases panfletárias referentes às notícias do dia.

Pouco mais de um ano depois de seu lançamento, seu criador, Richard F. Outcault, muda-se para o jornal concorrente, o *The Journal*, de Joseph Pulitzer, que vai publicar a tira com o nome com o qual as massas o haviam batizado: *The Yellow Kid*. Entretanto, *Hogan's Alley* continua a ser publicada no *World* pelo traço de George B. Luks, o que vai iniciar uma verdadeira guerra entre as publicações, centralizando sua munição na camisola do personagem, publicado simultaneamente em ambos os jornais, tornando a camisola palco de um levante de frases de efeito, que se tornavam mais sensacionalistas a cada edição (GUBERN, 1979, p. 82).



The Yellow Kid (1895) de Richard Outcault. Imagem retirada do livro *Literatura da Imagem* de Roman Gubern. Ed. Salvat: 1979 p. 19

Mas foi sob a batuta de Randolph Hearst, editor do *The World*, que Outcault veio a desenvolver o balão de fala como o entendemos até hoje: uma fronteira, espaço livre de desenho dedicado à colocação de letras e que vai tornar-se um signo de identificação imediata com as histórias em quadrinhos. A criação do balão vai ser um momento definidor do meio, como cita David Carrier (1996, p. 4) em *The aesthetics of comics*:

O balão de fala é um elemento definidor dos quadrinhos porque estabelece uma unidade entre palavra/imagem que distingue os quadrinhos de imagens ilustrando um texto. [...] O balão de fala é uma grande descoberta filosófica, um método de representar pensamento e palavras. Quase desconhecida antes de ser explorada pelos artistas de quadrinhos, os balões de fala definem os quadrinhos como uma forma de arte nem puramente verbal nem estritamente visual, mas como algo radicalmente novo.

As ideias de Hearst também ajudaram a desenvolver o conceito de revista em quadrinhos graças ao formato em que, já com Outcault trabalhando para Pulitzer, veio a republicar em álbuns as tiras antigas de *Hogan's Alley*. Entretanto, historiadores como Claudi Moliterni, em entrevista a Roman Gubern no livro *Literatura da imagem*, apontam o fato de que Wilhein Busch já há alguns anos trabalhava com balões de fala em *Juca e Chico* (GUBERN, 1979, p. 9).

1.1.2 – Entretenimento como mercadoria: A guerra dos gibis

Diante dessas informações, podemos perceber como o nascimento dos quadrinhos se encontra atrelado ao desenvolvimento da imprensa, tanto nos EUA como no Brasil. De maneira semelhante, o embate entre grandes jornais brasileiros foi o gatilho para que as HQs entrassem no país. Como narrou o historiador Gonçalo Junior, foi graças à histórica viagem promovida pelo Touring Club e batizada pelo jornalista Berilo Neves de “Cruzeiro turístico e cultural à América do Norte” (JUNIOR, 2004, p. 20) que os suplementos semanais – e por meio deles, os quadrinhos – desembarcaram em terras brasileiras, graças ao olhar progressista do jornalista Adolfo Eizen:

Um dos passatempos do jornalista era bisbilhotar os pontos de venda de jornais e revistas. Encantava-se com o mercado editorial americano, então impulsionado pelas modernas tecnologias de impressão, que possibilitavam tiragens cada vez maiores em menor tempo. As múltiplas possibilidades gráficas, incluindo o uso da cor nos suplementos dominicais, e o acabamento perfeito das edições permitiram o surgimento dos suplementos semanais temáticos, encartados gratuitamente nos jornais. (JUNIOR, 2004, p. 24)

Eizen ficou encantado com os avanços tecnológicos que encontrou nos Estados Unidos, e a influência do país norte-americano já começava a se fortalecer no Brasil por meio do cinema e pelas primeiras empresas transnacionais a se estabelecerem nos Estados do Rio de Janeiro e São Paulo: “Dizia-se que, naquele momento, o Brasil ainda se vestia à francesa, mas já passava a agir como americano” (JUNIOR, 2004, p. 21).

O cinema e os jornais divulgavam uma imagem aventureira dos norte-americanos, que se lançavam em empreendimentos audaciosos em busca de riquezas: “Isso atiçava a imaginação dos produtores de Hollywood e dos editores de histórias em quadrinhos. Seus mirabolantes heróis de aventuras nessas regiões distantes começavam a aparecer nas páginas dos jornais, em relatos inacreditáveis e nas telas do cinema” (JUNIOR, 2004, p. 23).

O clima aventureiro que alimentava as tiras de jornal convenceu Eizen a vender a ideia de publicar encartes semanais a seu patrão, Roberto Marinho, argumentando que os suplementos teriam o potencial de dobrar as tiragens, angariando leitores de fora do padrão homem adulto (JUNIOR, 2004, p. 27). Porém, o argumento não convenceu o conservador Marinho, e Eizen levou sua ideia para o então chefe da polícia de Getúlio Vargas, João Alberto Lins de Barros, e seu jornal, *A Nação*.

A partir daí teve início uma rivalidade de vários anos entre Marinho e Eizen. O primeiro transformou seu jornal *O Globo* em um dos maiores conglomerados de

comunicação da América Latina, e o segundo criou a Editora Brasil-América, ou Ebal, editora que consolidou o formato revista em quadrinhos no Brasil.

Além do embricamento entre quadrinhos e imprensa, o que se viu nesse período dos encartes semanais foi o desenvolvimento da publicidade jornalística, que, assim como os quadrinhos, lançava mão de textos verbais e imagens pictóricas para construir seus discursos. Com o *Yellow Kid*, letras e traços, parcialmente ligados por suas origens caligráficas, passam a configurar uma mudança nos hábitos de leitura do cidadão urbano das grandes cidades.

Lúcia Santaella examinou o processo de leitura no período pós-Revolução Industrial do século XX. De acordo com a autora, embora os livros de pesados volumes ainda existissem e configurassem um papel importante na sociedade, o leitor do século XX, a quem Santaella nomeou de *leitor movente*, viu-se diante de outro tipo de leitura, fruto da intensa industrialização, período marcado pelo aumento vertiginoso da velocidade e do deslocamento. Nessa realidade, a comunicação vem responder a uma necessidade de expandir os limites administrativos do capital:

Para permitir a comunicação entre os homens, especialmente dos homens que estavam no comando dos negócios e de sua administração, nesse universo que crescia em complexidade surgiram o telégrafo, o telefone e, depois, a consolidação das redes de opinião, os jornais, com notícias rápidas e imediatas, próprias de cidades com excesso de informação, encontros e desencontros. (SANTAELLA, 2004, p. 25)

Esse período, que, como vimos, testemunha o nascimento dos quadrinhos modernos, transmite a urgência de o habitante das grandes metrópoles aprender a ler não apenas o código textual escrito, como também toda uma nova gama de signos que visam a coordenar, guiar, distribuir, resumindo: administrar a massa de cidadãos que habita e transita pelas ruas. Para Santaella (2004, p. 29):

É nesse ambiente que surge o nosso segundo tipo de leitor, aquele que nasce com o advento do jornal e das multidões nos centros urbanos habitados de signos. É o leitor que foi se ajustando a novos ritmos da atenção, ritmos que passam com igual velocidade de um estado fixo para um móvel. É o leitor treinado nas distrações fugazes e sensações evanescentes cuja percepção se tornou uma atividade instável, de intensidades desiguais. É, enfim, o leitor apressado de linguagens efêmeras, híbridas, misturadas. Mistura que está no cerne do jornal, primeiro grande rival do livro. [...] Um leitor de fragmentos, leitor de tiras de jornal e fatias de realidade.

É importante acrescentar que o leitor de quadrinhos, embora gastando menos tempo de leitura do que o leitor de livros, tem a possibilidade de reler uma história ou tira diversas

vezes até praticamente memorizar texto e arte em sua mente. Há também a possibilidade de reconfigurar a leitura vagando pelos quadros, uma relação diferente da que se tem com um livro, com certeza, mas que não é citada na descrição deste segundo leitor – o leitor movente, fragmentado.

Com o desenvolvimento da *graphic novel*, porém, o tempo de leitura e compreensão das HQs passa a se dilatar até chegar próximo ao tempo de leitura de um livro, enquanto outras modalidades de narrativa em quadrinhos permanecem com suas características semelhantes às de sua aurora, como no caso da tira de jornal, que, embora venha perdendo espaço no jornal impresso contemporâneo, vai descobrir no terreno virtual da internet um campo fértil para seu consumo, mesmo que ainda envolvido na problemática das formas de sustento dos quadrinistas nessa perspectiva.

1.1.3– As modalidades de HQs

Sendo a grande maioria das HQs publicadas fruto de uma indústria, o limite de sua produção sofre a imposição de fatores econômicos. Esses limites são de tiragem, de volume e, talvez o mais relevante esteticamente, o de tamanho. A quantidade a ser impressa de um determinado quadrinho para distribuição e a quantidade de páginas que este vai ter são fatores que certamente influenciam na criação, mas não precedem obrigatoriamente de uma adaptação radical do original para o meio em que vai ser distribuído. Pode-se criar uma história e dividi-la em partes que viabilizem a publicação em quantas páginas forem necessárias, a exemplo dos folhetins de jornal, que posteriormente eram publicados em volumes únicos. Por sua vez, o tamanho da publicação, suas dimensões, estas vão influenciar diretamente na criação, fazendo com que cada modelo de publicação tenha suas características específicas. Essas formatações na grande maioria das vezes são estabelecidas por conchavos editoriais, como no caso do *Syndicates*, que estipula o formato das tiras de jornal. Mas hoje tem aumentado o número de quadrinhos, principalmente os produzidos por criadores de fora da indústria, que buscam autonomia temática e formal e exploram novos formatos. A seguir exporemos as diferentes topologias que influenciam os modos de produção de uma narrativa em quadrinhos.

Retomando o que foi dito, as histórias em quadrinhos, como as conhecemos hoje, tiveram seu início nas páginas de jornal. Com o desenvolvimento das tecnologias de impressão e reprodução e o progresso técnico inaugurado com o advento da fotografia, as litogravuras utilizadas para ilustrar as notícias foram sendo deixadas de lado. Entretanto, a

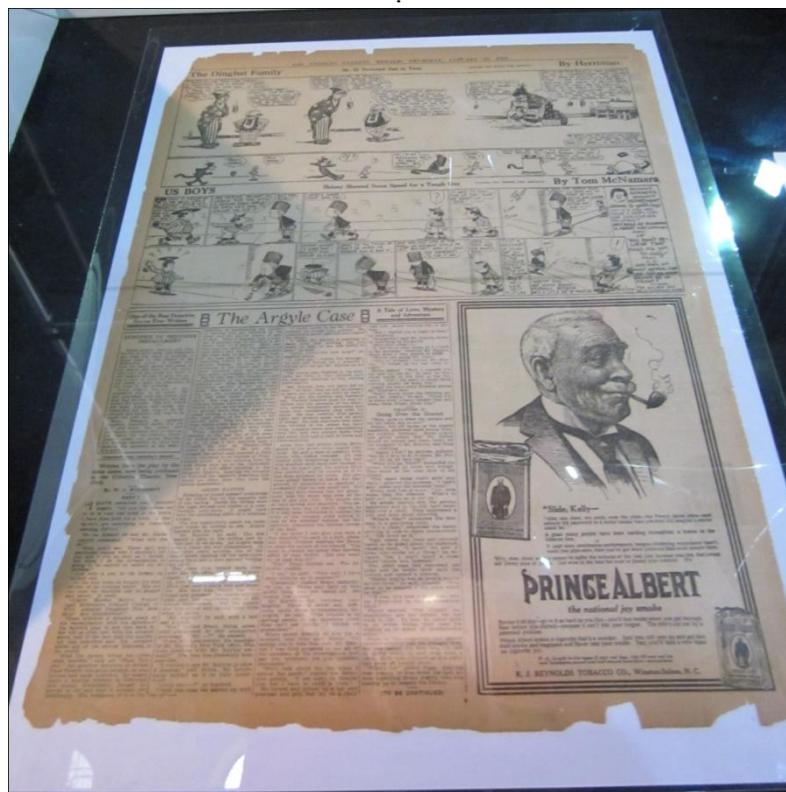
pretensa naturalidade da fotografia não possibilitava, neste momento inicial, a desconstrução da imagem para motivos outros, como a comicidade, que ocorre na caricatura da charge jornalística. Assim, relegados a este nicho, os artistas que produziam as reproduções em pedra passaram a propor novas ideias para a utilização de sua mão de obra. A charge jornalística passou a dividir espaço com o cartum. Ambos os gêneros partilham da habilidade de “sintetizar uma sequência entre um antes e um depois” (RAMOS, 2009, p. 24), mas vão se diferenciar em sua utilização. A charge está atrelada a notícias políticas ou sociais relatadas na edição do jornal no qual se encontra publicada, enquanto o cartum busca um humor instantâneo e relativamente autônomo.

Pode-se afirmar que da busca por dilatar o caráter instantâneo do cartum é que nascerão os primeiros quadrinhos, absorvendo a experiência das gravuras inglesas. Os quadrinhos então passam a ser publicados nas páginas dominicais, e depois dentro dos encartes infantis em formato tabloide. Nos dias de semana, a página de quadrinhos passa a ser o lugar das tiras, que vão desenvolver-se em vários gêneros, enquanto as páginas dominicais vão ser lugar das grandes pranchas, onde se eternizaram clássicos como *Little Nemo in Slumberland*, de McCay, e *Krazy Kat*, de Herryman. Com o sucesso das tiras diárias e buscando aumentar suas vendas, as empresas jornalísticas passam a republicar as tiras em formato álbum, com periodicidade mensal. O grande sucesso da revista de quadrinhos vai levar os editores a contratar novos desenhistas e roteiristas para a criação de material inédito especialmente para esse formato, que vai ser conhecido nos EUA como *comic book*.

As revistas vão se popularizar no mundo todo: *mangá* no Japão, *fumetti* na Itália, historietas em Portugal, *bande designe* na França... Muitos nomes vão se referir ao passado do quadrinho vinculado à imprensa, mas a revista em quadrinhos, ou gíbi, vai atingir autonomia total já nos anos 1940, e sua popularidade vai torná-la atraente ao marcatismo nos EUA e a muitas ditaduras existentes nesse período ao redor do mundo. Com isso a revista em quadrinhos passa a sofrer mudanças: o formato *comic book* permanece nos EUA, o que ecoa no Brasil, pois boa parte do material publicado aqui vinha diretamente da América do Norte ou tentava se espelhar em sua estética. Na Europa o formato álbum se populariza, propondo histórias elaboradas em um formato maior, que preza pela qualidade de produção e cujo enredo se desfêcha em um único volume, ao passo que o formato conhecido como magazine, popular na Inglaterra e caracterizado pelo formato semelhante ao das revistas de grande circulação da época e pela circulação semanal de histórias curtas, vai se espalhar pela Europa, chegando até o continente americano.



Na folha dominical, cada título tomava uma página colorida inteira de jornal. Na foto, uma página de Little Nemo in Slumberland. Foto tirada da exposição Ícone dos Quadrinhos que ocorreu durante o Festival Internacional de Quadrinhos 2013 em Belo Horizonte



Durante a semana, as tiras eram publicadas na metade do espaço da folha. Esta dimensão é a que demarcou o tamanho dos encartes juvenis no início do século. Na foto, uma página de Krazy Kat de George Harriman. Foto tirada da exposição Ícone dos Quadrinhos que ocorreu durante o Festival Internacional de Quadrinhos 2013 em Belo Horizonte

A partir de meados dos anos 1950, com o macartismo os Estados Unidos passam a atentar para as publicações de quadrinhos e sua grande lucratividade. Com a publicação do livro *Seduction of the innocent*, do psicólogo Frederic Wertham, no qual ele responsabiliza os *comics* pelo desvirtuamento de suas crianças, é iniciada uma verdadeira cruzada em prol da saúde psicológica e cívica da juventude norte-americana. Nessa época os quadrinhos de horror e violência da E.C. Comics ganhavam extrema popularidade, mostrando o lado obscuro do sonho americano. A cruzada de Wertham leva ao fechamento da editora E.C. Comics e à imposição de um código de proibições ao qual todas as revistas em quadrinhos de caráter industrial deveriam obedecer, sob pena de as editoras não terem distribuição ou serem barradas pelos órgãos censores.

O caráter aparentemente inofensivo dos quadrinhos industriais pós-comic code vai levar uma parte do público a descobrir as produções independentes. Esta é a época do *comix*³ de Robert Crumb e da trupe da Zap Comix, com suas propostas libertárias e carregadas de rebeldia lisérgica que vão influenciar artistas nos anos 1970 e abrir as portas dos EUA para os formatos e os temas europeus que embarcariam via revista *Metal Hurlant* e sua versão *yankee* – a revista *Heavy Metal*. Dessa maneira, o formato magazine toma o mercado americano e, por conseguinte, seus nichos internacionais, entre eles o Brasil. Estava assim preparado o terreno para que o veterano e já citado Will Eisner concebesse uma revolução na maneira de produzir quadrinhos – a *graphic novel*.

Pode-se afirmar que muitas das evoluções estilísticas e poéticas “inauguradas” com a publicação de *A Contract With God*, em 1976, já estavam em andamento em diversas partes do mundo, principalmente no mercado *underground*. Quando Eisner afirma ter cunhado o termo *graphic novel* para descrever seu quadrinho, o que realmente se cunha é a possibilidade de nomes consagrados do meio, que já partilhavam de uma determinada quantidade de prestígio, terem seu material distribuído nas livrarias no mesmo patamar que a literatura. No que tange ao formato, as *graphic novels* vão ter uma liberdade maior de produção, embora nos anos 1980 muito do que foi produzido com essa alcunha tenha sido também alvo de uma formatação da indústria, que julgou o formato magazine o mais apropriado para um público mais exigente. Hoje a estratégia é de tomar as prateleiras das livrarias. Muitas já dispõem de área destinada às histórias em quadrinhos. O formato vai buscar emular o tamanho padrão do livro, inclusive na quantidade de páginas, como pode

³ A contracultura norte-americana vai aportar nos quadrinhos por meio da revista *Zap Comix*. O “x” no lugar do “s” tinha o intuito de sublinhar o caráter adulto e autônomo da publicação. Nos Estados Unidos a letra “x” é comumente usada para simbolizar assuntos ligados a sexo e pornografia.

ser visto em calhamaços como *Jimmy Corrigan: the smartest boy on earth*, de Chris Ware, e de *Fun home*, de Alison Bechdel.

Assim, no século XXI, os modos de produção e consumo das HQs vão incorporar todos os formatos citados: a charge; o cartum; a tira; a revista; o magazine; o álbum; a *graphic novel* e os encadernados – volumes que republicam histórias fechadas, anteriormente publicadas em formato de revista em quadrinhos nas bancas, também visando ao mercado das livrarias e geralmente vendidas como se fossem *graphic novels* publicadas de uma só vez. Tal é o caso de *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons, e de *Batman: o cavaleiro das trevas*, de Frank Miller, Klaus Janson e Lyinn Varley.

Por sua vez, Laerte Coutinho, em seus quase quarenta anos de trabalho, vai ter boa parte de seu material publicado no formato de tiras de jornal, seguido do formato magazine, adotado pelas revistas *Chiclete com Banana*, *Striptiras* e pela metade final do título *Piratas do Tietê*. Somente na metade inicial, que vai da primeira à sexta edição, é que o quadrinista vai explorar um formato diferente, publicando a revista num elegante formato horizontal. Como nosso recorte vai se limitar ao formato das tiras de jornal, vamos nos aprofundar mais sobre esta modalidade.

1.1.4– As tiras de jornal

As tiras de jornal, como as conhecemos hoje, são histórias em quadrinhos concebidas para um formato consideravelmente limitado e contam histórias, em sua maioria de humor, em uma quantidade de quadros que varia de um a quatro em média. Seu formato também sofreu algumas mudanças no decorrer dos anos desde sua criação, e hoje, embora elas constituam a mais estável das modalidades de quadrinhos, são publicadas nas dimensões de 15 x 3 centímetros na grande maioria dos jornais nacionais.

Em seu período inicial (pré-1920), as histórias em quadrinhos ocuparam diversos formatos nas páginas dos jornais. Entretanto, dois serão os que se tornarão característicos, primeiramente pelo uso e posteriormente como um formato institucionalizado pelos chamados *Syndicates*⁴ – a tira de jornal e as folhas dominicais. Antes de 1910, os

⁴ Os chamados *Syndicates* eram as agências norte-americanas de distribuição que praticavam a autocensura do meio desde 1915. De acordo com Roman Gubern, os *Syndicates* “procederam a uma fixação de gêneros em função da respectiva aceitação no mercado jornalístico” (GUBERN, 1979, p. 41). Esse procedimento gerou uma standardização com fins de atender à demanda de uma audiência interna dos EUA e também internacional, “eliminando-se os aspectos críticos capazes de repelir clientelas de outras nações ou crenças” (Idem). Os *Syndicates* eram os mediadores entre o mercado internacional e os produtores de tiras de jornal dos EUA. Foi por seu intermédio que as histórias em quadrinhos norte-americanas embarcaram no Brasil com o auxílio do empreendedorismo de Adolfo Aizen.

quadrinhos eram publicados predominantemente nas folhas dominicais, onde as histórias ocupavam todo o espaço do jornal em seu formato *standard*, ao contrário dos cadernos especiais, que eram publicados no formato tabloide. Quanto às tiras, o pesquisador Paulo Ramos cita o trabalho de Roberto Elísio dos Santos, ao definir as *comic strips*, como são chamadas nos EUA:

Os quadrinhos seriam narrativas [...] que teriam se adaptado à preferência do popular de acordo com o sucesso nas vendas. Essa medição teria ajudado a fixar alguns dos formatos e a modificar outros. Os quadrinhos teriam assim vários gêneros próprios, que se confundiriam com as novidades surgidas ao longo das décadas do século 20, principalmente nos Estados Unidos. As tiras (chamadas de *strips*) teriam recebido então vários rótulos. As *kid-strips* seriam aquelas que teriam crianças como protagonistas. Nas *girl-strips*, o destaque estaria nas personagens femininas. Nas *family-strips*, a preocupação estaria na descrição da vida familiar. *Comic-strips* seriam as tiras cômicas, numa acepção mais geral do uso. (RAMOS, 2011, p. 85)

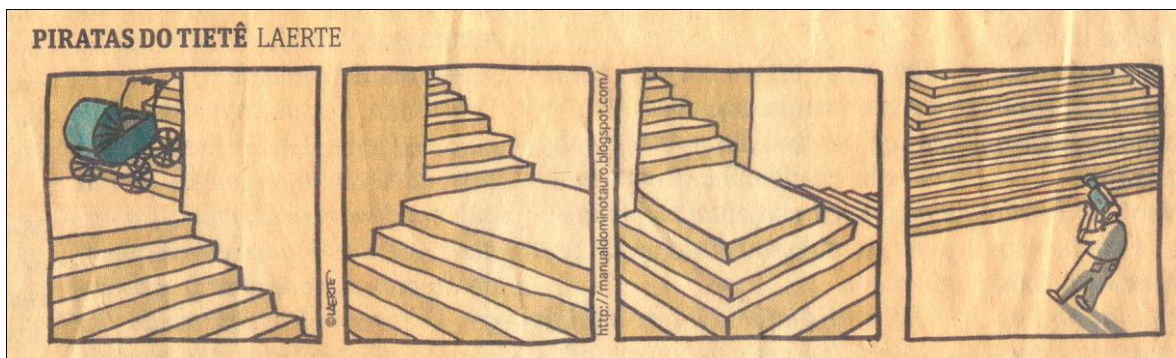
As tiras surgiram como uma maneira econômica para os jornais de contar uma grande história. Posteriormente, a partir dos anos 1930, com a invenção das revistas em quadrinhos as tiras de aventura vão dando lugar à tira diária, com começo, meio e fim, tendo no humor seu rótulo por excelência.

A rotulagem das tiras como gênero é muito usada, e de fato fornece muitos dados para trabalhar quando se pensa a HQ como narrativa. Porém, como meio de comunicação predominantemente jornalístico, embora as tiras de maior sucesso sejam republicadas no formato álbum até hoje e tenham se adequadado como nenhuma outra modalidade de quadrinho à internet, o definidor de sua estrutura será o espaço destinado a elas nos periódicos:

O modelo horizontal foi o padrão adotado pelos jornais para adaptar a história ao tamanho da página. A tira ocuparia o espaço de algumas colunas da folha. A padronização facilitava a venda de histórias. As empresas especializadas – os *syndicates* – poderiam oferecer um mesmo produto a vários jornais. (RAMOS, 2011, p. 91)

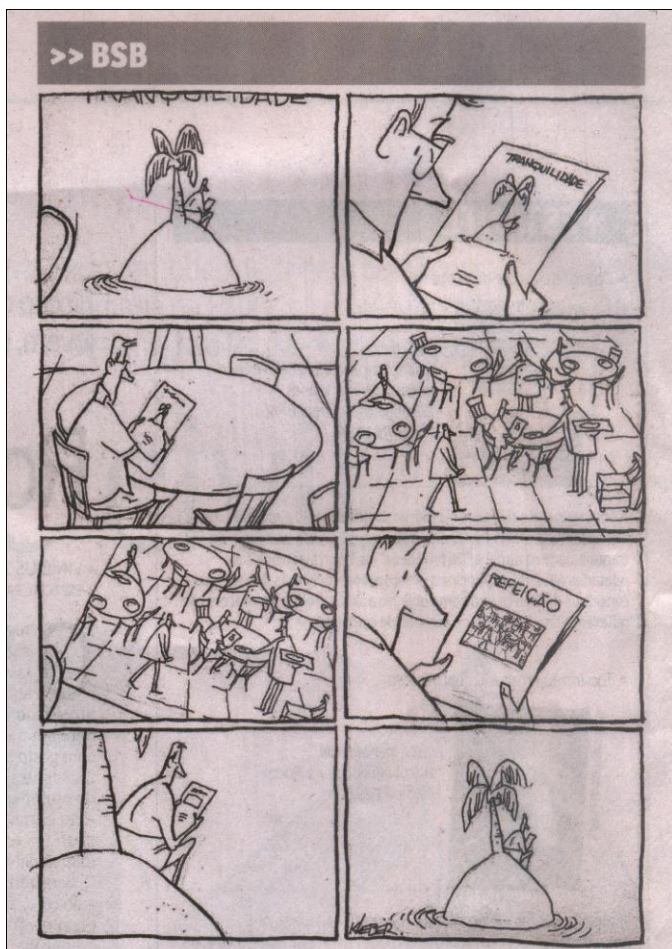
No Brasil, as tiras em quadrinhos gozaram de tanta popularidade quanto em outras partes do mundo. O Suplemento Infantil, de Adolfo Eizen, publicava tanto material importado quanto tiras nacionais, que contavam com a participação em sua produção de nomes como Jorge Amado e Nelson Rodrigues. Atualmente, as tiras, quando existem, são publicadas nos cadernos de cultura: “Geralmente, são veiculadas numa página dedicada a humor e passatempos” (RAMOS, 2011, p. 91) e apresentam as mesmas características: “Há

a presença do título da tira (acima, à esquerda), do nome do autor (acima, à direita), e mais de um quadrinho em tamanho horizontal” (RAMOS, 2011, p. 93).



Retirado do jornal Folha de São Paulo de 01 de Setembro de 2010

Paulo Ramos aponta ainda para o surgimento de duas novas características na tira atual. Quanto ao formato, existem tiras duplas, nas quais se tem mais espaço para narrar, e isso vai ser reflexo de uma mudança importante: começa-se a buscar adequar a dimensão da tira impressa à dimensão das telas de computador.



Retirado do jornal Correio Braziliense de 25 de Janeiro de 2014

A outra característica, temática em sua natureza, é o aparecimento no Brasil do que o autor chama de *tira livre* – evolução temática das tiras de jornal inaugurada, como já citamos, por Laerte Coutinho em 2005. É nela que focaremos nossa atenção.

1.1.5 – As tiras livres (ou tiras-poemas)

Ramos foi um dos primeiros pesquisadores a dissertar sobre o potencial expressivo desse gênero de tiras que começaram a ser publicadas nos jornais e simultaneamente nos *blogs* da internet – as chamadas *tiras livres*:

Outro gênero de tira ganhou força no Brasil na primeira década deste século e foi bastante influenciado por trabalhos de Laerte Coutinho na série *Piratas do Tietê*, publicados na Folha de S. Paulo. O diferencial dessas tiras é que elas se pautam numa liberdade temática, na ausência do humor e em tentativas nítidas de experimentação gráfica. (RAMOS, 2011, p. 99)

A presença de humor nas tiras de jornal é uma tradição arraigada e quase onipresente nos jornais do continente americano, de tal forma que a ausência do conteúdo cômico costuma ser mal recebida pelos leitores ou tida como um intervalo reflexivo entre um pastiche e outro. Algumas exceções tiveram lugar na imprensa americana, como os *Peanuts*, de Schultz, o trabalho de Jules Feiffer, algumas tiras de *Calvin and Hobbes*, de Bill Waterson, e, como aponta Paulo Ramos, alguns momentos do *Recruta Zero*, de Mort Walker, em que a realidade da guerra interferia no humor diário.

No Brasil, as tiras de jornal são fortemente calcadas no humor gráfico. No final dos anos 1960 e 1970, a mordacidade de seus autores constantemente atrelava o conteúdo das piadas à realidade política do país, demonstrando uma estreita ligação temática entre as tiras e as charges. Henfil foi o maior nome dessa geração, que contava ainda com Ziraldo e Luz Gê. Nos anos 1980, as sátiras políticas começaram a dar lugar às críticas humorísticas do cotidiano do brasileiro pós-abertura democrática, possibilitando a entrada e a consagração de cartunistas como Glauco, Angeli, Adão Iturrusgarai e Laerte. O ponto unificador entre todas essas tiras repousava na presença de personagens fixas, algumas atingindo grande sucesso e aceitação do público, apesar de seu conteúdo ácido, em volta das quais as piadas tomavam forma.

O trabalho de Laerte a partir de 2005 pôs em crise o *status* tradicional das tiras cômicas brasileiras, embora o autor já flertasse com a poesia em diversas ocasiões em sua

revista *Piratas do Tietê* nos anos 1980/1990, chegando mesmo a elencar Fernando Pessoa como um personagem de uma história. Paulo Ramos vai buscar na Argentina os subsídios para nomear as estranhas tiras que começavam a surgir no rastro da influência do cartunista:

O termo é pautado em pesquisa de Martignone e Prunes (2008) sobre tiras publicadas na Argentina. Os dois autores usaram a expressão para se referir aos trabalhos criados por Rep, forma como o desenhista Miguel Repiso assina suas tiras publicadas diariamente no jornal *Página/12*, de Buenos Aires. Rep começou a ocupar o espaço de tiras na segunda metade da década de 1980 com “Mocosos”, série de humor que tinha crianças como protagonistas. Na década seguinte trocou os personagens. Passou a enfocar, então, um ex-revolucionário, Gaspar, que precisa se adaptar à vida capitalista para sustentar a família. Pouco antes da virada do século, Rep radicalizou o espaço diário e passou a criar situações cômicas ora com suas criações tradicionais, ora sem personagens fixos. Foi a essa liberdade no trato com a série que Martignone e Prunes chamaram de tira livre. (RAMOS, 2010, p.11)

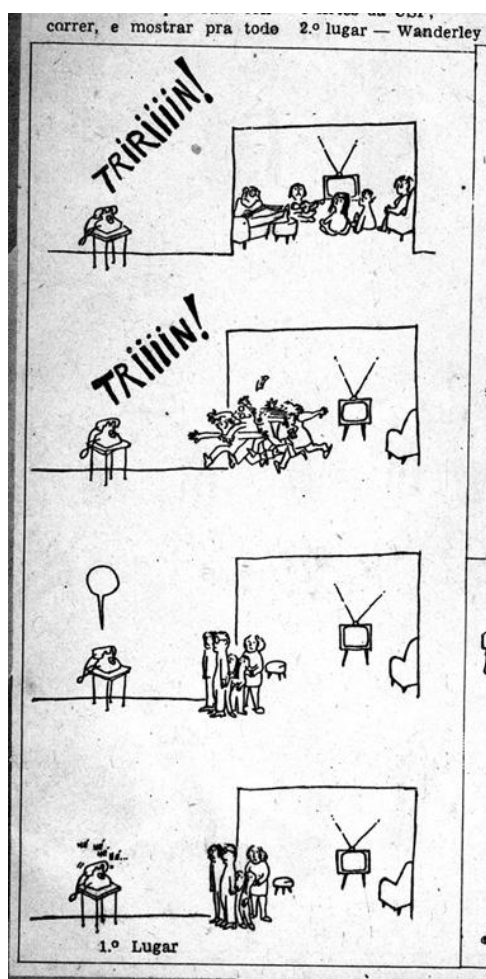
Ramos chama a atenção para o fato de que a liberdade das tiras de Rep se restringe ao uso de personagens fixos, mas estruturalmente a tira ainda se configura como “tira de humor”, com o tradicional desfecho surpresa – o *punchline*. Informa ainda que tiras sem personagens fixos já haviam sido produzidas pelo próprio Laerte na série *Classificados*, do final dos anos 1990, da Folha de S. Paulo, e por Paulo Caruso, ainda nos anos 1980, com as tiras *Mil e uma noites*, do *Jornal do Brasil*. Posteriormente, a não utilização de personagens fixos tornou-se uma escolha comum, como pode ser atestado nas tiras de quadrinistas como Caco Galhardo e Fernando Gonzalez, entre outros. De fato, em se tratando de personagens fixos, Fernando Gonzalez sai na frente com seu Niquel Náusea, e apesar de contar com um elenco fixo a grande maioria das historinhas é narrada por figuras anônimas em situações de humor envolvendo o mundo animal, Isso desde 1985.

A infinita abrangência do termo *tira livre* cunhado por Paulo Ramos, embora cause o benéfico efeito de contrastar com os outros gêneros, dissolve qualquer esforço de identificação que uma classificação como esta busca, principalmente quando o objetivismo acadêmico de Ramos prescinde de rígida categorização. Ademais, um termo mais consoante com os objetivos desta dissertação foi cunhado pelo próprio Laerte em uma das muitas entrevistas que deu para a imprensa, tanto motivado pelo seu trabalho quanto pelas mudanças pessoais que impôs em seu dia a dia, que se tornaram públicas no mesmo período em que revolucionava seu quadrinho: *tira-poema*.

1.2 – Perfil biográfico de Laerte Coutinho

Antes de darmos prosseguimento a este perfil informativo, deve-se sublinhar que o recorte de nossa investigação são as tiras do *Manual do Minotauro*, de modo que tratamos aqui do autor Laerte apenas como peça de um panorama que visa a contextualizar sua produção – não é uma análise do emissor. Os dados levantados, principalmente no que tange ao nível de exposição atual do cartunista nas mídias não específicas ao campo das histórias em quadrinhos, foram selecionados não por corresponderem a algum tipo de razão ideológica de sua produção, como é o caso do material político e de suas tiras sindicais, e sim por fornecerem subsídios às reflexões sobre o fazer poético em um aspecto mais amplo, de acordo com o que vai ser exposto no capítulo seguinte.

Nascido em 10 de junho de 1951, Laerte Coutinho começou a desenhar profissionalmente em 1970 após largar o curso de Comunicação Cultural na USP. O quadrinista culpa sua dispersão por ter abandonado ainda os cursos de Música e de Jornalismo. Na época desenhava o personagem “Leão” para a revista *Sibila* em São Paulo. Em 1971 recebeu seu primeiro prêmio por uma tira de humor no Salão de Humor Universitário, organizado pelo grêmio da Universidade Politécnica.



Reprodução feita por Laerte da republicação da tira na revista O Grilo de 1972
Link: <http://verbeat.org/laerte/2010/07/o-primeiro.html>

Em 1972, como resultado de um ciclo de estudos sobre quadrinhos organizado pelo curso de Jornalismo da USP, do qual participaram nomes como Naumim Auzen e Álvaro de Moya, Laerte publica, junto com Luiz Gê, a revista de quadrinhos *Balão*, ainda pelo curso de Comunicação da Universidade de São Paulo.



Reprodução da capa da edição número 8 da revista *Balão*.
Imagem retirada da página da biografia de Laerte para o site do UOL presente neste link:
<http://www2.uol.com.br/laerte/info/biografia-top.html>

Na mesma época teve início sua participação como cartunista nos jornais sindicais que se multiplicavam pelo ABC (SANTOS, 2010, p. 2).

Em 1973 angariou um prêmio no Salão de Humor de Piracicaba e trabalhava nas revistas *Placar* e *Banas*. Em 1974 publicou pela primeira vez em um jornal de grande circulação, a *Gazeta Mercantil*, e preparou material de campanha para o Movimento Democrático Brasileiro. A partir daí funda a empresa Oboré, especializada em material de campanha para sindicatos:

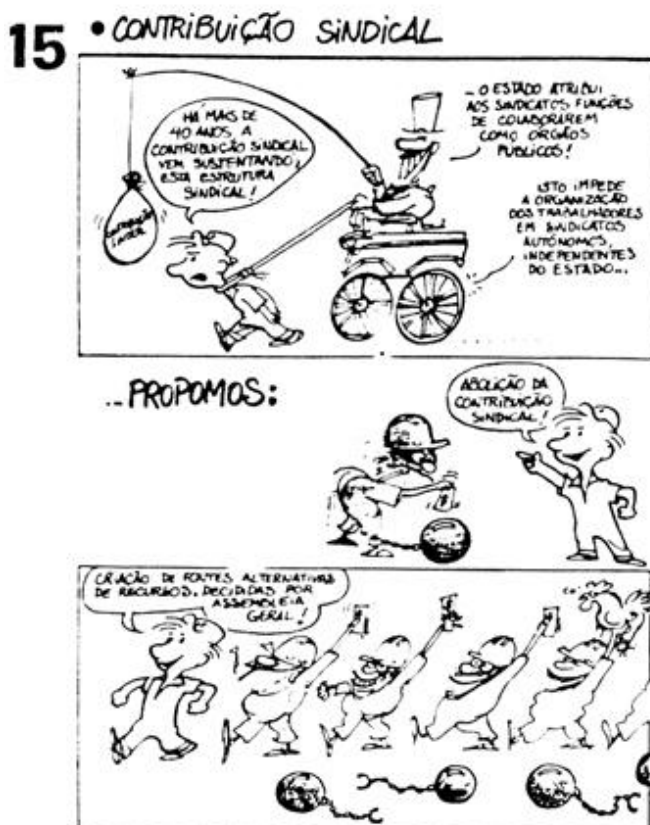
Máquinas engolindo seres humanos, bocas de ferro soltando labaredas, patrões estalando correntes e abrindo alçapões, o demônio surgindo nas chamas e perguntando a um grupo de trabalhadores o que eles queriam negociar, qual a reivindicação dessa nova jornada. São personagens de pátios, de fábricas e assembleias sindicais, caricaturados com traços de italianos, espanhóis, portugueses e migrantes de todos os cantos e lugares do Brasil, que passeiam em nossas vistas em carne e osso, com humor e leveza. (SANTOS, 2010, p. 3)

Nesse período publica com destaque seu personagem João Ferrador, símbolo do Sindicato dos Metalúrgicos de São Bernardo do Campo. Embora seu nome esteja ligado ao do personagem sindicalista, é o próprio Laerte que esclarece em seu *blog* que João Ferrador não foi criado por ele:

Quando comecei a trabalhar no *Tribuna Metalúrgica*, jornal daquele sindicato, o personagem já existia – tinha sido criado pelo jornalista que o fazia, Antonio Carlos

Félix Nunes, em 72, segundo me disseram. Havia uma vinheta que ilustrava a coluna "Recado do João Ferrador", que também, segundo me disseram, fora feita pelo chargista Otávio. Eu criei a figura do João de corpo inteiro para figurar em quadrinhos, e fiz alguns materiais de campanha do sindicato, como este folheto, de 1978, em parceria com o Henfil. É um manual sobre as resoluções do 3º Congresso da categoria.

A seguir, a reprodução citada:



Reprodução do folheto sindicalista publicado em 1978 onde vemos o João Ferrador de corpo inteiro, de autoria de Laerte. Os outros desenhos da tira são de Henfil
link:<http://verbeat.org/laerte/2009/10/jo-ao-ferrador.html>

Em 1976 fundou o Clube do Choro de São Paulo em parceria com Sérgio Gomes. Entre 1975 e 1976 trabalhou para o jornal *Ovelha Negra* e para outros periódicos da chamada “imprensa nanica” paulista. Com a abertura política, em 26 de abril de 1984 é inaugurada a editora Circo Editorial. Idealizada pelo jornalista Antonio Souza Mendes Neto, mais conhecido como Toninho Mendes, a Circo agregou sob o mesmo teto alguns dos mais talentosos cartunistas da imprensa nanica. E é aí onde Laerte conhece seus eventuais parceiros de trabalho: Angeli, Glauco e Adão Iturrusgarai.

Em 1986 lança o polêmico *O Tamanho da Coisa*, em parceria com a Oboré, reunindo charges, tiras e cartuns de seu período como cartunista de comunicação sindical. Todas as imagens do livro foram colocadas em domínio público, mas a publicação sofreu

forte reação de cartunistas de todo o Brasil, que se viram sem encomendas de trabalho, tendo em vista que as tiras eram liberadas para utilização nos jornais sindicais.



Reprodução da capa do livro O Tamanho da Coisa. Presente na biografia de Laerte no UOL. Link: <http://www2.uol.com.br/laerte/info/biografia-top.html>

Em 1986 participa das revistas *Chiclete com Banana*, de Angeli, e da revista *Geraldão*, de Glauco. Em 1987 lança a revista *Circo*, com Luis Gê. Suas tiras dos *Piratas do Tietê*, que estrearam no número 4 da *Chiclete com Banana*, são reunidas em uma edição especial em agosto de 1988. Dois anos depois, em maio de 1990, sai a primeira edição de *Piratas do Tietê*, revista capitaneada pelo próprio Laerte, publicando material inédito e algumas das tiras diárias publicadas em boa parte dos jornais em circulação no território nacional no período.



Reprodução da capa da primeira edição da revista Piratas do Tietê. Origem: Acervo particular

Posteriormente cedeu páginas de sua revista para quadrinhos de outros autores, dentro e fora do Brasil, com foco em quadrinhos experimentais. Teve 14 números publicados, tendo os sete primeiros saído em formato horizontal, o que prejudicava sua

exposição nas bancas. Depois assumiu o formato magazine, padrão das outras revistas da Circo. De março de 1993 a agosto de 1994, publica a revista *Striptiras*, reunindo em 15 números suas tiras de jornal.

A partir de 1992 começa a trabalhar para a TV, participando de roteiros para a *TV Pirata*. Sua contribuição para o audiovisual ainda se estenderá, ao produzir roteiros e personagens para o programa *TV Colosso* e atuar como roteirista do programa *Sai de baixo*, todos da TV Globo. Em 1997 também colabora com os textos do programa *Vida ao vivo* e finaliza a peça dos *Piratas do Tietê*. Ao final da década, em 1998, começa a pôr no ar seu site, no qual publica as tiras da *Folha de S. Paulo*.

O século XXI chega, e com ele a publicação das tiras *Deus*, compiladas em três livros da série *Deus segundo Laerte*. O artista continua publicando as tiras dos *Piratas* no *Jornal Folha de S. Paulo* e passa a publicar tiras e cartuns no caderno de Classificados da *Folha*, que também foram reunidos em três volumes intitulados simplesmente de *Classificados*. Outras coletâneas foram lançadas republicando seus contos em quadrinhos que saíam nas revistas *Piratas*, *Chiclete* e *Circo (Histórias Repentinias)*, suas colaborações com Angeli e Glauco (*Seis Mãos Bobas*) e *Los Três Amigos*, volumes 1 e 2, seus personagens *Os Gatos* e *Overman*, além de sua série infantil *Suriá – A menina do Circo*, a série *Deus segundo Laerte* e o suburbano *Hugo*.

Hugo é um caso especial. O quadrinho de Laerte sempre foi marcado por uma pessoalidade, uma intimidade franca que dava um tom de transsubjetividade cotidiana bem humorada. De todos os personagens, Hugo era o que mais correspondia a um diário do autor, em que Laerte fazia chacota de diversos temas do dia a dia, como a febre dos computadores pessoais, as dívidas eternas do assalariado médio e as expectativas sexuais num mundo em que os papéis convencionais aparentemente se tornavam cada vez menos impermeáveis. A identificação era tanta que quando o personagem se assumiu bissexual os leitores já sabiam que era Laerte quem estava se assumindo. Posteriormente, Hugo assume sua transgeneridade, e a tira passa a se chamar *Muriel*, que, de acordo com o próprio Laerte, funciona como uma espécie de fórum pessoal de suas experiências com o travestismo, seu “alter ego” (REVISTA OCAS, 2013, p. 16). É com *Muriel* e, alguns meses depois, com a andorinha *Dora* que Laerte volta a trabalhar com personagens fixos, mas sem deixar de lado suas reflexões poéticas, no *Manual do Minotauro*.

É importante frisar que a partir dessas mudanças pessoais do autor a imagem de Laerte sai da esfera do quadrinho nacional – âmbito de pouquíssima visualização e onde a obra é mais conhecida que a aparência de seus criadores – e vai se espalhar para outras

mídias. Este fato é relevante para esta dissertação porque permitiu reunir muitos relatos do autor pertinentes ao objetivo deste trabalho sem que fosse necessário entrevistá-lo.

Em 2005, Laerte perde um de seus filhos em um acidente de carro. Em razão disso o artista se impõe um ano fora do mercado, ano este em que a *Folha* passa a republicar as tiras de *Classificados* no espaço destinado aos *Piratas*. De acordo com o próprio Laerte:

O desaparecimento repentino do Diogo, aos 22 anos, me abalou terrivelmente. Fiquei um mês mergulhado na absoluta incapacidade de desenhar. Quando retomei o trabalho, as dúvidas que me conduziram à guinada conceitual de 2004 recrudesceram. O entendimento de que um ciclo terminara se mostrou claríssimo. Desde então, vivo sem bússola, um tanto desnordeado. Ou melhor: existe um norte, só que é um norte débil, inseguro, mutante. Uma vertigem contínua. A perda do Diogo retirou o véu de tudo. Relativizou ainda mais quaisquer certezas, desnudou as minhas fragilidades e, paradoxalmente, revelou as minhas forças, na medida em que toda fragilidade demanda uma força como resposta. Mas, na contramão do que parece, não extrai mensagens edificantes do episódio. (BRAVO, 2010 – site da revista)

Segundo Laerte, quando de sua visita à Segunda Jornada de Estudos sobre Romances Gráficos, realizada nos dias 29 e 30 de junho de 2011 no Auditório de Biologia da Universidade de Brasília, outro fator importante que o levou a repensar sua obra e como produzia suas tiras se deu ao trabalhar em um projeto que visava a levar a linguagem do cartum e da HQ a comunidades em situação de carência da periferia de São Paulo. O cartunista percebeu que seu trabalho até então não ressoava de maneira alguma em comunidades como a de Capão Redondo, local em que estava oferecendo a oficina. Outro fator relevante, de acordo com a entrevista dada pelo autor, foi uma conversa com o músico e compositor Chico Buarque, em que trataram da morte da canção:

De alguma forma, a linguagem do cartum está meio superada. A linguagem do cartum tal como nós, eu, Angeli e Glauco fazíamos. [...] Eu estou falando isto não é à toa. É porque o Chico Buarque deu uma entrevista em 2004 que me fez pensar muito nisto. Ele falou nesta entrevista que ele achava que a canção, tal como vinha sendo cultivada na discografia da cultura brasileira, era algo meio datado, algo do século 20. O século 21, que era algo que começava ali, apontava em novas direções. (REVISTA OCAS, 2013, p. 18).

A partir desses acontecimentos, já em 2004, Laerte deixa de lado seus populares personagens, passando a criar tiras que remetem a uma experiência com quadrinhos que havia concebido antes de se profissionalizar, com notada influência do desenhista francês Guy Pellaert:

Passei a ver e pensar coisas de outro jeito, uma série de procedimentos começou a perder o sentido ou ganhar outros. Muito do que consistia a natureza das minhas tiras era um tipo de prestação de contas, como se eu estivesse fazendo para algum juiz, era um modo extenuante de trabalhar. Passei a não achar mais graça no tipo de humor que fazia, não me identificava mais com aquele modo de fazer, então resolvi deixar de lado os personagens. (BLOG DOS QUADRINHOS, 2007)

Suas novas tiras, reunidas em seu *blog Manual do Minotauro* (nome tirado de uma série de 27 tiras homônimas em que vai subverter as antigas tiras de aventura que contavam uma história serializada em um capítulo por dia), obtiveram respostas das mais variadas de seu público. Entretanto, a singularidade das pequenas narrativas surreais ia contra o “horizonte de expectativa” (ECO, 1979, p. 5) dos leitores, acostumados ao bom humor de seus personagens. “Estou propondo uma carga de informação onde não se espera esta carga”,⁵ afirma o quadrinista. Mas sua tomada de liberdade não se deu sem reações da imprensa que publica seus quadrinhos. Jornais como *Zero Hora*, do Rio Grande do Sul, e *A Tribuna*, do Espírito Santo, cancelaram a publicação de *Piratas* por se sentirem insatisfeitos com o material. Ramos (2010, p. 4) aponta os desdobramentos dessa mudança a partir do ponto de vista do leitor:

Este passou a não encontrar nos textos diários as piadas que costumava ler habitualmente. Em outras palavras, instaurou-se um processo de instabilidade dentro de um gênero até então estável, a tira cômica. Iniciava-se um ensaio de algo novo, em processo de construção.

Essas novas tiras subvertem signos e estruturas comunicativas das tiras de jornal, engendrando uma poesia visual de um *nonsense* desconcertante. Laerte transforma o espaço da tira, que já o pertencia como autor canonizado, em um espaço artístico/poético/expressivo que vai contrastar com a comunicação massificada do meio jornalístico. O autor assegura, corroborando para nossa conceituação de “tira-poema”:

Essas tiras da "Ilustrada"... Você usou a palavra "poético". Acho que pode ser uma boa palavra para explicar por que eu soltei a franga. Não estou mais fazendo piadas necessariamente. Estou buscando uma linguagem, um lance que é parecido com o que a poesia busca num sentido em que transcende a representação tradicional, a função tradicional que as palavras e a gramática têm. Nas tiras eu tenho sentido presenças e possibilidades parecidas com essas. Faço as tiras e vejo que às vezes elas foram para lugares inesperados. (TRIP, 2010 – *site* da revista)

⁵ Mesa-redonda com Laerte durante a Segunda Jornada de Estudos sobre Romances Gráficos, realizada pelo Grupo de Estudos em Literatura Contemporânea do Programa de Pós-Graduação em Literatura da Universidade de Brasília.

André Conti, editor de quadrinhos da editora Companhia das Letras, testemunha: “As tiras costumam obedecer a uma estrutura: você prepara, mira e atira. No caso do Laerte, elas não preparam nada, não miram para lugar nenhum e não acertam nada” (REVISTA PIAUÍ, n. 79, p. 24, 2013). Neste ponto vale ressaltar que a extensa experiência e prestígio conquistados por Laerte com tiras de jornal no Brasil e sua canonização como artista do meio são fatos que asseguraram que essa virada poética tomasse corpo nos jornais diários, permitindo a Laerte revisitar trabalhos e conceitos e propor novas perspectivas. Antes dele, outros artistas não encontrariam terreno para essas experimentações, fato que hoje vem acontecendo, mesmo de maneira irregular, em alguns jornais de maior expressão, que começam a ceder espaço para “tiras-poemas” de outros autores, como o parceiro de Laerte dos tempos de *Los Três Amigos – Angeli*, os gêmeos Gabriel Moon e Fábio Bá e o quadrinista Lourenço Mutarelli.

Os novos rumos da tira dos *Piratas*, atualmente renomeada de *Laertevisão*, remetendo ao livro homônimo, embora radicais, não conformam uma virada totalmente imprevisível. De fato, sua radicalidade é inovadora, mas a ligação de Laerte com a poesia pode ser vista em seus trabalhos anteriores. Já nos anos 1980 e 1990 Laerte fazia experimentos com narrativas que tinham como pano de fundo um cotidiano onírico em que personagens anônimos se achavam jogados em situações absurdas e febris. Mas essas histórias não se encontravam nas tiras, e sim em contos de quatro a oito páginas publicados nas revistas *Circo*, *Chiclete com Banana* e *Piratas do Tietê*. Esses contos foram reunidos no álbum *Histórias Repentinhas*, e neles é possível identificar um Laerte desenhista no vigor da forma e dono de uma verve urbana fantástica, que caracteriza sua marca. É possível afirmar que as tiras-poemas são radicais minicontos repentinos nos quais a preocupação formal com o desenho dá lugar à velocidade caligráfica, como se o artista quisesse apreender um aspecto fugidio do mundo que um rebuscamento deixaria escapar.

Atualmente, uma das áreas de maior repercussão para essas tiras são os *blogs* e as redes sociais, em que o tempo frenético de leitura permite visualização rápida e distribuição quase instantânea. O ambiente virtual foi imprescindível para empreender esta dissertação. Todas as tiras relativas à fase atual de Laerte pesquisadas para este trabalho foram retiradas dos *blogs* <<http://manualdominotauro.blogspot.com.br>> e <<http://verbeatblogs.org/manualdominotauro/>>. O restante do *corpus* se resume aos álbuns publicados, aos 29 fascículos das revistas *Piratas do Tietê* e *Striptiras* e às participações de Laerte nas revistas *Circo* e *Chiclete com Banana*.

O pertencimento do recorte da pesquisa ao ambiente virtual permite que a tira-poema de Laerte dialogue com os desafios estéticos e poéticos que a contemporaneidade vai propor aos artistas, da maneira como foram percebidos e enumerados pelo teórico Arlindo Machado. Destrincharemos essas relações e suas significações quando tratarmos, mais adiante, diretamente da poética de Laerte. Tendo essa perspectiva histórica das histórias em quadrinhos, suas categorizações e o perfil de nosso *corpus* e de seu criador, empreendemos a seguir a construção teórica do objeto, revelando as estratégias de investigação que nos auxiliaram neste trabalho.

Capítulo 2 – REFLETINDO: a construção teórica do objeto

2.1 – Villém Flusser e uma ontogênese das histórias em quadrinhos

Como vimos, a despeito das qualidades artísticas de seus criadores, as histórias em quadrinhos, como as conhecemos hoje, vieram ao mundo como um produto, “porém um produto cultural, do qual emergem discursos e deles os sentidos, as representações, enfim, os valores” (OLIVEIRA, 2007, p. 14). Além disso, as HQs são igualmente fruto de uma estratégia de *marketing* que visava a aumentar a venda de jornais e a atrair a atenção do público em constante trânsito das grandes metrópoles. Desde então, as histórias em quadrinhos tensionam os limites entre imagens e palavras,⁶ mas suas páginas também são palco de integração entre essas duas formas de expressão.

Ao acompanhar a trajetória dos quadrinhos, constatamos entre a literatura e as artes plásticas um recíproco e antagônico movimento de atração e choque, impulsionado pelo ritmo que as evoluções tecnológicas de comunicação e de reprodução de discurso vêm imprimindo e cuja marca, até esta data, é a transposição das mais diversas formas de expressão humanas para o ambiente virtual das redes de computador. Embora historicamente essa articulação de discursos imagéticos e verbais venha ocorrendo pontualmente em momentos distintos, foi a partir do século XX que ocorreu uma multiplicação exponencial de tal prática. A massificação técnica desse fenômeno e os efeitos por ela gerados são o objeto da filosofia do fenomenólogo tcheco naturalizado brasileiro Villém Flusser, cujas reflexões vão resultar na proposta de uma matriz de pensamento marcada pelo hibridismo e que aponta para um modo de vida integrado, remetendo à filosofia clássica, na figura de Heráclito. Esse pensamento vai encontrar pontos de conexão com pensadores que vão de Nietzsche a Maffesoli.

Flusser afirma que as crises do presente estabelecem um processo de transição entre maneiras de pensar muito distintas: o pensamento linear, formado pela leitura de textos verbais, e o pensamento em superfície, cujas características estão ligadas ao processo de leitura de imagens. O que são esses tipos de pensar e como vão formar uma matriz

⁶ Tensionar os limites entre imagem e palavras não é uma exclusividade dos quadrinhos. A publicidade e seus diversos produtos midiáticos (*outdoors*, panfletos, anúncios, etc.), jornais e revistas de notícias – cujas respectivas gêneses ocorrem em períodos semelhantes com a das HQs – são exemplos de meios de comunicação que vão articular discursos verbais e imagéticos em um mesmo espaço. Com o final do século XX, a internet torna-se outro ambiente em que tal articulação ocorre. Elencamos o quadrinho como meio exemplar devido à complexidade com que tal articulação ocorre e às problematizações que vão ser por ela geradas. Esses pontos serão esclarecidos no decorrer deste capítulo.

integrada – da qual, desconfiamos, as HQs serão a materialização – constituem o assunto sobre o qual discorreremos nos parágrafos a seguir.

2.1.1 – De Gaiarsa a Flusser

Nos anos 1970, o ensaio intitulado *Desde a pré-história até McLuhan*,⁷ trabalho que chama a atenção pela passionalidade com que o autor aborda seu tema, vai identificar um desequilíbrio entre o logos demasiadamente abstrato e, portanto, sem utilidade e as imagens pictóricas, que, por conseguinte, se tornam mais “eloquentes”. Seu autor, o psiquiatra José Ângelo Gaiarsa, aponta diretamente para as possibilidades de equilíbrio entre palavra e imagem que os quadrinhos carregam em sua narrativa híbrida:

O mundo se reduziu a um dicionário. Saber confundiu-se com saber falar, a justiça se confundiu com a lei, saber fazer acontecer se confundiu com encontrar a fórmula... A esta luz, a atual “regressão” das crianças, dos adolescentes, dos moços, dos maduros e dos velhos que preferem ler quadrinhos a ler livros, é uma reação muito saudável, um verdadeiro retorno à realidade. [...] O desenho, enfim, põe pessoas e caras dizendo coisas com uma expressão. Isto é muito importante. [...] A expressão não verbal intervém no diálogo completamente em relação à expressão verbal. (GAIARSA in MOYA, 1971, p. 117-120)

Apesar dessa afirmação, é importante lembrar que os quadrinhos não são caracterizados unicamente pela integração entre palavras e desenhos. Desde seu início nos jornais, inúmeras são as HQs que não utilizam palavras para compor sua narrativa. *O Sistema*, de Peter Kuper, é um dos títulos mais conhecidos a se enquadrarem nessa categoria, mas nela também se encaixam muitas histórias publicadas nas revistas mensais da *Turma da Mônica*, dos Estúdios Maurício de Souza, e mesmo por Laerte e seus contemporâneos nas tiras de jornal. A tempo, o último trabalho do autor no formato revista em quadrinhos impressa, *Vizinhos*, é o décimo volume da série de quadrinhos sem palavras *1.000*, publicado pela editora Cachalote. De maneira mais incidental, e fruto de uma produção industrial irrefletida, várias também são as obras de quadrinhos com palavras passíveis de serem perfeitamente compreendidas sem a necessidade de leitura de sua parte escrita. Esses exemplos já escapariam da proposta de Gaiarsa.

Carregada de afetividade, a proposta do psiquiatra vai encontrar eco em Flusser, cujo pensamento vai ser capaz de lidar com a problemática *palavra x imagem* ao sair do campo gramatical e interpretar a escrita como o produto de uma matriz de pensamento que

⁷ Ensaio escrito pelo doutor José Ângelo Gaiarsa, médico psiquiatra especialista em comunicação não verbal, e publicado no livro *Shazam*, de Álvaro de Moya, em 1970.

se consolidou após séculos de utilização desde a inauguração da história. Como resultado, deixa de haver uma tensão entre palavra e imagem – ambos os signos construídos e trabalhados na página do quadrinho – e se observa uma tensão formada pela forma de leitura de matriz verbal, ou seja, da esquerda para a direita e de cima para baixo (no Ocidente), coexistindo com a leitura de imagens, que vai se dar de maneira radicalmente distinta. Mas não nos adiantemos. Para melhor compreender o que foi dito, é preciso que seja apresentado o pensamento de Villém Flusser.

2.1.2 – Linha e superfície

Antes de apresentar as noções de linha e superfície no pensamento de Flusser, é preciso esclarecer alguns conceitos abordados pelo fenomenólogo. O primeiro deles, tanto por sua importância na base de seu raciocínio como por ser de interesse específico deste trabalho, é o conceito de comunicação humana.

Para Flusser, a comunicação humana é um artifício, o que justifica seu estudo se enquadrar na área das Ciências Humanas. Sem nenhuma relação com as formas de comunicação animal conhecidas, de cunho instintivo, a comunicação humana é construída por meio de símbolos organizados em códigos, uma natureza outra que se colocará entre o ser humano e o mundo natural, lugar incompreensível e silencioso no qual reina o símbolo intraduzível da morte. Essa segunda natureza, codificada e artificial, permite ao ser humano sair de uma realidade solitária e entrar na realidade comunitária, fruto da comunicação. Não se trata de se esquecer da morte, mas de compartilhá-la.

Na aurora da humanidade, essa codificação ocorria por meio de imagens, que para Flusser têm as seguintes características:

a) são “superfícies que pretendem representar algo”. São representações em duas dimensões de fenômenos quadridimensionais. A imaginação é responsável tanto por abstrair as duas dimensões da realidade que a superfície não consegue representar como por reverter essas dimensões durante a leitura da imagem;

b) o significado dessas imagens está presente na superfície, mas sua reconstrução como representação de um fenômeno em quatro dimensões ocorrerá com o vagar dos olhos por ela – o chamado *scanning*;

c) o *scanning* ocorre de maneira subjetiva. Parte do observador a reconstrução das relações temporais dadas pelo emissor na estrutura da imagem, e seu olhar sempre voltará a pontos que considerar mais significativos (consciente ou inconscientemente). Dessa forma,

o significado sempre será a “síntese de duas intencionalidades”, e essas sínteses ocorrerão no tempo, que vai ser chamado pelo filósofo de “tempo do eterno retorno, o tempo da magia”;

d) “Imagens são códigos que traduzem eventos em situações, processos, em cenas” (FLUSSER, 2002, p. 7).

Assim, a matriz de pensamento em superfície vai ser marcada por uma consciência mágica que é resultado do eterno retorno. Nesse contexto, relações entre passado, presente e futuro perdem significado. Essa propriedade da imagem, que Flusser vai chamar de “eterno retorno”, é bastante diferente da utilização do termo em Nietzsche e também difere do “mito do eterno retorno” de Eliade. Por se tratar de noções complexas e embrenhadas no pensamento de cada autor, faremos uma diferenciação entre cada uma delas com o intuito de esclarecer uma eventual confusão.

Para o autor de *Ecce Homo*, o eterno retorno constitui um desafio ético apresentado ao ser humano diante da percepção pós-industrial de uma existência na qual as potências responsáveis pela propulsão da vida são finitas em comparação à infinitude do tempo. Como resultado, a existência tende a se repetir indefinidamente em sua aleatoriedade, restando apenas como certeza o fato de que os eventos repetir-se-ão com a mesma ordem e gênero, bons ou ruins. O eterno retorno, para Nietzsche, vai transportar a razão da ética para o posicionamento do ser diante dessa repetição de fatos inescapável.

Para Mircéia Eliade, o eterno retorno é um retornar mítico e, de certa forma, voluntário. O antropólogo vai dividir o tempo em sagrado, heterogêneo e cíclico, administrado pelas leis divinas, que estabelecem um repetir de eventos a cada ano. Todo ano é um renascer, desenvolver-se com as estações e falecer ao seu final. Cada festa religiosa é um corte, uma interrupção na vivência de modo que se retorne a um período divino representado pela data específica. O tempo profano é um tempo que não é mais filtrado por um existir religioso, e por isso é um tempo histórico que se desenrola linearmente, homogeneamente. Esse tempo profano deveria ser marcado pela liberdade do homem em construir sua própria história, mas Eliade frisa o caráter ilusório deste, ser livre que de fato se ajoelha diante de uma história construída por uma minoria que detém o controle dessa narrativa. O eterno retorno de Eliade, então, é uma percepção temporal cultural. Sua ética reside na possibilidade de o ser humano se aperfeiçoar a cada ciclo, tendo como modelo o tempo mítico – *tempus*.

Voltando a Flusser, seu eterno retorno como uma propriedade cognitiva da imagem parece empalidecer diante do eterno retorno mítico de Eliade ou do eterno retorno fatal de

Nietzsche. Mas essa propriedade magicizante da imagem também é responsável por um direcionamento ético. Ao observar uma imagem, o espectador reconstrói as relações causais que a explicam, partindo não de um encadear lógico histórico e linear, mas sim do elemento de significação afetiva que o estimule. Ação e reação se invertem, e assim a ética se problematiza. Nas imagens tradicionais, a problematização ética não chega a ser danosa, mas em nosso presente, tomado por superfícies imagéticas, a inversão causal vai ser responsável por uma magicização da experiência, que não parte mais de um modelo mítico, como ocorre na imagem tradicional, mas de uma programação técnica.

O pensamento em superfície representa a natureza por meio de mapas, imagens e diagramas, que se referem a um dado natural ou imaginário de maneira simultânea, e a não compreensão de que essa simultaneidade deve ser diacronizada pelo olhar constitui seu principal risco: de a imagem colocar-se como um biombo, isolando, ao invés de intermediando, a relação do ser humano com a natureza real dos fenômenos. Tal risco receberá o nome de idolatria.

É da percepção dessa idolatria que nasce a escrita. Com as imagens separando o sujeito do mundo, o ser humano, em seus primórdios culturais, passou a simbolicamente rasgar as imagens, recompondo seus componentes linearmente, numa sequência estática, dando origem à escrita. Desse modo, mais uma dimensão passa a ser abstraída da representação, restando apenas uma: a da “conceituação”. Imagens pictóricas tornam-se símbolos; o tempo mágico torna-se linear; a cena decompõe-se em processo, e inaugura-se a consciência histórica.

O pensamento linear vai representar a realidade de maneira teleológica, como o tempo profano de Eliade, vai se dirigir a um fim, mesmo que inalcançável. Para Flusser, “as linhas são discursos de pontos, e cada ponto é um símbolo de algo que existe lá fora no mundo (um conceito)” (FLUSSER, 2007, p. 103). Enquanto a leitura da superfície das imagens vai ocorrer em um tempo subjetivo no qual a mensagem é dada por completo, mas precisa ser decomposta, a leitura linear vai pulverizar a mensagem no percurso pré-acordado entre emissor e receptor, que no Ocidente vai acontecer da esquerda para a direita da superfície na qual estão fixados os símbolos, e faz-se obrigatório seguir tal estrutura para que a mensagem apareça. O tempo de leitura vai estar ligado à distância entre a palavra de abertura de uma frase e seu respectivo ponto final.

Graças a sua objetividade de discurso a escrita tornou-se ferramenta fundamental para o desenvolvimento da filosofia, das ciências e das demais formas de expressão e pensamento que encontrassem segurança em seus códigos para desenrolar seus processos.

As superfícies imagéticas ainda continuavam sendo produzidas, primeiramente com intenções místico-religiosas, depois, com o caminhar do tempo histórico, foram se libertando do ritual, desenvolvendo lentamente seu próprio estatuto de produção de sentido. Com a invenção da impressora de tipos móveis de Guttemberg a escrita toma o mundo, e a matriz de pensamento linear consolida-se como principal maneira de produzir, fixar e reproduzir discursos. Sua primazia só seria abalada no final do século XIX e início do século XX, com o desenvolvimento das tecnologias de reprodução de imagens – a fotografia.

Graças a esse desenvolvimento técnico os livros tornaram-se leves e transportáveis, possibilitando uma guinada na alfabetização. Como bem explica Lucia Santaella, os leitores do século XX, sempre moventes em seu percurso diário pelos centros urbanos, não mais precisam deslocar-se até o local de leitura onde se encontram os tomos para consulta. Com o desenvolvimento da fotografia, descobriram-se novas técnicas de reprodução de imagens:

A reprodução fotográfica na imprensa tornou-se factível a partir do início dos anos 1880, por meio de processos de gravação fotoquímico, de chapas de zinco, num sistema de autotipia. Tal técnica possibilitava decompor a imagem em uma trama de pontos – retículas – para impressão. (MARICONONI in VERGUEIRO, 2013, p. 256).

Com o desenvolvimento da imprensa, das revistas semanais e dos livretos baratos, o hábito da leitura passa a ir atrás de seus leitores graças à propriedade das superfícies impressas de se espalharem com facilidade pelos ambientes urbanos. Embora houvesse ainda os grandes livros, serão os meios de comunicação de massa e sua logística de distribuição, como interpreta Flusser, que tomarão conta da atenção do leitor urbano.

É nesse período que as histórias em quadrinhos vão aparecer nos jornais e cair nas graças das grandes massas de crianças e cidadãos iletrados, que ou vinham de fora dos países industrializados ou eram provenientes de seu interior empobrecido, empenhados na busca de novas oportunidades. As narrativas compostas por sequências de ilustrações dispostas estaticamente na superfície da folha de papel e de palavras de fácil entendimento, quando necessário, educaram milhões e fomentaram uma indústria poderosa em boa parte dos países do Ocidente.

Com o passar dos anos e o desenvolvimento intenso da indústria, as técnicas de reprodução foram se aperfeiçoando, e logo cada superfície das grandes cidades estava tomada por *outdoors* publicitários, cartazes e panfletos. O conteúdo verbal das revistas diminuía, ao passo que as imagens técnicas atraíam mais consumidores. O cinema levava

milhões de volta à caverna de Platão, enquanto os quadrinhos se emancipavam dos jornais e dominavam as pequenas mercearias e posteriormente as bancas em seu formato de revista. Dando um breve salto para o presente, encontramos hoje um mundo em que a imagem técnica se encontra em todos os lugares, privados ou públicos.

No entendimento de Flusser, o problema dessa proliferação vai estar no fato de que tal profusão de imagens impossibilita sua leitura. O constante fluxo imagético traz de volta a idolatria, e sua velocidade alucinante reforça a leitura superficial, impedindo assim que o receptor reconstrua as dimensões abstraídas. Segundo o filósofo, existem o reino dos fenômenos imediatos e os reinos cuja função é interpretar esses fenômenos – imagem e conceito são dois desses reinos. Cada interpretação é uma ficção, e cada ficção vai conter características específicas do reino interpretante. As interpretações dos conceitos lineares são claras, nítidas e unívocas, embora pobres de detalhes, enquanto as interpretações das imagens em superfície são ricas e polissêmicas. Essas características vão exigir do receptor que este reconstrua o dado da imagem seguindo seus parâmetros particulares, o que revelaria informações para além da superfície. É nessa reconstrução que o receptor encontra o emissor e identifica a imagem como produto de uma autoria – individual ou coletiva. Sem essa leitura, fato e ficção se misturam, e o que deveria servir para mostrar passa a esconder – confunde-se o mapa com a cidade.

Essa, para Flusser, vai ser a crise do nosso presente. Conforme o filósofo, existe uma tensão entre as duas matrizes de pensamento no ponto em que o pensamento linear, representado por sua produção engajada em entender o mundo – o texto científico –, se torna cada vez mais abstrato, autorreferente e incapaz de descrever o fenômeno. A essa cegueira das palavras Flusser (2007, p. 9) dá o nome de textolatria: “A crise dos textos implica o naufrágio da história toda, que é, estritamente, processo de recodificação de imagens, desmagiação, conceituação. Lá, onde os textos não mais significam imagens, nada resta a explicar, e a história pára”.

Dentro dessa concepção é que Flusser vai imaginar sua noção de “pós-história”: um momento posterior às crises do linear e das superfícies em que há a possibilidade de algo novo acontecer. Essa possibilidade seria a integração entre as diferentes matrizes de pensamento mais correntes: “Se isso acontecesse, o pensamento imagético poderia se tornar objetivo, consciente e claro, além de permanecer rico e ainda fazer a mediação entre nós e os fatos de maneira muito mais efetiva do que foi possível até agora” (FLUSSER, 2007, p. 117). É na conceituação de uma matriz de pensamento integrada, viabilizadora de uma

mediação entre os sujeitos e a realidade de forma também integral, que podemos identificar ecos de Flusser no artigo de Gaiarsa.

A preocupação de ambos é semelhante, assim como suas propostas de resolução. Embora não cite Flusser, o texto de Gaiarsa é provavelmente reflexo de uma mentalidade difundida entre os pensadores da Universidade de São Paulo nas décadas de 1960/1970 que vai apontar para as HQs como o meio mais adequado para lidar com o problema comum a ambos. A hipótese que levantamos neste trabalho, embora não busquemos corroborá-la, é que as histórias em quadrinhos também correspondem à definição de texto pós-histórico de Flusser, e que sua produção e consumo e o processo mental de sua leitura e criação têm potencial para se configurar como uma materialização do pensamento integrado proposto pelo filósofo.

2.1.3 – Uma imagem da HQ

Embora não se tenha referido às HQs, em sua reflexão sobre a pós-história Flusser dedicou algumas linhas ao cinema, de maneira que as semelhanças entre as duas formas de comunicação visual talvez permitam uma aproximação do pensamento do filósofo por meio dos quadrinhos:

É muito fácil simplificar esta afirmação e dizer que a leitura de filmes é parecida com a leitura de linhas escritas pelo fato de seguir também um texto (o primeiro nível temporal). Essa simplificação é verdadeira no sentido de que tanto nos filmes como nos textos escritos recebemos a mensagem ao final de nossa leitura. Mas é falsa no sentido de que nos filmes, ao contrário do que acontece nos textos escritos e assim como acontece nas pinturas, podemos primeiro perceber cada cena e depois analisá-la. Isso significa que a leitura de filmes é algo que acontece no mesmo “tempo histórico” em que ocorre a leitura de linhas escritas, mas o tempo histórico em si acontece dentro da leitura dos filmes, em um novo e diferente nível. Podemos visualizar essa diferença facilmente. Ao lermos as linhas escritas, estamos seguindo, “historicamente”, pontos (conceitos). Ao lermos os filmes, estamos acompanhando, “historicamente”, superfícies dadas (imagens). (FLUSSER, 2007, p. 107-108)

Pode-se dizer que nas histórias em quadrinhos o leitor acompanha superfícies dadas em um percurso histórico (linear). Entretanto, as semelhanças entre cinema e HQ no que tange ao pensamento de Flusser acabam por aí. O espectador de cinema assume posição de passividade total diante da apresentação do filme, ao passo que o leitor de quadrinhos manipula o tempo da narrativa da maneira que a HQ permite. Outra diferença que nos vai interessar diz respeito à apresentação visual. O cinema, na grande maioria das produções, vai desenrolar sua sequência de superfícies no espaço fixo da tela. Por sua vez, o quadrinho

vai distribuir suas imagens na superfície ordenadora da página (do jornal, da revista, do *website*...). Essa experiência do olhar vai ser marcada por um vislumbre, intencional ou acidental, do receptor de uma sequência temporal representada simultaneamente na superfície panóptica da folha.

O francês Pierre Fresnaut-Deruelle, em um artigo para a revista *Communications* intitulado “Du linéaire au tabulaire”, expõe que uma matriz de pensamento originária das histórias em quadrinhos não seria, necessariamente, nem linear nem de superfície. Esse pensar em quadrinhos seria o pensamento “tabular”, referindo-se às pranchas de desenho em que são produzidas as páginas de quadrinhos. O artigo é de 1976, e o autor faz parte da tradição semiótica francesa. No período em que foi publicado o artigo, os quadrinhos eram produzidos de duas maneiras: de um lado havia o quadrinista solitário, que escrevia, planejava, desenhava e montava as pranchas para serem publicadas, hábito incomum e quase sempre praticado por artistas independentes ou de tradição europeia; no outro lado estava a indústria de quadrinhos e sua criação coletiva de matriz fordista: roteiristas, desenhistas, arte-finalistas – artistas responsáveis por traduzir o desenho a lápis para linhas pretas de nanquim, possibilitando a impressão mais barata e desejada pela indústria –, letristas e coloristas. Tanto na Europa como no Japão, nos EUA, no Brasil ou na Argentina os dois tipos de produção eram praticados. A noção de prancha existia nos dois modos de produção, e sua dimensão era ditada de acordo com a mídia na qual seria publicado o quadrinho. Entretanto, o pensamento de Deruelle vai tomar por base unicamente a ação do emissor, apontando para um emissor bastante específico – o quadrinista autoral, cuja característica principal é participar ativamente de todas as fases de produção de sua obra.

Em suma, o que Deruelle afirma é que, apesar de se tratar de uma narrativa, o quadrinho vai se apresentar primeiramente como uma imagem, com todas as suas propriedades e efeitos imanentes, formada pela disposição espacial dos quadros na página, ou seja, o desenho formado por todas as sarjetas⁸ de uma página. Apenas num momento posterior é percebido o conteúdo desses quadros: primeiro de maneira panóptica, e depois lendo a página de acordo com a matriz de leitura verbal (no Ocidente, da esquerda para a direita).

⁸ Sarjeta, ou *gutter*, no original inglês, é o espaço vazio entre um quadro e outro. Essa nomenclatura aparece no livro *Understanding comics*, de Scott McCloud, e vem sendo costumeiramente usada em trabalhos acadêmicos sobre quadrinhos nas mais diversas áreas. A opção por utilizar esse termo nesta dissertação está relacionada a pontos que serão esclarecidos mais adiante. Para todos os efeitos, só existe uma sarjeta por página, sua divisão em sarjetas diferentes ocorre no momento da leitura, ou melhor, no momento da linearização da imagem da página.

Dando continuidade ao pensamento de Deruelle, o pesquisador Thierry Groesteen considera a imagem da grade panóptica uma matriz imagética que distingue as histórias em quadrinhos de outros meios de comunicação. A concepção de Groesteen está de acordo com a visão de Cagnin de que as HQs devem ser entendidas como um sistema que “por um lado lida com a mobilização simultânea de uma totalidade de códigos (visuais e discursivos) que as constituem, e, ao mesmo tempo, com o fato de que nenhum desses códigos provavelmente pertence puramente a elas” (GROENSTEEN, 2007, p. 6).⁹

Groesteen também identifica as atuações de diferentes agentes de produção em diversos momentos, no caso do quadrinho de origem industrial, e como estes vão buscar articular suas ações na página. Estudar essa articulação e a maneira pela qual ela acontece, seja no quadrinho industrial seja no autoral, é o que o autor chama de *artrologia*:

Pode-se distinguir dois níveis de relações entre as imagens. As relações elementais, do tipo linear, compõem o que chamaremos de *artrologia restrita*. Governada pelas operações de montagem, elas organizam os sintagmas sequenciais que são comumente subordinados a fins narrativos. É neste nível que o escrever assume a prioridade como função complementar da narrativa. As outras relações, translineares ou distantes, emergem da *artrologia geral* e abrem mão de todas as modalidades de entrelaçamento. Elas representam um nível mais elaborado de integração entre o fluxo narrativo (que também pode ser chamado de energia narrativa ou, para adotar uma expressão de Hubert Damisch, a lançadeira¹⁰ da estória) e as operações espaço-tópicas, em que o componente essencial, como Henry Van Lier nomeou, vai ser a grade múltipla. (GROENSTEEN, 2007, p. 22)

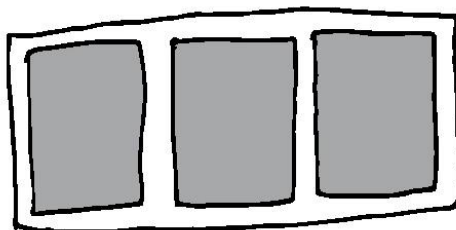
Embora partilhando com Deruelle suas origens da escola francesa de semiótica, Groesteen frisa que seu trabalho não tem por base uma “infrutífera” busca por componentes mínimos da linguagem, situando-se “nas bordas da ortodoxia disciplinar [da semiótica]” (GROENSTEEN, 2007, p. 2), posicionamento que o próprio Deruelle nomeia de “neosemiótica”, cuja prática se debruça sobre a dimensão poética das HQs. Com foco na fenomenologia, também Flusser nos convida a nos debruçarmos sobre a reflexão artística ao comentar sobre o trabalho da artista plástica Mira Schendell: “Convido o leitor a atravessar com Mira as geleiras do ser e inclinar-se profundamente com ela sobre os abismos que as dilacera para ver se descobre a fonte da linguagem” (FLUSSER in

⁹ As citações referentes a Thierry Groesteen datadas do ano de 2007 são retiradas do livro *The system of comics*, uma tradução para o inglês realizada pela equipe da Mississippi University com base no original francês. A tradução para o português foi realizada pelo autor desta dissertação com base no texto em inglês.

¹⁰ *Story shuttle* na tradução para o inglês. O original francês é *navette du récit*. Buscando traduções que vão para além do termo mais comum em uso atual para *shuttle* (nave pequena, nave auxiliar, barca, navio pequeno) aparece o termo “lançadeira”, que também corresponde a *navette* e está relacionada ao ato de tear ou à máquina de costura. Considerando a utilização do termo *braiding*, cujo original francês é *tressage*, e suas implicações na imagem da narrativa como um tear, imagem que será de utilidade nos próximos capítulos, decidimos manter o termo *lançadeira*.

BERNARDO, 1999, p. 186). O filósofo vai identificar a poesia como essa fonte: “O esforço do intelecto em conversação de criar língua” (FLUSSER in BERNARDO, 1999, p. 100).

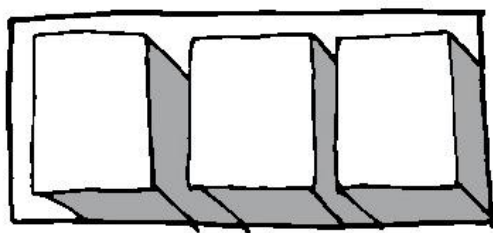
De posse de todas essas noções, é válido aproximar metaforicamente a imagem da grade – imagem formada por fossos de silêncio visual que circulam os quadros responsáveis por distinguir a superfície da página de quadrinhos de outras superfícies imagéticas e que recebem o nome de “sarjeta”, cuja propriedade principal vai ser a de integrar¹¹ emissor e receptor na *lançadeira da história* – da imagem evocada por Flusser dos abismos que dilaceram a geleira do ser.



As geleiras são imagens de enorme vazio, desolação e silêncio. E frio. Serão as baixas temperaturas a permitir que o estado transitório de gelo se mantenha o bastante para ser confundido com um terreno passível de exploração. Mas as geleiras trincam, e seus blocos se afastam, abrindo abismos. Assumindo o posicionamento de Parmênides, “ser”, ser alguém ou algo, é um estado também transitório que depende da manutenção de diversos fatores. Ao trincar-se, o ser é revelado em sua transitoriedade, e quanto mais a rachadura se abre, mais vai tomando o aspecto de abismo, em que a intimidade é revelada, mas apenas para aqueles que o adentrarem. O abismo parte a superfície do ser, permitindo a entrada do outro. O abismo mostra para o outro, é o corte que expõe. A arte é esse corte. É o calor que trinca o gelo e que se alargará em abismos, interrupção que questiona a identidade. E como esse corte acontece? Em que ponto da superfície? Qual sua extensão e como empreender essa ação é o que busca o gesto do artista, cuja marca é o objeto da poética. Encontrar a linguagem dentro do abismo é uma ação que para Flusser vai ser a “pergunta fundamental.

¹¹ McClou não cita fontes para sua adoção do termo *sarjeta*, mas a define como “responsável por grande parte da magia e mistério que existem na essência dos quadrinhos!” (McCLOUD, 1994, p. 66). Para o autor, é no espaço que liga duas imagens que ocorre o processo de *conclusão*, a compreensão do todo por meio da observação de suas partes. Nesse processo, autor e leitor se apoiam em um “pacto silencioso” no qual o primeiro se responsabiliza por produzir as partes de maneira tal que permita ao segundo participar da encenação mentalmente, completando com sua imaginação as partes faltantes. “Nas histórias em quadrinhos, a conclusão cria uma intimidade que só é superada pela palavra escrita. [...] O modo como o criador honra esse pacto depende da sua arte e habilidade” (Idem, p. 69). Pode-se considerar que esse modo e a maneira com que este vai obedecer a um padrão preestabelecido ou, em um movimento contrário, criar novos modos de honrar o pacto conforma o objeto de estudo da poética.

[...] Formulá-la com seriedade e paixão total é uma tarefa para a vida” (FLUSSER in BERNARDO, 1999, p. 94).



E essa poética? Essa dimensão profunda sobre a qual se debruçam Groosteen e Deruelle? Se na linearidade reside a dimensão narrativa, e a dimensão pictórica vai se espalhar nas superfícies das páginas do quadrinho, onde encontramos os abismos cujo interior quente pode revelar a linguagem em atividade? Ora, a “grade” desses neossemióticos, essa primeira imagem significativa de uma HQ, que a identifica como ser, não aparenta trazer muitos subsídios para responder a essas perguntas. Limitante, uma clausura de qualquer ponto que se veja, a imagem da grade remete às jaulas e às prisões, que suprimem a liberdade de seus ocupantes; aos mapas e às plantas baixas, que ordenam o caminhar; ao entrelaçamento de dados cartesianos, em suma, ao limite. “O mal é o limite, é verdade, mas devemos lembrar que o limite permite ser” (MAFFESOLI, 2004, p. 85). Além de permitir que as histórias em quadrinhos sejam identificadas como tal, o limite da grade permite outra identificação seminal em uma HQ: a do tempo.

Dentre as propriedades que a página de quadrinho vai emanar como imagem está a do tempo subjetivo, o eterno retorno flusseriano, que permite ao leitor focar sua atenção na decifração do apanhado de imagens que se apresentam, partindo do ponto que lhe for mais significativa, à maneira do *punctum* de Roland Barthes,¹² e construindo suas relações a partir daí.

¹² Utilizamos-nos do *punctum* aqui para traçar um paralelo elucidativo. Em uma cena de quadrinhos, dentro de um requadro, o quadrinista, ou a equipe envolvida na produção do requadro, vai lançar mão de diversas estratégias para guiar o olhar do leitor. Não apenas no requadro, mas também pela página. Essas estratégias estariam ligadas à estrutura do *studium* de Barthes e a suas características como fruto de um “aprender” técnico que pode ser identificado por meio de uma observação estudada. O *studium* estabeleceria ligações causais lógicas entre os componentes da imagem, pois estes seriam vistos apenas quanto ao seu posicionamento na estrutura estratégica. A linearização da imagem partindo de um *studium* seria o transcrever de uma técnica. Fugindo à estrutura concebida pelos quadrinistas, é possível que um leitor se sinta tocado de alguma maneira por um detalhe do desenho que preenche o requadro, ou, no caso da página, pode acontecer de um requadro descontextualizado afetar o olhar do leitor. Esses pontos subjetivos e aleatórios nos quais o leitor se sente “ferido”, “pungido” é o que Barthes chama de *punctum* e, paralelamente, corresponde ao ponto flusseriano de onde o olhar do leitor passa a reconstruir o contexto da imagem, a despeito do *studium*. Essa reconstrução do contexto, que vai acontecer de maneira circular, remetendo à noção de redundância da



Na página, esses pontos não vão ser formados por uma representação específica, mas por conjuntos de representações, cenas que se distinguirão umas das outras não apenas pelo conteúdo, mas também por seu posicionamento e por seu tamanho na grade (a “artrologia”). Deruelle (1976, p. 21) assim define a grade, ou prancha:

Organismo gráfico, i.e. Como entidade relativa à forma, a prancha de *comic* é por vezes lugar de uma interrogação sobre a natureza do elo que se persegue para combinar a narração e a profundidade de campo, mais precisamente sobre “a fábula virtuosa da perspectiva”.

As “superfícies profundas”, por sua vez, também são compostas por uma parcela de liberdade para serem interpretadas à vontade do leitor. Perceber o conteúdo dos quadros é, em um processo gestáltico em que fundo e figura não podem ser percebidos simultaneamente (CAGNIN, 1975, p. 36), fazer sumir a grade. Ela sai do primeiro plano e dá lugar às cenas, a perspectiva de cada cena transmuta a imagem da grade em sarjetas, em vãos, em precipícios de nada que devem ser preenchidos.

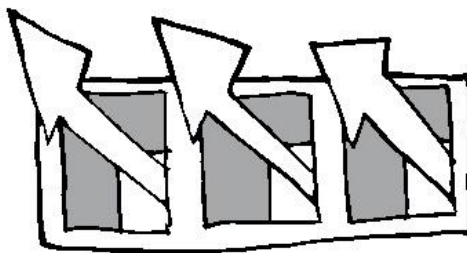
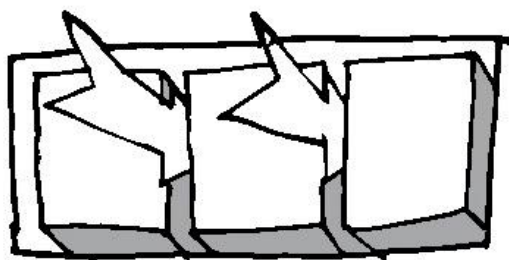
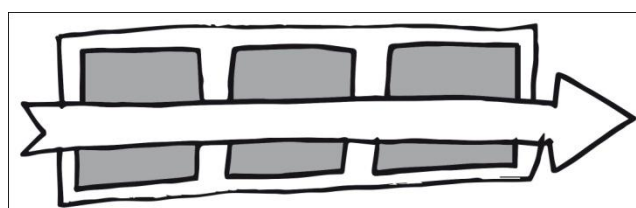


imagem poética, como veremos mais à frente, é o que se vai chamar de *eterno retorno* na filosofia de Villém Flusser.



Mesmo abrindo mão da ordem de leitura, oriental ou ocidental, e utilizando como ponto de partida uma cena qualquer que seja mais significativa para ordenar as ações, ainda assim algumas relações entre as cenas fazem mais sentido que outras. Ao destacar as cenas individuais do todo da página, a grade também evidencia que os quadros, as partes, compõem um todo narrativo. Trazendo as teorias de Vassily Kandinsky sobre ponto, linha e superfície, podemos levar alguma luz à questão. Kandinsky postula que a linha é o percurso de um ponto em movimento, seu rastro exprime o tempo. O ponto, longe de ser simplesmente marca na superfície, é “um conjunto de forças expresso apenas por linhas” (NEIVA, 1986, p. 21). Nesse sentido, é como se cada quadro fosse um instante fotográfico que fixa o deslocamento desse ponto e de suas forças expresso no tempo. Da mesma forma, podemos também supor que esse mesmo ponto que percorre a página é a lançadeira da história pondo em movimento a narrativa. O tempo da imagem, circular e fechado, vai se subordinar ao tempo narrativo, que faz com que determinadas sequências tenham sentido, considerando que “sentido” é um valor a ser buscado pelo leitor. Dessa maneira, os quadros se reordenam, e o tempo poético da narrativa vem à tona, sua “artrologia restrita”.



O que importa agora é que a imagem de clausura dá lugar a um abismo a ser preenchido pelo leitor. E nesse momento é possível compreender melhor o que Groesteen quer dizer ao afirmar que os quadrinhos são um meio essencialmente imagético. A matéria-prima utilizada para preencher a sarjeta será o imaginário, lócus compartilhado por leitor e receptor. Não é com palavras que o leitor constrói sua ponte entre os dois quadros. Não é por meio do pensamento linear que o leitor toma para si as forças expressas nos pontos e

lhes dá uma aparência, mas sim com imagens resultantes da concatenação do conteúdo da página – a intenção dos autores expressa em discurso imagético – e por meio também de seu próprio imaginário.

Vamos trazer de volta a noção de eterno retorno como vista por Mircea Eliade. O tempo sagrado é um tempo heterogêneo no qual o ser humano vive e revive dramas mitológicos a cada ano. Os dias dividem-se entre aqueles em que se vive normalmente e aqueles em que se deve retornar ao tempo mítico para reviver um fato representado por uma festa. De certa maneira é assim que funciona uma página de quadrinhos: cada requadro é um pedaço de um tempo mítico cuja ordem narra um drama, e a sarjeta são os dias *livres*, o momento em que o leitor constrói com suas experiências e imaginação uma ponte entre o dia anterior e o próximo. Como a imagem do trapezista construída por McCloud: “Em cada página, o leitor fica solto várias vezes – como um trapezista – no ar da imaginação... até ser apanhado pelos braços do sempre infalível quadro seguinte!” (McCLOUD, 1994, p. 90). Apesar de bastante elucidativo, o trabalho de McCloud é criticado por ser pobre de referências teóricas, mas sua fala faz eco à do pensador/poeta brasileiro Moacyr Cirne (2001, p. 174):

As histórias em quadrinhos, com mais de um século de existência, sempre se marcaram por uma textualidade gráfico-visual determinada por mecanismos narrativos impulsionados pelos cortes, que, como já vimos, são igualmente gráficos: cortes que, em última instância, em sendo espaciais e/ou temporais, preenchem e alimentam o imaginário da própria narrativa.

Retornando à nossa interpretação, ao tornar-se sarjeta, a grade passa a expor uma dimensão na qual o espaço entre um quadro e outro se torna abismal, um vão no qual cabe todo o imaginário de uma pessoa e de seu tempo. A superfície da página torna-se membrana invisível que divide dois vetores: a verticalidade da poética do autor que sobe em direção ao leitor, acionando o imaginário deste mesmo leitor, que se derrama preenchendo a sarjeta, “um poço fitando o céu” (PESSOA, 2006, p. 50). O “ser” da página de quadrinhos é o “ser” do tempo mítico, transitório, que compõe, com suas facetas entrecortadas de abismos, uma narrativa. Se Deruelle e Groesteen (e muitos outros) se debruçaram em seus vãos é porque o quadrinho é uma narrativa de cortes, e sua dimensão poética, seu fazer, o núcleo branco de quente que produz o trincar vão estar na profundidade de suas sarjetas, mas cuja leitura em seu processo quase invisível de conclusão, como afirma McCloud, pode mascarar.

2.2 – Quadrinhos e poesia

2.2.1 – Sobre a narrativa dos quadrinhos

Vimos nos parágrafos anteriores que as histórias em quadrinhos são um meio de comunicação que integra os conceitos flusserianos de pensamento imagético pré-histórico e de pensamento linear, que é fruto da escrita, e tanto esta como aquele vão inaugurar a história. Também discorreremos sobre a alternância das artrologias, geral e restrita, na composição da página utilizando a metáfora da grade e do abismo, que permite encontrar no imaginário o lócus para nossa reflexão por meio das sarjetas, o interior quente da página em que receptor e emissor dialogam imageticamente, construindo o sentido na artrologia restrita. E é na artrologia restrita que o pensamento linear é soberano.

Deve-se deixar claro que afirmar a soberania do pensamento linear não é dizer que o texto escrito se sobrepõe ao texto pictórico. Como vimos nos primeiros parágrafos desta dissertação, a narrativa dos quadrinhos vai ser marcada pela variação de complementaridade que seus códigos vão engendrar entre um quadro e outro. A linearidade vai ser dominante na artrologia restrita pelo fato de ser nela que a narrativa vai construir sua sequência de acontecimentos. O que marca o pensamento linear não é tanto o uso das palavras, mas o fato de se configurar um discurso de pontos (caracteres, imagens, requadros) dispostos em uma sequência fixa que possibilita sua leitura e sua compreensão, demarcando um percurso. Antes de tratarmos diretamente dos modos de produzir esse percurso artístico, trataremos de narrativa.

Os neoformalistas Tzvetan Todorov e Oswald Ducrot definem a narrativa como “um texto referencial de temporalidade representada” cuja unidade é uma “sequência constituída por um grupo de pelo menos três proposições” (DUCROT; TODOROV, 2001, p. 269).

Em sua dissertação de conclusão de mestrado intitulada *Máquina de Sheherazade*, o pesquisador Pedro Tapajós sugere uma concepção de histórias em quadrinhos que vai ter como matriz a noção de *máquina* da maneira como é concebida por Jacques Deleuze e Félix Guattari: um sistema de cortes sucessivos em um fluxo associativo. Para esses autores, as máquinas têm como característica se interligarem umas às outras, cada uma assumindo um papel específico – produzir fluxo, cortar, extrair fluxo –, e é justamente esse conjunto de papéis que as configura como sistema. Nesse sistema, o que nomeará os papéis de cada máquina é a presença de “um código”, que além de possibilitar a relação de uma máquina num sistema, permite a montagem e o funcionamento desta. Nesse contexto, a Máquina de Sheherazade seriam os agenciamentos responsáveis pela interpretação, na fábula das 1.001

Noites, da narrativa como um fluxo e do nascer do dia como um corte específico que suspende a narrativa em um momento chave, obrigando seus ouvintes/leitores a retornarem para a continuação em um porvir.

Essa concepção da máquina mileumanoitesca¹³ conforma, como o autor deixa claro, as produções industriais de quadrinhos, como expusemos anteriormente, caracterizadas pela periodicidade, seja mensal seja semanal, com o fito de manter um público consumidor cativo. O conceito de Deleuze e Guatarri que embasa a reflexão de Tapajós vai se adequar à narrativa em quadrinhos em qualquer uma de suas modalidades no que tange ao “fluxo associativo”, indo encontrar nos “cortes” compatibilidade com a imagem da sarjeta como abismo construída anteriormente. Tapajós vai encontrar na imagem da corda sua definição do fluxo: “A força da corda é a força do entrelaçamento de seus feixes; os feixes ‘tornam-se’ uns aos outros e tornam-se uma corda. O fluxo formador da Máquina de Sheherazade é uma corda de elementos narrativos tornando-se um fluxo só” (TAPAJÓS, 2007, p. 13).

A imagem da corda, formada de feixes assim como as forças expressas linearmente e que se apresentam ocultas dentro do ponto, na definição de Kandinsky, reitera a linearidade narrativa que subjuga o tempo circular da imagem a exercer uma função em seu fluxo. Mas que forças, ou feixes, serão estes? Baseado em Barthes, Tapajós vai descrever três feixes que compõem a corda da narração:

- a) O feixe das funções – unidades funcionais relacionadas à aquisição de sentido como critério determinante da narrativa e divididas entre as “funções” propriamente ditas,

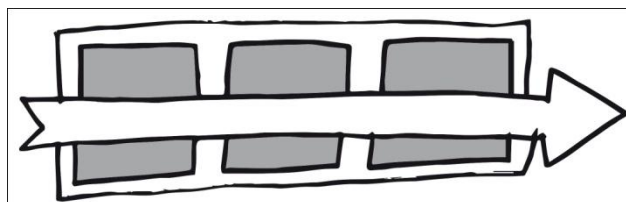
[...] que são as correlações entre unidades no mesmo nível e de estrutura sintática, distributiva, horizontal e diacrônica, e os “índices”, que são unidades de cunho semântico, integrativo, vertical e sincrônico. [...] As funções estão ligadas a uma funcionalidade do fazer, enquanto os índices estão ligados a uma funcionalidade do ser (TAPAJÓS, 2007, p. 14).

As funções ainda vão dividir-se quanto à sua relevância para a narrativa entre núcleos e catálises. Estas últimas são subordinadas aos núcleos, são pontes cronológicas que ligam um núcleo ao outro. Os núcleos, por sua vez, são lógicos e cronológicos, ou seja, são causais e obedecem a uma ordem de acontecimentos. Os índices combinam-se livremente entre si.

¹³ “Termo utilizado por Daisy Wajnberg em seu Jardim de Arabescos e que exprime com precisão a ideia de uma narrativa que é cortada em um momento chave para ser continuada em um momento porvir” (TAPAJÓS, 2007, p. 12, nota 17).

- b) O feixe dos actantes – feixe demarcado pelas ações dos personagens no tempo da narrativa. Tapajós adota a análise de Bakhtin, em que o personagem se pauta pelo seu distanciamento do autor, imbuindo-o assim de alma. A criatura e seu desenvolver vão se situar no eixo paradigmático¹⁴ da narrativa, e só existirá a partir dela.
- c) O feixe da narrativa – local do narrador e da possibilidade de criação de sentidos; é o feixe que permite observar a narrativa como uma corda e os feixes funcionais interagindo no decorrer de um período cronológico.

A corda narrativa, longe de ser uma exclusividade dos quadrinhos, não encontrará vitalidade se não ocorrer em conjunto com o corte. Em qualquer texto escrito, os pontos de parada, os parágrafos e os finais de capítulos são cortes, cujo manejo e localização na narrativa garantem a continuidade da leitura e o desenrolar do feixe. Tapajós entende que o corte da Máquina de Sheherazade possui a habilidade de interromper o fluxo sempre em um momento chave, garantindo uma sobrevida – seja no dia seguinte, no caso de Sheherazade (ou no caso de uma tira diária), seja na próxima semana, ou mesmo no próximo mês – caracterizada como o modo de ser da narrativa periódica típica dos produtos culturais.



Pode então haver espaço para uma reflexão poética na Máquina de Sheherazade? Flusser diz que, mesmo que não haja, este deve ser construído. Embora não utilize o termo “máquina”, Flusser também vai tomar por base reflexões sobre um fenômeno técnico para buscar compreender o presente no qual está imerso, mas para ele esse construto conceitual vai se chamar “aparelho”. Para o filósofo, a câmera fotográfica é a grande matriz do aparelho, caixa preta¹⁵ que se coloca entre o homem e os fenômenos e media suas

¹⁴ O eixo paradigmático, local teórico no qual repousam as camadas semânticas de um texto, e suas características serão esclarecidos aprofundadamente mais adiante.

¹⁵ O termo vem de seu livro mais contundente: *A filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*, cuja origem são os diagramas de montagem de componentes eletroeletrônicos (Flusser trabalhou em uma fábrica de rádios quando chegou ao Brasil após sua fuga da Europa em guerra). Nesses diagramas, o conjunto de circuitos de funcionamento fechado e complexo é representado por um quadrado preto no qual se insere o nome do circuito. O que acontece dentro desse circuito não vai interessar diretamente ao montador

interações por meio de processos de *input* de dados e de *output* de respostas codificadas. O aparelho vai ser possibilitado graças a esses códigos, que, sendo a matriz do *output*, viabilizam sua construção e sua manutenção. Esse código está inscrito no *output* do aparelho, ao passo que, com o progresso da tecnologia de reprodução de imagens espalhando mais superfícies, que se colocam como uma rede de nós fechados entre o homem e a realidade, cada vez mais esse homem se torna apenas um funcionário responsável por esgotar as funções dos aparelhos, promovendo sua evolução (FLUSSER, 2002). Assim como a máquina de Deleuze e Guattari, a metáfora vai além do seu ambiente natal eletrônico, havendo aparelhos políticos, aparelhos ideológicos, aparelhos comunicacionais, etc. Em resumo, a imagem construída por Flusser é a imagem de um sistema unidirecional alimentado apenas por um lado com dados empíricos, expelidos em forma de discurso.

Se há local para a poética nesse circuito, ele vai residir na posição do ser humano como a parte do aparelho responsável por esgotar suas funções. Dessa forma, agir contra as instruções e buscar utilizações do aparelho oriundas de outra série de reflexões – como as empreendidas pelos artistas para atingir uma plenitude expressiva de suas obras e que se submetem apenas à vontade da expressão – são ações que permitem que se deixe de ser funcionário para se tornar fotógrafo, artista (FLUSSER, 2002). Em outras palavras, a poética deve ser empreendida pelo artista para esclarecer a caixa, quebrando o discurso e restabelecendo o diálogo.

O espaço que investigamos para encontrar a poética é bem demarcado. Que possibilidades expressivas existem entre os 15 cm de largura e os 3 cm de altura que abriga a tira de jornal? Nas tiras do *Manual do Minotauro*, essas possibilidades parecem infinitas. Resta-nos agora encontrar uma abordagem poética que permita explorar esse espaço e suas marcas, que possibilite nos aprofundarmos na imagem dos quadrinhos como uma narrativa de abismos poéticos, à maneira da metáfora de Flusser, e que forneça ainda subsídios para identificar a poesia em quadrinhos.

2.2.2 – Breve balanço poético

Antes de seguir em frente, é preciso que especifiquemos o que está sendo tratado nesta dissertação por “poética”. Em sua concepção clássica, a poética é a teoria da produção

das placas. O que interessa são sua localização e sua descrição. Para Flusser, a matriz de pensamento puramente funcional e irrefletida vai ter como marco a fotografia.

(do grego *poiein*) dos “modelos de realidade” (BÉRRIO; FERNANDEZ, 2000, p. 3) que compõem um discurso artístico. A poética tinha por objeto “o estudo das obras de arte verbal cuja particularidade era serem discursos que hoje denominaríamos ficcionais ou imaginários” (Ibidem). No primeiro texto a tratar do assunto, a *Poética*, de Aristóteles, a poética concentrou-se nos aspectos estéticos da produção literária, com foco predominante na tragédia,¹⁶ deixando a teoria da língua literária a cargo da também nascente retórica. Retórica e poética, ambas dividindo o mesmo objeto – as obras verbais –, contaminaram-se a si mesmas no percurso transcorrido desde o período clássico até o início do século XX: a retórica tornando-se fictícia, e a poética assumindo uma base puramente formal. Com o início do século XX e o desenvolvimento do formalismo russo, as linguagens literária e poética separam-se definitivamente, dando início à poética moderna.

Os formalistas russos já diferenciavam a língua entre seu “uso artístico” e seu “uso prático”, reminiscências da doutrina crociana, que visava a retomar a “pureza expressiva” da poética romântica e a evitar as contaminações ocorridas no passado, o que resultará na cisão entre as duas linguagens, vistas doravante como “graus progressivos na especificidade artística da linguagem”, o que permite distinguir entre utilizações *standard* da língua e práticas convencionais de literaridade, como o soneto, por exemplo.

Se há a expressão verbal corriqueira e esta vai diferenciar-se em seu uso literário, com a introdução da “propriedade de poeticidade” será possível identificar um patamar de valor que corresponderia

[...] àquelas manifestações textuais de encontro imprevisível e, portanto, nem regulado nem convencionalizável. Trata-se dos casos de achado poético como modalidade de experiência singular, que conduz e representa impulsos subconscientes e vivências racionalmente incomunicáveis, por meio da via expressiva de determinadas formas imprevisíveis de enunciado verbal. (BÉRRIO; FERNANDEZ, 2000, p. 83)

Os neoformalistas Todorov e Ducrot são responsáveis pela definição de poética que caracteriza tal período:

O termo “poética”, tal como nos foi transmitido pela tradição, designa, primeiramente, toda teoria interna da literatura. Em segundo lugar, aplica-se à escolha feita por um autor entre todos os possíveis (na ordem da temática, da composição, do estilo, etc.) literários: “a poética de Hugo”. Em terceiro lugar,

¹⁶ Embora o foco da *Poética* de Aristóteles sejam a tragédia e a épica, sabe-se que o filósofo tratou de outras formas de discurso artístico, incluindo um tomo sobre a comédia. Entretanto, este e outros tratados se perderam no tempo.

refere-se aos códigos normativos constituídos por uma escola literária, conjunto de regras práticas cujo emprego se torna então obrigatório. (DUCROT; TODOROV, 2001, p. 83)

Os autores especificam que dentre os três sentidos descritos apenas o primeiro tipo será de seu interesse, graças à possibilidade de “elaborar categorias que permitam apreender ao mesmo tempo a unidade e a variedade de todas as obras literárias” (DUCROT; TODOROV, 2001, p. 83). Nessa concepção, a poética individual é vista como o exemplo de uma das categorias analisadas dentre as diversas elaboradas. Valéry já chamava a atenção para a primeira instância da poética: “Poética é tudo o que se refere à criação, à composição da obra, cuja linguagem é, ao mesmo tempo, a substância e o meio – e não tem o sentido restrito de coleção de regras ou preceitos estéticos referentes à poesia” (VALÉRY in REGIS, 1982, p. 9).

Com a solidificação da estética da recepção, a poética neoformalista passa a buscar uma marca de integração entre as linhas de pensamento precedentes, complementando-as com atitudes e correntes que visam a corrigir suas limitações. Dentre elas estão as poéticas que exploram os aspectos sociais ligados ao contexto artístico de determinada obra. Em outra trilha, correntes psicológicas vão buscar bases comuns entre recepção e emissão nas teorias de Freud e Jung, desenbocando no desenvolvimento de uma poética da imaginação.

Com base na comunicação humana, da maneira que Flusser a concebe, ou seja, como ato de codificação da natureza que deve ser estudado pelas *humanities*, torna-se claro que os instrumentos de investigação poética buscados devem também considerar um patamar comum – o ser humano. São humanos os emissores e os receptores envolvidos na comunicação em quadrinhos, mediados por tecnologias criadas e manobradas por humanos. Assim como os quadrinhos, a poética que buscamos deve ser capaz de abordar o fenômeno expressivo de maneira integral: dados analógicos – imagem, superfície, diálogo, paradigma – e digitais – palavra, linearidade, discurso, sintagma (MARCONDES, 2007, p. 78) interpretados como uma “cristalização significativa e sensível de uma entidade mais ampla e complexa” (BÉRRIO; FERNANDEZ, 2000, p. 119). Em outros termos, procurar uma base antropológica que permitiria vivenciar a visão crociana da arte como “a vida inteira do cosmo, o único palpitar com a vida do todo e o todo manifestar-se-ia na vida do único” (ECO, 1991, p. 51).

Com Gaston Bachelard inaugura-se uma poética que vai ter como base as estruturas psicológicas da mensagem artística, sendo esta vista como “veículo de acomodação comunicativa das experiências do autor e dos receptores dos textos” (BÉRRIO;

FERNANDEZ, 2000, p. 123). Bachelard encontra no sistema de arquétipos de C. Jung este *veículo*:

A coincidência antropológico-constitutiva entre autor e seus leitores fundamenta a convergência de todos eles nas formas de representação simbólica. O grande criador artístico é aquele capaz de cifrar em símbolos textuais e em estruturas formais de espacialização pulsões subconscientes e representações conscientes, as quais manifestam a interpretação de coordenadas perceptivas de sua orientação temporal e espacial no mundo. Por sua vez, a universalidade de raízes antropológicas dessas coordenadas e estruturas fundamentais de representação se comprova por sua coincidência ou não com as ressonâncias psicológicas, conceituais, imaginárias e sentimentais dos receptores. (BÉRRIO; FERNANDEZ, 2000, p. 123)

Entretanto, é a pesquisa a respeito da imaginação simbólica empreendida por Gilbert Durand, discípulo de Bachelard, que torna possível visualizar um *locus* de pesquisa abrangente o suficiente para assentar a comunicação humana, a poética – e toda a mentalidade técnica característica do presente –, o imaginário. Mais do que isso, com base nesse chão, os avanços técnicos que permitem a massificação da imagem e a existência da história em quadrinhos como indústria importam menos do que o fato de essa “inflação de imagens prontas para consumo” (DURAND, 2004, p. 5) colocar em crise todo o paradigma ocidental da verdade absoluta que a escrita, e o pensamento linear, agencia.

Flusser e Durand identificam problemas de alienação equivalentes. Ambos concordam que a reprodução em massa das imagens como mediadoras da relação do ser humano entre si e com os fenômenos passa agora a isolar e a impedir uma comunicação (a)efetiva. Mas o que para Flusser constitui a marca de um discurso programador transmitido por meio da codificação técnica da imagem, para Durand essa codificação vai ser apenas parte de uma “ilusão supersticiosa mantida pela pedagogia escolar e universitária do Ocidente” (DURAND, 1995, p. 26). Conforme Durand, as possibilidades expressivo-comunicativas da imagem são censuradas no Ocidente tecnológico tanto por meio de uma pedagogia que a coloca em segundo plano, em um patamar mais baixo dedicado aos iletrados, quanto por intermédio da já citada “inflação patológica de imagens desorientadas, carentes *a priori* de qualquer valor hermenêutico, cancerizando a imaginação criadora” (Ibidem).

2.2.3 – A poética do imaginário

O imaginário, esse espaço que arquiva todas as criações simbólicas, imagens, sonhos e delírios, vai ser o chão fértil do qual brotam os limitados blocos de significação

humana, sempre em constante trânsito social de eufemização e negatização (SWAIN in LACERDA, 1993). O pensamento tecnológico está incluído nele. É constituído por ele, assim como todas as produções simbólicas humanas.

A pesquisa do imaginário vai ter suas origens na poesia romântica, especificamente em Coleridge. Posteriormente vai ser o foco do pensamento noturno de Bachelard e encontrará ajustes nos achados de Ernst Cassirer e nos conceitos psicoterapêuticos de Carl Gustav Jung. Esses autores conformam as chamadas *hermenêuticas instauradoras* (DURAND, 1995). Com o romantismo, a imagem é resgatada como a nascente de um pensamento artístico, mesmo que restrita ainda a aqueles que defendiam o mantra da “arte pela arte”.

Foi Coleridge quem primeiro corrigiu a noção kantiana do imaginário como um meio de campo entre sentimento e razão. Para o poeta-filósofo, a imaginação tem o papel de “rebater o mundo banal, que é o da queda que separa e multiplica, o mundo dos lógicos e dos aristotélicos” (DURAND, 1995, p. 33). A imagem tem ainda o poder de unificar, restaurar o mundo, o “empurrando para o Cosmo da unidade perdida” (Ibidem). É esta, sobretudo, a noção que Croce tenta resgatar. Haveria então, de um lado a fantasia vulgar (*fancy*), simples justaposição de imagens sem significação, “espelho agradável e fantástico do mundo” (Idem, p. 34), e, de outro, a imaginação poética, que se articula em dois graus, primeiro como “agente primordial de toda percepção humana” (Ibidem), unificando objeto e percepção, e segundo como um agente alquímico que solve e coagula, reencontrando a unidade. O problema, para Coleridge, vai ser identificar onde a imagem se separa em simples fantasia e símbolo hermenêutico.

Com Cassirer, também tomando por base um diálogo com a imaginação kantiana, o universo simbólico passa a ser considerado não uma “coisa” analisável, mas uma fisionomia, “uma modelagem global, expressiva, viva, das coisas mortas e inertes” (DURAND, 1995, p. 58). Cassirer cunha a noção de “prenhez simbólica”, em que toda imagem sempre indica a presença de um sentido, de forma tal que nenhum fenômeno de fato se apresenta à consciência humana, tudo é representado. É nesse sentido que a matriz cientificista de pensamento não passa de um padrão, entre muitos, que habita a imaginação, uma fisionomia, polarizando todo o pensamento em volta da noção de símbolo.

Se a imagem simbólica está carregada da reminiscência da unidade perdida e essa reminiscência emprenha de sentido todos os fenômenos na forma de fisionomias fluídas de uma modelagem primeva, então o que pode apontar para essas formas e sua localização? É em Jung, ao interpretar o inconsciente freudiano como um “reservatório”, que encontramos

a noção de arquétipos. Estes aparecem primeiramente como uma “forma arquetípica” e posteriormente abrigam essas formas, agora preenchidas pelo consciente. Cada arquétipo organiza as imagens e os símbolos em seus contrários fundamentais, e essa dinâmica é responsável pela energia psíquica do indivíduo. Os arquétipos são responsáveis por significar os fenômenos, efetuando assim a chamada individualização junguiana. A incapacidade de significar os fenômenos resulta tanto nas patologias individuais, extraindo os indivíduos da significação social e alienando-os em seu mundo pessoal, como pode levar a uma “consciência clara, dessimbolizada, tornando-se engrenagem para as justificativas racionais” (DURAND, 2005, p. 36), abrindo espaço no ser para o funcionário alienado de Flusser.

Os arquétipos expõem a ineficiência de se tentar explicar um fenômeno puramente por métodos de contiguidade.¹⁷ A organização subconsciente das imagens obedece a uma (a)lógica própria, que encontra na similaridade sua melhor aproximação devido ao plurissemantismo dos arquétipos. De fato, a imagem arquetípica é símbolo de uma união, o *conjunctio* hermético, casamento que equilibra o sentido e a forma da imagem. Foi essa propriedade dos arquétipos que chamou a atenção de Bachelard. O epistemólogo identificou uma problemática relativa à amplitude da concepção simbólica de Jung, e como resposta concebeu três instâncias simbólicas: 1) a da ciência objetiva, que fixa as imagens em signos abstratos e as reduz a simples referente de um objeto; 2) a instância do sonho, do delírio, em que o símbolo se reduz psicologicamente a sintoma; 3) e a instância poética, setor da palavra humana, produtora psíquica na qual o símbolo se renova em um devaneio desperto culturalmente “ao mesmo tempo língua e pensamento” (DURAND, 1995, p. 65).

Pensadores do grupo de Durand complementam o estatuto do imaginário, corrigindo comprometimentos com o pensamento positivista que ainda impregnavam algumas noções. Henry Cobin afirma que a imaginação humana é mais que mediação, é mediatriz que dá acesso às *teofanias* que tornam possível o acesso vertical da alma humana, libertação das “platitudes do pensamento objetivo ou do delírio dessimbolizante” (DURAND, 1995, p. 39). Por seu turno, Mircea Eliade sublinha a missão do símbolo de “unificar planos heterogêneos de consciência e ação sem confundi-los”. Levando em conta esses ajustes, torna-se perceptível que a fenomenologia da imagem poética de Bachelard oferece

¹⁷ “Dois são os processos de associação ou organização das coisas: por contiguidade (proximidade) e por similaridade (semelhança)” (PIGNATARI, 2005, p. 13), ou seja, pode-se reconhecer um dado pela sua relação hierárquica com outros elementos, como na organização das palavras numa frase; ou por meio das semelhanças dos elementos entre si, independentemente de sua função. Mais à frente aprofundaremos-nos nestes termos.

subsídios valiosos que permitirão ao nosso enfoque encontrar entrada e residência no campo do imaginário.

Segundo Bachelard, a imagem poética é uma novidade psíquica, não tem linearidade e, principalmente, não tem passado. O trabalho do fenomenólogo reside exatamente na captação de sua repercussão, noção que Bachelard toma emprestado da fenomenologia de Minkowski. Devido a essa repercussão a causalidade da imagem se inverte (BACHELARD, 2012, p. 2). A imagem, explosão do presente absoluto, “chama do ser na imaginação” (Ibidem), não vai contar uma história na qual o leitor pode reconhecer-se, a imagem explode seu aspecto narrativo. Mesmo assim, a imagem vai falar diretamente na raiz daqueles que a leem. Essa comunicabilidade transubjetiva é a principal propriedade da repercussão, que faz par com a ressonância. Mas enquanto esta ocorre de fora para dentro na forma do ato de ouvir a exuberância do poema, a repercussão inverte esse vetor, ecoando na profundidade da alma do leitor e fazendo-o falar, cantar, despertando sua criação poética. Pode-se afirmar, por este prisma, que esta dissertação pode ser interpretada como uma canção, eco das profundezas deste autor, profundezas estas remexidas pela repercussão da tira poética de Laerte.

Também é visível o simbolismo abissal que sustenta nossa interpretação dos vetores transubjetivos que se entrecruzam no percurso entre leitor e imagem e que vão possibilitar a ativação desta última por meio de sua proclamação, sua encenação ou qualquer outro ato que leve a imagem poética para aquele que não a conhece. Esta ação de levar a poesia, de transmiti-la, é resultado da ação repercutiva da imagem.

Retomando a imagem das geleiras do ser que Flusser elabora, pode-se observar que as profundezas de seus abismos guardam, de fato, a nascente de uma linguagem. A imagem poética põe em ação toda a atividade linguística, e mais do que isso: ela estimula a alma leitora a tornar-se alma poeta, alma faladora em busca de outras almas para repercutir em suas profundezas. A superfície fria e estática das geleiras parte-se em abismos diante dessa repercussão, exprimindo assim suas ressonâncias, realizando sua transubjetividade em uma verticalização da imagem com o olhar. Observar no fundo do abismo uma origem da língua constitui um gesto semelhante ao que Bachelard vai apontar como o objetivo de uma fenomenologia da imaginação poética – isolar um valor de origem das diversas imagens poéticas.

No caso dos quadrinhos, e especificamente nas tiras de Laerte, as imagens não são evocadas apenas por símbolos verbais, somados a estes estão desenhos e imagens pictóricas que configuram o vocabulário da linguagem do quadrinho. A problemática das HQs torna-

se explícita quando se considera que a repercussão vai ocorrer por meio de ambos os tipos de imagem, tanto separadamente quanto pela concatenação das imagens pictóricas e verbais. Este é um dos achados que esta dissertação pode desvendar. Para tanto, é preciso investigar o papel da sarjeta como o lugar simbólico da força motriz da leitura em quadrinhos. Lugar das ações conclusivas do leitor diante dos cortes e das imagens misteriosas que o quadrinista engendra. Imagens que são símbolos parte linguagem e parte expressão que criam vida, alimentados pelo embate de aspectos particulares do imaginário humano.

Para esta investigação foi imprescindível o trabalho de Gilbert Durand, catalogador das imagens poéticas e idealizador dos regimes imagéticos, definidos pelos reflexos posturais e digestivos do ser humano, pelo psiquismo que se constrói em volta dos gestos manuais primitivos e pelas primeiras interações sociais com mãe e pai (reflexologia, tecnologia e sociologia):

O Regime Diurno tem a ver com a dominante postural, a tecnologia das armas, a sociologia do soberano mago e guerreiro, os rituais da elevação e da purificação; o Regime Noturno subdivide-se nas dominantes digestiva e cíclica, a primeira subsumindo as técnicas do continente e do *habitat*, os valores alimentares e digestivos, a sociologia matriarcal e alimentadora, a segunda agrupando as técnicas do ciclo, do calendário agrícola e da indústria têxtil, os símbolos naturais ou artificiais do retorno, os mitos e os dramas astrobiológicos. (DURAND, 2012, p. 58)

Durand também é responsável por uma extensa revisão do vocabulário relativo à imagem e ao imaginário, cuja característica mais representativa é desconsiderar a semiótica como chave interpretativa. Alguns termos constituintes desse vocabulário estão presentes nesta dissertação. Conforme Durand, a palavra “signo” é utilizada de maneira bastante geral, sem necessariamente indicar uma categoria de termos arbitrários. O símbolo, então, vai ser “uma representação que faz aparecer um sentido secreto, ele é a epifania de um mistério” (DURAND, 1995, p. 15).

Há no símbolo um duplo imperialismo do significado e do significante, ambos ocorrem por força de uma repetição, a repetição do gesto “epifânico”. Sua ocorrência busca corrigir a inadequação fundamental do símbolo e vai receber o nome de *redundância*: propriedade de eterno aperfeiçoamento do símbolo que ao mesmo tempo o define e o afasta de uma significação final. No que tange à redundância, os símbolos agrupam-se em símbolos rituais – encontrados nas redundâncias significativas dos gestos e nos símbolos presentes nas religiões, no teatro, nas artes marciais, por exemplo; símbolos mitológicos –

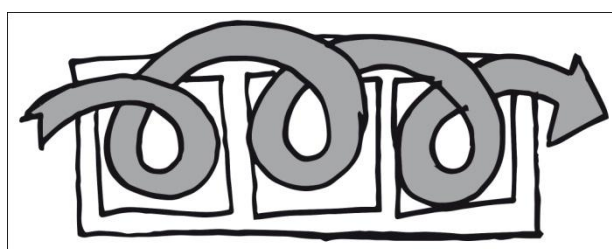
caracterizados pela redundância das relações linguísticas envolvidas na repetição verbal que circula entre ideias ou imagens; O símbolo iconográfico é o local da redundância de ordem imagética, constituindo-se de múltiplas redundâncias unidas por um eixo temático.

É na redundância do símbolo, seu esforço cíclico de significação, que encontramos paralelos com o eterno retorno da imagem de Flusser. Embora o pensador tcheco não deixe dúvidas quanto a que qualidade de fenômeno ele se está referindo ao utilizar o termo, é significativo que noções diferentes entre si sejam nomeadas com a mesma alcunha. Contudo, o eterno retorno de Nietzsche conforma uma noção muito mais abrangente e complexa, permitindo ver na redundância simbólica uma miniatura de seu mistério, tendo a existência como símbolo – sendo a experiência do ser humano com o real uma representação construída com os dados recebidos por seus sensores biológicos, símbolo e existência não estão exatamente distantes – e a redundância como a potência vital, repetindo suas voltas incessantemente em busca de um significado sempre fluido. Vista assim, a questão moral suscitada pelo eterno retorno de Nietzsche pode ser interpretada como uma questão de repercussão. Se “esta vida, assim como tu vives agora e como a viveste, terás de vivê-la ainda uma vez e ainda inúmeras vezes, e não haverá nela nada de novo” é o símbolo, a novidade residiria na alma que a repercute, a única coisa a mudar a cada retorno.

Quanto a Eliade, seu eterno retorno mítico aproxima-se mais do fenômeno simbólico da repercussão, e do mesmo modo do eterno retorno de Flusser. As noções dos dois autores a respeito do eterno retorno estão ligadas diretamente a uma dimensão ética do símbolo, e até mesmo moralizante, no que concerne ao conteúdo mítico-mágico da imagem simbólica. A redundância instaura cortes no tempo linear, coloca o observador dentro do tempo do símbolo lastreado pelo mito, dessincronizando a experiência. No que tange às imagens tradicionais, Flusser e Eliade partilham de uma covalência entre suas noções de eterno retorno. Quanto às imagens técnicas, pertencentes ao tempo mundano, o retorno místico se dessignifica liberando a imagem de seu passado, o que possibilitaria a instauração de outro *tempus*. É neste ponto que Flusser, Durand e Eliade apontam para o mesmo risco: o da dominação do imaginário por uma minoria responsável por manipulá-lo.

O que basta para este tempo presente é assumir para esta dissertação a noção de redundância como equivalente à noção de “eterno retorno” de Flusser. Tanto a redundância de Durand quanto o “retorno” de Flusser prescrevem uma rota circular do olhar, no caso específico da redundância, uma rota em espiral, ou melhor, “um solenoide, que a cada repetição circunda sempre o seu foco, o seu centro” (DURAND, 1995, p. 17). A principal

diferença entre as duas noções vai ser de audição. Enquanto para Flusser o olhar do receptor vaga tendo como eixo uma imagem significativa afetivamente, na redundância encontramos na própria imagem um eixo. O que Flusser interpreta como seu eixo de visualização pode ser identificado como a própria ressonância da imagem que reside na superfície, tanto da imagem quanto da consciência do receptor. “Mas a imagem atingiu as profundezas antes de emocionar a superfície” (BACHELARD, 2012, p. 7), e vai ser a repercussão dessa queda nas profundezas do inconsciente realizada pela imagem, e que transforma o leitor em poeta no nível da leitura, que vai cancelar o uso da noção de redundância no lugar de “eterno retorno” sem acarretar perdas significativas para esta dissertação.



Encontramos então no imaginário o terreno quente, maleável e invisível que preenche o vazio da sarjeta e permite a transsubjetividade entre leitor e quadrinista. Com Bachelard identificamos a instância simbólica poética em que a imagem se renova “ao mesmo tempo língua e pensamento”, permitindo elencar as redundâncias míticas como as mais adequadas à nossa investigação, sendo estas exploradas com o auxílio dos regimes simbólicos levantados por Durand. Tais redundâncias identificam as cenas como tal, realizando o processo gestáltico da percepção dos abismos. A relação entre a sequência de redundâncias na página ou tira de quadrinhos se dá por meio de ligações linguísticas, responsáveis por identificar as ações representadas na página. Essa característica insere a redundância da imagem do quadrinho na categoria da redundância mítica.

Podemos retornar a nossa imagem das histórias em quadrinhos como uma comunicação de superfícies trincadas por cortes abissais. Nesses abismos encontra-se o vetor de subjetivação entre leitor e quadrinista. Durand vê nesse processo gestáltico de identificação de figura e fundo o trajeto antropológico que permite às imagens arquetípicas se eufemizarem até se tornarem seu contrário, seu duplo. É dessa forma que um interstício branco, vazio, céptico entre duas superfícies imagéticas pode receber um nome tão carregado de significações negativas como o termo “sarjeta”. A imagem da cavidade, do espaço aberto dentro de um organismo, a sarjeta remete ao esgoto, às vísceras e ao ventre –

preenhe de símbolos e imagens do imaginário –, que é o “microcosmo eufemizado do abismo” (DURAND, 2012, p. 118). Mais que imagem, é um “adjetivo psíquico” (Ibidem) que leva todos a se debruçarem em suas beiradas buscando vislumbrar o instante da queda, mortalidade visceral que corta o mundo codificado e expõe seu interior. É nesse sentido que opera o *Koan* utilizado pelo escritor de quadrinhos Grant Morrison e citado pelo pesquisador Gazy Andraus: “Primeiro há a montanha, depois há o nada, depois há a montanha” (ANDRAUS, 1999, p. 132).

A leitura de histórias em quadrinhos, assim como em todas as artes narrativas, instaura uma metáfora vital na qual os acontecimentos, cenas da vida, só atingem dinâmica ao se cercar da lembrança da morte na forma do corte. O que vai ocorrer é que graças às suas características formais de integração e à sua disponibilidade no dia a dia os quadrinhos tornam-se um símbolo de distinta potência. Na leitura e na produção das HQs, vida e morte se emolduram. Ambas interligadas como figura e fundo. E mesmo sendo impossível vê-las simultaneamente, seguem irremediavelmente unidas. As sarjetas sinuosas separam as cenas dos quadros como corredores separam quartos, e, sugestivamente, participa do trajeto simbólico do abismo não apenas o esgoto, como também a imagem do labirinto. Desse modo, a página de quadrinhos pode ser vista como uma superfície de vários quartos interligados por corredores cuja ordem vai se dar por meio de um fio narrativo não muito diferente do que a mítica Ariadne dá a Teseu para que não se perca.

Deixemos essa imagem do labirinto por aqui. Tomemos dela o que nos interessa no momento: o fato de que vai ser a linearidade narrativa, e o quanto esta vai estar aparente, a possibilitar a reencenação dos quadros no espaço transubjetivo que une leitor, obra e criador. A seguir investigaremos como todas essas características concatenar-se-ão em um quadrinho poético, ou melhor, em uma poesia em quadrinhos, ou melhor ainda, num *quadrinho-poesia*, termo bem mais adequado. Sendo a poesia o lugar do soar, essa qualidade mostra-se tão fundamental quanto qualquer outra, colocando a narrativa, se existir, em um plano secundário.

2.2.4 – O quadrinho e o poema

Ao descrevermos a tira em quadrinhos *Manual do Minotauro*, do quadrinista Laerte Coutinho, procedeu-se a uma comparação entre a tira e a poesia, e isso resultou na constatação de uma qualidade poética que autoriza autores como Paulo Ramos a nomearem um gênero novo de tiras em quadrinhos caracterizadas por essa qualidade. Essa qualidade

poética vai estar presente apenas em determinada produção que distingue a tira ao partir de uma ação refletida e uma intenção de expressar um inexprimível? Ou poderia a tira encontrar na esfera formal da poesia correlatos que a caracterizassem?

Antes de seguir em frente, porém, deve-se sublinhar a importância de observar se as respostas encontradas, caso existam, vão ser provenientes da integração de opostos. Se, por exemplo, há no quadrinho algo que se aproxime da rima, este algo não pode resumir-se apenas à descrição de uma poesia em quadrinhos. É preciso que quaisquer desses elementos encontrados sejam identificados pela união da arte (iconografia) com o texto verbal ou com uma sequência de acontecimentos que configure um tipo de linearidade de pensamento. Não é uma verificação fácil. O próprio compromisso com a linearidade, ou a própria noção de “compromisso”, já ameaça findar esta empreitada antes mesmo de seu começo. Por esse motivo, o início de nossa busca deverá se concentrar na definição dos conceitos básicos de poesia.

Já vimos que a poesia cria linguagem, ou, como ensina Décio Pignatari, que ela é um *ser de linguagem*. Mas o que é um poema? Maria Helena Camargo Regis, trazendo a ideia de dominante formulada por Jakobson, afirma que o poema tem como dominante o ritmo. O poema também se diferencia de outros usos prosódicos graças a sua forma de verso, isto é, “o não preenchimento das linhas da folha de papel até o fim” (REGIS, 1982, p. 11). Todavia, o ritmo que as sílabas empregarão aos versos, obedecendo a um propósito do autor, é que vai ser a dominante do poema. Vale frisar o caráter estruturalista formal da noção de dominante e o fato de que na linguagem prosaica também se pode identificar um ritmo, com a diferença de que sua dominante vai ser a transmissão de significados, como a própria autora vai reiterar citando Brik: “A atitude correta é ver o verso como um complexo necessariamente linguístico, mas repousando sobre leis particulares que não coincidem com as da língua falada” (REGIS, 1982, p. 12).

Adentrando ainda em um nível seguro de semiótica com o intuito apenas de esclarecimento de noções tratadas anteriormente, essa descrição do poema como estrutura sintática corresponde ao chamado eixo sintagmático, regido pela metonímia, no qual se organizam sintagmas num processo de contiguidade. Nesse eixo repousam as relações sintáticas entre as palavras e suas funções no período, e essas relações são as responsáveis pelas estratégias do poema como um grupo de ações. Por sua vez, as relações de similaridade dos termos, relacionados por meio de analogias e, mais especificamente, pelas metáforas, vão se situar no eixo paradigmático. Este eixo também vai ser de interesse para

esta pesquisa, por abrigar os semantismos e agrupar os significados semelhantes selecionados para preencher as funções sintáticas do eixo sintagmático.

Os poemas, então, organizam o espaço de maneira semelhante ao desenho e à pintura e demarcam o tempo de maneira análoga à música, lançando mão do já citado ritmo, que organiza o tempo dos versos no espaço utilizando-se da métrica. Para Pignatari, o ritmo ainda “pressupõe um jogo fundo/figura. No caso do som, o fundo é o silêncio. [...] Trata-se de um silêncio ativo, não passivo e neutro. O silêncio é parte integrante da música e da poesia” (PIGNATARI, 2006, p. 22). A métrica estuda as combinações rítmicas e dá opções para atingir um ritmo já reconhecido no percurso histórico do poema. Dos tipos diferentes de métrica, a greco-romana caracteriza-se por utilizar o critério, há muito abandonado, de duração da sílaba. Esse critério foi trocado pelo de intensidade, no qual se sucedem sílabas tônicas e átonas. A métrica greco-romana vai nos interessar justamente por basear-se em uma espacialidade, mesmo juízo utilizado por Groesteen ao realizar uma analogia com a marcação do tempo em quadrinhos:

No vocabulário musical, os diferentes valores de silêncio – contados em batidas – têm recebido nomes; pode-se arriscar uma analogia entre as sarjetas nos quadrinhos e, respectivamente, a sícope (que é, para nós, a sarjeta entre-imagens), a semipausa (as sarjetas entre-tiras), a pausa (as entre-páginas). Então, quando os *layouts* mais ou menos regulares se pautam por uma divisão canônica em tiras, a leitura de um quadrinho obedece a um ritmo natural, um fôlego permitido pelo discreto aparato de enunciação, que, de maneira descontínua, é construído por tiras em uma página. Ao buscar uma comparação com a esfera musical, pode ser dito que a tira pode funcionar como uma medida – mas uma medida irregular, dado que a duração dos quadros não é constante. (GROENSTEEN, 2007, p. 61)

Outra estratégia vai ser a rima – a semelhança sonora de sílabas distribuídas verticalmente em qualquer ponto significativo do verso, mais caracteristicamente utilizada no final. A rima ocorre graças à grande repetição de sons entre sintagmas em um sistema. Essa semelhança recebe o nome de paronomásia e ainda vai estar presente nos poemas como paronomásia pura: *animal animado*; ou como anagrama: *Ana Maria analisava e ria*; ainda pode aparecer como aliteração: *nutrir a emoção, com ação e ação e ação*.

Quanto ao eixo paradigmático, Regis cita a definição de Maritain da poesia como esforço de expressar o inefável – “Poesia é conhecimento incomparavelmente: conhecimento-experiência, conhecimento-emoção, conhecimento existencial” (REGIS, 1982, p. 14) – e complementa com Jean Cohen e suas divisões entre o nível semântico e o nível fônico do poema em comparação à prosa – o poema articula-se no nível fônico, o nível em que as palavras se agrupam com base em suas semelhanças fonéticas, enquanto a

prosa vai evidenciar em sua articulação o nível semântico na construção de sua significação.

O poeta Paul Valéry diferencia prosa e poesia baseado na atitude dos leitores: o leitor prosaico, correspondendo à descrição de Santaella do leitor do século XX, concentra o esforço de leitura em sua mente de maneira silenciosa, deixando inerte o corpo, enquanto o poema deve ser lido, proclamado, integrando mente e corpo no ímpeto bachelariano de repercussão. Valéry compara ainda a prosa com a marcha, um ato dirigido a um objetivo, concomitante com o pensamento linear de Flusser. Por sua vez, a poesia pode ser comparada à dança, “conjunto de atos que tem seu fim em si mesmo” (VALÉRY, 2011, p. 220). Dança redundante e rítmica, aproximando-se bastante do pensamento em superfície, com direito até a uma superfície bidimensional – a pista de dança. Para Valéry, “poesia é tentativa de representar ou de restituir por meio da linguagem articulada aquelas coisas ou aquela coisa que os gestos, as lágrimas, as carícias, os beijos, os suspiros procuram obscuramente exprimir” (VALÉRY in REGIS, 1982, p. 14).

Reunindo os achados até aqui, pode-se notar que os quadrinhos aproximam-se involuntariamente do poema graças ao fato de dividirem abordagens semelhantes com relação ao tempo e ao espaço. No que tange ao tempo, HQs e poesia buscam “gravar” sua passagem e moldá-lo de maneira que possa ser reconstituído na leitura, em um processo semelhante ao das cifras musicais. Essa manipulação do tempo, que acontece no quadrinho sempre de maneira dialética, pode ser observada em todos os tipos de HQs, e a maneira como se articula depende da vontade de seus criadores de valorizar o tempo em sua qualidade física ou psicológica. A métrica greco-romana, cuja medição ocorre em razão da duração da sílaba, permite que se meça o ritmo com base inclusive em seu espaçamento na folha, diferente de outras métricas modernas, que se baseiam na voz e nas sílabas tônicas. Da mesma maneira, como Eisner bem demonstra em seu *Quadrinhos e arte sequencial*, o ritmo de uma página de HQ pode ser medido visualmente por indícios como o tamanho do balão e as dimensões de um determinado requadro, tendo a tira a medida mínima canônica com a qual se montam as páginas de uma revista em quadrinhos.

Quanto ao espaço, a linguagem de ambos, quadrinhos e poesia, permite uma expressão indivisível entre substância e meio, que acontece graficamente no poema graças à manipulação do espaço em branco da folha (aspecto radicalizado nos caligramas e na poesia concreta) e que corresponde à sarjeta no quadrinho. Nas HQs, de todo modo, a forma que sua parcela pictográfica assume é sempre, mesmo quando não acontece de maneira

aparente, atrelada àquilo que se está narrando. Essa relação dentro da página é responsável por engendrar tipos diferentes de conclusão pelo leitor.

McCloud define a conclusão como a prática mental de enxergar um todo com base em partes e descreve as histórias em quadrinhos como o meio de comunicação “que usa a conclusão como nenhum outro [...] um meio onde o público é um colaborador consciente e voluntário, e a conclusão é o agente de mudança, tempo e movimento” (McCLOUD, 1994, p. 65). O autor elenca os tipos mais comuns de conclusão utilizados nos quadrinhos de sua pesquisa:

A – Relações do tipo momento a momento: o que se passa nos quadros exige pouquíssima conclusão para ser compreendido, conforme o exemplo a seguir.

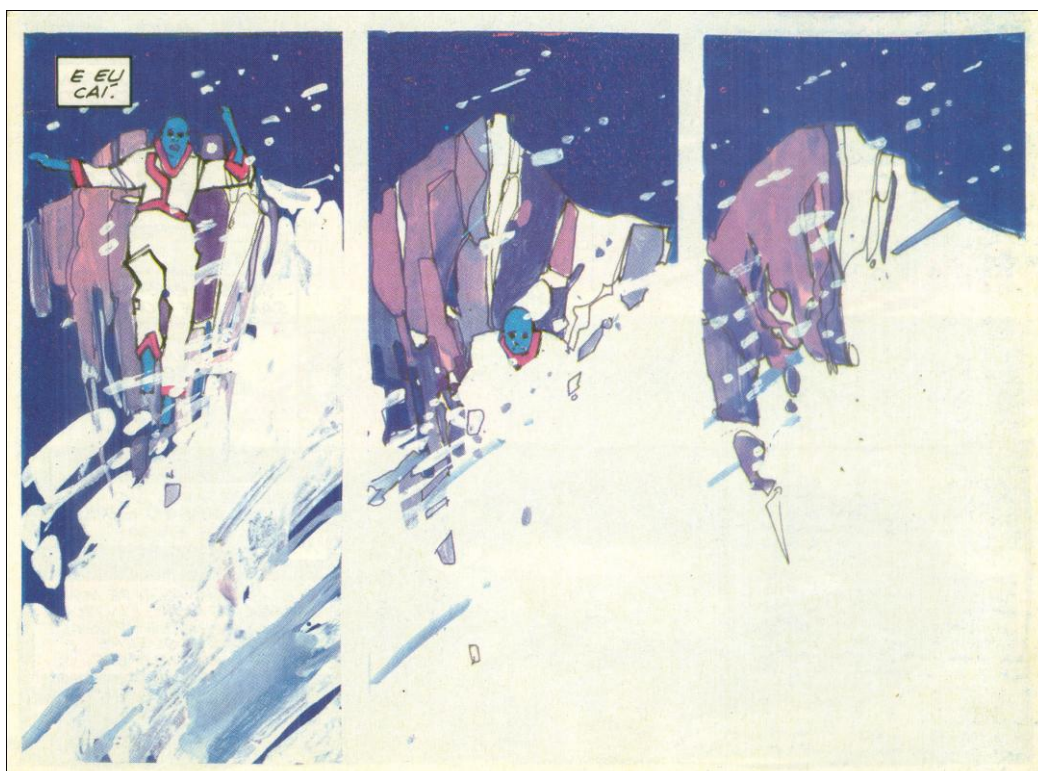


Imagem retirada de MILLER, Frank e SIENKIEWICZ, Bill, *Elektra Assassina*, Ed. Abril: 1989, p.

13

B – Relações do tipo ação para ação: os quadros descrevem uma progressão temática de eventos, como se exemplifica a seguir.



Imagem retirada de GAIMAN, Neil e MANARA, Milo, *O que eu experimentei do desejo in Sandman: Noites Sem Fim*, Ed. Conrad: 2003 p. 55

C – Relação de tema para tema: há ainda a progressão de um acontecimento, mas a transição vai ocorrer entre diferentes aspectos envolvidos na execução desse acontecimento.



Imagem retirada de MORRISON, Grant e QUIITELY, Frank, *Flex Mentallo Deluxe Edition*, Ed .DC Comics: 2012, p. 51

D – Relação cena a cena: caracterizada por percorrer distâncias significativas de tempo e espaço na narrativa; exige do leitor a articulação de um raciocínio dedutivo para instaurar as conclusões.



Imagem retirada de BECHDEL, Alison, *Fun Home: Uma tragicomédia em família*, Ed. Conrad: 2007 p. 48

E – Relação de aspecto para aspecto: aqui o tempo vai ser superado, deixando que as relações espaciais entre os quadros sejam responsáveis por integrá-los em torno de aspectos de determinado lugar ou ideia, estabelecendo uma atmosfera, evidenciando aspectos abstratos de um tema. Esta relação é muito popular nos quadrinhos orientais e europeus.



Imagem retirada de CREPAX, Guido, *Valentina Crepax 65-66*, Ed. Conrad: 2006 p. 67

F – *Non-sequitur*: sequência de quadros em que não há uma relação lógica evidente entre eles. McCloud chama a atenção para esse tipo de transição como a de maior participação do leitor. Na falta de relação lógica entre os quadros, pertence ao leitor e à sua subjetividade a responsabilidade de criar relações, ainda que subreptícias, entre os quadros: “Por mais que uma imagem seja diferente de outra, sempre há um tipo de alquimia no espaço entre os quadros que pode ajudar-nos a descobrir um sentido até na combinação mais dissonante” (McCLOUD, 1994, p. 73).

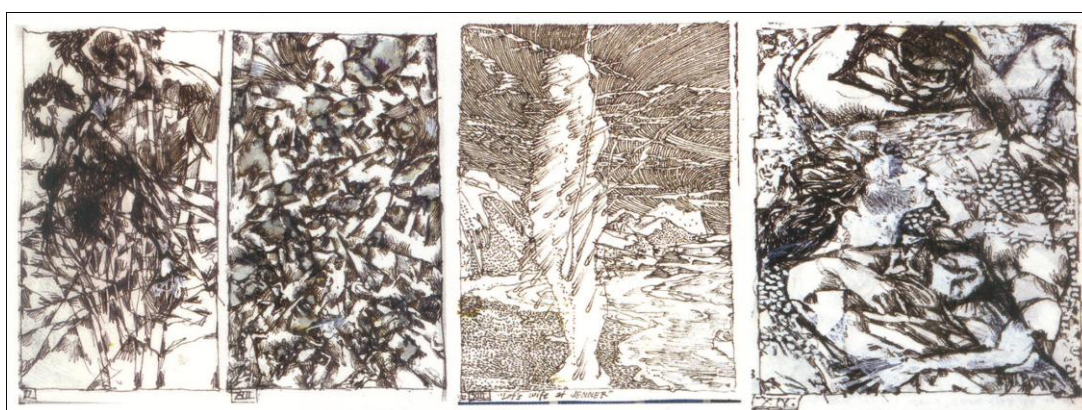


Imagem retirada de GAIMAN, Neil e STOREY, Barron, *Quinze retratos de desespero* in *Sandman: Noites Sem Fim*, Ed. Conrad: 2003 p. 94

Se a definição de McCloud tem como lastro a aquisição de sentido no que tange à poesia como meio artístico, é nas relações F e E que encontramos as possibilidades de conclusão mais passíveis de conteúdo expressivo e de utilização poética. Assim, de maneira significativa reencontramo-nos com a sarjeta em sua imagem de símbolo integrante. Em seu vazio podem ser traçados agora, por meio das ações de conclusão, vetores narrativos que se cruzam perpendicularmente com os vetores intersubjetivos. Mas enquanto as relações de A a D priorizam o feixe narrativo, as relações *non-sequitur* expõem a realidade fracionada da HQ, obrigando o leitor a criar sua própria linha de conclusão ao integrar as imagens a sua maneira, obedecendo seu *punctum*. A relação E é um meio-termo, um crepúsculo que divide a linearidade apolínea da narrativa do *nonsense* dionisíaco, espaço no qual o quadrinho pode tornar-se poesia.

Em um artigo intitulado “História em quadrinhos e poesia”, Rafael Soares Duarte corrobora os citados achados. Para esse autor, os quadrinhos apresentam pontos de contato com a poesia na consonância de processos e estratégias narrativas (*enjambment*, caligramas,

interpenetração de motivos) e na possibilidade de a significação do vazio em ambos os meios ser compatível “como parte integrante e preponderante da composição, como tema, motivo e essência, nos diversos níveis que essa proposição possa abarcar” (DUARTE in DALCASTAGNÈ, 2012, p. 202). A investigação proposta buscava estabelecer se a relação entre quadrinhos e poesia encontrava compatibilidade na relação espacial estática caracterizada pelo “algo-nada-algo” (Ibidem), que vai dar função expressiva ao vazio interverso/interquadro. Este também foi o foco da investigação do pesquisador Gazy Andraus, que definiu essa relação por meio dos chamados *koans*, expressões poéticas de origem budista que buscam expressar uma situação de maneira alógica marcada pela quebra de sentido.

Em seu artigo, Duarte busca em Wolfgang Iser a noção de vazio textual, na qual vai basear sua investigação:

Para ele, estes vazios são espaços que, não podendo ser preenchidos pelo próprio sistema do texto em que estão inscritos, são preenchidos por outro sistema, o da cognição do leitor. Os vazios “funcionam como um comutador central da interação do texto com o leitor. Donde os vazios regulam a atividade de representação do leitor que segue as condições postas pelo texto”. (DUARTE in DALCASTAGNÈ, 2012, p. 203-204)

Iser compreende o texto como uma narrativa em que os vazios, tanto os visuais quanto os discursivos, são projetivos. Além de projetivos, nos quadrinhos os vazios também são intersemióticos. Todavia, Iser, ao citar entre seus exemplos de vazio informacional o espaço entre os capítulos de um folhetim, além de possibilitar a inclusão das HQs em sua definição, reúne esses espaços inertes em uma mesma função característica: “Liberam o espaço das posições denotadas pelo texto para os atos de projeção do leitor. Assim, quando tal relação se realiza, os vazios desaparecem” (DUARTE in DALCASTAGNÈ, 2012, p. 204). Não é um erro enxergar nesta noção de vazio concebido por Iser a já citada relação gestáltica de figura e fundo.

Quanto às estratégias formais, Duarte cita em seu artigo Angambem, cuja definição de verso se pauta no *enjambment*, ou seja, no seccionamento do período linguístico, submetendo sua forma linear ao tema ou à métrica específicos do poema. Não é incomum nas HQs a quebra do conteúdo verbal entre os quadros, entretanto essa quebra acontece de maneira irrefletida na maioria das vezes, chegando mesmo a ser imposta por limites puramente espaciais, à revelia de editores e tradutores. Um caso exemplar é o da publicação no Brasil do título *O Eternauta*, de Oesterheld e Garcia, em que o texto é cortado para

possibilitar o encaixe do volume verbal resultante da tradução do espanhol para o português, colocando-se trechos de texto em quadros sem relação semântica de qualquer tipo, o que acarreta dificuldade de leitura.



Reprodução de uma sequência do Quadrinho argentino *O Eternauta*. Note que o texto sofre uma interrupção para se adequar aos limites espaciais da tira, sem nenhuma intenção de integração com o texto imagético. Retirado da publicação *O Eternauta*, Ed. Martins Fontes: 2011, p. 33

No que tange a uma poética, esse possível *enjambment* dos quadrinhos vai ainda ter uma possibilidade bem específica do meio: quando o texto verbal de um quadro é cortado e complementado no quadro seguinte, embora este não seja uma continuação imagética do quadro anterior. Neste caso, o texto verbal encadeia o texto pictórico, em um processo de contiguidade entre palavra e imagem. O escritor britânico Alan Moore é um dos autores que usa exemplarmente essa estratégia, como se demonstra a seguir.



Neste exemplo, vemos como o texto do balão à direita do segundo requadro é interrompido e continua no recordatório do quadrinho seguinte. Embora em contextos diferentes, a fala final “E tente não se enfiar em becos sem saída” une os acontecimentos representados pelas imagens. Retirada de *Watchmen*.

Ainda quanto à espacialidade, as histórias em quadrinhos, como meio predominantemente pictórico, possibilitam que a distribuição dos quadros pela página e seu

formato sejam subservientes ao tema que está sendo expresso. Essa estratégia é visível em quadrinhos como o já citado *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons, em *Seven Soldiers*, de Grant Morrison e vários artistas, e até mesmo em quadrinhos de grande distribuição, como a *Alpha Flight*, de John Byrne, e *Iron Fist*, de Doug Manque e Paul Gulacy. Outro ponto de contato formal entre a poesia e os quadrinhos, neste caso mais específico da poesia moderna em diante, é a visibilidade dos caligramas de Guillaume Apollinaire, ou seja, a utilização nos quadrinhos de estratégias narrativas e poéticas em que “o motivo da narrativa é configurado pela espacialização dos momentos da narrativa, transformando-a em uma narrativa/caligrama” (DUARTE in DALCASTAGNÈ, p. 218). Um exemplo disso é a edição número 5 de *Watchmen*.



Esta imagem é a reprodução das páginas 14 e 15 da edição nº 5 de *Watchmen*. O título da edição é “Terrível simetria”. O desenho da grade das páginas deste facísculo se espelham a partir deste momento até suas capas iniciais e finais. Desta maneira a forma busca expressar o conteúdo da narrativa.

Outro ponto de contato entre quadrinhos e poesia é a disposição na superfície da página de correntes narrativas aparentemente não interligadas, mas que, ao serem submetidos a cruzamentos semânticos, revelam uma terceira via de significação. Duarte cita dois exemplos de ocorrência; 1) o caso de uma narrativa com situações diferentes ocorrendo

em planos distintos, observável nos quadrinhos de Frank Quietly em parceria com o escritor Grant Morrison, como *Earth 2* e *Superman All-Stars*; 2) em narrativas espacialmente paralelas que transcorrem simultaneamente, como em *Promethea*, de Alan Moore e J. H. Willians. Duarte compara essas estratégias com as utilizadas em *Um lance de dados* por seu autor Estephane Marlamé, em que motivos diferenciados pelo tamanho das letras se agrupam organicamente com as raízes de uma planta.



Reprodução da página 12 da edição nº 12 da revista *Promethea*. Toda a edição segue três feixes paralelos de narrativa. Acima ocorre o diálogo entre a personagem e as serpentes de seu caduceu. Cada página do diálogo é representada por uma carta de tarô. No feixe seguinte é formado pelas peças do jogo *caça-*

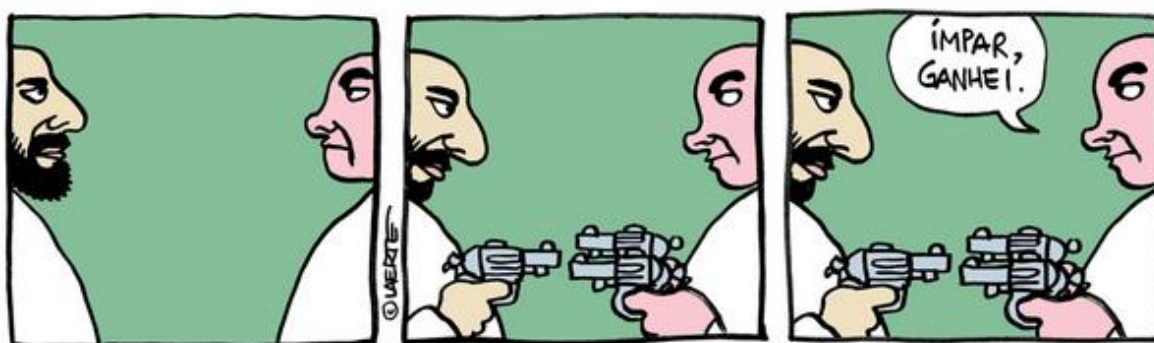
palavras. Cada página representa alguma nova palavras tomando por base as letras da palavra Promethea. O terceiro e último feixe mostra o mago Aleister Crowley contando uma piada.

Apontamos ainda outra estratégia expressiva do poema que pode encontrar contato com os quadrinhos. No entanto, esta só se torna devidamente constatável no formato da tira – estamos nos referindo à rima. Graças aos limites métricos impostos pela tira, temos a possibilidade de constatar topologicamente valores que se repetem em requadros de uma mesma tira, ou em um conjunto significativo de tiras. A repetição de imagens, parcial ou integralmente, nas tiras do *Manual do Minotauro* assinala algo como uma rima visual, como nos exemplos seguintes:



Nesses dois exemplos, o gesto de desenhar constitui o radical de um signo automaticamente reconhecível, que na segunda tira está representado no primeiro requadro de maneira tão sintética quanto um símbolo, mas cujo complemento varia em um ritmo marcado pela numeração num processo de aliteração das imagens entre um quadro e outro. Em ambos os exemplos não há um fechamento. Se na segunda tira há um início bem determinado, a primeira vai ser apenas um recorte de uma extensa lista de tipos de inflexões do mesmo signo. Essas inflexões da imagem e seus semantismos vão conformar o objeto de exame do imaginário, e por isso retornaremos a elas mais adiante.

No próximo exemplo temos uma imagem que se estabelece no primeiro quadro: dois homens colocados um defronte do outro. Essa imagem vai se repetir nos dois quadros seguintes, sendo acrescidos de um componente extra: no segundo quadro o saque das armas, e no terceiro a presença do balão de fala, que desconstrói a expectativa de embate violento levantada pelos dois primeiros. Há aqui uma evolução ritmada do tema do conflito, uma marcação regular de espaço que gira em torno de uma imagem que se repete, mas sempre com alguma alteração. Essas repetições, quando justapostas, remetem à imagem do Janus grego, avatar do conflito.



De tão difundida pelos meios massivos de comunicação, essa representação do saque de armas já é um signo reconhecível de virilidade e demarcação territorial de civilizações pré-industriais, como os filmes e as séries de “faroeste”. Essa quebra da expectativa do signo engendrada pela tira, como explica Durand, traz a imagem de volta para seu *status* simbólico, liberando-a para repercutir outro sentido na profundidade do leitor.

Contudo, de todas as vias de contato, o vazio textual representa o ponto de intersecção dos quadrinhos com a poesia que mais guarda possibilidades de relação com a tira de Laerte. Duarte busca na tira de Laerte um exemplo de como o vazio, o silêncio visual, vai ser importante para a poesia. Sendo o poema uma construção da linguagem, o vácuo de pensamento consciente causado por uma imagem nova marca toda a experiência poética, obrigando o vazio a representar a ele mesmo, como na próxima tira:



Essa tira explicita o sentido do vazio gráfico como tema e estratégia poética. O branco é virado do avesso graças à subversão de dois elementos comuns do quadrinho: a linha que delimita balão e requadro e a própria ordem de leitura, que, tendo como guia o título, transforma o vazio, que é sarjeta, em um tecido sólido passível de ser recortado com uma tesoura. No que se refere à métrica, a tira é constituída de um único requadro, que toma todo seu espaço e apresenta dois vetores de ação: um sintático, que vai da esquerda para a direita, e um paradigmático, que, com base na leitura do gestual representado e suas características semânticas, vai mover-se da direita para a esquerda, fechando um círculo, um ouroboros retangular que remete ao fluxo temporal sinuoso da vida contraposta com o corte, que graças à tesoura e à repetição do possessivo “minha” assume ares de intencionalidade contranatural, cultural, artístico, enfim, humano.

Retornando ao artigo “História em quadrinhos e poesia”, Duarte discorre ainda sobre o vazio estabelecido entre os elementos da seguinte tira:



“Não há personagem, não há uma história ou uma moral. [...] Um recorte narrativo em que não há continuação nem alívio” (DUARTE in DALCASTAGNÈ, 2012, p. 221). Vê-se que a míngua de elementos narrativos é identificada em todas as tiras apresentadas

como exemplo, e, no caso da tira anterior, percebe-se claramente o ritmo visual marcado pelas massas de preto nos requadros periféricos.

De fato, esse vazio das tiras do *Manual do Minotauro* pode ser considerado o motivo principal do seu banimento em determinados jornais brasileiros. Mas enquanto Duarte descreve essas tiras como um “recorte narrativo” sem começo nem fim, a proposta defendida nesta dissertação é que tais tiras sejam de fato poemas em quadrinhos, livres de narrativa, ou cuja narrativa assuma um franco lugar de segundo plano. A tira de Laerte encontra resistência porque, como toda poesia, “é arte do anticonsumo” (PIGNATARI, 2006, p. 10), e como tal encontra na internet o nicho perfeito para existir.

Se essa imagem da tira de quadrinhos como poema causa estranhamento para alguns, para a pensadora espanhola María Zambrano, poesia e poeta partilham características comuns à tira de jornal e a seus produtores no que se refere a ir de ao encontro de seu público. Zambrano (2000, p. 85) cita o filósofo-poeta Homero:

[...] sem esperar que o busquem, vai, como a própria poesia, ao encontro de todos – dos que creem que precisam dela e dos que não creem assim – verter o encanto da sua música sobre os desgostos diários dos homens, rasgar com a luz da palavra as névoas do tédio, tornar leve a carga das horas.

Essa imagem poderia descrever uma história em quadrinhos tanto em sua propriedade como superfície técnica de se espalhar pelo mundo em busca do seu leitor como em sua função corriqueira nos jornais, nas revistas ou na rede mundial, respondendo ao intuito último, de acordo com o uso comum, de entreter e aliviar o peso das horas.

Zambrano dedica boa parte de sua reflexão à poesia e a seu sujeito – o poeta. Suas ponderações permitem problematizar a tensão entre o funcionário e a autoria na filosofia de Villem Flusser, principalmente no que tange à localização da mente criativa do artista em sua noção de aparelho. Com Zambrano também saímos do terreno das verificações objetivas que as estratégias comunicativas do poema e do quadrinho, suas linguagens, permitem constatar, voltando nossa atenção para a interpretação da imagem poética nos moldes estabelecidos por Bachelard e Durand. Se já temos pontos de contato do quadrinho com o poema, resta-nos refletir agora sobre o quadrinista como poeta.

Zambrano partilha com Flusser de uma definição de um real humanamente construído que não abrange a totalidade dos fenômenos, uma vez que essa realidade natural é composta de penumbras que não podem ser esclarecidas com a luz da razão que parte do ser: “[...] realidade é não só o que o pensamento pode captar e definir, mas também isso que permanece indefinível e imperceptível, isso que rodeia a consciência, destacando-a

como ilha de luz no meio das trevas” (ZAMBRANO in HENRIQUES, 2008. p. 2). Para a filósofa, a razão filosófica é a exploradora dessas áreas do ser, das áreas iluminadas pelo cogito. O indizível das penumbras, aquilo que fica além do racional, mas que permanece a assombrá-lo, pode ser alcançado por uma sensibilidade poética. A razão poética, como concebida por Zambrano, vai ser o saber do coração, o saber das entranhas, que não busca investigar as áreas que a filosofia não alcança, mas sim integrá-las sob a égide de um tempo anterior, quando não havia cisão. A cisão nunca vai voltar, mas o esforço de integração “supõe uma atitude epistemológica de atenção e escuta, de modo a poder aceitar uma ‘revelação graciosa e gratuita’” (HENRIQUES, 2008. p. 5).

María Zambrano, assim como Paulo Prado e Ezra Pound, constata que a poesia tem como antagonistas a filosofia e a literatura. Mas sua reflexão vai focar nas tensões entre a prática do filósofo e a do poeta, pensadas com base na imagem da caverna apresentada por Platão no capítulo XII de sua *República*. Nessa imagem, como interpretada pela autora, poeta e filósofo partem de uma mesma origem, acorrentados dentro da caverna metafórica. O filósofo, por meio de um ato de violência imprescindível para romper as correntes que o prendem – uma busca de objetificação –, retira-se do mundo à sua frente para ir em direção ao mundo ideal, fonte de luz, do qual sua visão só percebia as sombras difusas. O poeta, por seu turno, não se interessa pela unicidade do mundo das ideias – no qual as coisas são sempre elas mesmas e somente isso – e mantém seu foco nas sombras da caverna, difusas e polissêmicas.

O entendimento do mundo para o poeta vem até ele como uma dádiva, ele reconhece que o que vê são sombras, e por isso mesmo as toma para si, cria novas sombras e as faz falar:

A “coisa” da poesia – a que encontra e oferece – não é a coisa conceptual do pensamento, mas a complexíssima e real, a fantasmagórica e sonhada, a que houve e a que não haverá jamais. Quer a realidade, mas a realidade poética não é somente a que há e a que é, mas a ainda não havida ou não havida já e a que não é; abarcar ser e não ser, em admirável justiça caritativa, considerando que tudo é possibilidade e apetência de ser, até o que jamais pode ser. O poeta tira da humilhação do não ser o que nele geme; tira do nada o próprio nada, ao que dá nome e rosto. O poeta não se esforça para que, das coisas que há, umas sejam e outras não cheguem a este privilégio. Antes se esforça, padece, estuda para que tudo o que há e o que ainda não há cheguem a ser. O poeta não teme nada, desce ao caos para o erguer até a ordem, de que é cifra e palavra. (ZAMBRANO, 2000, p. 69)

Já aqui encontramos referências à descida poética em busca de linguagem empreendida pelo poeta sem medo e com distinta caridade. Vemos também a atividade do

poeta como aquele que extrai do não ser – que estaria nas profundezas, ao contrário do ser, que se encontra na superfície – o próprio nada e lhe dá identidade. Se na superfície está a ideia de cadeira, unívoca como um signo, nas profundezas estão todas as suas aparências, passageiras ou duradouras, e o poeta vai amar todas elas.

O poeta é fiel às coisas. As imagens, diferentemente das ideias, instalam-se no fundo de sua alma como a verdade que o filósofo almeja. Mas no fundo da alma do poeta as coisas se revelam em sua aparência tremeluzente, maleável e polissêmica. Os limites do poeta e das coisas se anulam em sua qualidade de aparência, diferentemente do filósofo, que busca sempre limitar as coisas e colocá-las em suas respectivas categorias. Para Zambrano, a diferença irremediável entre o filósofo e o poeta está justamente na tensão entre unidade e heterogeneidade. Se a poesia é capaz de alguma unidade, esta só pode ser musical, uma unidade feita de partes fugazes em harmonia e realizada provisoriamente.

Essa descrição de uma unidade composta de partes que se ligam provisoriamente em sua execução poderia ser aplicada às histórias em quadrinhos como as entendemos hoje. Durand também define uma unidade musical, mas trataremos de seu conceito mais adiante. Essa unidade transitória de Zambrano, uma unidade não violenta como a dos filósofos, só deixa como prova de sua existência um frêmito, um rastro de vazio a ser seguido pelo leitor, “e essa perspectiva ilimitada como uma estela que toda a poesia deixa atrás de si e que nos leva atrás dela. É esse espaço aberto que rodeia toda a poesia” (ZAMBRANO, 2000, p. 68-69).

Dessa forma, a unidade da poesia vai partilhar de uma qualidade equivalente à das imagens pictóricas – ocorre mais rapidamente que o pensamento filosófico. O *logos*, instrumento insubstituível da razão filosófica, vai embebedar-se na poesia e tornar-se *logos* cotidiano:

O *logos* da poesia é de um consumo cotidiano, desce diariamente sobre a vida, tão diariamente que às vezes é confundida com ela. É um *logos* disperso da misericórdia que vai a quem dele precisa, a todos os que dele precisam. Enquanto o *logos* da filosofia permanece imóvel, não desce, e só é acessível a quem pode alcançá-lo pelos seus próprios passos. (ZAMBRANO, 2000, p. 69)

A unidade poética é elástica e criadora de pregas. A imagem pictórica, o pensamento em superfície, também vai criar pregas. As redundâncias que guiam o olhar do leitor vão causar diferenças de velocidade de leitura, pontos em que o olhar esbarra e tem de voltar e confirmar aquilo que viu. Nesse sentido é que Flusser afirma que a imagem é mágica, pois a verdade por ela representada não está disposta em uma relação causal típica das ciências filosóficas. A imagem poética também instaura uma ética distinta da ética da filosofia, pois

enquanto a ciência natural é objetiva, é o relato de um percurso metódico que produz uma ética já neste relatar, a imagem não vai dizer de onde veio, como bem afirma Bachelard, não apresenta relatório de seu método de construção, sua ética é mítica e marcada pela entrega lúcida do poeta às suas imagens:

E assim, este gênero de consciência próprio do poeta também engendrou uma ética do poeta, uma ética que já não é a ética, até certo ponto sossegada, segura, do filósofo. Pois, enfim, o filósofo procura com insistência a segurança. Esta ética poética não é mais que a do martírio. Todo poeta é mártir da poesia; entrega-se a ela sem reservar nenhum ser para si mesmo, e assiste cada vez com maior lucidez a esta entrega. (ZAMBRANO, 2000, p. 84)

Ainda de acordo com Zambrano, apenas uma interrupção irredimível como a morte pode ser o choque que alimenta a violência do filósofo, a ponto de romper com suas correntes e buscar compreender o lugar selvagem que o cerca. De maneira muito semelhante, o homem da filosofia flusseriana erige sua segunda natureza, mundo codificado pelo *logos*, onde os seres humanos tentam desconversar a inevitabilidade da morte. Embora nessa segunda natureza de Flusser não haja distinção entre filósofos e poetas, podemos identificar essa divisão por intermédio de Décio Pignatari ao descrever o poeta como o ser que trabalha *o* signo verbal, ao contrário dos que trabalham *com* o signo. Dessa maneira, podemos estabelecer que o poeta, como confirma Zambrano, não trabalha com o fenômeno da morte, mas opera dentro dele, o constrói. O poeta, sabendo que o mundo codificado são apenas sombras que ele pode usar a favor de sua dor, ressignifica, desdesignifica, morre e revive no poema. Ele abraça a morte em sua inevitabilidade, mas também em sua unidade elástica como fato poético.

A virada poética da tira de Laerte também foi marcada pelo signo da morte. Seu filho mais novo, Diogo, faleceu vítima de um acidente de carro no carnaval de 2005. Em entrevista à revista *Piauí*, Laerte descreve o impacto da perda do filho:

Certas coisas mandam tudo para o espaço. Simplesmente não fazem sentido dentro de uma ordem moral ou espiritual. Eu já não era religiosa. [...] No entanto, de alguma forma, a gente guarda uma religiosidade, uma ordem de coisas que nos são sagradas, ou imanentes, ou permanentes, ou inatas. E isso tudo realmente perde sentido. (PIAÚÍ, abril de 2013, p. 24)

Em 2004, Laerte já começava a abandonar seus personagens, mas foi a experiência de perda que o levou à radicalização de seu estilo e aos experimentos que geraram as tiras-poemas. A morte traz a lembrança do isolamento, fonte de aflição para o filósofo e lugar a

ser defendido pelo poeta. O poeta vai encontrar no isolamento, em um isolamento comunicável, o distanciamento necessário para reconstruir as relações entre as coisas, construir novas relações. O poeta, ou o poeta dos quadrinhos, vai criar a partir de uma necessidade de comunicação. Vai cantar um segredo que ele mesmo não consegue compreender, mas que acolhe e repassa. Daí o vazio na caracterização dos personagens e dos ambientes como resultado do segredo percebido por Laerte daquele instante em que havia o algo, depois o nada e depois algo novamente.

Fruto da elegia, o lirismo é outra marca de distinção na poética das tiras de Laerte, um lirismo surreal, *nonsense*, comumente associado a um obscurantismo resultante de seu ensimesmamento obrigatório e irrevogável. Sua descida aos “abismos do ser”, sobre os quais se debruçam Flusser, Groesteen e Deruelle, em busca do núcleo maleável de sua produção quadrinística leva-o esteticamente a uma época inicial, antes de o desenho se tornar seu ganha-pão, quando suas estratégias estavam fluidas. Como poeta, Laerte se estabelece na raiz da sua linguagem em quadrinhos para expressar seu segredo. E nessa raiz, no núcleo quente do quadrinho, encontra-se o coração do poeta Laerte. Zambrano revela que por trás da desgastada metáfora do coração se esconde uma das metáforas fundadoras da humanidade, representação máxima de todas as entranhas da vida: “O coração é a víscera mais nobre porque leva consigo a imagem de um espaço, de um *dentro* obscuro secreto e misterioso que, em algumas ocasiões, se abre” (ZAMBRANO, 2000, p. 23).

O lirismo de Laerte é o lirismo do ser do coração que se abre e se doa:

Somente aquilo que constitutivamente é fechado pode ser a sede de uma intimidade; aquilo que com suprema nobreza pode abrir-se sem deixar de ser cavidade, interioridade que oferece o que era a sua força e seu tesouro, sem se converter em superfície. Que, ao oferecer-se, não é para sair de si mesmo, mas para fazer adentrar-se nele o que vagueia fora. Interioridade aberta; passividade activa. (ZAMBRANO, 2000, p. 23)

Laerte não apenas oferece, mas joga para dentro de seu coração – a tira – seus leitores, novos e antigos, virtuais ou materiais. Age assim porque, como quadrinista, sabe que o coração, diferentemente do cérebro, é um órgão coletivo que orchestra e alimenta as outras entranhas. Nos abismos de silêncio visual demarcados pelos cortes na superfície da folha, o leitor que mergulhar, que atravessar a membrana invisível da página pode encontrar o algo do quadrinista em sua poética, uma “poética da existência social”, como quer Maffesoli (2004, p. 125). A tira de Laerte, dionisíaca em todos os sentidos, não apenas vai

escancarar as facetas “oníricas, lúdicas e imaginárias” (Idem, p. 149) da sociedade urbana brasileira, mas vai fazer isso na forma de uma tira de quadrinhos, cujas sarjetas são o lugar de “trajetividades” (Idem, p. 173) em que objetividade e subjetividade se integram num todo vibrante.

Esse aspecto caridoso do doar, do Laerte poeta que oferece seu coração aos leitores, vai se radicalizar no ambiente da rede. Leitor de Flusser, Arlindo Machado elenca cinco abordagens estéticas que as atuais tecnologias têm apresentado aos artistas e com as quais estes já vêm dialogando: multiplicidade; processamento e síntese; metamorfose; interatividade; potencialidade e complexidade. Em seu formato, as tiras adéquam-se de maneira singular à demanda de multiplicidade que a contemporaneidade propõe (ou exige) – arquivos leves que podem ser mandados por *e-mail* em grande quantidade, renovados diariamente e com uma linguagem rápida, perfeita para o fluxo de informações da *world wide web*. Múltiplos também são os *sites* que disponibilizam quadrinhos gratuitamente com vários níveis de qualidade. Embora não tangencie a noção de interatividade como proposto por Machado, as tiras, e de maneira exemplar a navegação nos *blogs* das tiras de Laerte, permitem uma grande flexibilidade de navegação em hiperlinks, saltando de períodos distantes entre si ou escolhendo aleatoriamente, possibilitando ao leitor a construção da rota a ser seguida.

De maneira muito significativa para esta dissertação, Machado elenca a imagem do labirinto como metáfora de hipermídia, e por que não, do pensamento (MACHADO, 2007, p. 255). Segundo este autor, existirão duas maneiras de decifrar o labirinto: pelo fio de Ariadne, que o herói Teseu utiliza para marcar seu caminho, ou pelo rito da dança dos Gêranos, uma maneira poética de exploração coletiva em que seus visitantes refazem passos rituais e cantam uns para os outros para identificar sua localização dentro do edifício enigmático. Quando Laerte decide tornar-se poeta dos quadrinhos, deixa de lado a narrativa e seus feixes dourados de significação para explorar o terreno fragmentário da poesia, obrigando seus leitores a se aventurarem com ele, como os jovens oferecidos ao mítico morador do labirinto – o Minotauro.

Nossa imagem de quadrinhos como superfícies cortadas por abismos, que também são sarjetas e também são vísceras, vai encontrar no labirinto sua imagem arquetípica. Dessa forma, torna-se evidente que o ponto de partida para nossa interpretação das tiras de Laerte deve residir nos percursos míticos claros presentes no título de seu *blog* – *Manual do Minotauro* –, o que corrobora ainda para o recorte escolhido para esse feito: as 27 tiras homônimas que demarcam, como a cavidade bucal que separa o lado de fora do lado de

dentro do labirinto das tripas, o início de sua produção poética. No próximo capítulo empreenderemos uma extensa mitanálise da imagem do labirinto, na qual vamos buscar subsídios que fortaleçam sua utilização como metáfora da história em quadrinhos e, especificamente, do quadrinho de Laerte Coutinho. Para isso, posteriormente será feita uma interpretação das 27 tiras marco do *Manual* com base nos achados levantados.

Capítulo 3 – DANÇANDO: uma descrição interpretativa do *Manual do Minotauro*

Neste capítulo dedicarnos-e-mos às 27 tiras de nome *Manual do Minotauro*. Primeiramente, tomaremos o título como base para destrinchar o mito do Minotauro com o intuito de oferecer subsídios para uma analogia com o conteúdo das tiras. Embora possa parecer claro para os leitores de Laerte o fato de que a palavra “manual” no título é um contraponto irônico ao caráter anárquico das tiras, destinaremos algumas linhas à reflexão sobre o *Manual* com o fito de observarmos o escopo dessa ironia. Posteriormente será empreendida uma descrição interpretativa pormenorizada das tiras da maneira com que aparecem no *site*, tendo o conteúdo do levantamento mitológico e das estruturas do imaginário de Durand como lastro. Com este mapa de ações em mãos podemos seguir em frente.

3.1 – Um mito cretense

Em seu berço clássico, o mito do Minotauro está diretamente ligado ao de sua casa – o labirinto. Este é um mito noturno por excelência e carregado de simbolismos relacionados a este regime. O filho bastardo do rei Minos, metade homem e metade touro, que com o passar dos séculos vai transitar de monstro à vítima, assume um papel coadjuvante em uma teia maior de mitos que compõem sua constelação. É monstro, vilão a ser exterminado, símbolo vivo do pecado bestial de sua mãe, e por isso mesmo é soberano e prisioneiro de seu palácio de mil quartos e corredores donde nunca pode ver o sol e donde aqueles que são mandados para aplacar sua fúria (ou solidão) jamais retornam.

Como bem diz Pierre Brunel, mais importante que a história do Minotauro é sua pré-história e os mitos particulares de cada personagem envolvido no drama (PEYRONIE in BRUNEL, 1997, p. 645). De todos eles, sobressai aquele cujas ações formarão a linha que perpassa e amarra as sequências de acontecimentos que unirão cada participante – o rei de Creta, Minos.

Geralmente considerado filho de Zeus e Europa, Minos foi criado pelo infértil rei de Creta, Astérion, e acreditava-se destinado ao reino. Para provar seu destino de tornar-se rei, Minos realiza um sacrifício ao deus dos mares, Posídon, que em resposta lhe envia dos oceanos um belíssimo touro branco como prova do apreço dos deuses. No entanto, Posídon avisa que o belo e forte touro deve ser sacrificado na noite seguinte como tributo. Minos,

imaginando como sua manada beneficiar-se-ia com a qualidade de tamanho reprodutor, decide ignorar a ordem do deus e esconde o touro entre os outros de sua posse. Enfurecido, Posídon enlouquece o touro, que foge causando danos incontáveis e soltando fogo pelas ventas, em um trânsito clássico do símbolo lunar de fertilidade para a representação diurna monstruosa, com olhos flamejantes e cascos de trovão, de maneira que apenas o herói olímpico Hércules, a pedido de Erísteu, foi capaz de pará-lo e levá-lo para Micenas, montado em seu lombo e domando-o pelos chifres. Erísteu consagra então o animal à deusa Hera, mas esta, recusando-se a aceitar qualquer tributo vindo do olimpiano, liberta-o. O touro percorre a Argólida, atravessa o Istmo de Corinto e ganha a Ática, refugiando-se em Maratona, onde é sacrificado por Teseu, o *Hércules da Ática*.

Nesse percurso, ainda tomado pelo desejo de vingança, o deus dos mares instiga na esposa de Minos, a rainha Pasífae, um amor insano pelo touro de Creta, o que a leva a pedir conselhos a Dédalo, artesão e inventor ateniense refugiado em seu reino. Dédalo constrói uma veste de vaca com couro e madeira de tal modo perfeita que confundiu o touro enviado por Posídon, possibilitando a união entre a rainha e o animal. Dessa relação nasce o Minotauro, o touro de Minos, que recebe o mesmo nome de seu avô, Astérios ou Astérion (do grego, estrela), o filho bastardo do rei de Creta. Enfurecido e envergonhado, Minos ordena a Dédalo que construa um palácio gigantesco com incontáveis quartos e corredores que impediriam qualquer um de sair dele, e que nesse castelo, o labirinto, também chamado de Castelo de Cnossos, aprisionasse o monstro fruto da relação amaldiçoada.

Até esses relatos, Minos foi consagrado com a fama de ser um governante sábio, grande civilizador de Creta. Filho de Zeus, Minos tinha por costume adentrar a gruta do monte Iucta, o mais temível e intrincado dos labirintos, para se consultar com o Pai dos Deuses e dos Homens. Nessa “entrevista secreta” (BRANDÃO, 1986, p. 63), o governante de Cnossos relataria o andamento de sua administração, e se o relato desagradasse a Zeus, este o abandonaria no fundo do labirinto. Foi a partir da morte de seu filho, Androgeu, causada por Egeu, pai de Teseu, que Minos começou a mostrar seu lado mais tirânico. Algumas versões do mito insistem na influência de Pasífae na mudança psicológica. Com seu filho morto, vítima da inveja do rei de Atenas diante do sucesso absoluto que o príncipe cretense adquiriu nos jogos promovidos por sua administração, Minos decide invadir Atenas, e sua fúria só é aplacada quando se estabelece uma trégua sustentada pelo pagamento de um tributo a Creta.

Todos os anos (uma medida irregular que pode variar de três a nove anos do calendário atual) Minos ordenava que Atenas pagasse o tributo de sete rapazes e sete

moças, que serviriam de pasto para Astérion. Quando do pagamento do terceiro tributo, Teseu, atendendo ao clamor do povo ateniense, já cansado de tal imposição tirânica, infiltrou-se no grupo de jovens que alimentariam o Minotauro decidido a acabar com tal abuso de poder e por fim com o monstro do labirinto. Outras versões afirmam que o próprio Minos decidia quais jovens comporiam o trágico imposto, e por isso decidiu levar o herdeiro do trono de Atenas para seu fim no fundo do labirinto de Cnossos.

Ajudado por Dédalo e Ariadne, filha de Minos e meio-irmã do Minotauro, Teseu adentra o labirinto carregando com ele um novelo de linha dourada, que lhe havia sido dado por Ariadne, para que o desenrolasse pelo caminho trilhado. Ao puxar a linha de volta, Teseu encontraria o retorno para a luz. Outras versões afirmam que Ariadne dá a Teseu uma coroa de ouro brilhante que ilumina os escuros corredores do labirinto. Seja como for, assim acontece: Teseu adentra o edifício, encontra o Minotauro, executa-o e retorna, seguindo o fio dourado até a saída. Uma versão significativa do mito desmente a *causa mortis* de Astérion. Nela, Teseu empunha a clava do vilão Perifetes, tingindo de covardia o ato heróico. Enquanto muito ainda desenrolar-se-ia com os personagens do mito, para o Minotauro aquele foi seu único e derradeiro momento, “o acontecimento de sua vida” (PEYRONIE in DUMAL, 1997, p. 645), pelo qual esperou bovinamente toda sua vida.

Vejamos então o destino dos outros componentes do mito. O herói Teseu, a contraparte diurna do Minotauro, tendo sido ajudado por Ariadne mediante a promessa de que ele a desposasse e a levasse para Atenas, sabotou os navios cretenses e partiu com a filha de Minos e seus compatriotas recém-resgatados de volta à sua terra. Entretanto, ao fazer uma escala na ilha de Naxos, Teseu abandona Ariadne adormecida à beira da praia e parte para seu destino. As razões para o abandono são obscuras e variadas. Para algumas versões do mito, o coração de Teseu já pertencia a Agláia, filha do Fócio Panopeu. Outras fontes apontam que o herói foi instruído por Dioniso a abandonar a donzela ou mesmo que o deus a tivesse raptado. Embora seja muito citado, Dioniso divide a autoria da ordem dada a Teseu, em outras versões, com Atena e Hermes. Dessas alterações do mito, uma afirma que o navio em que Teseu, Ariadne e os 13 atenienses estavam fugindo foi tomado por uma tempestade e levado para Chipre, onde, grávida e com enjoos, Ariadne desembarca, deixando Teseu protegendo o navio, que, por sua vez, é levado por correntes fortíssimas. As mulheres da ilha passam a tratar da jovem grávida, suavizando sua tristeza com falsas cartas assinadas por Teseu até o momento em que esta falece durante o parto. Ao regressar, Teseu agradece e paga as mulheres e institui um sacrifício e um ritual em honra do destino trágico de sua esposa.

É particular desta versão que, ao retornar a Atenas, Teseu para na ilha de Delos para consagrar uma estátua de Afrodite que ganhara de Ariadne. Em homenagem a sua esposa, performa com os jovens salvos do labirinto uma dança intrincada e circular que representa os meandros de seus corredores sinuosos. As fontes pesquisadas não revelam ser esta a origem da Dança do Gêranos, mas indicam que tal ritual persistiu através do tempo histórico. Finalizando o ciclo de tragédias, ao se aproximar das costas de Ática, ainda tomado pela dor da perda da esposa, Teseu se esquece de trocar as velas negras de sua nau por velas brancas, que indicariam a vitória para aqueles que a vissem chegar. Como resultado, ao ver as velas negras, seu pai, Egeu, acreditando que o filho estivesse morto, joga-se ao mar. Mar este que passa a ter como nome seu homônimo.

Quanto a Ariadne, outras versões do mito indicam interessantes alternativas para seu fim. Embora todas as lendas concordem com o fato de que a filha de Minos nunca chegou a Atenas, a versão mais conhecida logo revela que Teseu a abandonou em Naxos a pedido do deus Dioniso, que, tendo visto sua beleza, se apaixonou e a levou para a morada dos deuses, onde a desposou. A jovem recebeu de núpcias um diadema de ouro, forjado por Hefesto. Este presente tornou-se uma constelação assim que Ariadne adentra a morada dos deuses. A filha de Minos teve com o deus grego quatro filhos: Toas, Estáfilo, Enópion e Peparetos. É notável que Ariadne, irmã de Astérion, seja então lembrada pelas estrelas que batizam o Minotauro.

Refugiado em Creta, onde cumpre exílio por ter causado, por inveja, a morte de seu sobrinho, Talo, Dédalo se tornou o arquiteto exclusivo de Minos. Após suas sucessivas traições ao ajudar Pasífae, Ariadne e Teseu, Dédalo é jogado junto com seu filho Ícaro, fruto do relacionamento com a escrava Náucrate, no labirinto que construiu. Com a ajuda do filho, o inventor junta penas coladas com cera, construindo asas que possibilitam a fuga de ambos pela única parte aberta da construção – a de cima. Singrando o espaço, a inexperiência de Ícaro leva-o a um fim trágico. Ignorando o aviso do pai para não voar em direção ao sol, pois o calor derreteria a cera, e nem muito rente ao mar, pois a umidade acarretaria sobrepeso, Ícaro tem a cera de suas asas derretidas pelo sol, levando-o a encontrar a morte nas águas do mar Icário, cujo nome vem do mito. Dédalo, entretanto, obtém sucesso em sua fuga, chegando a salvo em Cumas, de onde parte para Camico, na Sicília, tendo Minos e seu exército em seu encalço.

Chegando a Camico, seu soberano, Cócalo, cede exílio ao inventor e o esconde. Mostrando também uma engenhosidade ímpar, Minos distribuía por onde passava um fio e uma concha e desafiava os transeuntes a passar a linha pelas fissuras espirais da concha.

Esse desafio sem solução levou Cócalo a pedir o auxílio de Dédalo, que amarra o fio em uma formiga e a coloca nesse pequeno labirinto para que ela passe com o fio pelas fissuras. Vendo o sucesso do rei em desvendar o desafio, Minos descobre que Cócalo esconde o inventor e o obriga a entregá-lo. Para salvar seu hóspede, Cócalo instrui suas filhas a prepararem um banho para Minos e escaldá-lo no processo. Outras versões informam ter sido um sistema de canos construído por Dédalo a levar o líquido escaldante até o banho de Minos, causando sua morte. Em homenagem a seu hóspede, Dédalo constrói um complexo de edifícios como agradecimento.

De todos os personagens, apenas Pasífae é a que não tem seu destino revelado. Embora filha do sol (Hélio) com Perseide e irmã da bruxa Circe e tia de Medeia, sua lenda limita-se a destacar seus poderes mágicos e seu extremo ciúme, o que a levou a amaldiçoar Minos, de forma que toda mulher que se deitasse com ele fosse morta por aranhas e serpentes saídas de seu próprio corpo. Ademais, as imagens da rainha Pasífae, da bruxa Circe e da jovem Medeia vão remeter ao triunvirato, que, como veremos, é uma imagem constante nos mitos do regime noturno.

Em sua interpretação psicológica do mito do labirinto/minotauro, Junito de Souza Brandão, em concordância com outros mitógrafos como Paul Diel, interpreta no Minotauro a imagem da “dominação perversa” (BRANDÃO, 1995, p. 160) descontrolada que toma posse do rei Minos, fruto da influência e das traições de Pasífae. Essa perversidade, incongruente com a orientação divina, é então jogada no labirinto do subconsciente, onde persiste às escondidas. Resta então ao poder luminoso e ao raciocínio linear, atributos genuinamente diurnos, a responsabilidade de adentrar o subconsciente e extirpar a “injustiça despótica” representada pelo touro de Minos. Brandão afirma ainda que, ao usar de crueldade para eliminar o Minotauro, o herói da luz se corrompe:

Teseu não se curvará à opressão provinda de outrem, mas enfrentando-a, mesmo vitoriosamente, corre o risco de se tornar prisioneiro da fraqueza banal inerente à natureza humana: a vaidade de acreditar que o descomedimento da justa medida nas relações humanas seria uma prova de força, e assim justificar a tentação de reprimir seus semelhantes com medidas injustas. É pois muitíssimo significativo que o monstro acantonado no Labirinto do inconsciente, sendo irmão mítico de Teseu por descendência de Posídon, constitui o perigo essencial para o herói. Como todo herói que combate um monstro, Teseu, ao se defrontar com o Minotauro, luta contra sua própria falta essencial, contra a tentação perversa que o habita secretamente. (BRANDÃO, 1995, p. 162)

Para Brandão, Teseu chega a Creta como herói e retorna como tirano: assassino cruel do Minotauro e traidor do amor que lhe rendera a liberdade de dentro do labirinto.

Torturado por essas decisões irrefletidas, o Hércules de Ática ainda se torna responsável pela morte de seu pai, Egeu. Neste ponto é assaz esclarecer que a origem de Teseu, complicada como o são as origens dos heróis gregos – e por que não dizer, labirínticas –, divide sua paternidade entre Egeu e Posídon. Seu nascimento ocorreu como fruto da negociação que o rei de Atenas realizou com Medeia, sobrinha de Pasífae e esposa de Jasão. Infeliz com a incapacidade de gerar filhos, a despeito de suas várias relações, Egeu dá abrigo à feiticeira fugitiva, que em troca lhe providenciará um herdeiro por vias obscuras. Após esse encontro, Egeu é recebido em Trezena por seu soberano, Piteu, este o embebeda e ordena que sua filha, Etra, acompanhe Egeu em seu leito. Na mesma noite a princesa tem um sonho, no qual é possuída pelo deus dos mares. O jovem Teseu é fruto dessa relação onírica, e o rei de Atenas nunca desconfiou da ilegitimidade de seu herdeiro.

A interpretação de Brandão tem a mesma base que a de Gilbert Durand – os arquétipos junguianos, mas seu psicologismo acaba por reduzir a dimensão do mito, como bem pode ser atestado pelo caráter trágico que sua descrição vai assumir. Se empreendermos uma interpretação baseada na observação dos regimes diurno e noturno do imaginário, percebe-se que o destino de Teseu, embora trágico, pode ser interpretado como um processo de “anoitecimento” do herói solar. Esse processo, longe de ser uma corrupção, de fato vai evidenciar uma das características mais importantes do regime noturno: a harmonização de opostos, sua estrutura dialética.

O nome *Theseús*, em grego, é formado pelo elemento indo-europeu *teu*, “ser forte”, de onde vem também *teues*, “força”, e *te(u)s-o*, *teso*, *theso*, que pode ser traduzido como “o homem forte por excelência” – forte, brilhante, de origem divina, *teso*, rijo e direcionado aos céus, característica chave da imaginação diurna: a verticalização. Também o regime diurno vai ser simbolizado pela espada, o gládio, instrumento separador que quando empunhado na frente de seu pai, Egeu, permite que este reconheça imediatamente no estranho que segura a cabeça do Touro de Maratona seu herdeiro legítimo. Mas o “êmulos de Hércules” (BRANDÃO, 1995, p. 149) não pode ser considerado puramente solar. Sua origem divina, filho do deus dos mares, coloca-o diretamente na região noturna da imaginação, caracterizada pelas profundezas engolidoras do mar, dos rios sinuosos, que, como as serpentes, servem de modelo para os labirintos. A própria dupla paternidade de Teseu simboliza o redobramento, que também é índice da imaginação formada com base nos símbolos da noite.

Se, por um lado, vemos representado no mito a angústia com o passar do tempo na imagem teriomórfica dos touros e do Minotauro e na bestialidade feminoide do ato sexual

de Pasífae, por outro teremos um momento de virada que não deixa escapar as implicações noturnas desses mesmo símbolos. Esse equilíbrio do mito entre diurno e noturno talvez seja resultado de sua origem como mito cretense absorvido pela imaginação grega.

Sendo mais preciso, todo o conjunto de mitemas que fazem parte do mito minotauro/labirinto é flagrantemente noturno, a começar pela própria região de onde vem o mito. A ilha de Creta é uma região com pouquíssimos registros históricos. Mesmo este pouco é descrito como um “livro de imagens sem texto” (BRANDÃO, 1986, p. 51). As informações desse livro de figuras, que é a região do palácio de Cnossos, possibilitaram aos historiadores considerar Creta um dos berços religiosos da Grécia, lugar de templos para a “deusa-mãe” e onde as mulheres eram consagradas sacerdotisas de ampla participação social e política, contrastando com o papel social de subcidadãs que o mundo helênico relegava às suas mulheres.

Os templos cretenses foram construídos em grutas e cavernas e serviam tanto como santuário quanto como cemitério. A valorização da feminilidade simbolizada pela gruta como lugar sagrado é uma clara característica da imaginação noturna. Quando adentra no labirinto, quando desce à sua escuridão, o herói solar se põe. Desce lentamente para a gruta, onde encontrará seu desafio, lidará com ele da forma que conseguir e renascerá na manhã seguinte como outra pessoa. A descida lenta e controlada, eufemismo da queda diurna, à gruta matriarcal, o labirinto que se redobra, como o intestino – todos símbolos noturnos, sendo o maior deles o simbolismo lunar do touro, presente em praticamente todos os mitemas que põem o mito em movimento.

A própria palavra labirinto tem sua origem etimológica no *labrys*, o machado de duas pontas que representa a lua em sua fase crescente. Da mesma forma o são as pontas agudas dos chifres taurinos. O chifre, para a imaginação diurna, quando unitário, constitui troféu totêmico que eufemiza o aspecto feminino animal, transformando-o em símbolo empoderado de virilidade. O touro é o símbolo máximo da virilidade, “cuja semente abundante fertiliza a terra” (BRANDÃO, 2001, p. 35). É neste animal que Zeus se metamorfoseia para raptar Europa e para se aventurar em todos os seus encontros sexuais com os mortais. Para a imaginação diurna, o touro representa o trovão, pelo som de seu mugido e pelo trotar de seus cascos, por sua vez, seus aspectos viris e reprodutores são evidenciados pela imaginação noturna. Daí a imagem do animal estar presente tanto em panteões solares quanto lunares. Durand, ainda falando a respeito do aspecto solar do animal, assinala que “é sempre uma angústia que motiva um e outro” (a imagem do touro e a do cavalo, ambas isomórficas entre elas), “e especialmente uma angústia diante da

mudança, diante da fuga do tempo como diante do ‘mau tempo’ meteorológico” (DURAND, 2012, p. 83). No totem, o herói controla a angústia do tempo e retém a virilidade animal para si.

Os santuários cretenses eram adornados com os *labiyr* e os chifres, em pares, consagrados ao aspecto noturno da virilidade bovina. Em termos religiosos cretenses, “o labirinto seria o útero; Teseu, o feto; o fio de Ariadne, o cordão umbilical, que permite a saída para a luz” (BRANDÃO, 1986, p. 55). O touro representa o próprio rei, líder político e militar, mas se encontra sempre subjugado à deusa-mãe, representada por suas sacerdotisas:

É assim, exatamente, que se apresenta a Grande Mãe minoica. Deusa da natureza, reina sobre o mundo animal e vegetal. Sentada junto à árvore da vida, está normalmente acompanhada de animais, como serpentes, leões ou de determinadas aves. Armada, e de capacete, simboliza a deusa da guerra, representação da vida e da morte. Para reinar sobre a terra, desce do céu sob a forma de pomba, símbolo da harmonia, da paz e do amor. Domina o céu, a terra, o mar e os infernos, surgindo, assim, sob as formas de pomba, árvore, âncora e serpente. (BRANDÃO, 1986, p. 58-59)

O herói Teseu, filho do aspecto humanoide de Posídon com uma mortal, passa por sua provação no labirinto, construção simbólica que exige a integração de raciocínio lógico e instinto para ser decifrada. Teseu encontra seu parente e alter-ego, o Minotauro, filho do aspecto animalesco do deus dos mares com uma mortal tomada à força por um desejo divino. E lá, no fundo do labirinto, no fundo do ventre da deusa-mãe, mata o Touro de Minos com golpes de clava, ou com murros: “Eu ato o atador, mato a morte, utilizo as próprias armas do adversário” (DURAND, 2012, p. 204). O que é maldito para a visão diurna de Junito Brandão e outros mitólogos – o deixar de lado o gládio nobre e lançar mão de técnicas vilanescas como a clava – se revela sob a imaginação noturna como um momento de inversão. Teseu renasce do labirinto como um herói noturno, resoluto de seu destino e de suas ações. Ao matar de maneira covarde o monstro, faz de Astérion menos monstro. Pega parte do que faz dele monstro e a toma para si: “A confusão do passivo e do ativo acontece constantemente: o animal lunar pode ser o monstro sacrificador tal como a vítima sacrificada” (DURAND, 2012, p. 314). Ao deixar de usar a espada, símbolo diurno da análise que permite domar as forças da noite nefasta pelo poder do cogito, Teseu mantém a integridade do homem com o animal. O próprio esquecimento dos códigos arbitrários humanos que termina por cobrar a vida de Egeu é um sintoma dessa inversão.

Ao absorver a parte animal do Minotauro, Teseu dá um passo atrás no mundo codificado e embarca na natureza primeira, local da morte e do silêncio significativo. Ao retornar com a ajuda do fio de Ariadne, o ateniense vai retornando à natureza artificial, que é a casa dos homens. O fio bidimensional, quando traçado e entrelaçado, cria a superfície intrincada e portadora de signos, como o tecido da vela negra que Teseu se esquece de trocar. Texto e têxtil dividem a mesma origem no tecer, e “estar nu é estar sem palavras” (MARTIN; RONNBERG, 2012, p. 456).

Também é relevante para esta interpretação a dança labiríntica dos Gêranos, criada por Teseu ao embarcar com os fugitivos de Creta na ilha de Delos. Embora o herói seja salvo do labirinto graças ao fio de Ariadne, representação mitológica que vai abarcar desde o registro linear e a transmissão do pensamento lógico até as imagens de cordão umbilical e fio dourado que amarram a alma ao corpo, a maneira que encontrará para passar o registro de sua saga será muito mais característica de uma mente noturna. A dança dos Gêranos, performada por duas fileiras de dançarinos com um líder em cada ponta que dançam ao redor de um altar de cornos feito apenas do chifre esquerdo dos bois (LAWLER, 1946, p. 112), revive o ritual de Teseu de maneira poética. Cada líder estabelece seu caminho, e as fileiras devem seguir pelo mesmo caminho, não importando a dificuldade. A cada ritual um novo líder é escolhido. As coreografias são circulares, e os dançarinos devem ser jovens moças e rapazes dispostos em fileiras separadas que a cada momento se aproximam e se afastam. Os rapazes portam adagas, e as moças são enfeitadas com guirlandas floridas. A dança mistura coreografias guerreiras e pacíficas. A estrutura dessa dança, homens e mulheres juntos, era uma raridade no período helênico. A dança não tinha uma narrativa, consistia num “contínuo e interminável torcer e retorcer” (LAWLER, 1946, p. 117). Após a passagem de Teseu por Delos, a dança tornou-se um tributo a Afrodite e era dançada nas tumbas e nas grutas que representavam o castelo de Cnossos.

O altar minoico de chifres completos dá lugar a uma interpretação totêmica pelos habitantes de Telos que vai insistir no caráter de absorção do poder do Minotauro, e com isso também absorve suas características como animal lunar e noturno. Testemunha disso é o fato de que foram os marinheiros e os pescadores os principais responsáveis por sua sobrevivência até os dias recentes. Já falamos do mar como símbolo noturno, mas também o são a embarcação, o barco, a casa movente, íntima como o ventre materno, que guia o marinheiro pelo mar caprichoso.

Outro momento noturno do mito vai estar presente no teste que Mínos desenvolve para descobrir o paradeiro de Dédalo. A concha vai ser a representação do labirinto em

miniatura, e, mais importante, do labirinto como abrigo, tal qual Cnosos. A formiga, animal, e por isso guiada pelo instinto, vai guiar o fio pelas minúsculas câmaras da concha; e tanto o enigma quanto o inseto, a miniaturização e o redobrimento representado pelo labirinto em miniatura que é a concha, são todos símbolos da imaginação noturna. Mesmo o destino trágico de Ícaro se transforma em aviso quanto aos perigos da mente absorvida no simbolismo diurno da ascensão vertical, cuja orientação ignorada de Dédalo poderia descrever o comportamento dos símbolos da noite – a harmonia entre o céu e o mar.

Tendo visto o mito do Minotauro/labirinto e seus desdobramentos simbólicos noturnos, nos próximos parágrafos aprofundaremos-nos nas suas duas imagens principais de maneira mais minuciosa. Primeiramente trataremos do Minotauro, e em seguida de sua casa, o labirinto.

3.1.1 – O Minotauro

Como citamos anteriormente, Astérion, ou como é mais conhecido, o Minotauro, não chega a ser propriamente um personagem. Como é natural da narrativa mitológica, o Minotauro é basicamente o símbolo resultante de uma ação. Ele existe para se alimentar do pasto humano que lhe é oferecido para lembrar a Creta de sua rainha adúltera e para ser o contraponto do herói solar. Sua morte, além de ser uma quebra em sua vida rotineira, é realizadora de uma inversão no herói, que passa de um herói diurno para um herói dividido entre os regimes do dia e da noite, característica dupla distintiva da imaginação noturna. Assim, a importância do Minotauro encontrar-se-á nos extremos de sua existência, o espaço vago entre eles é preenchido tão-somente com a monotonia monstruosa e glutônica que faz dele apenas um verbo a ser combatido.

André Peyronie, em seu artigo para o livro de Pierre Brunel, também aponta para a “pobreza de aventuras” que marca o Minotauro. Peyronie faz um levantamento de suas aparições literárias no transcorrer dos séculos que é de imensa utilidade para este trecho de nosso trabalho. De acordo com o autor, após o período clássico, o “Opróbrio de Creta” será reinterpretado na Idade Média como o próprio Lúcifer decaído nas profundezas do inferno. É o próprio Deus que manda seu filho Jesus/Teseu para matar o chifrudo e livrar a humanidade de pagar seu terrível tributo. Dante vai ser o responsável por realocar o Minotauro em pastagens novas, elencando-o como o guardião do círculo dos violentos: “Lá (nos bestiários) ele parece viver tranquilamente a vida de monstro libertado de seu mito e

das complexidades de sua biografia greco-cretense” (PEYRONIE in BRUNEL, 1997, p. 646).

A Pré-Renascença mostrará a imagem do Minotauro sempre como o derrotado de Teseu, cujo estandarte recebe sua cabeça degolada. Shakespeare vai citá-lo como uma das quimeras que se escondem em sua alegoria das tramoias da corte como labirinto. Nos séculos XIX e XX o Minotauro é lembrado principalmente por seu canibalismo. A Revolução Industrial, com suas cargas horárias e esforços desumanos, receberá a alcunha de Minotauro comedor de gente. Enquanto *Lord* Byron ironiza a bestialidade de Pasífae, o *Vaudeville* francês desloca o tom do mito para o papel de Minos e sua interpretação como o marido traído, minotaurizado, pela esposa adúltera.

O pintor vitoriano George Frederic Watts inaugura a imagem do Minotauro do novo século como um portento da luxúria, mas o resultado final acaba por exalar ares de “espera animal e patética do novo” (PEYRONIE in BRUNEL, 1997, p. 648).



Reprodução do quadro
The Minotaur, de
G.F.Watts. Imagem
retirada da página do
museu Tate de Londres.
Link:
<https://www.tate.org.uk/art/artworks/watts-the-minotaur-n01634>

De certa maneira, patética também é a espera empreendida por Astérion na interpretação do mito realizado por Borges em *A casa de Astérion*, em que vemos o cotidiano repetitivo do Minotauro narrado por ele mesmo até suas últimas linhas, quando, sem aviso, o narrador passa a ser um Teseu intrigado com a facilidade do ato. Essa ambiguidade entre Teseu e o Minotauro acentua-se no conto de Borges. Em *A casa de Astérion* temos o narrador descrevendo seu monótono cotidiano dentro de seu palácio de infinitas portas abertas, em qual passa os dias com brincadeiras de faz de conta, encontrando um igual imaginário que lhe fará companhia. Sua solidão só é quebrada de nove em nove anos, quando nove homens são enviados para que ele os “liberte do mal” (BORGES, 1992, p. 55). Um desses homens revela para Astérion a vinda de seu redentor. E esse narrador de descendência real passa, então, a esperar a vinda daquele que o levará, talvez, para palácios menores, sem as infinitas salas e corredores que o fazem pensar que seu palácio é o mundo. Astérion pensa: “Como será meu redentor? Pergunto-me. Será um touro ou um homem? Será talvez um touro com rosto de homem? Ou será como eu?” Neste momento a narrativa sofre um corte. Retorna com a descrição da espada de bronze de Teseu, que comenta com Ariadne: “O Minotauro mal se defendeu”.

No mesmo período, Nietzsche desenvolve sua filosofia, marcada pela imagem do labirinto e seu habitante. O filósofo frisa que o pensamento grego transita em direção ao Minotauro, e não ao fio que conduz seguramente ao lado de fora. Para ele, “o labirinto é o avesso do mundo, e a linguagem, ao simulá-lo, dissimula” (PEYRONIE in BRUNEL, 1997, p. 648).

De fato, a interpretação empreendida nestas páginas encontra paralelos com várias tendências de interpretação que povoaram o século XX, sendo a principal delas a da descoberta da beleza do Minotauro:

O Minotauro é belo, parece-se com Teseu, não passa de um reflexo deste no disco de ouro. Ele não mata suas vítimas, ele as possui em “circunstâncias patéticas” e “as satisfaz”. Depois da subida de Teseu, ele abandona suas presas e aceita passar por morto. Muitas coisas nos levam, então, a acreditar que o Minotauro nada mais é que uma forma tomada por Teseu desde que entrara no labirinto. Também em Teseu de Gide (1946), o narrador descobre que “o monstro era belo”. Na verdade, a partir de 1933 e da publicação da revista *Minotaure* por A. Skira, o monstro de Creta torna-se uma espécie de símbolo da modernidade, ligado à pesquisa surrealista da “beleza convulsiva”. (PEYRONIE in BRUNEL, 1997, p. 648)

A apropriação da imagem do Minotauro como símbolo do modernismo nas artes plásticas pode ser observada com bastante peculiaridade no livro *O Minotauro*, de Monteiro Lobato, no qual a personagem Dona Benta dá voz às insatisfações do autor em relação aos

rumos da arte no Brasil e vê o Minotauro como representante natural desta arte “caricatural”: “É a extensão da caricatura a regiões onde não havia até agora penetrado. Caricatura da cor, caricatura da forma – mas caricatura que não visa, como a verdadeira, ressaltar uma ideia, mas sim desnortear, aparvalhar, atordoar a ingenuidade do espectador” (LOBATO in. PINHEIRO, 2011, p. 3). Difícil não ligar essa crítica à caricatura ao momento em que essas palavras estão sendo ditas, as primeiras décadas do século XX, quando a imprensa e, por conseguinte, os quadrinhos se espalhavam pelos centros urbanos em tiragens cada vez maiores.

Peyronie termina seu artigo com uma interessante descrição do que a imagem do Minotauro pode evocar nos dias de hoje:

O monstro ignóbil volta a ser objeto de amores extraordinários, mas que desta vez terá que saber assumir. O monstro horroroso se mostra – através de sua ligação com o desejo – muito menos feio do que se acreditava, e em breve a própria definição da beleza moderna deverá passar por ele. Pois, no centro do labirinto, na hora do enfrentamento, Teseu vê de repente elevar-se no Outro sua imagem invertida; e terá de reconhecê-la e fazer com que se torne favorável a ele. Pois não se destrói uma imagem e jamais se mata um Minotauro. Quando muito, pode-se sacrificá-lo, ou seja, transformá-lo, ou ainda fazer com que ele nos realize. Em suma, com os meios da inteligência moderna, a época contemporânea restabelece a função que teve esse monstro nos tempos pré-helênicos: a de monstro sagrado. (PEYRONIE in BRUNEL, 1997, p. 650)

Insistimos aqui no caráter de mistura que encontra na figura do Minotauro uma ampla expressão – mistura de homem e animal, de deus e mortal, de sagrado e profano. Figura barroca que tem a gruta/labirinto como seu mundo e sua jaula. Hipostasiemos quanto à figura que Zambrando constrói do poeta, imagem que muito deve à metáfora platônica e que possibilita enxergar no herdeiro bastardo de Cnossos a imagem do homem que obedece ao instinto animal. Sem um móvel sequer em sua casa, incapaz de distinguir entre um signo e outro da linguagem dos homens, o Minotauro de Borges vive um dia a dia de faz de conta, no qual sua imaginação supre a indigência de seu cotidiano. Mas é por permitir sonhar, como indica Bachelard, que o labirinto vira casa: “A casa abriga o devaneio, a casa protege o sonhador, a casa permite sonhar em paz” (BACHELARD, 2012, p. 26), paz que Astérion só vai encontrar no labirinto. No conto de Borges, o Minotauro chega a visitar a cidade dos homens para ver o templo dos machados (*hibrys*) e o mar, mas retorna desgostoso com a plebe, que irracionalmente entra em pânico ao reconhecer seu rosto. No reluzente mundo das ideias platônicas não há lugar para a noturna imagem do Minotauro, que, longe de ser uma coisa ou outra, como o quer o pensamento laminar analítico do regime diurno, insiste

em ser coisa dupla, mágica e sonhadora, como seu castelo, sobre o qual discorreremos a seguir.

3.1.2 – O labirinto

O labirinto é o mundo. Assim pensa o Minotauro, em concordância com a interpretação noturna do imaginário. Como o mundo, o labirinto só pode ser decifrado pela síntese de instinto e intelecto. Como o mundo, estamos presos em sua gravidade, isolados em nossas subjetividades, engajados em esquecer o labirinto, entendê-lo ou escapar dele. Vimos as relações noturnas do labirinto com os ritos iniciáticos de renascimento e a imagem do útero e da deglutição intestinal do ego para renascer, como outra pessoa, na sua saída. O labirinto noturno é uma eufemização do tubo digestivo diurno, é descida confortável que digere e absorve no suave calor corporal. Sob a imaginação diurna, entretanto, é representação do inferno, ao qual só se chega pela queda brusca e fatal. Interpretada sob a concepção noturna, o labirinto é serpente, “complemento vivo do labirinto” (DURAND, 2012, p. 320); princípio hermafrodita de fecundidade; ouroboros e mandala. Sob esse aspecto, o labirinto não tem saída nem entrada, é parte do mundo que assume aparência simbólica, a miniatura do mundo dentro de si mesmo de modo que seja confrontado.

Escritos gregos de Estrabão e escritos latinos de Plínio afirmam que Dédalo, que projetou e construiu o labirinto de Cnossos, ter-se-ia inspirado no edifício egípcio de três mil salas construído para o faraó Amenemés III. Esses registros falam ainda de outras construções semelhantes da Antiguidade, como os labirintos de Lemnos, Samos e Clusium, embora o termo “labirinto” só tenha sido usado em referência ao castelo de Amenemés por Heródoto. O que é claro é que o labirinto “é, antes de tudo, uma imagem mental, uma figura simbólica que não remete a nenhuma arquitetura exemplar, uma metáfora sem referente” (MARTIN; RONNBERG, 2012, p. 556).

Durand, ao discorrer sobre o simbolismo da serpente que engole a própria cauda – o ouroboros –, usa uma citação de Bachelard que demonstra não apenas o aspecto de ventre maternal do labirinto, também evidencia o esquema dialético que permite, entre outros, a interpretação da inversão de Teseu, aludida aqui há alguns parágrafos:

A que morde a cauda não é um simples anel de carne, é dialética material da vida e da morte, a morte que sai da vida e a vida que sai da morte, não como os contrários

da lógica platônica, mas como uma inversão sem fim da matéria de morte ou da matéria de vida. (BACHELARD in DURAND, 2012, p. 316)

Ambos, serpente e touro, são animais de simbologia mista que harmonizam aspectos solares e lunares. No caso da serpente, é lunar feminino, por refletir a passagem do tempo em suas mudas de pele, e solar masculino em seu aspecto fálico, teso, embora animado. E é o simbolismo da serpente que vai ligar o labirinto ao fio dourado de Ariadne e à imaginação do fiar. A teia da aranha, inseto que, visto por olhos diurnos, representa o ventre feminino frio e estéril, é um labirinto de fios. O fio da princesa de Cnossos, ideia concebida por Dédalo, remete ao pensamento linear e partilha de suas propriedades como concebidas por Flusser. O fio desvela o mistério engolidor do labirinto e permite a saída. Talvez Teseu se tenha ressentido dessa ajuda. Ao sair auxiliado pelo fio, perdeu a possibilidade de encontrar sua própria saída. Os autores do estudo *Os livros dos símbolos: reflexões sobre imagens arquetípicas*, Ami Ronnberg e Kathleen Martin, ao versar sobre a imagem do labirinto tocam neste ponto, o da autonomia do que está sobre o ritual labiríntico:

O mais antigo alquimista conhecido, Wei Po-Yang (século II d. C.), fala de uma região “fechada de todos os lados, com o interior feito de labirintos comunicantes entre si”, onde Chen-Yen, a totalidade ou homem verdadeiro, é escondido na escuridão. Tentar entrar nesta região de um modo racional não “agrada ao tao do princípio feminino (yin)” e conduzirá a um grande perigo. A atitude adequada para abordar o espírito divino escondido requer a completa suspensão do pensamento e da preocupação. (MARTIN; RONNBERG, 2012, p. 714)

Nessa descrição vemos não apenas o caráter do *Koan* que o mito exige e que é sublinhado por Nietzsche, como também o conhecimento sensível e oculto que se entrega apenas à razão poética, que, em muitos sentidos, pode ser vista como natural do *tao yin*. Reencontramos também a imagem do ser divino integral que habita o centro do labirinto: “Assim, o labirinto encarna simultaneamente a confusão e a clareza, a multiplicidade e a unidade, o aprisionamento e a liberdade, o caos e a ordem” (MARTIN; RONNBERG, 2012, p. 714). Entretanto, esses aspectos díspares do labirinto não são passíveis de serem percebidos simultaneamente. Os grupos de adjetivos que o definem são divididos por um vetor de proximidade e distância. De dentro do labirinto, em sua proximidade total e íntima, apenas os dados mais caóticos são evidenciados: confusão, multiplicidade, aprisionamento e caos. Daí a necessidade de uma abordagem igualmente caótica para chegar a seu centro. Os outros valores positivos só aparecem após o distanciamento do labirinto, como Dédalo, que foge pelos céus e pode observar, de cima, a clareza de seus corredores; a unidade do

conjunto de salas e vãos; a liberdade da garantia de uma saída e a ordem estabelecida em sua construção.

Arlindo Machado vai buscar em Rosenstiehl as características do labirinto histórico cretense, pois estas permitem seu uso como metáfora para a hipermídia. Para o pesquisador, o labirinto cretense possui três traços marcantes: 1) “O labirinto *convida à exploração*, e esse seu apelo é irrecusável” (MACHADO, 1997, p. 255). Para a cultura cretense o melhor caminho para se seguir no labirinto não é o mais rápido, e sim o que explora mais corredores. O ideal é buscar esgotar as possibilidades de percurso que o labirinto oferece; 2) a exploração deve ser “sem mapa e à vista desarmada” (Ibidem). O desbravador do labirinto deve se situar tendo por base apenas os caminhos e os corredores que a vista alcança, o que no caso do labirinto é bastante limitado. Este traço caracteriza a capacidade de observação local e de construção de um todo por partes; 3) “O terceiro traço do labirinto é a inteligência astuciosa que o viajante exercita para conseguir progredir sem cair nas armadilhas das infinitas circunvoluções” (MACHADO, 1997, p. 256), ou seja, a propriedade da construção de exigir de seu visitante uma criatividade engenhosa que permita sua exploração.

Quanto às representações do labirinto na literatura, novamente a pesquisa de André Peyronie publicada no livro de Pierre Brunel se mostra uma excelente fonte de pesquisa para complementar nosso estudo sobre a imagem do labirinto. O autor, da mesma maneira que fez com o Minotauro, procede a um levantamento das formas com as quais o labirinto é representado na literatura no decorrer dos séculos, iniciando a exibição de seus resultados com um dado interessante:

Lembremos, antes de mais nada, que existem dois tipos de labirinto: os labirintos que seguem um único caminho (não conhecemos representações pictóricas de outros até meados do século XVI) e os labirintos que se estendem em múltiplas direções (encruzilhadas, possibilidades de escolha, de erros etc.). Note-se que, se o labirinto parece pertencer ao domínio do espaço e envolver uma relação problemática com este, pode-se igualmente pretender que ele tem a ver com o tempo (o eterno retorno constituindo, nesse caso, uma figura limite). (PEYRONIE in BRUNEL, 1997, p. 555)

Dois tipos de labirinto: um de resposta única que problematiza tempo e espaço, jornada rocambolesca à qual se impõe o herói; o outro tipo refere-se ao labirinto dos *puzzles* e passatempos, uma quantidade determinada de caminhos sem destino confunde e esconde o caminho correto, aquele que leva a um ponto significativo, seja ele a saída ou seu centro. O fato de ser espaço corrugado que molda o tempo é também significativo, retornando à nossa analogia com as HQs. Mais à frente buscaremos fechar esse raciocínio.

O mais importante da pesquisa de Peyronie é a maneira com que identifica tensões distintas, embora partilhando origem comum na imagem do labirinto, que vão ilustrar pontos de vista explorados por diferentes períodos do percurso literário levantado, que vai da Antiguidade até a Época Moderna. São cinco os períodos: “Cada um deles parece formar uma certa imagem do labirinto, ou melhor, parece servir-se dessa metáfora para figurar uma tensão fundamental à condição humana” (PEYRONIE in BRUNEL, 1997, p. 556). Ressaltamos o aviso dado pelo próprio pesquisador de que tais tensões se sobressaem em cada período, mas sem anular as demais, inclusive as tensões que sua pesquisa não permitiu revelar. Os períodos, e suas respectivas tensões, separados dessa forma são:

- A Antiguidade (o uno e o múltiplo): o grande desafio enfrentado por Teseu quando desce ao labirinto é se decidir por um caminho diante da miríade de opções que se abre diante dele. É dessa maneira que o labirinto representa essa tensão, discussão notória entre os filósofos deste período da história, no qual o mito começa a ser estruturado: o homem é único ou torna-se vários no decorrer de sua vida? Para Platão, o labirinto, por expor esta e outras tensões, é considerado metáfora da aporia.
- A Idade Média (a horizontalidade e a verticalidade): tendo entrado em contato com o mito por intermédio dos textos romanos, a Idade Média tem no labirinto a imagem pura do inferno em sua queda fatal. Heresia, o labirinto é considerado armadilha na qual caem homens e mulheres para nunca mais saírem. Mas o labirinto, na outra ponta vertical, simboliza o árduo e único caminho da salvação, a subida laboriosa e difícil (*labor intos*) que, se seguida até o final, leva ao reino de Deus. O fio dourado estará presente, assim como o Minotauro, mas enquanto o último se torna a imagem do diabo, o primeiro passa a ser o fio dourado que segura a alma ao corpo e que passa a ter o dom da transmissão – de cargos e de honrarias da realeza medieval.
- A Renascença (o exterior e o interior): com a Renascença, o labirinto terrível do medievo dá lugar a uma tensão. É durante a Pré-Renascença italiana que o edifício de Dédalo começa a ser deixado de lado como símbolo do inferno exterior e passa a ser expresso como o inferno pessoal. Estamos dentro do labirinto que também está dentro de nós, ou melhor, “somos nós que o projetamos para fora” (PEYRONIE in BRUNEL, 1997, p.

560). O labirinto renascentista vai partilhar da descrição de inescapável que define sua versão medieval. A diferença entre os dois é que, na imaginação do Renascimento, os alicerces do labirinto estão fincados tanto fora quanto dentro de nós. Essa diferença é a correspondência labiríntica entre microcosmo e macrocosmo. O labirinto renascentista pode ser também embuste sedutor, como uma paixão de vastos corredores à qual se está aprisionado, ou destino adverso ao qual se está destinado, como a “casa dos boatos” (PEYRONIE in BRUNEL, 1997, p. 561) e seu constante tagarelar de meias verdades.

- A Época Clássica (a realidade e a aparência): com Shakespeare, o labirinto passa a ser representado pela flora. Florestas sinuosas escondem destinos dramáticos. A tensão entre exterior e interior vai se transformando. Seus polos agora, vizinhos à tensão renascentista, residem nas questões de realidade e aparência. O teatro, o disfarce, a “representação formal do secreto” (PEYRONIE in BRUNEL, 1997, p. 563), o teatro dentro do teatro e o mundo como ilusão. É neste período, sob esta tensão, que o labirinto vira modelo a ser seguido pela poesia. Realidade e aparência encontram sua expressão máxima nas questões de forma e conteúdo, resgatadas no final do século XVII e início do século XVIII com os primeiros caligramas e criptogramas – os “labirintos do espírito”, como eram conhecidos.
- A Época Moderna (o finito e o infinito): nos séculos XIX e XX a ênfase nas imagens é acentuada, e o labirinto passa a ser metáfora para as novas formas de representação do mundo que começam a surgir. Com a proliferação dessas representações e o avanço das metrópoles, o eixo da tensão vai migrar entre o finito e o infinito. Essa experiência de limites acontece primeiramente durante o Romantismo, quando a imaginação dos poetas descobre os aspectos confinadores do infinito: o castelo negro de infinitas entradas secretas, o pesadelo que macula o finito espaço desperto com as infinitas dimensões oníricas.

Com a entrada do século XX, a experiência de finito e infinito é definida pela problemática do sentido do mundo: se o labirinto era o mundo e o sentido era seu centro, sempre acessível, agora tal conforto dá lugar a uma confusão irremediável que coloca em xeque a envergadura da literatura em se engajar na busca desse sentido. A experiência

labiríntica migra das florestas para a cidade. O centro urbano vai ter o labirinto como uma metáfora de tal modo tão mundana que se torna lugar comum. Infinitos são as ruas, os prédios, infinitas são as cidades, e finito é o espaço humano. Infinitas são as imagens labirínticas que se espalham pelas cidades e cobrem as superfícies.

Também os meios de comunicação massiva – com suas colunas e corredores de informação, suas páginas compartimentadas e pequenos espaços ocupados com dados onde a vista e a atenção podem se perder – se adéquam com justeza ao adjetivo labiríntico. “A dificuldade é que o percurso nunca acaba porque a casa de um deus sempre apresenta algo de labiríntico, de misterioso e de surpreendente” (DRAVET in CASTRO, 2006, p. 7).

E as histórias em quadrinhos apresentam-se neste período como comunicação labiríntica que vai expressar essas tensões em alguns pontos. Sem a apropriada educação visual, a leitura de uma simples revista em quadrinhos pode ser uma experiência desnorteante. É preciso que o leitor saiba identificar o fio que percorre as páginas para não se perder em seus múltiplos quartos. Numa folha de classificados é imperativo que se marque com caneta ou lápis o anúncio de interesse. Também é preciso que se encontre uma maneira de destacar as notícias relevantes das páginas de jornal para não nos perdermos em seu labirinto de artigos e matérias. Isso demonstra não apenas como os meios de comunicação característicos do final do século XIX e do século XX em diante parecem ser resultado de uma imaginação noturna coletiva que se espalha pelo período, como também a necessidade imprescindível que existe no caráter de harmonia de contrários do regime noturno de exigir que a atuação da mente diurna ordene e proceda à distinção pelo fio, seja o fio dourado de Ariadne seja a mente afiada, como o gládio.

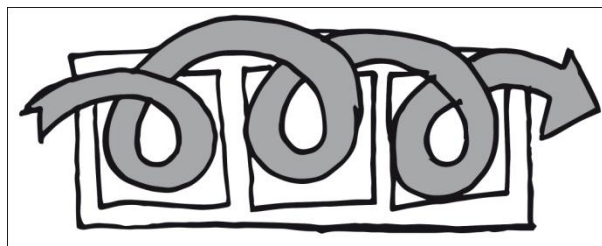
Outros pontos relativos à forma das HQs também expressam a tensão entre finito e infinito nos quadrinhos, como no caso dos quadrinhos industriais, que se espalharam e tomaram o mundo em seus mais diversos formatos. Embora a maioria das HQs seja composta por 22 páginas, no caso dos *comics*, de oitenta a cem páginas nos gibis brasileiros e de cinquenta a setenta páginas nas *fumetti* e na *bande designe*, a variedade de títulos é tanta que chamar de “infinito” não estaria de todo errado. A duração dos títulos mensais também se prolongava a perder de vista. Alguns títulos mensais duradouros chegaram recentemente à numeração de novecentas edições, como a *Detective Comics* e a *Action Comics*, a primeira de 1939 e a segunda de 1938, e títulos semanais infantis de grande popularidade já passavam da milésima edição ainda durante os anos 1970 e 1980.

3.1.3 – Quadrinhos como labirinto

Francis Lacassin assevera “que as tiras desenhadas cultivem o fabuloso, o irreal e o impossível me parece conforme à sua vocação natural: serem o luar da realidade” (in GUBERN, 1979, p. 23). Os quadrinhos, como labirintos, expressam de maneira contundente seus aspectos noturnos. Não seria exagero da nossa parte – nem mesmo poderíamos ser culpados por apresentar uma informação infundada diante de toda a quantidade de dados levantados – afirmar que as histórias em quadrinhos são os meios de comunicação que representam o regime noturno por excelência, pelo menos até este início de século XXI. Uma revista em quadrinhos é toda ela uma articulação de diferentes aspectos que caracterizam o regime noturno, como levantados por Durand, e, por isso mesmo, desembainhemos nossa lâmina dourada para realizar uma breve análise das características presentes nas HQs. A análise será baseada na imagem mais comum da narrativa quadrinística, ou seja, uma página preenchida por fileiras de quadros desenhados em linha preta e separados por um vão branco:

- Com toda certeza, o aspecto mais característico das imagens produzidas pela imaginação noturna está ligado a sua estrutura de harmonização. O regime noturno das imagens é contraponto, aspecto a aspecto, ao regime diurno – o segundo é identificado por seu caráter analítico e nomeador, o primeiro é marcado pela integração e pela harmonização dos opostos, por isso mesmo suas imagens são sempre lugar de inversões. É sobre o aspecto harmônico que o pensamento de Villém Flusser vem guiar nossa ontologia da narrativa em quadrinhos.

As HQs são um meio que harmoniza o pensamento linear com o pensamento de superfície. Comunicam e expressam simultaneamente. Sua leitura, mais do que animar as imagens produzidas pelo autor, ou autores, vai colocar nas mãos do receptor a responsabilidade de controlar a lançadeira pelo caminho que os autores prescrevem. O ativo torna-se passivo e vice-versa. “O duplo sentido ativo-passivo do verbo faz com que o objeto simbólico tenha dois aspectos, um monte Gargan que é engolidor, o deus Gargan que é engolido e que, por sua vez, se torna engolidor” (DURAND, 2012, p. 20). É certo que a leitura verbal, seja ela prosaica ou poética, promove também um espaço de integração, é um “ato relacional” em que “persiste a sombra da linguagem de um e de outro, marcados que são pela expectativa do encontro” (CHALHUB, 1988, p. 5). Mas a sombra da linguagem dos quadrinhos, longe de ser escuridão cegante, é noite colorida, possibilitada pelos vazios que divide com a linguagem poética.



A imagem da cruz, resultado do cruzamento das sarjetas na página, já é símbolo flagrante dessa harmonização: “O símbolo da cruz é uma união dos contrários, signo de totalização [...]” (DURAND, 2012, p. 329). E o pensamento linear, fio dourado de Ariadne, é engolido pelas superfícies, que são elas mesmas as salas do labirinto. Engolimento que une, nutre e dá sentido à imagem tomada pela redundância infinita: “O gládio junto à taça é um resumo, um microcosmo da totalidade do cosmo simbólico” (Ibidem).

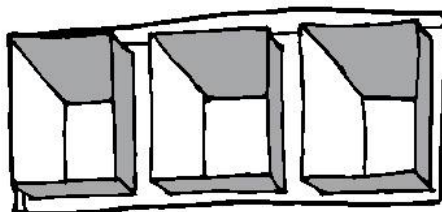
Já vimos como o labirinto é sagrado e profano, lugar do deus em sua imagem animalesca, assim o é por sua característica noturna. E esse espaço sagrado tem uma característica consoante ao quadrinho em seu aspecto de obra reprodutível, como observa Durand: “O espaço sagrado possui esse notável poder de ser multiplicado indefinidamente” (DURAND, 2012, p. 249). Essa união de opostos caracteriza a eufemização dos temores diurnos que advêm das trevas, por isso é medo desfiado em razão. Sob a luz artificial, as trevas diluem-se em noite. “A valorização da noite faz-se muitas vezes em termos de iluminação” (DURAND, 2012, p. 268).

- – As imagens da fantasia noturna, por apontarem para uma harmonia, são por isso mesmo imagens de fechamento íntimo, daquilo que se fecha sob si mesmo e remete ao aconchego da casa simples. Retomemos uma fala de Deruelle, já apresentada aqui, que agora remete a uma imagem capital para este trecho:

Organismo gráfico, i.e. Como entidade relativa à forma, a prancha de *comic* é por vezes lugar de uma interrogação sobre a natureza do elo que se persegue para combinar a narração e a profundidade de campo, mais precisamente sobre “a fábula virtuosa da perspectiva”. (FRESNAULT-DERUELLE, 1976, p. 21)

Uma página de quadrinhos é formada por desenhos pequenos, miniaturas. Essas miniaturas profundas ativam a imaginação miniaturizante, outra característica seminal da imaginação noturna, tanto para quem lê quanto para quem produz. Por ser labirinto, o leitor que se encontra na posição do Dédalo voando sobre o labirinto realiza uma descida como a que fez Teseu. É engolido: “O engolimento não deteriora, muitas vezes mesmo valoriza ou

sacraliza” (DURAND, 2012, p. 206). A miniaturização vai ser a inversão do gigantismo da fantasia diurna. Estando o leitor defronte da página, visivelmente um gigante para aqueles quadros diminutos, torna-se pequeno. Adentra o requadro, porta aberta apenas para o leitor, é cavidade que recebe, microcosmo. Todas essas são descrições da taça sagrada, que é a imagem inversa do gládio diurno.



- – Todavia, não apenas os quadros são cavidades. Como vimos páginas atrás, existe uma cavidade sem a qual uma história em quadrinhos não pode existir. Mesmo que não seja visível, como é o caso dos metarrequadros, tal cavidade, como todos os símbolos noturnos, é um nexos em que o vazio se inverte em cheio: a sarjeta. Já falamos sobre como o nome “sarjeta” vem corroborar para o aspecto labiríntico das HQs. Sob a visão diurna, a sarjeta torna-se vala, escoadouro de esgoto e lixo que remete aos intestinos e a seu caminho serpenteante que se redobra sobre si mesmo. Scott McCloud é com certeza um sonhador das imagens da noite, pois somente tal fato explicaria o porquê de batizar um espaço comumente branco, alvo, um vazio de significação com um nome que remete à escuridão noturna e ao preenchimento nutritivo. Quando interpretada pela fantasia noturna, a sarjeta torna-se lugar sagrado, como o labirinto.

A sarjeta é lugar de inversão, onde o oleoso chorume pode tornar-se o caudaloso leite que corre com sua brancura por entre os requadros. “O alimento primordial, o arquétipo alimentar é, de fato, o leite [...] próprio símbolo da união substancial” (DURAND, 2012, p. 258). E também não é o imaginário o alimento primordial da fantasia? Não é no imaginário branco que escoa entre os requadros que pescamos as imagens que completam a narrativa de cortes e saltos, de salas e corredores, que é uma página de quadrinhos?

O leite remete diretamente a outro aspecto primordial da imaginação noturna. Enquanto as imagens diurnas, representadas pelo gládio em riste, que se expressa na verticalidade, são formas de imaginação masculinizada, seu inverso representa o aspecto

feminoide da fantasia. É a natureza materna da deusa-mãe que abriga e alimenta. E devemos lembrar que a mitologia do labirinto provém de Creta, ilha que tem na deusa a pedra fundamental de sua religião e cujos rituais labirínticos iniciáticos sempre remetiam ao retornar ao abrigo materno para então renascer.

- A imagem do abrigo, presente na miniatura e conseqüentemente no requadro, é também uma imagem de calor, não o calor cauterizante da imaginação diurna, mas sim o calmo esquentar da intimidade do ventre. O calor da já citada cabana, que protege seu habitante do tempo meteorológico e seus extremos. “Pelo calor tudo é profundo, o calor é signo de uma profundidade, o sentido de uma profundidade” (DURAND, 2012, p. 202). Talvez isso explique tamanha afetividade que envolve o chamado *fandon*, as legiões de admiradores de HQs que atualmente alimentam uma indústria multimilionária graças ao filão de sucesso das adaptações de obras e personagens de quadrinhos para o cinema. Mais importante ainda, a sensação de abrigo materno típico das imagens noturnas talvez explique o estrondoso sucesso que este meio de comunicação atingiu no início de sua produção industrial, tendo crianças e imigrantes como seus principais leitores.

A sensação de abrigo não ocorre apenas por serem os quadrinhos uma narrativa de cavidades. O próprio requadro, a página e suas estruturas quadrangulares sustentam todo um simbolismo de segurança:

As figuras quadradas ou retangulares fazem recair o acento simbólico nos temas da defesa da integridade interior. O recinto quadrado é o da cidade, é a fortaleza, a cidadela. O espaço circular é sobretudo o do jardim, do fruto, do ovo ou do ventre, e deslocou o acento simbólico para as volúpias secretas da intimidade (DURAND, 2012, p. 248).

Essa citação de Durand abre espaço para a interpretação da imagem dos balões.



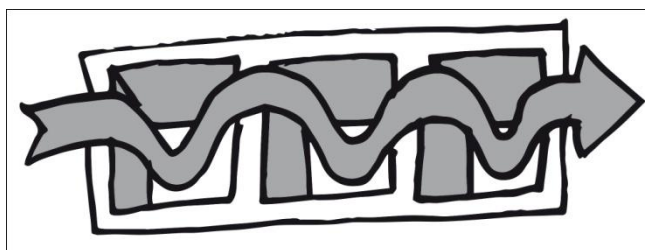
Imagem retirada da edição nº 6, p. 15

Se os quadros garantem a segurança do leitor, que se miniaturiza e adentra suas bordas, o balão de fala, além de se destacar por contraste das linhas retas do requadro, vai dar o lastro necessário para simbolizar a verdade íntima daquilo que o personagem fala. Suas formas redondas protegem e indicam que as palavras que estão sendo ditas só podem ser “fruto” da boca de quem as fala, e não uma imposição do narrador.



Imagem retirada da edição nº 6, p. 15

Mais íntimo ainda é o balão de pensamento, que, coroado de formas redondas aglutinadas, só pode expressar aquilo que vem direto da mente de quem pensa – é taça onde se bebe a verdade íntima. Assim também o são os requadros. O fio de Ariadne e seu traçado resolutivo transformam-se então em rio mercurial, que, embora também siga seu caminho em direção à foz, acumula nas taças miniaturas a serem bebidas pelo leitor, e onde faltar o mercúrio, que sobre o leite. Sob essa luz lunar, a lançadeira inverte-se em canoa, em nau. É sintomático que lançadeira e nau sejam sinônimos para os termos *shuttle*, do inglês, e *navette*, do francês, como foi problematizado em nota de rodapé na página 41.



- – Os símbolos noturnos são também identificados por remeterem às fantasias de encaixe, como bem vimos no caso das miniaturas. Mas essa fantasia de encaixe é reveladora de um aspecto seminal da imaginação noturna – sua capacidade de redobramento. O labirinto, em seu aspecto noturno de descida

e deglutição, é composto por corredores que se dobram sobre si mesmos. Da mesma forma, os quadros encaixam-se sobre si mesmos, espalhando-se linearmente para possibilitar a passagem da narrativa, mas dobrando-se para, afinal, encaixarem-se na página, como a serpente que se aninha para tomar menos espaço e aproveitar de seu calor e intimidade. Esse redobramento é fruto de uma negação dupla, uma “denegação” que vai ser responsável pela eufemização da imagem diurna e que é de suma importância para a compreensão das imagens noturnas: “Pode-se dizer que a fonte da inversão dialética reside neste processo da dupla negação, vivida no plano das imagens, antes de ser codificado pelo formalismo gramatical” (DURAND, 2012, p. 203). É a imagem de Teseu usando da clava para matar o Minotauro. O herói que usa do meio monstruoso para matar a morte. O pensamento linear que usa da superfície para sobreviver.

- As fantasias de encaixamento e a redobração também abrem espaço para uma dialética que é indício da imagem noturna e advém da imagem da narrativa como rio mercurial. As cavidades que compõem uma página de quadrinhos, embora de grande carga simbólica, são onde se transita e onde empoça o líquido sagrado que vai ser bebido pelo leitor. Todo o processo gestáltico de transposição de figura e fundo que permite que a imagem da grade dê lugar à imagem da sarjeta é sintomático desta dialética: “Percebemos aqui, ao vivo, o processo de inversão que passa por uma ‘relativação’ dos termos e que chega mesmo a inverter o bom senso e a lógica ao fazer ‘entrar o grande no pequeno’” (DURAND, 2012, p. 210). E o metarquadro simboliza didaticamente essa dialética. O quadro que se coloca sobre outro quadro transforma o conteúdo mercurial em continente, num redobramento em que se nega e se reforça a imagem simultaneamente.



Exemplo de meta requadro. Imagem retirada de MORRISON, Grant e QUIITELY, Frank, *Flex Mentallo Deluxe Edition*, Ed.DC Comics: 2012, p. 47

Um recurso literário muito utilizado nos quadrinhos que também exemplifica essa dialética é a metalinguagem, presença significativa no quadrinho de Laerte e no trabalho de outros autores também comprometidos com a experimentação poética da linguagem da HQ. Não é coincidência que ambos os exemplos sejam nomeados com o prefixo *meta*, proveniente do grego. Recorrendo ao *Novo Dicionário da Língua Portuguesa*, de Aurélio Buarque de Holanda, podemos ver que o prefixo significa “mudança, posterioridade, além, transcendência, reflexão, crítica sobre”. E muito do que foi dito sobre os labirintos neste capítulo pode ser descrito com esses termos.

Reunindo estas características noturnas do labirinto, somadas a interpretação do meio feita a partir do pensamento de Flusser, é possível construir uma imagem que una as tensões narrativas e poéticas do quadrinho. Esta é a imagem, concebida a partir da matriz da tira de três requadros, foi sendo construída no decorrer deste capítulo e ao reunir as ilustrações que foram feitas em uma só imagem é possível ver a tira como organismo vivo, humano, em constante movimento invisível. Veja figura 2 no anexo de imagens ao final deste estudo.

3.2 – E o Manual?

Antes de passar para a interpretação das tiras *Manual do Minotáuro* é preciso refletir ainda a respeito das fantasias para as quais a palavra *manual* vai remeter, mesmo que sua carga semântica aparente ser menor que a de seu colega mitológico. É provável que a esta altura, e contando que nossa exposição esteja surtindo o efeito desejado, nosso leitor já tenha percebido que o próprio título das tiras é fruto de uma poética noturna. A aliteração e o redobrimento estão presentes nas iniciais das palavras que compõem o título, e ambas pertencem a constelações semânticas distintas: *manual*, guia prático de instruções que se tem à mão; informação didática e por isso com baixíssimo teor de ambiguidade, ou seja, uma imagem, sem dúvida, diurna; e *minotauro*, que, como vimos, pertence aos símbolos da noite. Ambos os termos estão integrados, harmonizados sonoramente pelas suas iniciais e se unindo ironicamente. E o que é a ironia senão inversão de conteúdo de um termo em seu contrário?

Ao contrário do termo *minotauro*, que encontra no próprio mito sua origem etimológica, para destrincharmos os semantismos de *manual* é necessário que busquemos nos dicionários etimológicos o ponto de partida para nossa interpretação. O termo vai aparecer em duas ocorrências no dicionário Houaiss *online*:

1. Manual – adjetivo de dois gêneros. 1. Referente à mão (agilidade manual); 2. que se fez com as mãos (atividade manual); 3. diz-se do ofício em que se trabalha especificamente com as mãos; que executa sem a intervenção de uma máquina; 4. que se maneja, aciona por meio da mão (percursão manual); 5. fácil de manusear, maneiro, cômodo; 6. que se pode mover ou transportar facilmente com as mãos; leve, portátil, maneiro.

O termo também é substantivo para o teclado de cravos e órgãos, e sua raiz etimológica vem do latim “*manuālis*, e de mão, movido à mão”. A outra ocorrência é:

2. Manual – substantivo Masculino. 1. Obra de formato pequeno que contém noções ou diretrizes referentes a uma disciplina, técnica, programa escolar etc. (manual de redação, manual de química); 2. guia que orienta a execução ou o aperfeiçoamento de determinada tarefa; guia prático (manual de corte e costura); 3. livreto descritivo e explicativo que acompanha determinados produtos, orientando acerca do uso, da conservação, da instalação etc. (manual do videocassete); 4. livro de ofícios religiosos e orações; breviário.

Etimologicamente, o termo vem do latim “*manuālelis*, ‘estojo de livro, livro pequeno, portátil, manual’, substantivo neutro do adjetivo *manuālis*, e ‘manual’; o latim é tradução do grego *egkheirídion*, ou, que designou primeiro o *Manual* de Epicteto”. Ambas

as ocorrências sugerem a leitura do elemento de composição *man (i/u)*, que vai ser definido como:

Mão, parte do corpo humano; símbolo da força e da autoridade marital no homem, *vir*, sobre a mulher, *mulier*, do poder do *pater familias*; instrumento de luta ou trabalho; mão armada; como sinônimo de *vis* (plural *vires*), empregou-se tal como este para designar, na linguagem militar “forças, tropas”.

O verbete é extenso, mas a partir de onde paramos o que se segue é uma larga lista dos usos e das várias palavras formadas por este elemento de composição nas línguas derivadas do latim. O que foi reunido até aqui já abre trilhas que permitem entradas diversas para a interpretação do termo. O próprio prefixo *man* e suas significações já são uma perfeita ilustração dos caracteres diurnos que havíamos apontado brevemente nos parágrafos anteriores. Seu aspecto masculino, paterno, suas significações militares, tudo, enfim, é o completo inverso do que o Minotauro representa como imagem da feminilidade animalesca.

O caráter adjetivo da palavra *manual*, primeira entrada do dicionário, pode ser aplicado a praticamente todos os meios de comunicação impressos. Especificamente no nosso caso, descreve a comodidade tanto da revista em quadrinhos quanto do nosso *corpus* – as tiras. Embora hoje em dia o computador esteja muito presente nos estúdios dos produtores de quadrinhos, e o próprio Laerte faz uso constante da máquina, muito da feitura das tiras ainda tem um caráter “manual”. O desenho do cartum, a arte simplificada da tira, ambos são comumente considerados de caráter caligráfico, seja por Topffer há mais de cem anos seja por McCloud na contemporaneidade. E se as tiras reencontraram na rede mundial de computadores uma popularidade que nos jornais vinha definindo é justamente graças às suas qualidades de leveza e portabilidade.

A segunda entrada vai ser ainda mais rica em material interpretativo. Em termos gramaticais, a palavra *manual* presente no título das tiras vai ser o sujeito do título, enquanto *do Minotauro* constitui o adjunto adnominal. No entanto, *do Minotauro* não nomeia uma disciplina com diretrizes a serem seguidas, tampouco descreve uma tarefa a ser executada minuciosamente. Também não é produto que precise de orientações ao ser usado. Neste ponto torna-se clara, se é que este termo pode ser usado neste caso, a ambiguidade presente no título da tira. Graças ao percurso histórico do termo *Minotauro*, o título das tiras pode indicar um caráter *minotaurico* do *Manual*, sugerindo um conteúdo animalesco e até traiçoeiro ao conteúdo sabidamente racional de um manual, ou indicar que o manual pertença ao personagem mitológico. Tal pertencimento pode ser interpretado ainda como uma questão de propriedade física, o que não guardaria muitos mistérios a serem

desvendados, exceto, talvez, o fato de por que o Minotauro leria um manual e qual seria este. Por sua vez, o pertencimento, no que concerne à propriedade intelectual – o manual de autoria do Minotauro –, levanta duas dúvidas diametralmente inversas: a pergunta diurna: *Por que o Minotauro escreveria um manual?* E o misto de pergunta e resposta, que é: *O que está escrito no Manual do Minotauro?*

O mito do Minotauro oferece ainda uma interessante possibilidade de interpretação. Peyronie (in BRUNEL, 1997, p. 645-646) cita uma figura de linguagem diretamente ligada ao Touro de Mínos: “A perífrase é sempre usada para dissimular o Minotauro, um vício de retórica, é como se houvesse certa vergonha em mencioná-lo”. Daí a multiplicação de termos que eufemizam a monstruosidade de Astérion. Se fosse de fato uma perífrase, que substantivo o título *Manual do Minotauro* estaria suavizando? Mas este é um lado do mistério que este trabalho não pretende responder. O que se pode afirmar é que se o Minotauro tivesse produzido um manual este com certeza seria constituído de quadrinhos – ou de tiras de quadrinhos.

Retornando às definições, vemos que o latino *manuālis* é a tradução do grego *egkheirídion*, palavra que, mais do que ser o equivalente de manual, nomeia o primeiro dos manuais conhecidos: o *Encherídion*, de Epicteto. Na introdução da sua primeira edição bilíngue brasileira, seus tradutores informam que a palavra *egkheirídion* se refere não apenas “ao que está ao alcance da mão, como também equivale ao termo romano *punggio*, que pode ser traduzido por “punhal” ou “adaga”. O filósofo estoico Epicteto escreveu o *Encherídion* para auxiliar os seguidores do estoicismo na prática da meditação diária, uma das bases dessa escola de pensamento. Simplício, ao comentar sobre o manual, reforçava que “o *Encherídion* não remete nem ao asceta, nem ao homem teórico, que se distanciam das coisas do corpo, mas visa ao homem que tem o corpo como instrumento e que deseja ser um genuíno ser humano” (DINUCCI; JULIEN, 2012, p. 5). Encontramos nessas definições uma qualidade de manual que se alinha ainda mais à tira de quadrinhos. Sua referência ao punhal, arma de lâmina curta, porém forjada para perfurar os órgãos vitais, poderia ser metáfora da tira tanto quanto seu aspecto sucinto e direto quanto sua disponibilidade de “estar à mão”. Sua função, para os estoicos, pode figurar tanto sua periodicidade – a tira diária – quanto o despojamento do qual a seção de quadrinhos dos jornais está imbuída ao ser lida preferencialmente pelos trabalhadores em seus momentos de lazer.

Assim, o *site* e as tiras do *Manual do Minotauro* poderiam ser entendidos como um manual de fato, um manual de conduta, como o é o *Encherídion*, mas um manual às avessas

– um catálogo de *koans* que propõe labirintos poéticos para uma reflexão diária, labirintos em miniatura em que Laerte joga seus leitores para que caiam fatalmente ou desçam confortavelmente, esperando que, na profundidade desses Cnossos de papel e eletricidade, o frio ato comunicativo se inverta em comunicação afetiva, na “experiência da *língua em nós*” (MARCONDES, 2007, p. 101), como propõem os estoicos.

Sem mais delongas, passemos às tiras do *Manual do Minotauro*.

3.3 – Uma descrição interpretativa

Antes de dar início ao nosso mergulho nos corredores do labirinto de Laerte, devemos novamente lembrar a natureza eletrônica de nosso *corpus*. As tiras que fazem parte desta descrição são as que inauguraram o *blog* de Laerte e estão presentes nestes *links*: <<http://manualdominotauro.blogspot.com.br/search?updated-min=2008-01-01T00:00:00-08:00&updated-max=2008-11-20T05:50:00-08:00&max-results=50&start=50&by-date=false>>.

Até 2010, as tiras de Laerte eram publicadas simultaneamente em dois endereços diferentes: no *site* da Blogspot acima citado e em um *blog* do projeto de divulgação digital verbeat.org, cuja publicação inicial se encontra neste *link*: <<http://verbeat.org/laerte/2008/11/>>. Os dois *sites* apresentam diferenças de conteúdo entre si. O *link* do Blogspot é atualmente o único que se mantém atualizado, porém seu histórico contém lacunas de produção que vão ser preenchidas no *blog* do Verbeat, sem atualização desde 2010. Suas diferenças são complementares, e durante os anos de 2008 e 2009 compartilharam basicamente as mesmas postagens, sendo as postagens iniciais rigorosamente as mesmas. Para esta interpretação assumiremos o *site* Blogspot como o veio principal, enquanto o *site* Verbeat funcionará como um importante complemento para as informações.

Em ambos os *sites*, as primeiras postagens não são tiras, são imagens introdutórias que oferecem subsídios significativos para iniciar este mergulho, e é por elas que começaremos. Tratamos de mergulho aqui como uma metáfora para a descida ao labirinto, mas uma descida profunda, sem medo que esta se torne uma queda diurna. Esta segurança nasce do fato de acreditarmos estar de posse dos subsídios teóricos necessários para esclarecer seus corredores e interpretar suas imagens, tomando o cuidado de iluminar sem exageros, sob o risco de empobrecer o imaginário das tiras com psicologismos ou mesmo de enrijecê-las em signos semióticos.

De acordo com Machado (1997, p. 256-257):

Qual a estratégia do navegante para avançar no labirinto? A mitologia apresenta duas alternativas. A primeira é o fio de Ariadne, que marca os lugares já percorridos para garantir a volta. Na verdade, o fio de Ariadne visa combater a complexidade do labirinto por meio de sua linearização. [...] A segunda alternativa – a dança dos gêranos – é a mais poética e inteligente. Rapazes e moças alternados e com as mãos dadas em fila simulam o percurso do labirinto por meio de uma dança típica. Há um guia em cada uma das pontas, o que significa que eles podem correr em qualquer um dos sentidos.

Seguiremos então a via mais rica de possibilidades poéticas – a *Dança dos Gêranos*, que ocorrerá em dois sentidos, tal e qual os líderes da fila de dançarinos. De um lado seguiremos na direção do eixo sintagmático no qual a tira vai colocar-se, descrevendo o que está sendo narrado. Após esse movimento, o outro *líder* da fila retorna à tira reunindo as imagens e demais elementos organizados por semelhança, recorrência e redundância. É nas volutas concêntricas em torno dos grupos de imagens, ao modo da coreografia livre dos dançarinos de Delos, que procederemos a nossa interpretação das tiras. Antes, porém, trataremos dos dois *posts* iniciais do *site*.

Ao acessar o *link* do Blogspot, abre-se na tela um fundo neutro caqui onde estão dispostas as tiras em colunas, precedidas do título do *blog* – *MANUAL DO MINOTAURO*, em caixa alta, seguido do subtítulo “*O blog das tiras diárias do Laerte*”, escritos na árida e discreta fonte Courier. Outros textos espalhados pelo corpo do *blog* são escritos com as também discretas fontes da família Georgia, muito mais confortáveis e convidativas. Logo no lado direito encontra-se um *link* animado para compra *online* dos produtos da editora Narval, capitaneada pelo filho de Laerte e também quadrinista, Rafael Coutinho. Neste *banner* vemos um logotipo da empresa e a interpretação em traços cartunescos do mamífero marítimo de onde é tirado seu nome, o narval, um animal da ordem dos cetáceos que se caracteriza por possuir um único e comprido corno na testa, animal de aparência tão fantástica que foi considerado por gerações parte da fabulosa fauna marítima relatada pelos marinheiros em suas aventuras.

Logo abaixo do anúncio encontra-se um pequeno retângulo azul-marinho com o desenho da cabeça de uma mulher com uma faixa na testa e um brinco de penas.



Índia, imagem que aparece nos sites de Laerte

O traço que constrói o desenho, feito num azul claro um tanto descuidado, lembra uma arte analógica grosseiramente digitalizada e transformada em traço vetorial, tal e qual os *softwares* de desenho possibilitam atualmente. No mesmo desenho observam-se manchas nas quais o azul-marinho se mistura suavemente com o azul-claro de uma maneira que só seria possível ao se rasterizar o desenho que estava vetorizado, ou seja, construído com base em abstrações matemáticas, e transformá-lo em arquivo de bitmaps compactado. O aspecto geral fica sendo o de um arquivo de imagem desgastado, a versão digital de um santinho que enfeita uma parede velha. O desenho não é um *link*, e ao salvá-lo pode-se apenas descobrir o nome do arquivo: *índia.jpg*.

Abaixo da *índia* encontra-se a lista de *links* divulgados pelo *site* e os *links* com o histórico das tiras, de 2008 até 2013. No lado esquerdo estão dispostas as tiras, organizadas por dia de publicação. Descendo até a primeira postagem, de título *Janela*, encontramos uma foto em preto e branco e os dizeres: “*Janela do Minotauro*. Postado por Laerte às 6h03, três comentários: Marcadores: 1969, Foto.” O *post* é datado de domingo, 2 de novembro de 2008.



Janela, foto presente no post de mesmo nome que abrem os dois sites de Laerte. Link: <http://manualdominotauro.blogspot.com.br/2008/11/janela.html>

A imagem mostra um jovem encostado em uma janela aberta. Suas costas estão mergulhadas em uma luz contrastante que faz com que a parte da frente do seu corpo fique nas sombras. A imagem forma uma composição triangular, com a cabeça e o braço esquerdo sendo vértices iluminados, e o vértice direito se perdendo na sombra do escuro ambiente interno. A cabeça some na luz branca atrás de si, mas seu rosto inclina-se em direção à escuridão do mal iluminado quarto, escuridão que é resultado dos desenhos feitos sobre o vidro da janela: duas figuras se beijando em primeiro plano, mais atrás o pedaço de uma construção telhada donde somente se pode ver a porta, e ao fundo um navio com a âncora a meio caminho da superfície das ondas, que preenchem o restante da composição.

O rapaz está cabisbaixo, entretanto seu semblante expressa mais um momento de concentração, desses comuns aos artistas, quando o tempo se dilata e o foco limitado em sua obra permite a aproximação de outro, que calmamente registra o momento em fotografia. Mas a melancolia está presente na imagem. A data da publicação é significativa. O feriado do Dia de Finados. E se, por um lado, a data em que a foto foi tirada permite que reconheçamos o próprio Laerte em sua juventude, por outro lado esse viço não se encontra muito distante da aparência jovial que marca a lembrança que vai ter de seu filho Diogo, vítima de um acidente de trânsito aos 22 anos em 2005. De qualquer forma, *A Janela do Minotauro* é a foto de um jovem Laerte que dá as costas ao clarão cegante do dia e se direciona a uma escuridão povoada de imagens. Se no palácio de Cnossos há janelas, estas se abrem para o nada, fazendo das sombras de seus corredores tudo aquilo que há para se

saber. É a representação visual do poeta de María Zambrano, desinteressado pela luz do *logos*, ocupando-se de moldar e dar vida às sombras – movido pela saudade das formas que são, que eram e que poderiam ser.

No *site* verbea.org/laerte encontramos uma postagem de 22 de maio de 2009 intitulada *Fotos*, em que a origem da *Janela do Minotauro* é revelada, e uma montagem na qual é recuperada boa parte da imagem pintada na janela:



Imagem presente apenas no *site* verbeat.org/laerte no post *Fotos* e intitulado *Vitral*.

Link: <http://verbeat.org/laerte/fotos/>

Acompanhando a imagem, Laerte comenta:

Fiz este vitral em 1969, com tinta acrílica, na janela da minha então namorada e mais tarde amiga querida Lúcia Villar (<http://www.luciaguanaes.com/index.php>). Ela guardou algumas fotos da época e as montou, reconstituindo o que pôde. A casa já foi demolida, e essa obra de adolescência tardia, Bosch tardio, tarde tardia, virou entulho.

Laerte se refere ao pintor medieval Hieronymus Bosch, uma das maiores influências para o que viria a ser o surrealismo na Europa. Suas pinturas imaginavam o inferno como um local repleto de quimeras as mais fantásticas e monstruosas. Na imagem remontada do vitral, é possível notar a influência de Bosch, assim como a presença de um traço e de um estilo de desenhos que, como veremos, vão tornar-se característicos da tira-poema de Laerte: linhas fluidas, animais com características humanas, humanos com características animais – como é o caso do Minotauro, representado sentado à direita do vitral, tocando seu violão de braço fático e portando longos e pontiagudos chifres –, perfis oblongados e perspectiva oblíqua. O próximo *post* foi realizado as 3h58 do dia 5 de novembro, uma quarta-feira. Com o título de *Experiência*, revela o caráter inicial do projeto: “Este *blog* foi criado para permitir uma visão completa da história MANUAL DO MINOTAURO, que sairá em tiras diárias na *Folha de S. Paulo* e em alguns outros jornais. Elas serão postadas aqui à medida que saírem – um dia depois”.

Vê-se então que o *blog* seria um suporte eletrônico apenas para uma história, fato que acabou mudando com o tempo. Isso sublinha a importância simbólica dessa narrativa para um despertar criativo do autor marcado por uma abordagem poética. No mesmo dia foi feita outra postagem, de nome *Definições...*, em que encontramos um autorretrato de Laerte e o texto: “Manual do Minotauro é uma tira em sequência. Ainda não fechei, mas deve ficar em uns vinte e tantos capítulos”.



Imagem retirada do blog de Laerte.

<http://manualdominotauro.blogspot.com.br/2008/11/manual-do-minotauro-uma-tira-em-seqncia.html>

A reprodução do desenho no *blog* em um arquivo de baixa definição não permite uma visualização com detalhes do traço. Mas percebe-se uma mistura de texturas e linhas que denota um contraponto entre qualidades sólidas e fluidas. A centralidade do desenho é preenchida pelas massas de preto e pelas tramas de hachuras que formam o rosto, construído em um estilo que é o desenvolvimento de outros trabalhos do autor nos quais buscava uma beleza formal mais próxima da representação realista. Tal é o caso de algumas histórias mais longas publicadas no passado e que podem ser vistas no álbum *Histórias repentinas*. Essa representação rebuscada exprime uma sisudez facial que vai atenuar-se em volta do olhar notadamente estrábico que encara o observador ao mesmo tempo em que observa um horizonte além. Essa autorrepresentação visivelmente masculina – o cabelo se abrindo em calvície e a barba aparentemente em um eterno por fazer – aproxima-se de outros autorretratos, como os presentes no livro *Laertevisão*, de 2007. Numa época em que pouco se conhecia da fisionomia dos artistas brasileiros de quadrinhos, com excessão da foto da contracapa de *Histórias repentinas*, este era o rosto ligado ao nome Laerte antes do desenvolvimento das redes sociais.

Continuando nossa descrição, o rosto solidamente construído, concentrado e denotando certo ar de enfado, logo se dissolve em linhas fluidas que descrevem a mão segurando a caneta em primeiro plano. Se na caneta ainda há um detalhamento funcional, que permite destacá-la por contraste com as linhas dos dedos, a mão vai ser toda feita por linhas curvas, unhas ovais, ondas sinuosas que já se aproximam do traço mais livre que o artista vai buscar desenvolver nos trabalhos seguintes. Há um contraste entre as diversas maneiras de representar com o uso de linhas, e há também uma inversão formal no que tange ao primeiro e ao segundo planos. Na representação realista, o objeto em primeiro plano costuma ser representado com mais detalhes, ao passo que o plano de fundo recebe apenas os traços básicos que permitam o reconhecimento. Laerte inverte essa regra formal. Em seu autorretrato, quanto mais próximo do papel, mais irreal se torna o desenho, ao passo que ao fundo se encontra sua mente sólida e vigilante, como uma esfinge que pergunta quem quer seguir aquele caminho: “Decifra-me ou te abstraio”.

Essas duas imagens estão colocadas como placas na entrada do labirinto, o que elas informam é um enigma. E não poderia ser diferente em se tratando da construção que vigiam. Teríamos aqui dois personagens do mito de Creta representados? Há algo de Astérion no Laerte/filho, concentrado à beirada da janela, uma qualidade dual tão marcada fisicamente pela luz e pela sombra que dividem o corpo em dois, donde apenas o lado sombrio pode ser visível? Não é essa também a sina do Minotauro? Relegado à figura do

monstro por aqueles que, como a plebe do conto de Borges, não conseguem observar o que está à sombra, tal é o brilho de suas mentes iluminadas? Seria essa foto a lembrança do Minotauro que o tempo levou? Por sua vez, o autorretrato, em seu sólido centro de fluida extremidade, não seria o Laerte/pai, que, com sua mão de cartum, condena seus leitores a serem pasto para o Minotauro, como um rei Minos? Respostas a essas perguntas, se houver, vão aparecer durante nosso mergulhar, no momento são apenas enigmas subjetivos cujas respostas estão além do nosso alcance.

Quanto à índia, santa padroeira do *site*, vai aparecer na série de tiras Santo Recalcitrante, que também pertence ao ciclo de tiras-poemas, que narra a saga de um sujeito comum canonizado contra sua vontade. Na tira, a índia é a imagem divina da sarça ardente, uma bebida feita de “rum cretosado de sarça” que promete a descanonização. Na tira, a sarça é descrita como uma planta da família das acácias, também conhecida pelo nome de jurema. Nesse contexto, a imagem representaria a índia Jurema, uma das principais entidades da religião nordestina do mesmo nome.

Na apresentação do livro *Jurema sagrada: do Nordeste brasileiro à Península Ibérica*, escrita por Ismael Pordeus Júnior, há uma fala de Arnaldo Burgos que descreve bem as significações da Jurema no rito sincrético:

Este culto gira em torno de uma árvore sagrada conhecida regionalmente como Jurema Preta (*Mimosa Hostilis Benth*, pertencente à família Fabaceae). Desta, tudo se utiliza para fins de cultos e curativos. As folhas são usadas para banhos de desenvolvimento espiritual [...], a casca é utilizada para a elaboração de chás e beberagens com fins purgativos e cicatrizantes; e, do ponto de vista religioso, para a elaboração de um licor sagrado, que tem como principal objetivo uma melhor e mais fácil sintonia entre o mundo material e o espiritual por aqueles que dele fazem uso. A sua raiz é um potente antisséptico e cicatrizante, usado de uma centena de formas diferentes, a depender da finalidade para qual se deseja usar. (BURGOS, 2012, p. 11)

E Pordeus continua: “A Jurema é, ainda, uma personagem espiritual, uma “cabocla”, ou divindade evocada, tanto pelos indígenas como por seus remanescentes, herdeiros diretos nas cerimônias da Jurema, e nos culto afro-brasileiros, especialmente na umbanda” (BURGOS, 2012, p. 11).

O culto da Jurema originou-se na região entre Paraíba e Pernambuco e é muito confundido com a prática do catimbó – a magia propriamente dita de origem indígena-africana. A Jurema é uma religião originada dos índios do Nordeste que posteriormente passa a unir aos cablocos indígenas outras personalidades históricas da região e as entidades

das religiões de origem africana, como a umbanda e o candomblé. Com a entrada de personalidades de origem portuguesa, o culto passa também a apresentar características cristãs. Trataremos mais à frente de como a imagem da Jurema vai relacionar-se com a poética das tiras. Por agora, basta saber que a imagem da índia está presente em ambos os *sites* consultados, não importando qual seleção de tiras o leitor escolha.

3.3.1 – Dançando no labirinto

O *Manual do Minotauro* foi publicado no *blog* de Laerte entre os dias 7 de novembro de 2008 e 2 de dezembro do mesmo ano. Embora as 27 tiras tenham sido publicadas uma a cada dia, o *blog*, como vimos, foi pensado como um lugar onde essas tiras pudessem ser lidas como um todo. Desse modo, seguindo as regras estabelecidas para esta interpretação, abordaremos cada tira como um *corredor* novo de uma construção que reside ainda num porvir. Após a exploração de cada *quarto* e *segmento* será empreendida uma visão geral do *labirinto*.

Manual do Minotauro 1/27 –



Esta é a primeira tira da série. O título, localizado na parte superior do primeiro requadro da esquerda, já deixa claro que não se trata de uma tira única. Ainda não é a tira-poesia autônoma, mas um complexo de tiras que vai funcionar como versos de um poema maior e que pode ser experimentado no *blog* em sua sequência completa. É relevante frisar que há um período de 24 horas que separa um verso do outro. Esta experiência perdeu-se no passado, mas pode ser reconstruída parcialmente caso o leitor decida ler uma tira a cada dia. É bem possível que as reflexões que emergirem nesta janela de tempo possam contribuir para uma experiência diferente da que se pode ter com sua leitura direta no *blog*, mas tendo em vista que nosso *corpus* é eletrônico, deixemos tais elucubrações para aqueles que tiveram tal experiência em primeira mão no período em que as tiras foram publicadas.

O primeiro requadro, posicionando o olhar levemente acima do personagem, mostra-nos o Minotauro sentado em um barco a remo. Suas linhas horizontais remetem a um barco de madeira genérico, sem nenhuma característica que o identifique com uma embarcação específica. O Minotauro está representado de maneira bem diferente do mito: veste um terno lilás que não deixa perceber seu porte físico, e a maneira como sua cabeça é desenhada se aproxima mais do caráter de “espera bovina”, como o quadro de Watts. As orelhas desproporcionais, o olhar inexpressivo, o terno e o corno faltante formam um conjunto que transmite um ar mundano, terreno, humano, um aspecto que, diferentemente dos mitos, carrega as marcas de Cronos, o tempo, capaz de erodir até o semblante mais selvagem e feroz. A legenda, escrita no próprio espaço do requadro, aprofunda o mistério: “Dizem que sonhar com barco...”.

No segundo requadro o leitor é recuado para poder ver a situação crítica em que se encontra o Minotauro. De seu barco só restam as pás do remo em meio movimento de remada. O Minotauro segue em seu trabalho de guiar a embarcação pelo emaranhado de linhas fluidas que representam o líquido. Se ele percebe que já está até o peito de água, seu rosto não deixa transparecer. Como vimos no requadro anterior, trata-se de um sonho, e a legenda complementa a frase interrompida: “...significa mudança; se estiver afundando...”. Novamente a frase é interrompida, obrigando o leitor a ir para o próximo requadro com o intuito de responder ao mistério evocado pelo ato de afundar do barco. É perceptível nesta tira o funcionamento do corte como propulsor da leitura, tal qual a máquina de Sheherazade, mas sem o aspecto de espera que caracteriza a estratégia mileumanoitesca.

O terceiro requadro, como é comum na tira cômica, é o lugar do desfecho da história. No caso da tira de humor, o lugar do chamado *punchline*. No nosso caso, percebe-se a utilização do terceiro requadro como o lugar de uma mudança de ponto de vista que chamaria a atenção para um evento específico que fecharia a narrativa. O leitor agora é posicionado abaixo do barco que afunda, vemos os remos já totalmente submersos, restando apenas o busto do Minotauro, com seu olhar bovino fitando a mesma direção, sem vacilar. Na legenda, a conclusão da frase interrompida no segundo requadro: “...mudança grande”.

Torna-se importante neste momento definir algumas estruturas da tira de humor, uma vez que a sequência narrativa dos quadros vai seguir uma sequência significativa. O terceiro requadro é o lugar da surpresa. A teoria do humor identifica a surpresa como uma importante estratégia para provocar o riso desde Aristóteles, no pouco que restaria de suas notas dedicadas à comédia. Mas é na teoria da incongruência que a surpresa vai definir-se

como estratégia. Ramos define o princípio da incongruência baseado nas teorias por ele levantadas no livro *Faces do humor*:

O desfecho surpreendente é evidenciado pela presença de um elemento-chave, que permite a passagem de uma leitura “séria” para outra, “não séria” ou jocosa. Em geral, esta passagem se dá no fim da narrativa. [...] Adotamos, então, como um dos elementos constituintes da piada a presença de um desfecho inesperado, incongruente, surpreendente, imprevisível (usamos os termos como equivalentes). [...] A mudança de rumo da narrativa é gerada por um antecedente e um conseqüente (termos de Gil), ou um antes e depois, que formariam as unidades mínimas de um texto narrativo. Essa oposição gera um final inusitado, que leva ao humor, que chamaremos neste estudo de efeito de humor. O desfecho, como lembra Gil, é inferido pelo leitor/ouvinte. Logo, a inferência se torna outra característica relevante para a compreensão das piadas. (RAMOS, 2011, p. 52)

O autor refere-se nessa passagem a Célia Maria Carcagnolo Gil, pesquisadora da Universidade de São Paulo que propõe em seu trabalho de doutorado uma evolução do modelo teórico de humor desenvolvido por Victor Raskin, que se caracteriza pela oposição de *scripts*. Essa estrutura é importante para nossa pesquisa por configurar a imagem do humor com praticado por Laerte em sua fase humorística, na qual o primeiro requadro apresenta uma situação (*script*), e o segundo, uma situação oposta. A oposição resolver-se-ia de maneira surpreendente no terceiro requadro, ou, usando os termos da imaginação noturna, o efeito de humor viria da harmonização das situações no espaço do terceiro requadro. Essa imagem é importante por conformar uma métrica da tira que vai ser importante na temática metalinguística das tiras-poemas.

Dando continuidade à descrição, o que vamos ter neste terceiro requadro é a conclusão arbitrária de um pensamento que acompanha uma ação que não começou no primeiro requadro nem termina no último. Há de fato um aviso quanto à natureza simbólica do barco nos sonhos, e com certeza pode-se interpretar o que está sendo representando como uma passagem onírica. Entretanto, considerando o visual fantástico da tira, nada impede que a cena represente um momento real da vida do personagem, que traz a sua memória a lembrança de um aviso dado. Essa é uma questão poiética cuja resposta, se houver, vai ser dada em tiras vindouras. O que importa para nós é a natureza aquática da fantasia da navegação, suas ligações com o onírico e a significância do Minotauro como personagem.

O animal antropomórfico, e especificamente o antropomorfismo em geral, é um tema que se repete expressivamente no percurso da obra de Laerte. Está presente no Leão

boêmio, que precisa retornar a velhos hábitos da selva para sobreviver à mira burocrática de um caçador no conto *Como caçar um leão*;



Imagem retirada do álbum Histórias Repentinas. P. 23

Em *Os homens pizza* encontramos pizzas com braços e pernas, devidamente vestidos em mangas e barras de ternos, que tentam sobreviver a uma São Paulo que os elege como alimento fetiche. E se esses seres-pizza são mais pizza que homens, sua estratégia para escapar de seus perseguidores revela a presença do mito de Creta no imaginário de Laerte desde os primeiros trabalhos: para escapar, os seres-pizza prendem a população em um frondoso restaurante rodízio enfeitado com um frontispício grego. Na realidade, trata-se de um labirinto onde os clientes, perdidos, passam a praticar o canibalismo para saciar sua gula;



Imagem retirada do álbum Histórias Repentinas. P. 33

Um homem rodeado por pessoas-dedo empreende uma fuga infrutífera, e ao ser capturado revela-se um dedão procurado no conto *Aquele cara*;



Imagem retirada do álbum *Histórias Repentinas*. P. 40

Em *Star rats*, Laerte presta uma homenagem aos personagens antropomórficos que povoavam o imaginário do início dos anos 1990 graças às narrativas de videogame;



Imagem retirada da edição de nº 14 da revista *Piratas do Tietê*. Contra capa.

Seus personagens mais emblemáticos, os Piratas do Tietê, também já encontraram com figuras meio bicho meio homem nos contos *Destino de sereia*, em que uma sereia com corpo de tubarão é capturada pelos bucaneiros, e *Balada do lobisomem*, no qual encontramos um lobisomem em busca do afago que só um pirata pode dar.

Imagem retirada da edição de nº 10 da revista Piratas do Tietê. P.13.



Imagem retirada da edição de nº 12 da revista Piratas do Tietê. P. 42

Mais recentemente há o personagem Mailton, o cobrador da taxa de realidade virtual das tiras do *Hugo*.



Imagem retirada do álbum Hugo para iniciantes. P. 34.

Vindo da realidade virtual, Mailton tem corpo de homem e um monitor com um único olho projetado na tela no lugar da cabeça.

Todos esses exemplos são interpretações da figura do Minotauro, cujo mito grego é, como vimos, objeto de reflexão do autor desde sua fase pós-sindical, e muito antes, como o vitral que abre o *blog* pode comprovar. A característica comum a todos, com exceção da sereia e do lobisOMEM, é a urbanização desses personagens, representada pelo terno. Não importa o quanto sejam fantásticos, no imaginário de Laerte o terno é a indumentária padrão do trabalhador paulista, e uma vez trajando-o, o personagem pode se misturar sem estardalhaço à massa de trabalhadores/cidadãos de uma metrópole. O terno banaliza o fantástico de tal forma nas tiras de Laerte que até sua ausência é abordada de maneira fabulosa. Este é o caso do conto *Crise*, no qual um subsecretário, tal qual um sonho angustiante, se vê sem calças, fato imperceptível para os que o rodeiam.



Imagem retirada do álbum Histórias Repentinas. P. 7.

Desconcertado, corre para casa atrás de algo que lhe cubra os pudores, e mesmo se espremendo em um ônibus lotado, ninguém lhe aponta o dedo para dizer “que o rei está nu”. Nesse conto, de fato, fica no ar uma referência ao jogo de poder que silencia os súditos temerários de punição. Mas é o aspecto simbólico que prevalece. A parte de cima do terno já é mais que suficiente para sanar qualquer absurdo que esteja sob ele, é difícil não imaginar o deputado como um ser fantástico: meio homem civilizado, meio homem natural – uma quimera urbana.

Retornando à tira, vemos o Minotauro urbanizado, domado e transformado em trabalhador – ou que se transformou em trabalhador. Sua obediência o impede até mesmo de prestar atenção para a situação que o rodeia. Seja essa situação sonho ou realidade dentro da tira, pouco importa. As razões pelas quais o barco afundando vai representar uma grande mudança estão ligadas ao perigo de morte iminente que cerca o Minotauro. Ao olhar as tiras com os olhos da imaginação noturna é possível perceber que a impassividade do touro de Cnossos quanto ao seu destino pouco tem a ver com obediência. Embora não se especifique que águas são as representadas na tira, é impossível não lembrar que seu pai mitológico emergiu do mar. Sendo ser noturno, filho do próprio Pósidon em forma taurina, podemos afirmar que o Minotauro não está afundando, mas regressando. Seu afundar não é um acidente, mas configura seu percurso. Por isso mesmo não para de navegar. Veremos a trajetória antropológica dos símbolos representados na tira.

O mar é o grande engolidor noturno. Vimos como o engolir se difere do dilacerar diurno que dissolve o ego. O engolir é carnal, morno e calmo, sacraliza o engolido e garante sua sobrevivência, daí a impassividade do Minotauro. Não há por que ter medo do ato de voltar para casa. O mar é “*abyssus* feminizado e materno que para numerosas culturas é o arquétipo da descida e do retorno às fontes originais da felicidade” (DURAND, 2012, p. 225). É símbolo do aconchego materno, dos humores do ventre maternal. Retornar ao ventre é a principal função dos ritos labirínticos. O objetivo desses ritos iniciáticos é que o iniciado encontre no fundo do labirinto, no fundo da caverna, no fundo do mar, no fundo do ventre um outro eu. Retornar do rito é renascer. Embora não se saiba se esse é o desejo do Minotauro, ainda assim tal é o poder do ventre marítimo.

Nessa acepção, apesar de o barco não ser fechado como a arca que simboliza o ventre móvel, seu símbolo ainda assim está diretamente ligado ao berço, cavidade protetora cujo conteúdo jaz protegido para vir ao mundo. É também símbolo mortuário o barco de Caronte que leva os mortos ao submundo. Seja uma viagem real ou sonhada, o fato é que há

uma grande mudança no caminho do Minotauro, mas a imaginação noturna aponta para a mudança como o objetivo da viagem, e não como um acidente.

Manual do Minotauro 2/27 –



A segunda tira obedece ao mesmo *layout* da primeira, título à esquerda e três requadros. Também se mantêm os tons avermelhados. Após descrevermos esta segunda tira do *Manual*, trataremos mais à frente dessa colorização e suas significações. No primeiro requadro vemos representado um senhor calvo. Sua idade é aparentada pelos amontoados brancos que ladeiam sua cabeça, pelos óculos de armação horizontal e pelas rugas de expressão, que, embora poucas, são dispostas na forma de linhas retas, partindo dos óculos em direção à testa e se dirigindo às bochechas. Podem-se perceber os ombros largos e o queixo quadrado, características simbólicas presentes na maioria absoluta das representações heróicas nos quadrinhos, como bem simbolizam o personagem super-herói de Laerte, Overman:



Imagem retirada do álbum Overman: o álbum, o mito. P.34

Não é preciso muita acuidade para interpretar neste senhor um herói aposentado aproveitando seu descanso em um restaurante acompanhado de um vinho, como indica a presença do copo na mesa. Percebe-se também pelo cenho franzido que algo lhe perturba.

Ao lado do senhor está o garçom, ou pelo menos é o que suas vestes e sua posição ao lado da mesa indicam. Posicionado de perfil, o garçom está atento ao que se passa a sua frente. Seus olhos, com cílios à mostra, revelam certa lascívia, que contrasta com o olhar aborrecido do velho, voltado para a mesma direção. Há ainda um reflexo no vidro da janela atrás do velho indicando que a ação se passa de noite. Esta tira já utiliza balões para representar as falas. O velho vai questionar a bagunça que o perturba, enquanto o garçom responde prontamente, sem tirar os olhos da algazarra: “São jovens virgens”.

O segundo requadro continua com a explicação do garçom: “Foram selecionados e serão enviados ao Minotauro”. Sob o balão de fala acotovelam-se jovens identificados como virgens por meio de faixas horizontais que cortam suas vestes negras. Todos os rostos, com exceção do rosto no canto à esquerda, que tem um ar aparvalhado, estão felizes e festejando com copos no ar. Se festejam o fato de terem sido escolhidos para adentrarem o labirinto, ou se bebem sua última noite antes da imolação, não é possível saber. Mas pode ser visto pelo desenho dos braços fortes do jovem posicionado no centro e por sua bochecha proeminente que a escolha dos jovens obedece a critérios tanto de idade quanto de beleza. A cabeleira ondulante e vibrante da jovem à direita também confirma essa especulação.

No terceiro quadro a ação vai para o ambiente externo. Em primeiro plano encontramos o Minotauro encolhido, escondendo-se entre carros que podem muito bem estar no estacionamento do restaurante. Ao fundo podem ser vistas as silhuetas dos jovens enfileirados de maneira desordenada. O primeiro carrega uma garrafa e brada melodicamente junto com os amigos, como indica o balão sinalizado com as notas musicais, pela presença do Minotauro. Logo depois vemos um casal em que a mulher ajuda o homem a se levantar, seguido de um jovem vomitando – provavelmente resultado da noite de excessos. Logo atrás dele segue alguém com a mão na cabeça, provavelmente com enxaqueca pelo mesmo motivo. No final da fila temos uma jovem que partilha com o primeiro jovem à esquerda a mesma energia, representada pelos braços abertos formando quase um asterisco.

Os tons avermelhados da tira são interrompidos pelo reflexo branco que bate nos carros e no próprio Minotauro. Sem uma fonte de luz estabelecida no requadro, a luz parece emanar do próprio balão de fala grupal que exige que o Minotauro apareça para se alimentar de seus escolhidos. Embora o vermelho tenha uma diversa constelação de significados, no arco de tiras *O santo recalcitrante* podemos encontrar, além da origem da imagem da índia protetora do *blog*, uma razão bem específica para a escolha dessa cor:



O santo recalcitrante narra a saga de Latércio de Alcaçuz, um homem ordinário canonizado contra sua vontade. No terceiro requadro da tira número 10 da série encontramos um vitral colorido de São Latércio, como indica o balão de fala, com o sangue de seus fiéis. Pode-se observar que as cores correspondem aos mesmos tons usados para colorir as tiras do *Manual do Minotauro*. Em certa medida, ambas as tiras tratam de seres fantásticos que procuram uma transformação, seja no mito seja na religião, como pode ser percebido na imagem do Minotauro escondido entre os carros, fugindo de seu próprio tributo.

Ora, o sangue é conteúdo sagrado, ligado diretamente ao continente da taça tanto por sua integração lendária de elementos no Graal, onde Maria recolhe o sangue de cristo, quanto pelo sangue menstrual, que representa a ligação da mulher com as fantasias de controle do tempo, a demarcação dos períodos mensais que reúnem mulher, mar e lua em um mesmo percurso antropológico marcado pelo ciclo. O tom sanguíneo, ambíguo, como é o símbolo do sangue, representa para Laerte o sacrifício, o doar de si para ter de volta em bênção ou em realização de desejos.

É de sua semelhança com o sangue, mas não apenas por esse fator, que vem a sacralidade do vinho: “Alimento e bebida natural, mesmo que primitivos, depressa se decantam, psicologicamente falando, em bebida ou alimento puro, apenas com qualidades psicológicas, arquetípicas e míticas” (DURAND, 2012, p. 260). Se o sangue é símbolo cíclico da dominação do tempo, também assim o são os jovens escolhidos como sacrifício para o Minotauro. Sua alegria embriagada provém da garantia de que o sacrifício chancela que o próximo ciclo será favorável às vontades humanas. Por isso se pode afirmar que a algazarra promovida pelos escolhidos é regada a essa beberagem sagrada:

A virtude destas beberagens é ao mesmo tempo criar uma ligação mística entre os participantes e transformar a condição triste do homem. A beberagem embriagante

tem por missão abolir a condição cotidiana da existência e permitir a reintegração orgiástica e mística (DURAND, 2012, p. 260).

Se na primeira tira o Minotauro retorna ao leito marítimo/materno para buscar renascer livre de seu ciclo mítico e poder desfrutar das comodidades da vida cotidiana, isso explicaria o pavor que os jovens reintegrados à ordem mística pelo sacrifício e pela beberagem provocam nele. Aceitar tal pasto é retornar à sua condição mítica, na qual se encontra relegado eternamente ao papel de monstro, cujo único sentido na vida é ser morto pelo herói, Teseu. O corno faltante e sua aparência aparvalhada podem ser um indício de que, após sua morte, momento em que Teseu retira seu chifre para usar como totem ou para compor o altar dedicado a Ariadne, o Minotauro tenha renascido como outro ser, agora mortal e livre para viver entre os homens. É a imagem noturna do redobramento, na qual o comedor teme e foge de seu alimento: o continente que rejeita o conteúdo.

A virgindade dos jovens é ostensivamente expressa pelas faixas laterais. Sua significação remete ao sacrifício. É a juventude plena, nunca utilizada, invólucro fechado. Continente que mantém seu conteúdo conservado de suas forças vitais. Talvez, mais do que a algazarra, seja a memória de tempos passados que tenha irritado o velho senhor com a mesma intensidade com que excitou o garçom. O frenesi orgiástico, como símbolo da passagem do tempo, apazigua os jovens quanto ao destino final das horas – a morte –, ao mesmo passo que relembra os idosos de sua proximidade.

Manual do Minotauro 3/27 –



Neste terceiro episódio, a formatação de três quadros permanece, assim como a colorização de tons sanguíneos. Vemos no primeiro requadro o velho senhor, olhos arregalados, braços erguidos, mãos espalmadas e dedos arqueados como garras pedindo em súplica: “Jovens virgens! Vocês não precisam ser imolados!” O velho e seu apelo dividem o requadro com uma linha diagonal. No outro lado da linha estão os jovens, uma massa de

rostos que escuta o aviso do velho, cada rosto exprimindo um sentimento. No canto direito, um pedaço de perfil encara o velho com irritação, ao seu lado a jovem de cabelos ondulados parece se divertir com a fleuma do aviso, enquanto ao seu lado, na ponta esquerda, a jovem de olhos claros afasta-se desconfiadamente. Acima dela, o jovem forte e de cabelo raspado parece ouvir curiosamente, enquanto acima dele o jovem de cabelos partidos esboça um ar de espanto e desagrado e o jovem de óculos que o acompanha recua seu corpo, seus traços aparentando asco.

Vemos no segundo requadro o velho senhor de perfil. O leitor fica posicionado na altura de seu busto, uma aproximação que, acompanhada da iluminação fechada e do sombreamento marcado, transmite a carga emocional de súplica. O conjunto barroco de claro-escuro, a bocarra escancarada, as mãos fechadas em punho, o rosto retesado em uma careta de olhos arregalados, todos esses detalhes contrastam com a simplicidade do fundo e da vestimenta, uma blusa de mangas compridas um tanto aristocrática, como a gola à rolê indica. “Renunciem ao Minotauro!!”, diz o velho, “unam-se à luta contra um vírus insidioso!”, brada o idoso.

O terceiro requadro é novamente lugar de uma cena que, ao invés de amarrar a narrativa e dar a ela seu significado, sua conclusão, expande sua ambiguidade para além da lógica narrativa. Se na tira/verso anterior a significação do Minotauro escondido tinha uma relação razoável na narrativa, desta vez a imagem do velho idoso sentado nu em um toco de árvore enquanto é martirizado por uma planta serpente que lhe morde o flanco abre totalmente a narrativa à interpretação. O corpo branco e nu destacado no fundo preto do requadro se contorce em luta com a serpente. Ao mesmo tempo em que segura o réptil/vegetal com a mão esquerda, a mão direita levanta-se segurando uma caixa que despeja bolinhas em sua boca irritada. Pílulas? Balinhas? Difícil saber.

Nesta tira temos o conflito entre gerações representado no primeiro requadro. O velho, vivido, ciente daquilo que precisa ou não precisa ser feito para ter uma vida melhor do que a que teve, insiste em ajudar os jovens virgens, que, por sua vez, lhe viram ouvidos moucos. A imolação do jovem, seu desejo de ser consumido, faz pouco sentido ao velho, nem sequer exige a presença de um Minotauro. Como coloca Maffesoli, é a “anamnese da ‘fossa’ terrena, desejo de gozo, moderado ou desenfrado, do que se dá a ver e do que se dá a viver num presente um tanto ousado” (MAFFESOLI, 2004, p. 169). É impossível para o velho enxergar que os jovens festejam o encontro com o animal, trata-se de novos jovens, diferentes dos atenienses míticos, que viam a tragédia da imolação. São jovens que, como

nos costumes cretenses, desafiam o desejo de salubridade e a razão do velho e até mesmo dispensam o animal, que se encontra fraco, domado, deserotizado.

A súplica do segundo requadro vem então coberta de ambiguidade. Seria a fala do velho, que recruta os jovens na luta contra um vírus, uma imagem da distância geracional que faz com que a comunicação se perca, transforme-se em afasia? Ou a imagem do vírus está relacionada à costumeira crença dos mais velhos de que os jovens são constantes vítimas de influências externas e insidiosas que os tiram do caminho que lhes foi prescrito? Um vírus que infecta a juventude fazendo-a se render às tentações do agora absoluto, do “presente um tanto ousado”? O fato é que a expressão de desespero que emana da construção da imagem, associada ao recrutamento absurdo, dá indícios de loucura quixotesca, que talvez encontre sua confirmação no requadro seguinte.

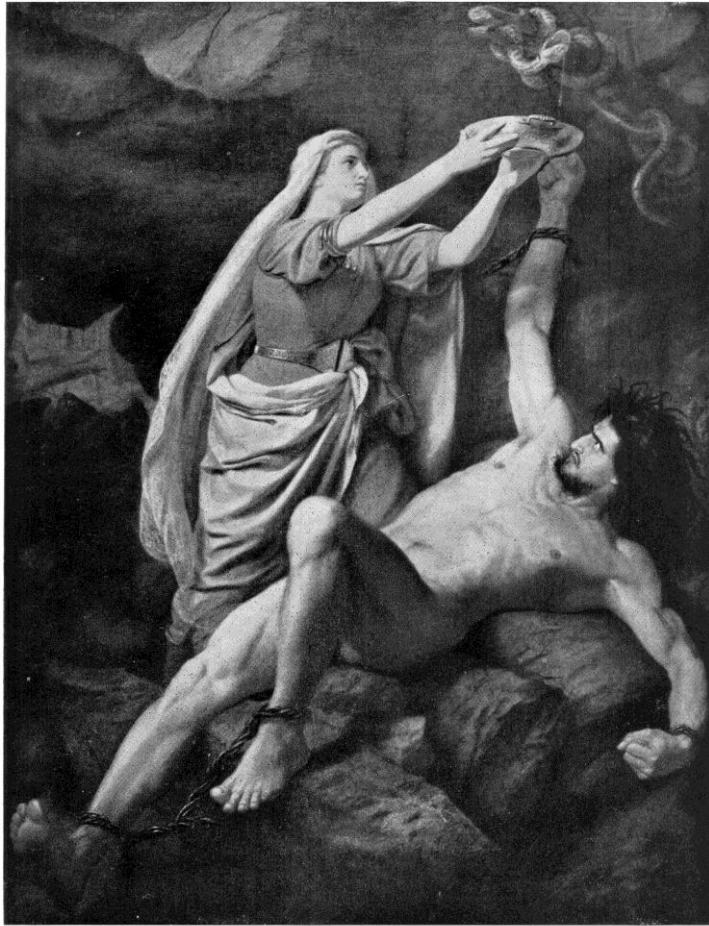
O terceiro requadro é um exemplo típico da transição *non-sequitur*. A presença do mesmo personagem do requadro anterior pode ser um indício que permitiria identificar essa transição como sendo de aspecto a aspecto. Mas a total descontinuidade da sequência, tanto temporal quanto espacial, posiciona seu tom nesta última das transições estudadas por McCloud. A bocarra engolidora, que se encontra prestes a abocanhar as próprias mãos, no quadro anterior permanece aberta no terceiro quadro, e seu desejo de engolimento é saciado pelas bolinhas que saem da pequena caixa. Há nessa necessidade desesperada de engolir, somada ao recrutamento dos jovens para uma missão desconhecida que só faz sentido na mente do velho, o desejo de tomar o sacrifício para si, de se alimentar do pasto do Minotauro e usar suas forças joviais para seus objetivos particulares. Estes, de tão pessoais, fazem pouco sentido tanto para os ouvidos jovens quanto para quem lê. Mas a simbologia do terceiro quadro é forte e carregada, e, assim como o desejo de alimento, noturna.

Vimos como a serpente é a continuação animal do labirinto, assim como sua simbologia hermafrodita de fecundidade, possuidora do aspecto feminino do ciclo temporal na troca de pele e do aspecto masculino em seu formato fático. A representação do terceiro quadro une a sinuosidade feminina fluida ao aspecto fático da serpente. Este aspecto é ressaltado na imagem, na qual se pode observar que uma das pontas sai diretamente do meio das pernas do velho. A imagem da serpente também é valorizada “como guardiã da perenidade ancestral e sobretudo como temível guardiã do mistério último do tempo: a morte” (DURAND, 2012, p. 320), cujas qualidades fecundas são resultado do poder de renascer, que é seu segredo, sendo este mantido guardado no fundo da terra. Enigma ambivalente, seu veneno decanta-se em remédio e afrodisíaco. Como a serpente que abocanha a própria cauda, é símbolo do ciclo vital da vida, que define para

alimentar a vida nova do porvir. Simboliza ainda o enigma, tal qual o labirinto, que o herói precisa resolver para ser coroado como tal. As pílulas, a serpente e os jovens unem-se em um desejo de virilidade perdida.

Na imagem do requadro, a serpente ainda acumula outras significações noturnas simbolizadas pelas ramificações que saem de seu corpo infinito, de onde se pode ver apenas a cabeça como início. Ao lutar com a serpente, o velho também luta com a natureza em seu aspecto vegetal, o símbolo maior do domínio temporal – o drama agrário do qual todos os símbolos cíclicos são reinterpretações. Os símbolos são a reencenação desse drama – o nascimento da agricultura fixando as tribos nômades, que vão apreender as manhas do tempo pela observação lunar, daí os vegetais e as podas estarem ligadas diretamente a este símbolo. A lua também está presente nas imagens antropomórficas, como é o caso do Minotauro, nas imagens hermafroditas e em todas as representações que misturam símbolos diferentes entre si, como no caso das histórias em quadrinhos, como descrevemos, especialmente nesta serpente/ramo que luta com o velho.

Mas o esforço de livrar-se da serpente revela, como sua compleição física nos fez desconfiar, uma atitude diurna do velho senhor diante do tempo, que faz com que interprete a serpente como um mal a ser combatido. Para a fantasia diurna, a serpente representa a animação espasmódica que liga todos os vermes à simbologia da morte como fim último. A mudança brusca que as sinuosidades da serpente representam espelha a mudança brusca como único entendimento para a morte. Por isso a serpente está ligada diurnamente aos rituais que simbolizam a punição do mal. Entre os mitos nórdicos, a punição que Odin impõe a seu filho adotivo, o deus Loki/Hermes, é amarrá-lo a uma pedra onde está pendurada uma serpente, que derrama sua peçonha corrosiva em seus olhos.



Reprodução do quadro Loki e Sigin. Do pintor sueco Winge (s. XIX). Retirado do livro Mitologia germanica ilustrada. P. 504.

Seu alívio só ocorre com a presença de sua esposa, Sigrun, que, munida de um cálice, recolhe o veneno. A partir daí o mito adquire tonalidades noturnas. Quando o cálice se enche, Sigrun precisa esvaziá-lo, e aí a punição retorna – homem e mulher amarrados a uma ação que se torna um ciclo de dor e alívio até a chegada do Ragnarok (BRANSTON, 1962).

A mordida no flanco também revela uma imagem diurna. O inverso do engolimento, a mordida animal, é símbolo terrificante do esquartejamento cruel. E a serpente vegetal e sua mordidura são uma referência ao suplício de São Sebastião, com o corpo atravessado por setas, uma interpretação diurna da serpente, como o deus egípcio Set pode confirmar.



Reprodução de uma das pinturas de São Sebastião feitas por Andrea Mantegna. Produzida entre os anos de 1457/59. Fonte: <http://www.khm.at/de/besuchen/sammlungen/gemaeldegalerie/ausgesuchte-meisterwerke/>

É significativo que São Sebastião seja o santo protetor das pragas e doenças o que o liga diretamente ao perigo de um “vírus insidioso”.

É mordida também a ferida de lança que Longinus empreende no corpo de Jesus



Reprodução de um fragmento da iluminura Belles Heures de Jean de France. 1405-1408/9. Nesta imagem é possível ver Longinus perfurando o corpo de Cristo com o auxílio de um companheiro que lhe corrige a mira. Fonte: <http://blog.metmuseum.org/artofillumination/manuscript-pages/folio-145r/>

Ferida que jorra sangue e água sob seus olhos e lhe cura de uma enfermidade das vistas, permitindo ver no Messias o filho de Deus. Temos no mito de Loki e de Longinus um aspecto visual importante. Tomado pela fúria advinda do instinto de sobrevivência, tendo em seus fârmacos a força divina que já lhe faltava e que os jovens virgens se recusavam a dar, sua visão se anula, como pode ser percebido nos óculos desenhados sem os olhos. Olhos que são um dos poucos indícios que caracterizam a serpente com a qual se engalfinha. Há aqui uma imagem de renúncia diurna da passagem do tempo, uma imagem que pode simbolizar a velhice, que tem inveja do viço dos mais novos e por isso é incapaz de ver seu papel na sociedade com a dignidade que os símbolos cíclicos podem autorizar. Diferente do Minotauro, o velho herói diurno quer a imortalidade que a entrada no mundo dos mitos pode providenciar, ser lembrado como o herói que salvou a humanidade de suas manias insidiosas.

Manual do Minotauro 4/27 –



Nesta quarta tira é possível perceber que qualquer indício de feixe narrativo que poderia ser apontado nas tiras anteriores foi engolido pela estratégia de metalinguagem aqui utilizada e instauradora de outro paradigma para os eventos. Nesta nova trama, imagens ecoarão em outras interpretações, que podem ser vistas como rimas e aliterações visuais.

No primeiro requadro é mostrada uma fileira de cinco pessoas nuas portando apenas um estandarte pequeno, que remete mais a um babador de criança, no qual a cabeça de um touro se encontra estampada. Essas pessoas estão representadas na mesma posição: de perfil; pernas abertas, como em um passo demorado; braço direito abaixado enquanto o esquerdo se encontra levantado sobre as cabeças levemente arqueadas, como se estivessem a oferecer algo invisível a alguém que lhes é superior. A fileira é formada, da esquerda para a direita, por um homem aparentemente careca, uma mulher de longos cabelos abaixo do

ombro, um homem portando óculos e com um topete representado por uma linha curva acompanhando a curvatura da cabeça, uma mulher de cabelo curto na altura da orelha e um homem de cabelos negros no qual não se pode perceber se porta um penteado partido ou se é um calvo. A pose dessas pessoas remete a uma sinuosidade que suas sombras na parede vão intensificar, tornando-se praticamente um serpenteio negro. Percebe-se pela sombra que essas pessoas se encontram iluminadas por baixo do local onde estão, como num palco.

No segundo requadro a cena é cortada para um grupo de pessoas sentadas, bem vestidas e irritadas com o homem que se levanta e brada com os punhos cerrados: “Merecem seu destino. Pusilânimes!”. Trata-se do velho senhor das tiras anteriores, continuando com sua fleuma dirigida aos jovens virgens. Percebe-se então que o ambiente mudou: trata-se agora das cadeiras de um teatro, e o velho está a gritar com as pessoas do quadro anterior, que representam os escolhidos para serem sacrificados. Seu tumulto irrita os espectadores vizinhos de forma semelhante a que o velho se irritou na segunda tira. Vemos em primeiro plano uma mulher com o cabelo em coque e brincos virando-se para ver de onde vem o tumulto. Ao seu lado um senhor sisudo e calvo repete o gesto com visível irritação. Seu cenho, uma linha desgostosa. Atrás deles uma mulher de corte de cabelo moderno assusta-se com o sobressalto do velho atrás dela, ao passo que outro senhor se vê desconfortavelmente apertado entre sua cadeira e o gesto de insulto que está sendo encenado em cima dele. Em volta do velho senhor estão ainda cabeças com o rosto retorcido em reprovação e assombro. A diferença de tamanho entre os olhos do velho reflete seu aparente desequilíbrio mental.

No quadro seguinte temos a comprovação de que o ambiente é mesmo um teatro. Os atores que encenam os jovens virgens vão saindo de cena ao fundo, enquanto em primeiro plano temos a imagem do velho envolvido pela luz dramática que vem do assoalho, acentuando ainda mais o tom de insanidade. Sua mão direita segura uma caixa entreaberta, enquanto a mão esquerda já está alimentando a bocarra escancarada com mais pílulas – é possível ver quatro delas indo em direção à sua boca. Vemos a mesma iluminação contrastante que aparece na tira anterior, mas enquanto no segundo requadro da tira 3/27 as sombras no rosto do velho evidenciam o mistério de suas intenções, neste requadro a luz direta no rosto deixa clara a natureza insana de suas ações. Mas é o mesmo velho?

Explicamos que a metalinguagem é um recurso narrativo noturno devido à sua característica de fazer com que o conteúdo reflita o continente. É ao mesmo tempo uma inversão da fantasia do encaixe por um processo de redobração – nada mais noturno. Tendo o exemplo da tira em questão, a narrativa aparentemente amarrada que se passou nas três

tiras anteriores (o Minotauro que, ao buscar uma vida normal, foge de sua obrigação mitológica, ao mesmo tempo em que seu pasto tenta ser convencido por um velho a fugir de seu destino sacrificial) é engolida por uma metanarrativa na qual o mesmo velho interrompe uma peça teatral em que se encena um sacrifício ao Minotauro, e esse engolimento inverte a tira – do continente onde se passam as ações para conteúdo, onde se torna apenas mais uma ação dentro de outras que compõem a metanarrativa do teatro, uma estratégia, de fato, labiríntica.

Não havendo narrativa e sendo as tiras versos livres de um poema cujo tema é o Minotauro, o uso da metalinguagem não vai ter um sentido senão o simbólico da inversão. Como símbolo, a ação poética da metalinguagem na tira vai encadear um processo de redundância no esforço de reconhecimento do símbolo. Da mesma forma, essas linhas são provenientes desse mesmo processo, como o peixe grande que engole o peixe pequeno. Vemos no primeiro requadro traços de semelhança entre os atores que representam o sacrifício e os jovens virgens da narrativa anterior. Há o jovem careca encabeçando a fila, uma mulher de cabelos compridos, o jovem de óculos e topete. O que antes era um sacrifício real se torna simbólico. Sendo uma narrativa caracteristicamente oral, os mitos encontram no teatro um meio importante de transmissão. As histórias em quadrinhos e sua emulação gráfica da fala e de outros sons, assim como o fato de se tratar de uma narrativa que ocorre por meio de cenas, também se mostra um veículo adequado ao mito. O sucesso do gênero super-herói é derivado dessa adequação.

Voltando ao ponto, a interpretação de que as tiras passadas se tratassem de uma alucinação de um velho na plateia é infrutífera quando se assume a primeira tira como um prólogo para tudo o que vem pela frente. De fato o que acontece é a inversão da latência viva do mito, de um tempo mitológico, em ritual e representação no tempo histórico mundano. Em outras palavras, é a revelação do tempo sagrado do eterno retorno de Mircea Eliade, como se, de certa forma, nas primeiras tiras o tributo de Atena fosse continuamente pago. O herói repetidamente vai ao enalço do Minotauro, e este acaba sempre morto, até os dias de hoje. Se nas primeiras tiras temos o mito vivo, a partir desta quarta tira temos sua representação simbólica expressa no mundo profano. Esse redobramento metalinguístico expõe o caráter representativo do próprio quadrinho que a narrativa escamoteava na segunda e na terceira tiras.

O velho tomando suas pílulas no último quadro é a repetição temática do esforço para escapar da insanidade da morte, da angústia gerada por ela. É uma aliteração imagética que, ao ser posicionada no terceiro requadro, assume ares de rima visual. Onde antes

tínhamos o esforço representado simbolicamente, agora temos o mesmo esforço representado em uma metanarrativa, em que o mito passa para segundo plano. O velho representa uma forma de raciocínio que falha em reconhecer a representação como tal, esta é sua loucura. Vale considerar também que, em sua fúria, vão ser objeto de suas afrontas tanto os jovens atores no palco como o público a sua volta. Todos adormecidos e encaminhando-se “como bois para o abate” em direção as suas mortes. Para a mente diurna do velho, vai ser a tranquilidade advinda dos ciclos temporais, e a maneira com que estes desviam a atenção da morte como símbolo final, a razão de sua cólera.

O Manual do Minotauro 5/27 –



Nesta quinta tira retornamos ao tempo mítico que representa o ritual do Minotauro como realizado até os dias de hoje. O primeiro quadro nos posiciona dentro de paredes fechadas. De seu teto aberto vemos a representação de uma estrutura metálica tal qual um aparelho de escavação ou grua mecânica onde se senta uma mulher jovem de longos cabelos compridos. O ambiente escuro e as sombras representadas com hachuras que lembram pequenas lanças prontas a perfurar o corpo de quem cair nelas contrastam com a calma curiosa da jovem. Uma voz vinda de fora do requadro a interroga: “Garante ser moça virgem?” Ela responde “não”. Cria-se então a expectativa de que a moça não sirva às exigências do sacrifício e seja poupada.

No segundo requadro temos a moça, mãos em um gesto como que arrumando a massa lilás de cabelos por trás da orelha. Ela se encontra sentada na cadeira elevada, e abaixo de seu braço podemos ver as linhas de seu ventre formando uma leve barriga. Com o mesmo olhar calmo ela continua sua resposta: “Fiz uma operação. Tornei-me rapaz virgem”. Nesta tira o terceiro requadro vai manter sua função tradicional de amarrar toda a tira em uma conclusão surpreendente. Em uma virada brusca de ponto de vista, o leitor é colocado acima da moça, que se revelou rapaz, e o vemos ser jogado no labirinto sem mais

demora. As mãos espalmadas, o cabelo esvoaçando, sua pose permite ver que não há seios, embora não esclareça as razões poéticas desta falta: se é fruto da “operação” ou de sua anatomia tanto faz, pois a qualidade de “virgem” é o único pré-requisito neste caso.

Esta tira vai abordar um tema que se tornará recorrente em trabalhos futuros de Laerte: a representatividade dos transgêneros na mídia, especificamente nas histórias em quadrinhos. Temos aqui um capítulo da série de 27, mas que na prática funciona como um interlúdio no qual se pode ver que a universalidade do rito e do mito se coloca acima de questões socialmente mutáveis, como o gênero. O que importa para o sacrifício é a pureza representada pela virgindade, estando o conteúdo seguro pouco importa o continente. Entretanto, como todo símbolo noturno, a tira também permite outra interpretação. A virgindade do rapaz é avaliada tal qual se avalia um dado quantitativo. A mecanização asséptica e a pasteurização do ato ritualístico, representadas pela cadeira mecânica, revelam o rito como repetição sem significado. É nesta mistura entre os conceitos de Eliade e Nietzsche que encontramos a razão do desagrado do Minotauro e seu desejo de transformação.

Seu desfecho também vai pender para o lado diurno da fantasia. Nele o labirinto é o local mortal que deve ser temido, lugar da queda, ao contrário da descida. No último quadro podemos ver o labirinto tal qual apenas Dédalo e Ícaro puderam ver – como um conjunto de estética intrincada, mesmo que essa vista seja apenas parcial. O componente diurno é também reforçado pelo posicionamento do leitor acima do rapaz. Vemos sua queda a partir de uma verticalidade que é almejada na jornada do herói. Apesar disso, o componente noturno está presente na sutil união de gêneros, que, a partir da publicação do *Manual*, foi encontrada apenas nas tiras de *Muriel*.

Há nesta tira, na maneira como se dá o destino final do ofertado, certo tipo de humor que remete aos velhos tempos das tiras do *Condomínio*. Essas tiras retratavam o dia a dia de uma comunidade de desconhecidos – um condomínio predial em qualquer centro urbano. Nelas era comum ver historinhas com personagens que apareciam apenas uma vez. A piada circundava em torno do jogo de expectativas que o autor criava logo no primeiro requadro.



Imagem retirada da edição de nº 11 da revista Piratas do Tietê. P. 12

Menos do que entreter, esta quinta tira mostra dois lados de Laerte que vão determinar passado e futuro: o humor e a militância transgênero. Nesta tira, os dois temas se sobrepõem e suavizam um ao outro. O humor, que poderia ser escrachado e até mesmo homofóbico – como o Don Laerton, personagem heterônimo do autor nas histórias dos *Los Três Amigos*, travestido e representado com as pernas cabeludas –, é aliviado pela simplicidade e pela franqueza com que o tema transgênero vai ser abordado na tira. Este, por sua vez, tem sua aspereza social suavizada pela queda bem humorada e democrática, humanizando assim o discurso pelo humor leve.



Laerton, o heterônimo de Laerte nas histórias de *Los Três Amigos*. Famosa série de humor feita a seis mãos em parceria com seus colegas Glauco e Angeli.

Imagem retirada de Chiclete com banana especial: *Los três amigos*, p. 4.

Pode-se ver na repetição cíclica do mito um paralelo com a repetição mecanizada da tira de humor da maneira como ele ocorria anteriormente. Talvez o fato de existirem tantos leitores quanto jovens virgens para o sacrifício impossibilite que ambos sintam o peso desse *eterno retorno* com a mesma força com que o Minotauro e Laerte sentem. Embora seja prematuro afirmar, levantamos a hipótese de que a série *Manual do Minotauro* é a representação simbólica da saída do autor de seu labirinto pessoal e profissional. A transmutação de um processo de luto para uma fase de exploração e liberdade autoral. E de transformação pessoal que só a saída do iniciado de seu ventre simbólico possibilita. Mas deixemos tais hipóteses para adiante.

Manual do Minotauro 6/27 –



No primeiro requadro da sexta tira vemos o velho sentado aristocraticamente em uma poltrona de aparência vitoriana. Sua mão segura o queixo de maneira irritada, as pernas estão cruzadas, e o cenho, franzido. O olhar revela um desequilíbrio raivoso. Ele pergunta: “O que é preciso, afinal, para exterminar o Minotauro?” Em primeiro plano está uma mão, seus dedos indicador e médio sinuosamente retratados lembram em sua cor sanguínea a língua bifurcada da serpente. As linhas sinuosas sobre o fundo preto são eloquentes, mas uma voz vinda de fora do requadro reforça a informação: “Duas coisas”.

No segundo quadro vemos o busto de um homem de terno, cabelo brilhante e engomado penteado para trás, olhos claros e caídos. Um bigode recortado encabeça os proeminentes lábios rosados. O conjunto da representação remete à caracterização de determinados atores de cinema do passado, como um atarracado Clark Gable sob um fundo de hachuras negras que dão um aspecto sombrio ao requadro. O sujeito completa sua resposta: “Um herói e um prêmio”.

No último requadro, numa transição que vai distanciar-se espacialmente dos dois primeiros requadros levando o leitor ao interior do que parece ser uma estação de trens ou

uma antiga rodoviária, vemos o Minotauro vestido num uniforme vermelho de carregador de malas –seu olhar continua dócil. Ele segura um carrinho de metal que transporta pesos e direciona uma pergunta à gorda senhora que aparece em primeiro plano com os braços cheios de pacotes: “Carregador, madame?”. À sua volta, transeuntes sem cor preenchem a cena, e no topo do quadro o relógico marca oito horas, sem especificar se é de noite ou de dia.

Há de se perceber certo ar nostálgico nas imagens desta tira, do uniforme de carregador até a aparência hollywoodiana do personagem do segundo quadro. A nostalgia também está no gestual de planejamento que anima o diálogo entre os dois personagens das duas primeiras tiras. O sentar irritado do velho, a aparência de “almofadinha” do segundo personagem. Não há como evitar sentir certa antipatia pelos dois, como velhos bandidos de seriados de TV norte-americanos. Este é o poder gerado por uma imagem que se repetiu tantas vezes na história das narrativas de massa, que, como compara Elvira Vigna, pode ser visto como um sintagma (VIGNA in DALCASTAGNÉ, 2012, p. 186). Não discorreremos sobre em linguagem, essa comparação é apenas uma maneira de explicar como um conjunto tão mínimo de imagens pode engatilhar uma série de sentimentos que giram em torno do antipático e do vilanesco.

As tiras do *Manual* vão ser as portas de entrada do autor em sua fase poética, mas também o é o livro *Laertevisão*, publicado em 2007. A obra é uma memória do autor que gira em torno de seus principais núcleos de consumo de fantasias: a televisão e os quadrinhos. Laerte cresceu nos anos 1950, e muito de sua fase atual contempla a nostalgia desse período. O autor sempre integrou a cultura pop e a publicidade dos produtos de massa na sua produção de quadrinhos, como pode ser visto nas capas da revista *Piratas do Tietê*.



Reprodução da capa da edição nº 3.
Julho de 1990.

E por isso não é de se estranhar que em sua fase poética continue a usar como matéria-prima as mesmas referências, mas agora de olho no passado, como bem descreve Zambrano. Nesse sentido, em entrevista à revista Piauí (2013, p. 25), ao ser perguntado sobre o desconforto que sente pela atual residência, Laerte afirma:

Essa é a minha casa, é o que eu chamo de lar? Quando eu viajo e volto para casa, eu me sinto voltando para casa? A resposta é não. Eu me sinto voltando para um lugar em que estou dormindo. Não sinto que seja meu lar. [...] Então qual foi meu último lar? Do tempo que eu era criança, talvez.

No primeiro quadro vamos ter um diálogo visual calcado na representação dos dedos. Os dedos do velho seguram sua cabeça. Não apresentando o nervosismo descontrolado das tiras anteriores, temos nos dedos, na maneira como se articulam para se expressar e dar o apoio necessário à cabeça, um vetor de controle. Dois dedos em riste ao lado da cabeça simbolizam a atenção do velho e sua contínua preocupação com o “ato heroico” que precisa performar. Os dedos menores apontam pra baixo, segurando o queixo, segurando a fala, que escapa pela fina fresta que é sua boca. Em resposta, dois dedos abrem-se coreograficamente a sua frente como uma língua bifurcada que oferece uma resposta a sua pergunta, como uma fruta da árvore do conhecimento. Na tensão entre a mão grande e o corpo pequeno vemos na figura da mão do velho a representação de uma

pequena lebre, inconsciente da presença de um potencial predador. Essa tensão melodramática é também tributo aos folhetins do passado.

Embora o grego para “dedo” seja *daktyloi*, não é uma fuga total agrupar essa imagem ao mito de Dédalo. Escultor engenhoso, artesão e inventor, todas essas qualidades descrevem os próprios dedos. *Daktyloi* também é o nome dos anões artesãos e criadores que nascem a partir dos dedos de deusa Reia, encravados na terra enquanto dá à luz Zeus (MARTIN; RONNBERG, 2012, p. 384). E é desses dedos que parte a solução para o questionamento do velho, uma solução dupla. Há aqui a especificação diurna, o raciocínio que separa as opções que funcionam das que não servirão para resolver o dilema. Um dilema que deixou de ser a liberdade de escolha dos jovens e passou a se centrar no Minotauro, em seu símbolo clássico diurno de monstro que precisa ser morto.

O número dois, representado pelos dedos, agrega simbologias bem específicas e claras no âmbito das fantasias aritméticas que, deve-se deixar claro, se afastam completamente da lógica sógnica da ciência matemática. O número dois é símbolo de característica dualista, a inversão feminina do número um masculino. Vai ter características de árbitro e se manter como um fiel subordinado, cooperador e paciente. Sua tendência musical ao ritmo e a harmonia o conectam diretamente aos símbolos do regime nortuno (HITCHCOCK, 1972). Todas essas são características apresentadas na solução dual que vai ser dada.

No segundo requadro vemos o dono dos dedos serpentinados, o rosto de feições antiquadas encimando um corpanzil sem sinal de pescoço, como o cefalotórax dos insetos. A falta de pescoço denota, em contraste com os dedos, falta de flexibilidade mental (MARTIN; RONNBERG, 2012, p. 376), uma teimosia que desperdiça os engenhos que os dedos são capazes de criar. De sua boca avermelhada saem duas respostas que podem prover a solução. A boca vai ser a primeira cavidade e a entrada do sistema digestivo, o labirinto interno de cada ser humano. Diferentemente dos lábios, membrana muscular que separa o homem de seu exterior, e o vermelho dos lábios representados, somado ao conjunto de imagens de conotação vilanesca, lembram o colorido vivo das rãs venenosas, o vermelho sangue das taturanas urticantes. A boca também é um dos mais importantes órgãos envolvidos na comunicação humana. É a parte inicial de um sistema complexo de manutenção da vida que vai ter no ânus seu oposto. Em termos de comunicação, o conteúdo do que sai da boca de cima pode não estar simbolicamente distante do que sai pela boca de baixo.

A resposta prontamente dada também é polêmica: um herói e um prêmio. O herói em questão não está citado aqui devido às suas características heroicas. Como na tira anterior, o herói é necessário para que se cumpra uma exigência burocrática. É necessário um herói para exterminar o Minotauro tanto quanto é preciso um mecânico para consertar um motor. E ambos devem ser pagos, daí a exigência de um prêmio. É o estereótipo das narrativas de massa da aurora da televisão representando a burocratização do mito, a desmistificação do tempo sagrado.

A estrutura desta sexta tira vai repetir a da terceira. Temos uma ação em que no primeiro requadro vemos o velho no canto esquerdo dialogando com outra figura no canto direito. O segundo requadro é o desdobramento dessa tensão na forma de um *close* que foca um dos lados representados no primeiro requadro – na terceira tira é o próprio velho, enquanto nesta temos Dédalo. No terceiro requadro ocorre a quebra da narrativa, que vai pular para outro tempo e outro espaço. Enquanto na terceira tira temos um componente mundano, representado pelas pílulas e pelos óculos envolvidos em uma cena mítica, no terceiro quadro encontramos um componente mítico envolto em ações mundanas. O Minotauro já não está no mesmo paradigma mítico-burocrático no qual o velho e Dédalo planejam. Seu trabalho não envolve mais se alimentar de jovens virgens e esperar a morte, ele agora se encontra na mundana função de carregar malas na estação rodoviária.

Há nessa imagem uma dupla inversão que revela o caráter de encaixamento da tira. Vemos no Minotauro trabalhando como carregador a imagem do mito que se liberta de sua representação única e busca outras funções. O touro, símbolo de fertilidade divina, dá lugar à imagem do boi cuja função é ser alimento ou animal de carga. E o Minotauro parece bastante confortável em sua pelagem de trabalhador. Vemos o tempo sagrado sendo burocratizado pelo trabalho profano, e o tempo histórico se mostrando como lócus de liberdade para um imigrante mitológico que vai dentro dele se adentrar. Mas Eliade já apontava para o relativismo da liberdade do tempo histórico.



Vemos no primeiro requadro uma fila heterogênea de candidatos portando camisetas regata numeradas e tênis esportivos. Em primeiro plano, vemos um homem careca, olhos amendoados, testa proeminente e queixo quadrado. Seu peitoral estufado e seus bíceps grandes informam seu porte físico atlético. Logo atrás dele há um candidato de óculos, cavanhaque e lábios carnudos, e pela largura da camisa parece portar uma estatura menos esportiva. Assim se segue em uma centopeia de dez candidatos. O balão avisa: “Próximo”, mas sua ponta leva diretamente ao segundo requadro.

Nele vemos Dédalo sentado, seu corpo revelando-se uma massa arredondada de onde saem cabeça e braço. A mão aberta em um gesto ambíguo de tonalidades noturnas que aponta para seu interlocutor, ao mesmo tempo em que parece acolher algo que poderia dele emanar. No espaço entre a mão/taça e o rosto do candidato ao cargo de herói vemos as moedas à mostra no grande saco marcado com um cifrão colocado ao lado da superfície onde o candidato se apoia masculamente. Seu braço forte forma com a sombra projetada e o restante do corpo atlético um triângulo cuja ponta é a cabeça careca que encara o entrevistador, que pergunta: “Considera-se apto a matar o Minotauro?”, e a cabeça honestamente responde: “Não”. Os lábios retos do candidato não escondem uma frustração por perder o cargo graças à resposta franca e se dobram ligeiramente na ponta em um leve desagrado.

No terceiro quadro temos novamente uma cena inusitada do Minotauro ganhando a vida no “mundo profano”. De costas para o leitor, o bovino personagem olha para a esquerda para atender ao pedido de um cliente que chama pelo garçom. Como tal, o Minotauro carrega uma bandeja de tulipas cheias que, junto com o terno que veste e os ventiladores de aparência elegante – cada pá com um motor e um par de hélices na ponta –, dão continuidade ao clima nostálgico dos anos 1950.

Nesta parte 7, a burocracia heroica continua. E tal qual fila de emprego, cujo dado de semelhança mundana vai estar presente no jornal e nas indumentárias, a fila para herói é

constituída de vários rostos diferentes. Não há, entretanto, um rosto feminino. O heroísmo burocrático do tempo sagrado não permite que mulheres assumam esse papel diurno. Mas ser homem, heroico, destemido e atlético não é garantia de estar apto ao emprego. É enigmático que o candidato identificado pela camiseta de número 15 se tenha candidatado a matar o Minotauro sem se considerar apto para tanto. Sua posição superior no segundo quadro, olhando para baixo e apoiado em seu braço viril, é a imagem do herói fálico que busca a glória da verticalidade e vê o mundo de cima. Não há sinais de temor nem nada que indique uma razão para abdicar da vaga. No entanto, enfrentar o Minotauro é descer ao subconsciente, é saber que vai deparar-se com seu próprio instinto animal irracional. Há aqui um conflito claro entre mente e corpo que é rapidamente resolvido – o corpo cede resposta à mente e abre mão do desafio/emprego.

O imaginário esportivo evocado pelas vestimentas e pelos portes atléticos simboliza não apenas a meritocracia da qual depende a decisão de uma vaga de emprego, como também a origem ateniense do herói que deve descer ao labirinto. Em um mundo no qual os mitos se reduzem a simples exigências arbitrárias, atrelar o sucesso pessoal ao sucesso monetário não é uma atitude estranha, muito pelo contrário, é ação corrente na construção dos mitos contemporâneos, e a indústria do esporte é testemunha disso.

Na taça levantada por Dédalo não há o vinho sagrado, há apenas o salário pela prestação de serviço. O saco de moedas vai ter uma forte conotação noturna. Há seu lado lunar, representado pelo formato de moeda, denário que representa o cíclico e temporal, ou seja, o salário. Sua cor branca vai remeter diretamente ao ouro solar, branco, puro, e à premiação dos heróis. O prêmio de Dédalo é ao mesmo tempo eufemismo do ouro de Apolo e sacralização do pagamento sazonal pelo trabalho prestado. Para a mente diurna, tal mistura é inconcebível. Uma das razões para que o candidato de número 15, portador de tantos símbolos diurnos, tenha recusado o trabalho de matar o Minotauro pode ser a percepção da mistura noturna do salário que vai tirar a pureza de sua premiação.

Toda essa negociação parece ser acompanhada pelo olhar do Minotauro no terceiro quadro. Trabalhando em seu segundo emprego, não há como precisar se divide o horário ou se a imagem já se passa em outro momento, o touro de Creta segue sua vida entre os homens. Seu primeiro trabalho envolvia o auxílio de pessoas em trânsito constante em um lugar que não é um destino, mas um espaço entre destinos, uma encruzilhada. Sua função é carregar o peso de suas viagens e auxiliar no transporte de suas malas, não muito diferente de seu trabalho mítico no labirinto. Desta vez o labirinto é outro, é o do mito cretense, lugar de festejos e beberagens. Seu trabalho noturno consiste em encher as taças de líquido

sagrado para entreter os visitantes. O álcool não deixa de ser bebida labiríntica também: desnorteia seus consumidores transformando todas as distâncias em um emaranhado de opções e trazendo para a superfície os desejos e as vontades que se escondem nos castelos de Cnossos pessoal de cada um. Seus visitantes, como é o caso do cliente que lhe chama a atenção, buscam sobretudo explorar o labirinto que é o outro, esperando encontrar algum prêmio em seus corredores, alguma satisfação ou alguma linha de Ariadne que ajude a sair de seus próprios Cnossos. Se na estação podemos ver o relógio simbolizando o ambiente noturno, no bar o caráter cíclico está impregnado dos ventiladores redobrados que arejam o ambiente.

As duas narrativas vão se diferenciar pela posição do mito nas ações. No mundo do velho e de Dédalo o mito é uma regra a ser seguida arbitrariamente, um dogma do tempo sagrado. A representação mítica dita as ações que podem ser tomadas. Por seu turno, no mundo onde agora o Minotauro reside são as ações e os gestos que dão origem às ficções e aos mitos, “é o gesto que exige a matéria” (DURAND, 2012, p. 258). As criações humanas, sejam elas os deuses seja a colher, vem responder à necessidade do gesto. O imaginário preenche o espaço entre a ação gestual e sua prática (sua semiótica). No mundo do velho senhor, o mito reduziu-se a signos que encadeiam processos repetitivos, obrigatórios e mecanizados. O mundo onde agora está o Minotauro, embora aparente funcionar da mesma maneira, oferece uma nova gama de signos em que ele pode encaixar-se, ser outro e ainda ser ele mesmo.

O Manual do Minotauro 8/27 –



Nesta oitava tira temos no primeiro quadro um plano aberto onde vemos uma imagem de integração tão significativa que remete ao *tai-gi-tu* chinês – a pedra onde os princípios *yin* e *yang* se engendram. Vemos as paredes de uma recepção dividida em um lado sombrio e um lado iluminado. No lado sombrio temos Dédalo devidamente vestido em

seu terno, agora um tanto mais magro, e seus traços são todos identificáveis no contraste do fundo preto. No lado iluminado temos o candidato a herói de número 57. De forma rotunda, porém portando braços fortes, uma barba e um topete, o candidato encontra-se encoberto por sombras que se sobressaem sob a parede iluminada. Há aqui um exemplo didático do por quê a imaginação noturna engendra a integração de opostos. Durand (2012, p. 193) explica:

É que a representação que se confina exclusivamente no Regime Diurno das imagens desemboca ou numa vacuidade absoluta, uma total catarofilia de tipo nirvânico, ou numa tensão polêmica e numa constante vigilância de si fatigante para a atenção.

Essa *vacuidade* do confinamento ao regime diurno reflete-se nas obrigações burocráticas discutidas anteriormente. O candidato de número 15 da tira anterior demonstra bem a vigilância fatigante que o obriga a abrir mão da missão. No requadro em questão temos a clareza das intenções mecanizadas de Dédalo contrastando com os motivos sombrios que levaram o candidato 57 a concorrer à vaga. Esse contraste só é possível graças à combinação de valores claros e escuros, a taça complementada pelo gládio. O regime noturno humaniza o herói, como é o caso do prêmio da tira anterior, que se torna salário. Sob a vigilância do regime diurno, o herói deve se abster do sustento caso a fonte do alimento não seja pura. Por sua vez, os valores noturnos vão girar em torno do alimento que o salário representa, o conteúdo da taça que tem sua característica de continente simbolizada no saco com o cifrão.

Voltando à descrição, vemos o herói noturno sentado com os cotovelos arqueados como se estivesse apenas esperando a autorização para a jornada. Sua fala: “Prometi a minha noiva que me apresentaria para matar o Minotauro”. Dédalo responde com sua típica mecanicidade: “Há um prêmio”. Sua obrigação não o permite entender que o motivo do candidato estar lá independe de um prêmio. No segundo requadro é possível identificar certo desdém do candidato em relação à premiação, que durante toda a tira se mantém oculta. Segurando o saco/taça com ambas as mãos, o candidato arqueia sua cabeça para observar seu conteúdo. Mesmo sinalizado com o cifrão, o candidato questiona: “É este?”. No primeiro plano, colorido com tons escuros e representando de perfil, Dédalo responde com uma publicação na mão, na capa o nome GUIA: “Sim. E aqui está a localização de seu alvo”.

Seguindo o padrão estabelecido nas tiras anteriores, o terceiro requadro transita da situação narrada para um ponto qualquer no tempo e no espaço no qual encontramos o

Minotauro. Se havia uma ligação sutil entre o terceiro e o segundo quadros, antes marcado pelo olhar do Minotauro, agora a relação é mais direta. Vemos o Minotauro dirigindo um carro por uma estrada vazia, sem sinal de outros carros ou mais detalhes. Talvez uma via interestadual. Seu estado movente põe em xeque a informação de que sua localização pode ser determinada por um guia. Calmamente, o Minotauro cantarola um trecho da música *Olvido*, do cantor mexicano Rigo Tovar, como se estivesse ciente de que não corre riscos.

O guia de Dédalo simboliza o quanto o tempo sagrado se encontra burocratizado. Mesmo uma caçada deve ser empreendida por meios preestabelecidos. Seu formato, seu tamanho e as letras garrafais da capa dão ao guia uma aparência de revista do tipo que facilmente se encontra nas bancas. De qualquer forma, o guia não mostra o Minotauro em seu passeio motorizado. A estrada que percorre não deixa de ser um caminho que pode levar ao engano ou a um destino específico. As autoestradas são labirintos de proporções agigantadas. Tanto a imagem da viagem como a do carro pertencem ao regime noturno:

O carro constitui de resto uma imagem muito complexa, dado que pode constelar com os símbolos da intimidade, a roulette e a nau. Mas aproxima-se, no entanto, nitidamente das técnicas do ciclo quando faz cair a tônica mística mais sobre o itinerário, a viagem, do que sobre o conforto íntimo do veículo. (DURAND, 2012, p. 327)

Condutor e passageiro representam, respectivamente, as naturezas espiritual e animal do homem, mente e corpo, o desejo de ir e o pôr em prática. O Minotauro, neste requadro, representa a união dessas duas forças

O candidato 57 também vai ostentar símbolos eloquentes: a barba cheia; sua estreia na tira sentado numa poltrona; o topete fálico; a presença de uma noiva/rainha; são todos sinais não apenas de um herói, mas de um rei. A barba cheia é símbolo de sabedoria e dignidade, “tradicionalmente associada ao poder da palavra e do *logos*” (MARTIN; RONNBERG, 2012, p. 368). É também símbolo noturno em sua ligação com o selvagem e o animalesco, atributos dessa imaginação. Sua circunferência abdominal também revela uma relação íntima com as fantasias de alimentação e nutrição.



No primeiro requadro vemos Dédalo ao fundo entrando na tira pela esquerda, como quem entra num recinto às pressas. Apenas seu busto e seu antebraço esquerdo são mostrados. A mão apontando com o polegar para a esquerda, o olhar caído e inexpressivo. Dédalo avisa: “Já temos um herói no encalço dele”. No primeiro plano temos o velho, seu rosto próximo do leitor e encoberto por sombras, uma fraca luz escarlate deixa sua representação sinistra: a boca retorcida, o rosto enrugado e os dentes à mostra, como um animal espreitando a presa: “Que seja fulminante”.

Esse clima dissolve-se rapidamente no segundo quadro. Continuando seu aviso, Dédalo fala: “Questão de dias. Horas.” O velho então se ilumina, sua expressão se tranquiliza em uma bocarra de alívio, a cabeça pende para trás enquanto engole mais uma de suas pílulas: “Isto merece outra pílula”.

No terceiro quadro vemos a utilização do mesmo recurso narrativo anterior, mas desta vez há neste *punchline* um escárnio da comemoração do velho e de seu ajudante. Vemos uma autoestrada, placas espalhadas por todos os lados, onde não é possível ler nenhuma informação. Abaixo das placas vemos o candidato 57, arma na cintura, cenho franzido e olhar determinado. Escuta atentamente com um mapa nas mãos as orientações que o Minotauro lhe passa. Aponta para a direita, a mão esquerda espalmada e a direita com o dedo indicador em riste.

A narrativa continua nesta parte nove. Há o jogo de contraste entre figura e fundo no primeiro quadro indicando a profundidade de seu desejo de desfecho. As sombras revelando a distorção do rosto e a dramatização da caçada. O que pode ser notado no segundo requadro é que as pílulas, mais do que representar a alimentação, são símbolos ligados ao bem-estar e ao bom humor do velho. A boca sorridente e de língua à mostra é quase a representação da gargalhada, e o ponto branco no meio da escuridão da cavidade bucal liga-se diretamente a esse bem-estar. A pílula é conteúdo sem continente, diferente das drágeas. É fármaco que se sorve sem o uso de taça, prato ou colher – joga-se direto na boca. Há o

engolimento noturno, mas sua substância de cor branca e seu aspecto de conteúdo puro remetem aos aspectos diurnos da imaginação.

O relaxamento do velho realça a tensão de Dédalo: ombros curvados, rosto virado para a direção de onde saiu, como que esperando o herói retornar com o monstro. Suas mãos engenhosas estão escondidas como uma espada embainhada esperando pelo próximo desafio. Enquanto transcorre a espera, o herói encontra-se perdido no labirinto. Estando de frente para seu alvo, o candidato 57 não o reconhece. E há dois motivos para isso. Trajando seu terno, o Minotauro passa despercebido pelas multidões, que veem nele apenas mais um trabalhador paulistano. Enquanto de posse da abstração insuficiente que é seu guia e absorvido por seu padrão mecânico de pensamento, o herói não consegue enxergar o Minotauro estando ele fora do ponto determinado no mapa. Mas o Minotauro é um monstro prestativo e insiste, gesticulando muito, em indicar o caminho correto para que o candidato chegue a seu destino, sem estar ciente de suas intenções.

Vemos na cintura do candidato uma arma. Longe de ser um gládio, o revólver é arma de perfuração, indigna do herói diurno. Vemos no candidato 57 uma nítida representação de Teseu como herói destinado a sofrer a inversão no encontro com o Minotauro. O revólver, arma de fogo cíclica e cujas cavidades dão à luz cinco filhos fatais, vai se juntar às motivações sombrias e à presença de uma noiva, cujo desejo de agradar se torna linha a ser seguida sem desvios na construção da imagem do candidato a herói.

Até aqui temos um grupo de quatro tiras que obedecem à mesma estrutura. Há dois feixes narrativos lineares: um que narra o plano de extermínio do Minotauro e que ocupa o primeiro e o segundo espaços da tira; e outro paralelo, que mostra a trajetória do Minotauro em sua nova vida. Separando os feixes espacialmente, constata-se que o primeiro apresenta uma linearidade bem amarrada, com transições de quadro que variam entre os tipos tema a tema e cena a cena. É uma narrativa épica na qual os detalhes do enredo devem ser expostos. Por sua vez, o feixe do Minotauro vai ser narrado com a transição do tipo cena a cena, onde vemos imagens díspares, saltos amarrados unicamente pela presença do personagem. Os feixes então vão se combinando a cada tira, sendo o momento de seu encontro sempre uma transição do tipo aspecto a aspecto. Neste terceiro requadro vemos os dois feixes se misturarem em um nó. Lendo verticalmente, o requadro representa um vértice onde duas linhas se unem. É um verso que pertence a duas “estrofes” distintas.



Como uma encruzilhada de narrativas, o último requadro da tira nove não deixa de usar sua propriedade de inversão. Vemos nesta décima tira que a estrutura se inverteu. Agora os dois primeiros requadros focam no Minotauro, enquanto o último vai ser o local da continuidade da caçada. No primeiro requadro temos apenas a cabeça do Minotauro, seu olhar bovino levantado e inexpressivo. No balão ele pergunta: “Lembra mãe? – Filme do Totó ‘Vigarista 62’ – Você me levou; ‘62’ indicava a atualidade de história.” Na sequência temos um halo de estrelas se abrindo no canto esquerdo, dentro dele o rosto rotundo de uma mulher de idade, cabelos negros amarrados em um coque tradicional, nariz avantajado e queixo retraído. Na fala descobrimos tratar-se da imagem da mãe do Minotauro: “Tudo foi moderno um dia, filho”. Ouvindo atentamente, o touro senta-se de maneira relaxada sob uma bancada ou mureta, de cueca do tipo samba-canção, braços cruzados e a perna cabeluda dobrada. A imagem de um relaxamento displicente, que é o desejo dos trabalhadores em seus momentos de folga.

No terceiro requadro vemos então nosso Teseu, arma em punho. O requadro coloca-nos acima do herói, que olha fixamente para cima, seu semblante de seriedade ainda mais aprofundado na dramática iluminação. Seja lá onde fica seu objetivo, o Teseu encontra-se a uma esquina de distância.

A imagem da cabeça do Minotauro é significativa nesta tira. É o primeiro diálogo do personagem, e este se dá com uma aparição. Há nesta tira um pequeno vislumbre da subjetividade do touro. A cabeça vai simbolizar a porta para a subjetividade, para a mente. Seu recorte dentro do requadro sublinha essa natureza. Aqui não há mais o Minotauro em público, praticando suas ações mundanas, que realiza com aparente presteza. Ele é representado em um momento de intimidade, à qual nos é revelada nos momentos de relaxamento. Essa atividade está também sob a marca da nostalgia de velhos produtos culturais. Não há juízo de valor com relação à produção “Vigarista 62” – filme do famoso humorista italiano conhecido como Totó, dirigido por Camillo Mastrocinque e que conta as

peripécias de dois ex-transformistas que vivem de pequenos trambiques –, há apenas a saudade de uma velha noção de *moderno*.



Cartaz italiano do filme Vigarista 62. Filme de 1961 dirigido por Camillo Mastrocinque e estrelado pelo humorista Totó, ou Antonio Peluffo.

Vamos ter nesta tira a presença fantasmal da mãe do Minotauro, rainha Pasífae. Sua representação como uma matrona paulistana típica dos bairros italianos reforça o lastro cotidiano do tempo profano, mesmo se tratando de uma visão extraordinária. O halo de estrelas brancas pode confundir e dar uma conotação diurna à cena, mas há novamente nesta tira uma imagem noturna primordial – a imagem materna. A mãe é o nó de vários trajetos imagéticos noturnos, é a cavidade materna, ventre de onde vêm todas as cavidades, a sensação de segurança do pequeno e aconchegante recinto, é o mar que acolhe em seu líquido amniótico universal e alimenta o alimento, é a deusa-mãe, o princípio feminino do regime noturno, é fonte primeira de sustento e calor. Sua fala também demonstra a sabedoria cíclica das imagens noturnas. Tudo é passageiro, todas as formas de expressão do imaginário foram “modernas” no passado. Mas há de se abrir espaço para novas interpretações e pontos de vista.

Em sua intimidade, o Minotauro mantém ligações com seu passado mítico por intermédio de sua mãe. No interior da cavidade pessoal que é a subjetividade, sua propriedade mística de ser caminho para o reino dos mortos se mantém. Neste aspecto o labirinto é canal de transmissão de informação entre intenções separadas pelo véu que divide os vivos e os mortos, o agora e a lembrança. No mito de Cnosos não há

detalhamento quanto à relação de Pasífae e seu filho fruto de sua relação com o touro de Posídon. Porém, ambos estão ligados pelo estigma dessa relação bestial, e foi o rei Minos, e não sua mãe, quem decidiu seu destino, transformando-o no habitante/prisioneiro de Cnossos. Na representação de Pasífae não há sinal de penitência ou arrependimento, há apenas a familiaridade entre mãe e filho. Essa intimidade mística, essa identidade do Minotauro como ser mitológico estão simbolizadas em sua parcial nudez, sem o terno que instaura sua pertença ao mundo mundano onde agora vive.

Enquanto isso, Teseu, alheio aos acontecimentos dos requadros anteriores, tal qual o Minotauro na antiga estrutura narrativa, prepara-se para empreender o confronto. Encontra-se em uma esquina do labirinto, seus olhos já fitando a localização desejada. Atrás de si vemos um meio-fio, o asfalto que se segue é representado de tal forma que poderia ser identificado como a margem de um rio, a imagem da travessia. É a travessia empreendida pelo Teseu mítico de Atenas até Creta, análoga da travessia dos mortos pelo rio Styx. O símbolo aquoso divide territórios – o mundo dos vivos e dos mortos, presente e passado, o reino dos deuses e dos homens –, e sua travessia não é sem perigos. O rio de asfalto (que é um líquido de alta viscosidade) e a figura de Pasífae equivalem-se em seu posicionamento nos requadros, ambos representados em seu canto esquerdo.

Dessa forma, o rio atrás de Teseu demonstra que sua travessia foi empreendida com sucesso, o que garante ter chegado a seu destino. Destino este que aparece agora iluminado, e sua luz banha o rosto do herói. Pode ser que essa mesma luz que lhe dá a certeza de ter encontrado sua presa seja a luz que emana da imagem de Pasífae. O halo de estrelas sem cor não revela o vazio, mas, como vimos na simbologia do branco, é a presença da luz solar heroica. Embora a ciência já tenha revelado que as estrelas e o sol pertencem a um mesmo tipo de corpo celeste, para o imaginário cada imagem figura regimes diferentes. O sol é o símbolo máximo do regime diurno, ao qual o branco se liga diretamente; as estrelas povoam a imaginação noturna, ao lado da lua. O trânsito de constelações pela abóboda celeste transmite controle do tempo tanto quanto a lua e permite ainda que o ser humano se situe no espaço. O branco solar diurno está diluído na imagem da estrela e em sua formação circular. Mas sua luz irradia através do branco, o componente diurno que complementa o símbolo noturno de comunicação entre vivos e mortos. Se Teseu não tivesse tido sucesso em sua travessia, com certeza não teria a propriedade de ver tal luz.



Nesta décima primeira tira o momento climático se aproxima, e novamente reencontramos a simbologia do engolimento noturno providenciado pela metalinguagem. No primeiro requadro vemos o Teseu 57, a iluminação dramática joga sombras tensas na parede. Com a expressão tão impassível quanto a de seu alvo, Teseu se posiciona para o ataque. Sua aparência agora é representada com um porte atlético, a imagem do herói – corpo esbelto, músculos à mostra, a mão direita erguida aos céus com sua arma noturna em punho. O braço esquerdo dobrado em direção a uma superfície corrugada. Há na transição entre um quadrinho e outro uma ligação imagética direta: a ponta faltante do braço liga-se à mão que empurra a porta. A mão espalmada e a aproximação do ponto de vista dão o aspecto ameaçador de um aracnídeo preparando o bote fatal em sua presa. Na mão direita vemos a arma engatilhada em primeiro plano, sua pontaria direcionada fatalmente para a cabeça do Minotauro, pego sentado no vaso sanitário. Corpo encurvado, calça arriada, se o Minotauro se surpreende com a abordagem, suas feições bovinas não deixam transparecer. Na parede, o adorno de azulejos estampados, onde podem ser vistas borboletas, – imagens de inversão por natureza – representa a metamorfose e a transformação. As borboletas também são presas para a aranha faminta, que está pronta para atacar. No banheiro encontram-se jogadas pelo chão as peças que compõem o terno do Minotauro. O touro de Creta é então pego em seu momento de maior intimidade, despido de sua representação mundana. Desta vez não há como Teseu não reconhecê-lo.

Como que preconizado pelos azulejos, o terceiro quadro engole toda a narrativa anterior. A imagem do continente mínimo que engole o conteúdo várias vezes maior. O fluxo narrativo de Laerte é habitado por peixes vorazes, e mais uma vez a encenação do mito é exposta em sua qualidade de representação graças à imagem do encaixe de narrativas. Vemos o Minotauro sentado em um caixote posicionado na ponta de um palco de tábuas corridas, atrás dele podemos ver cenários sem detalhes. Superfícies imagéticas pegadas de surpresa em sua intimidade, expostas como suporte à imaginação. Na frente do

Minotauro é possível identificar as cadeiras vazias da plateia e uma pequena escada – a ponte entre atores e público. De dentro da sarjeta vem a única fala da tira: “Esse é seu ‘ar de espanto’?”

Nesta tira, a sensação de desnorteamento torna-se inegável. O terceiro requadro é novamente espaço de um engolimento da tira tal qual ocorrido na tira quatro, mas sua métrica vai ecoar a conversão de duas linhas narrativas, como ocorrido no terceiro requadro da nona parte. A ambiguidade gerada pela imagem final anula qualquer possibilidade de compreensão lógica dos feixes narrativos, trazendo para o centro do discurso poético uma espécie de paranomásia simbólica das imagens. Se na paranomásia verbal o jogo de palavras vai centrar-se na “relação íntima e indissociável entre som e sentido” (CHALHUB, 1988, p. 20), no caso em questão o jogo vai se centrar no eixo entre visão/imagem e sentido.

Assim como a estratégia do *punchline* nas tiras de humor, que vai instaurar uma métrica fixa que dá ao terceiro requadro uma qualidade surpreendente e inversora, o jogo de palavras, e, neste caso, o jogo de imagens, também vai ser uma das estratégias do humor gráfico que Laerte vai subverter a favor de sua subjetividade nas tiras-poemas. Nas teorias do humor, o conceito freudiano desses jogos e sua importância na piada configuram uma base que se mantém até seus desdobramentos mais atuais:

O prazer decorre da possibilidade de pensar sem as obrigações da educação intelectual, à qual estamos fadados no momento em que a razão e o julgamento crítico declaram a ausência de sentido de nossos jogos de infância. Os jogos de palavras, por sua vez, nos causam prazer porque nos dispensam do esforço necessário à utilização séria das palavras. O jogo de palavras suscita a ligação entre duas séries de ideias separadas, cuja apreensão usual exigiria muito mais esforço. O prazer que resulta de tal “curto-circuito” é tanto maior quanto mais as duas séries de ideias forem estranhas e afastadas entre si, o que faz com que a economia do curso do pensamento seja também maior. (FREUD in RAMOS, 2011, p. 40)

Essa descrição de Freud expõe bem a tensão entre prazer e seriedade que atravessa não apenas o *status* da tira de quadrinhos no Brasil e no mundo, como também a busca de uma razão integrativa entre objetividade e subjetividade que marca o pensamento de Flusser, Zambrano e Durand. Essa estratégia da subversão pode ser interpretada como estratégia noturna a partir do ponto em que pode ser vista como uma apropriação, um “tornar íntimo” das leis que regem determinado sistema. Pela metalinguagem, as leis que se internalizaram voltam a ser expostas para serem vistas em seu funcionamento. É a intimidade que se quer caridosa, que é pessoal e que partilha.

Retornando à tira, temos nesta décima primeira parte o suspense, o ápice e a inversão deste ápice desnudado pela metalinguagem. O herói avança com tanta certeza

sobre sua presa que a transição de um quadro para o outro é direta. Suas mãos vão ter a carga simbólica aumentada pelo agigantamento da imagem. A mão espalmada junto com o gigantismo, a visão e o esforço de levantar o busto conformam os “grandes gestos constitutivos dos reflexos posturais” (DURAND, 2012, p. 124) em torno dos quais se organizarão os arquétipos diurnos. A mão livre que permite o tato manipulatório é vetor das fantasias de trabalho que descambam no sentido do trabalho como construtor da realidade, seja pela metáfora da mudança de vida graças ao trabalho (como o trabalho que Teseu empreende ou os diversos trabalhos que o Minotauro adquiriu depois que abandonou seu cargo mitológico), seja pela imagem da realidade postiça no terceiro requadro, que se mantém por causa do trabalho manual de construção de cenários, de preparação e de direção de atores – o trabalho poético de criação.

O segundo requadro é local de tensão simbólica entre imagens diurnas e noturnas de trabalho: o primeiro simbolizado pelas mãos, e o segundo, pelo trabalho intestinal. De um lado temos a mão diurna, que transforma a realidade expondo seu processo, do outro temos a animação corporal, fruto de um trabalho interno que só pode ser sentido, e não visualizado, assim como a borboleta, cujo trabalho de transmutação de larva para inseto adulto é feito silenciosamente no interior da crisálida. Para a imaginação diurna, a animação brusca e interna vai remeter às fantasias da decomposição: o corpo que se move não porque está vivo, mas porque os vermes que dele se alimentam lhe transmitem esse movimento falso. É assim também que a imaginação diurna vê o corpo humano em suas cavidades internas: o sistema digestivo é o esgoto labiríntico que atravessa o homem. Seu produto segue direto ao também labiríntico sistema de saneamento, e lá deve ficar. Por sua vez, as fantasias noturnas vão ter no trabalho intestinal um potente símbolo de transformação. Para essas imagens, o excremento é o “ouro alquímico” (DURAND, 2012, p. 264), cuja riqueza não provém de seu brilho dourado, mas sim do “peso substancial que a natural ou artificial digestão, à qual ele é assimilado, lhe confere” (Idem, p. 262).

O trabalho diurno é público e observável, o trabalho noturno é íntimo, e somente seu resultado pode ser visto. Por ser trabalho íntimo é que encontramos o Minotauro despido. Assim, vemos o choque de duas intenções de ação, ambas querendo empreender uma transformação, quer por meio de ação manual direta quer por meio de um processo simbólico. O resultado da tensão é desconhecido. O que se segue é o significativo terceiro requadro, que revela que toda representação é fruto de um trabalho criativo. Aglutina-se nessa imagem a narrativa dos trabalhos do Minotauro e do trabalho de Teseu e a metanarrativa teatral. E, por ser metalinguagem, a narrativa teatral vai incorporar de

maneira simbólica o trabalho da criação artística – a poética propriamente dita. A voz que vem de fora da tira dirige a atuação do Minotauro como personagem na montagem, e, por isso mesmo, também dirige a tira.

Pode-se interpretar nessa tira também uma crítica de Laerte ao hábito de trabalhar com personagens fixos. A repetição do trabalho manual de produção diária leva ao endurecimento da capacidade expressiva dos personagens, tal qual o Minotauro. Tendo em mente os posicionamentos políticos e ideológicos de Laerte, esta crítica se expande ao próprio trabalho nos moldes contemporâneos, que desmitifica os gestos, compartimenta e controla maquinalmente o tempo, fazendo com que até nossos sonhos tenham um ponto para bater no final do dia.

O Manual do Minotauro 12/27 –



Temos nesta décima segunda parte do *Manual do Minotauro* uma tira totalmente dedicada ao feixe narrativo do velho e seu ajudante cinematográfico. Vestido com uma jaqueta, óculos escuros e mochila nas costas, o galante herói confirma seu ato de heroísmo em um telefone público de um aeroporto: “Sim, matei o Minotauro”, diz ao orelhão. Atrás vemos alguns traços simples representando uma torre de controle de tráfego aéreo e a cauda de uma aeronave. Um retângulo e um pequeno quadrado simbolizam que o avião está sendo carregado com suas malas e, junto com a imagem do Teseu, indica que está para partir.

No segundo requadro vemos à esquerda Dédalo mostrando o crânio depelado de um touro, sua fala já é uma resposta: “Aqui está a prova”. De frente para ele encontra-se o velho com as mãos nos bolsos, e sua resposta também tem o tilintar mecânico da frase feita: “O pesadelo acabou, enfim”. O crânio apresenta dois chifres, indicando não se tratar do Minotauro de verdade, mas o alívio automático de saber que foram enganados logo se transforma em mais um mistério desconcertante.

No terceiro quadro temos o velho e sua bocarra em primeiro plano, ao engolir duas pílulas expressa seus motivos: “Duas pra comemorar”. Atrás dele Dédalo joga displicentemente o crânio em uma sala escura na qual podem ser vistos diversos outros crânios de touro entulhados.

Tal qual o Teseu mítico, o candidato 57 parte para uma viagem. No lugar do navio, uma aeronave. Seu semblante continua sério, mas a riqueza de detalhes que o descreve visualmente denota que a recompensa promoveu uma mudança monetária em sua vida. Podemos ver no segundo quadro que houve algum tipo de acordo entre ele e o Minotauro. Teseu o poupou? Ou foi ele comprado pelo ouro alquímico, que é excremento noturno e promove uma transformação muito mais real que um prêmio? E foi este o momento de mudança na vida de Astérion que o sonho simbolizou? Não há respostas diretas para essas perguntas, mas o telefone público é um símbolo que vale ser explorado.

O telefone é um aparelho tipicamente noturno. Assim como a serpente, é comunicador entre dois mundos distintos e também possui características hermafroditas, como enviar e receber mensagens. O telefone é continente de conteúdo misterioso, suas entranhas eletrônicas são canal para a passagem da comunicação, que a despeito de seu percurso rocambolesco chega fielmente do ponto A ao ponto B graças ao poder de transmissão do fio. Seu fone é componente fálico composto por pequenos furos, mas o que se diz de um lado se inverte dentro da caixa e vai parar no lado oposto de outro fone oculto, e vice-versa. O orelhão, cuja cavidade auricular agigantada faz parte ainda do imaginário brasileiro, é diurno em sua fantasia de gigantismo, mas esse caráter diurno só reforça o aspecto noturno da cavidade que abriga o falante, transmitindo-lhe o conforto necessário para conversar. Assim como a serpente, o telefone simboliza a comunicação entre os vivos e os mortos: “Alexander Graham Bell registrou a patente para o telefone cinco anos após a morte do seu irmão, com quem tinha feito um pacto que comprometia o que morresse primeiro a tentar contactar o outro” (MARTIN; RONNBERG, 2012, p. 554).

As imagens do telefone permitem interpretar que Teseu pode ter também transitado entre os tempos do mito e do homem, saindo do tempo sagrado burocratizado e se refugiando no tempo cotidiano profano em que o Minotauro agora vive. Livre do número que lhe nomeia; livre do uniforme que lhe transforma apenas em uma ação heróica; livre, enfim, da existência cíclica burocrática. Dessa forma, sua riqueza de detalhes denota não a riqueza monetária lógica de uma narrativa, mas a transformação, a inversão, causada pelo encontro com o Minotauro, tal qual o Teseu mítico.

O próprio *timing* desta tira reforça o caráter burocrático do mundo de onde Teseu veio. Uma sensação de resumo de acontecimentos que realça a artificialidade do desfecho, como o preenchimento de um relatório após uma atividade, um relatório tão repetidamente preenchido que nem precisa mais de perguntas. Ambos os personagens já sabem o procedimento: recebem a prova, sentem o alívio, comemoram com um banquete e arquivam. Os crânios mostram que o que foi narrado foi uma de várias repetições do ciclo da caçada ao Minotauro. Não há para que conferir a autenticidade da prova. O alívio irreal resume-se a repetir uma frase. E o banquete desvalorizou-se em uma simples dose dupla de pílulas. Toda a caçada foi apenas mais um dia de trabalho.

Se é trabalho a vida do Minotauro dentro do mundo cíclico da imagem mítica, sempre obrigado a refazer os mesmos papéis, não seriam também uma rotina os diversos empregos que mantêm no mundo profano? Não vai ser colocada em ambos os sistemas de trabalho a questão da liberdade tal qual Eliade aponta? Sendo o Minotauro a encarnação do labirinto, podemos vê-lo como uma metáfora para a tira de Laerte, que quer se libertar do ciclo de personagens fixos e fórmulas feitas e migrar para uma tira que seja ainda trabalho diário, mas pautada pela liberdade de empregar seu traço de maneira livre – transitar de um trabalho manual e burocrático para um trabalho de ordem íntima, cujo processo interno de produção só pode ser levantado de maneira poética a partir de seu resultado final. Em outras palavras, uma tira que não obedeça a estruturas narrativas pré-fabricadas, ou mesmo já estabelecidas pelo próprio Laerte, mas que expresse uma ordem interna e subjetiva de feitura. Mas esta também é uma liberdade limitada.

Manual do Minotauro 13/27 -



Esta décima terceira parte do *Manual do Minotauro* acentua a crítica à fantasia burocrática avançando no sintetismo mostrado na tira anterior. Há um retorno à estrutura narrativa presente nas partes de seis a nove, em que os dois primeiros requadros se passam

no mundo do velho, e o terceiro mostra o paradeiro do Minotauro. No primeiro requadro vemos um homem com rosto marcado por fortes linhas de expressão, testa recuada e cabelos negros e compridos que descem por seu ombro. O homem porta um arco e um alforje carregado de flechas e se encontra ao telefone público, mas desta vez não se trata de um orelhão brasileiro, e sim de uma cabine telefônica de uma parte indeterminada do mundo. Este requadro forma uma aliteração com a tira anterior, revelando, pela imagem e no texto do balão, “Matei o Minotauro”, que se trata de outro caçador.

No segundo requadro vemos Dédalo carregando vários crânios de boi, e enquanto olha para eles sentencia: “Provas cabais”. Ao seu lado encontra-se o velho já engolindo outra pílula e replicando: “Uma pílula coroa os acontecimentos”. Esta imagem é a fusão sintética dos requadros dois e três da tira anterior. O terceiro requadro mostra em primeiro plano uma mulher de costas, camisa regata com detalhes em volta dos buracos da blusa que remetem ao crochê. Sua representação toma todo o espaço vertical do lado esquerdo do requadro, e podemos ver também uma cabeleira crespa amarrada em uma presilha cujo detalhe traz à memória o padrão de borboletas da tira 11. À sua frente vemos o Minotauro, as linhas irregulares que constroem a figura passam a impressão de que está com as vestes amassadas. A mulher digita em um computador e pergunta: “... seu último emprego?”, ao que o Minotauro prontamente responde: “Rei”.

Temos então a comprovação de que todo o drama da caçada ao Minotauro já se tornou uma repetição sem sentido. O herói encontra o monstro, este lhe dá sua porção monstruosa, simbolizada pelo crânio, que é levado como prova do feito, e o Minotauro, livre de seu papel monstruoso, vai buscar trabalho em outro lugar. Esta tira ainda nos dá outro dado curioso. É possível que o Minotauro nunca tenha de fato se libertado de seu ciclo mítico, ou que sua libertação já esteja devidamente absorvida pelo ciclo. Dessa forma, cada emprego que vimos assumir em tiras anteriores pode corresponder a uma volta do ciclo, que sempre termina com o personagem na fila do emprego. Podemos inferir essa afirmação na resposta que o Minotauro dá à atendente, cujo gigantismo simbólico representa a importância do emprego remunerado na situação em que se encontra agora. Ao responder “Rei”, referindo-se a sua origem tanto divina quanto real, O Minotauro aparenta não se lembrar dos empregos nos quais apareceu nas tiras anteriores. Trata-se aqui do momento em que foge do tempo mítico pela primeira vez, ou, como podemos ver pelos vários crânios de boi, uma visualização de apenas um dos ciclos dentro de vários, infinitos.

Esse círculo, urobouros temático, vai ainda estar presente no tema em comum de certas palavras ditas. As palavras que aparecem nos balões, complementando frases que já

se repetiram anteriormente, *cabal*, *coroar* e *rei*, vão ter sentidos que giram em torno da noção de círculo. Cabal, de acordo com a quinta edição do dicionário Aurélio da Língua Portuguesa, significa “completo, pleno, inteiro, perfeito”. O termo vem de “cabo”, palavra advinda do latim *caput* e significa “cabeça”, denotando assim extremidade, final de um percurso, finalidade. Rei e coroar vão pertencer ao mesmo grupo de palavras de ordem real, sendo o verbo *coroar* uma ação que inaugura a soberania de um novo rei. Tal ambiguidade, em qualquer uma das leituras, leva ao mesmo aspecto cíclico labiríntico, que é o tom da história.

O tempo cíclico que se repete, mas que a cada volta sofre uma alteração, é a imagem do *eterno retorno* de Flusser. Nesse ciclo das imagens as relações de causa e efeito se invertem. No segundo requadro é possível ver a repetição sistemática de duas ações: Dédalo provando ao velho que seu plano foi um sucesso, e o velho comemorando com uma pílula. No tempo poético essas ações são desencadeadas por uma sequência anterior de acontecimentos, mas a sensação de sucesso e a comemoração assumem prioridade no ciclo, passando a serem vistas como as ações que desencadeiam o ciclo da caçada, tal e qual no exemplo de Flusser: o que comprova que uma determinada imagem representa o amanhecer é a presença do galo, e não o nascer do sol.

No pensamento de Flusser vamos encontrar também a possibilidade de quebra do ciclo ao buscar ir contra as regras estabelecidas para determinado cenário. Essa quebra de regras pode configurar a ação do Minotauro em buscar a fuga do tempo cíclico, mas sua índole bovina o impele a buscar outro conjunto de regras para seguir, de maneira que, mesmo no mundo profano, deve seguir como trabalhador.

Manual do Minotauro 14/27 –



O primeiro requadro da décima quarta tira coloca o personagem do velho de volta ao restaurante do começo da história, ou talvez esta tira se passe antes de tudo. Vemos o velho,

com sua costumeira expressão aborrecida, e um copo de vinho a sua frente. Da mesma forma, o garçom interrompe-lhe o descanso com um telefone na mão – é o mesmo do início da série, sua fala é um jogo de palavras: “O mundo chama”, que pode ser lido tanto como a imagem do mundo pedindo para falar com o velho quanto como a metáfora da pessoa que atende ao chamado do mundo, seja para conhecê-lo seja para salvá-lo.

No segundo requadro temos uma reunião de várias pessoas, três delas encontram-se em mesas elevadas, como um pódio. No lugar mais alto encontra-se um homem de óculos, barba e turbante que fala ao telefone. Atrás deles o símbolo de um mapa-múndi coroadado com folhas de louro. Trata-se de algo como uma reunião da ONU. O presidente fala ao telefone: “Matei o Minotauro”, enquanto os outros participantes da reunião corroboram com os dedos em riste: “Eu também”; “Nós também”. Vemos então no terceiro requadro a imagem do Minotauro em pé sobre várias pedras que se encontram em volta de uma superfície reflexiva. É uma imagem litorânea pitoresca, a lua reluz belamente sob as águas escuras. O Minotauro, devidamente vestido com seu terno, urina despreocupadamente no mar.

Vemos pelas duas primeiras imagens que algo de muito satisfatório acontece quando se mata o Minotauro. Para a grande maioria, entretanto, essa satisfação resulta da gorda recompensa que faz com que o *mundo* inteiro afirme ser responsável pela morte do touro. É o desenvolvimento paroxístico do raciocínio burocrático cíclico que busca a satisfação como ponto de partida da relação de causa e efeito. Continuando ainda com a estrutura narrativa de dois feixes paralelos, vemos o Minotauro novamente sem preocupações com o que se passa em seu nome.

O último requadro é uma reinterpretação da imagem concebida por Bruegel no século XVI na qual vemos um homem urinando na lua. Para o pintor, a imagem chama a atenção para a falta de bom senso do ser humano, e completa a pintura com a inscrição: “O que tento, não alcanço. Eu urino sempre para a lua” (MARTIN; RONNBERG, 2012, p. 427).



Pintura inserida em um medalhão. Obra do séc. XVI de autoria de Pieter Bruegel. Reproduzida do Livro dos símbolos, p. 427.

Assim como as fezes, a urina é excremento que representa a riqueza buscada pelos alquimistas, mas ainda reúne algumas outras implicações. A urina é líquido sagrado que, tal qual a serpente noturna, une contrários: “Era de cor dourada, o que indicava algo de precioso. Era fluida e ácida, o que lhe conferia qualidades de água e de fogo, opostos que se separavam e uniam no opus em transformação” (MARTIN; RONNBERG, 2012, p. 426). Seu gosto salgado liga-a diretamente ao mar e às fantasias de intimidade. Os alquimistas representavam-na sempre como a urina de Mercúrio:

Era igualmente a matéria viva e variável da alma que estava a ser transformada e o solvente que era o agente da transformação. [...] Ela denota a urgência da autoexpressão emocional e criativa, da emocional “cedência ou permissão do fluxo do que necessita de passar através da pessoa”. (MARTIN; RONNBERG, 2012, p. 426)

Esta última descrição da simbologia da urina é significativa para nossa interpretação. Vemos então o urinar do Minotauro como um comprovante de aceite dos fluxos noturnos e da vontade lunar que vai apaziguar o ciclo mitológico insensato representado nos quadros anteriores. A lua, assim como o mar, vai ser um dos maiores símbolos das estruturas noturnas:

O simbolismo lunar aparece, assim, nas suas múltiplas epifanias, como estreitamente ligado à obsessão do tempo e da morte. Mas a lua não é só o primeiro morto, como também o primeiro morto que ressuscita. A lua é, assim, simultaneamente medida do tempo e promessa explícita do *eterno retorno*. (DURAND, 2012, p. 294)

O *eterno retorno*, mítico e angustiante que gira em torno da satisfação da premiação, desvalorizando, assim, os momentos de esforço que precedem o prazer, dá lugar ao *eterno retorno* lunar, que promove não apenas ciclos, mas ciclos de mudança rítmica, a *ontologia do devir* (DURAND, 2012, p. 295), que promove a alternância de fases prósperas e momentos de declínio com igual valorização. Como símbolo noturno, a lua é denário celeste que se ilumina com a luz do sol diurno e o redistribui pela terra, invertendo sua qualidade separadora em união tranquila de todas as coisas sob a suave luz lunar. O touro está ligado à lua graças a seu chifre e a sua força semeadora, que a lua trata de fazer germinar, é ainda “dona da umidade; dos líquidos da vida, incluindo a seiva, a saliva, o sêmen, o sangue menstrual, o néctar e os venenos de plantas e animais” (MARTIN; RONNBERG, 2012, p. 26). Quando cheia, como é o caso da imagem do terceiro requadro, é símbolo da “tranquilidade e da verdade perfeita” (Idem, p. 28).

Vemos na imagem o fio da urina do Minotauro e nos lembramos do fio que ajudou seu algoz. O fio do Minotauro, o qual o touro desenovela sem preocupação, também é transmissão de um pensamento. Ao urinar na lua, só consegue acertar seu reflexo, representação construída com a luz refletida na água. Simbolicamente, como vimos, a urina, o mar e a lua pertencem a um único regime, e podemos enxergar nesse momento de vasta tranquilidade também um momento de comunicação íntima, em que se anuncia o renascer lunar – renascer criativo, reativação de velhas potências que enfim podem germinar. A dor e a irracionalidade que marcaram o ciclo precedente podem ser ruminadas e absorvidas pelo próximo ciclo, que se abre com energias renovadas. Mas se o Minotauro está ligado às imagens da lua graças a seus chifres, o corno faltante vai simbolizar também um afastamento eterno dessa propriedade simbolizante.



De alguma maneira, o chamado do mundo não agradou ao velho senhor. Até aqui não encontramos pontos de contato deste personagem com nenhum outro da mitologia do labirinto. Podemos supor, baseados na representação de seu porte físico, que o velho seria o primeiro Teseu, o mítico, envelhecido de alguma maneira e que hoje precisa do auxílio de outros heróis e ajudantes para prosseguir com seu papel na mitologia. Neste primeiro requadro reencontramos o velho repetindo novamente o diálogo do primeiro requadro da parte seis. Há, no entanto, algumas alterações nesta versão. O velho encontra-se de costas, a mão esquerda apoia-se nas costelas, enquanto a direita gesticula acompanhando a pergunta: “O que é preciso, afinal, para acabar com o mundo?”. Colada a este balão está a resposta sucinta de Dédalo: “Duas coisas”.

O complemento da resposta vem no requadro seguinte: “Um prêmio Nobel e um vírus insidioso”. A imagem que acompanha a resposta é enigmática. Dédalo aponta seu olhar melancólico para o leitor, a boca retorcida em um muxoxo. Sua mão esquerda erguida até a altura do queixo segura um tecido de bordas ornamentadas. O gesto lembra o limpar da boca após uma refeição, mas o tecido revela linhas tracejadas discretas que podem ser interpretadas como a costura de uma roupa íntima.

A imagem do fim de banquete encontra eco no terceiro requadro, lugar que costumeiramente vem sendo dedicado às andanças do Minotauro. Desta vez encontramos o touro vestido com uma camiseta regata e carregando uma gaiola quadrada cheia de bichos de pequeno porte. Sua mão direita joga um camundongo em direção à boca de uma das três serpentes enroladas no galho de uma árvore. Em volta podemos ver ainda um arbusto, indicando tratar-se de um lugar aberto longe de qualquer área urbana.

Como vimos, o chamado do mundo atraiu a ira do velho. Seu Dédalo uma vez mais oferece uma resposta constituída pela combinação de dois elementos: um prêmio Nobel e um vírus insidioso. O ciclo de semelhanças desconcertantes recomeça com a citação do vírus, o mesmo que, no segundo requadro da terceira parte, o velho cita ao tentar convocar

os jovens virgens. O terceiro requadro também vai ser um eco visual do terceiro requadro da parte anterior citada. Em ambos temos serpentes, mas enquanto no primeiro temos o velho sendo vitimado pela serpente, agora temos o Minotauro alimentando um grupo de répteis como sendo mais um de seus trabalhos.

Vemos na resposta do Dédalo uma nova referência a um prêmio, agora o famoso prêmio Nobel, que estimula a pesquisa científica, no outro lado da resposta está um vírus insidioso. Há indícios anteriores, especificamente na terceira tira, de como o vírus insidioso pode causar o fim do mundo. Mas como um prêmio Nobel pode juntar-se ao vírus para desencadear esse fim só faz sentido na mente do Dédalo. O fato é que no ano em que estas tiras foram publicadas a Fundação Nobel premiou a pesquisa de três cientistas envolvidos com virologia: o alemão Harald zur Hausen, que descobriu a relação entre o vírus responsável pelo HPV, Papilloma, e o câncer cervical – segundo tipo mais comum de câncer entre as mulheres; e os pesquisadores Françoise Barré-Sinoussi e Luc Montagnier, responsáveis pelo descobrimento do vírus HIV, causador da síndrome de imunodeficiência adquirida – a Aids. Estas informações foram retiradas do *site* oficial da premiação (http://www.nobelprize.org/nobel_prizes/medicine/laureates/2008/press.html).

É possível que a notícia deste prêmio tenha chegado até Laerte, e com certeza a pesquisa científica em prol do bem-estar de minorias políticas, como a população *gay*, socialmente estigmatizada pelo surto do vírus HIV, e as mulheres, vítimas do HPV, é vista com bons olhos pelo autor. Haveria aqui então uma referência irônica a um tipo de pensamento atribuído às oligarquias de direita de que a ciência sem aconselhamento divino e a permissividade das minorias poderia gerar uma infestação biológica que acabaria com a vida na terra. Outro mito urbano que vemos emergir dessa ideia do Dédalo é que o vírus da Aids teria sido criado em laboratório por técnicos da CIA, ou do exército, como arma biológica sobre a qual ter-se-ia perdido o controle, ou esta teria sido criada para exterminar as populações negra e LGBT.

Deixemos de lado as considerações da fala do Dédalo e voltemos às imagens. Vemos como esta tira está diretamente relacionada à parte número três de 27. O último requadro comprova essa ligação por meio de uma inversão da imagem anterior. Se antes tínhamos um ciclo de alimentação, o velho alimentando-se das pílulas e a serpente vegetal alimentando-se do velho, agora temos o Minotauro alimentando as serpentes, sem, no entanto, ser molestado por elas. Como imagem, o Minotauro está entre iguais, o mistério vem da origem da cena. Trata-se de mais um emprego do touro, ou um momento em que alimenta seus “bichos de estimação”? Com certeza serpentes são bichos adequados para um

Minotauro criar. De toda forma, o que importa para nós é que aqui, se não temos a imagem cíclica da tira três, temos uma imagem de harmonia noturna e a imagem lunar da morte como alimento da vida, mas ambas estão ligadas pela imagem do engolimento. No primeiro vemos a bocarra do velho engolindo as pílulas, e aqui temos a bocarra de uma serpente engolindo um rato. Novamente a imagem da pílula não como fármaco, mas como alimento degradado.

Não há como esquecer também a serpente do Éden, que oferece uma mordida da fruta da árvore proibida aos seus célebres habitantes: Eva e Adão. Há nesta terceira tira uma imagem de inversão na qual o ser bípede oferece o alimento à serpente. Em versões primitivas da lenda, não se trata da árvore proibida do conhecimento, mas a árvore da morte: “Em numerosos mitos é a lua ou o animal lunar quem engana o primeiro homem e troca o pecado e a queda pela imortalidade do homem primordial” (DURAND, 2012, p. 114). Nesta imagem, o Minotauro alimenta a morte com a morte, representada pelo animal pequeno como um fruto. Vemos aqui o redobramento, tão caro à imaginação noturna. Também são redobramento as aliterações visuais entre as tiras, das quais a de número 15 e a de número três formam quase a imagem sobreposta de uma sobre a outra. É redobramento também a imagem de alimentação civilizada simbolizada tanto no lenço do Dédalo quanto na alimentação controlada pelo Minotauro e nas pílulas. Essa ligação ainda vai resgatar a imagem dos dedos como língua bipartida, ligando novamente o Dédalo às serpentes em sua visão diurna – a de animal traiçoeiro.

O redobramento, enfim, eufemiza a queda. Sua velocidade é constantemente dividida por ela mesma e se dilui na descida lenta e paciente. Enquanto o velho e seu ajudante planejam a queda do mundo, o Minotauro parece estar se preparando, reunindo os componentes noturnos que possam transformar a queda em descida, o abismo em cavidade. Podemos apontar também para um redobramento helicoidal representado neste capítulo e se referindo ao capítulo 3. Considerando que a imagem do eterno retorno de Flusser se dá como uma versão imagética da redundância poética, a relação entre a parte 15 e a parte três pode ser a de estarem posicionadas em uma mesma volta desse retorno, uma sobreposta a outra, como um desdobramento de suas imagens.



Assim como as tiras um e cinco, esta décima sexta parte vai conter uma narrativa transversal paralela aos acontecimentos narrados nos eixos da caçada e do cotidiano do Minotauro. Estas tiras também vão partilhar uma direção única da narrativa e funcionam como quebras mais contundentes no sentido da obra. Este décimo sexto capítulo vai se desenvolver em volta do tema do vírus insidioso. Vemos no primeiro requadro, desenhado bem próximo ao leitor, um vidro de palmito de uma marca inexistente: Praiano. Atrás há uma área preta que representa o quadro-negro. A aparência do vidro é de que esteja vazio, tendo em vista que as áreas pretas desenhadas em seu interior representam o quadro-negro como se visto pelo vidro translúcido. O pote encontra-se em cima de um círculo preto, e de fora do requadro vem um extenso balão de fala onde está escrito: “Há muitos anos, a humanidade foi dizimada por um vírus insidioso. Os únicos sobreviventes foram um homem e uma mulher cujos nomes não caem na prova”.

Trata-se então de um trabalho escolar. No segundo requadro vemos o pote se afastar, e podemos perceber que ele está apoiado em um banco. Vemos ao seu lado esquerdo um menino de óculos, uniforme e cabelos de aparência antiquada. O jovem segura com as mãos um caderno com folhas pautadas e de aro e continua sua narração: “Eles conseguiram recriar toda a humanidade. Arquivos eletrônicos haviam preservado tudo: conhecimento, cultura, tecnologia e até algumas artes”.

O terceiro requadro encontra-se mais afastado, pode-se ver o menino da cintura para cima, seu braço esquerdo está desenhado aberto, as mãos espalmadas, porém com os dedos fechados, mostrando algo que já não está mais lá: o pote de Palmito. Em seu lugar há um círculo branco com algumas linhas pretas que vão representar o sumiço instantâneo do item. Linhas circulares à esquerda e alguns triângulos brancos indicam que o vidro foi derrubado durante o ato de demonstrá-lo e agora está espatifado no chão, como a arte sugere. O garoto continua seu discurso no balão: “Hoje vivemos em segurança graças ao isolamento

definitivo do vírus, neste vidro hermeticamente fech...”, a palavra escrita até a metade indica o momento em que a mão derrubou o vidro.

Este pequeno interlúdio vai corroborar a lógica circular, grande símbolo da série. Existem duas linhas de acontecimentos que se unem de maneira desastrosa, inaugurando o início de um novo declínio no drama agrário que é performado pelos símbolos noturnos: o nascer, o morrer e o renascer das estações. A primeira linha é a do balão de fala, em que vemos que a humanidade vai ser destruída pelo “vírus insidioso” até restar apenas um casal. A partir deste casal a humanidade é reconstruída, e, graças às tecnologias de registro, a cultura é restaurada até não parecer diferente do momento em que o vírus se espalhou. Todavia, enquanto a mente lógica vê um absurdo no fato de guardar o vírus em um vidro de palmito, para a fantasia noturna não há lugar melhor para se guardar o inimigo mortal do que dentro de um utensílio doméstico multiúso que pode ser encontrado em quase todos os sonhos de intimidade, principalmente no interior familiar que gira em torno da cozinha. O vidro de conserva é o continente universal da família suburbana, e sua reutilização permite inclusive resguardar viroses.

Essa intimidade específica gira em torno de um cotidiano de família paulista de classe média e marca o tom da imaginação noturna de Laerte. E é sempre explícito o ar de nostalgia que especifica esse tom como uma saudade pessoal do autor. Pessoal, sim, mas também compartilhada. E é com as marcas, os hábitos e as idiossincrasias da cultura de massa que Laerte vai buscar garantir a qualidade de “compartilhamento” que lastreia o absurdo de sua narrativa – como um sonho desvairado e coletivo.

Se nos balões encontramos o destino da humanidade na inacreditavelmente breve narração de seu declínio e reinício, nas imagens temos apenas o pote de palmito e o estudante – um guardando um pedaço da história e o outro expondo outro pedaço da mesma história, apenas aquela parte que cairá na prova. No fim da tira, ambas as linhas se misturam no grande asterisco branco onde antes estava o pote, agora quebrado no chão. O asterisco, circular, representa um vazio, mas um vazio que estava guardado de maneira hermética, por isso redondo, infinito, noturno. Ao se libertar, este círculo divide-se, e cada ponta segue em direção oposta ao centro, formando o asterisco – a representação de algo que se vê livre e se espalha para longe de sua prisão. Vemos então o reinício do ciclo do declínio, e como todo reinício pode situar-se em qualquer ponto do ciclo. Pode ser o que dá origem a toda obsessão do velho Teseu pelo vírus, e a ideia do Dédalo ser apenas uma lembrança distante que, ao subir a superfície do consciente, é interpretada como uma ideia inovadora. Seja o que for, esta tira é uma grande galhofa noturna com a noção de

“definitivo” diurno. Expõe o caráter ilusório de noções sólidas e imóveis no tempo, expõe o ridículo do *logos* em sua ambição de “deter o movimento”, como foi imaginado por Parmênides há tantos séculos (MARCONDES, 2007, p. 47).

Manual do Minotauro 17/27 –



A décima sétima parte do *Manual do Minotauro* é totalmente dedicada ao Minotauro e à sua mãe. Vamos ter no primeiro requadro a imagem de uma praia, o Minotauro anda sobre as areias com as mãos nos bolsos, sua gravata voando ao vento. Ao seu lado temos o busto enterrado de uma mulher, que, pela representação, é possível identificar como sua mãe. Ao lado dela outra estrutura se encontra enterrada na areia, aparentemente um carro com a metade de uma roda exposta. O céu rosado e a sombra esticada permitem concluir que a tira se passa em um anoitecer ou amanhecer. O busto de sua mãe avisa: “Palavras podem causar tragédias. – ou evitá-las”.

Vemos no segundo requadro o corpo da Pasífae com apenas os pés enterrados na areia, seu movimento não deixa rastros, embora exista sombra. O Minotauro segue em seu caminhar olhando para o lado de sua mãe, madeira quebrada e destroços podem ser vistos em volta. O Minotauro responde: “Depois de morta, você só diz platitudes, mãe”.

No terceiro requadro vemos os calçados pretos que cobrem os pés da Pasífae, o quadrinho corta as pernas flutuantes logo abaixo do joelho. Apenas os destroços permitem identificar que estão seguindo um caminho em frente. Neste requadro o Minotauro, enquanto arruma sua gravata, continua seu passeio, agora envolto por cabos que parecem persegui-lo. Sua mãe, já flutuando acima de sua cabeça, responde: “Platitudes não mudam tragédias”. Nesta tira temos a mistura do ambiente litorâneo, onde encontramos o Minotauro a urinar, e a continuação do clima apocalíptico, tema que se vem desenvolvendo desde a parte 15. Sempre transitando entre períodos distintos, esta décima sétima tira parece se passar após um dos declínios da humanidade.

Temos nesta tira o atravessamento vertical do fantasma da Pasífae pela tira ao mesmo tempo em que a imagem do Minotauro se encontra aparentemente imóvel, sendo acompanhada pelo ponto de vista que Laerte constrói para o leitor. Se antes a figura da mãe aparecia como uma visão espetacular na qual o foco na cabeça transmitia os valores mentais e morais que envolvem a imagem materna, desta vez ela assume ares de aparição fugidia, em que o corpo vai ser lembrança da sua origem como simples mortal. Daí o comentário do Minotauro soar áspero. Não há a veneração materna, tampouco a imagem íntima do filho devoto, presente na tira de número dez. Se na tira anterior ambos, mãe e filho, estavam em um lugar fechado e confortável, agora se encontram na abertura total que é a linha litorânea que separa a terra do mar. Definitivamente, todos os elementos promovem um tipo de encontro bem diferente do anterior.

O assunto do diálogo envolve novamente o *logos*. O poder da palavra na decisão do destino, o *logos* como definidor do drama trágico ou como meio de evitá-lo. A Pasífae vai afirmar que tal é o poder da palavra, a despeito de sua experiência selvagem com o divino, que nenhuma palavra foi capaz de deter. Talvez seja por ser fruto dessa experiência que o Minotauro responda com tamanha rispidez ao afirmar que, como memória fantasma e passageira, a mãe apenas promove discussões sem profundidade. A resposta da mãe vai trazer aquela carga ambivalente que faz do terceiro requadro das tiras uma porta aberta: “Platitudes não mudam tragédias”.

Voltando ao terreno da imagem, temos no vento invisível a imagem mais forte da tira, cuja presença só pode ser inferida pela dança da gravata. O vento é serpentino e fantasmagórico, como a gravata e as roupas demonstram. Como dado natural, o vento é fruto das diferenças, é a marca do encontro de massas de ar com diferentes temperaturas e pressão. O vento é canal que leva várias mensagens olfativas e por isso está ligado ao mercúrio e à comunicação. É a imagem inspiradora da comunicação por aparelhos modernos, “e ele próprio é fálico, espermático, fecundante e conceptual, Espírito Santo e espírito mercurial, a ‘precipitação’ da atração, o vínculo ou a ligação que une as coisas” (MARTIN; RONNBERG, 2012, p. 60). Os ventos guiam o homem, mudando sua direção, ou impelindo-o, quando este sabe reconhecer seu poder. É serpente invisível da imaginação noturna.

Na tira, o vento é símbolo do poder fecundo de renovação cuja falta é sentida até no diálogo dos dois personagens. É a necessidade criativa de reinvenção que se espalha pela terra devastada. O vento promove a erosão dos símbolos velhos e ultrapassados cujos destroços jazem espalhados pela areia. O automóvel, a cruz católica, os cabos de energia,

imagens sugeridas respectivamente no primeiro, no segundo e no terceiro quadros, são todos paroxismos de imagens noturnas que se solidificaram em signos modernos e agora deverão ter sua *definição* reinventada. Quanto ao Minotauro, só lhe resta o devir pela praia dos signos mortos, partilhando sua solidão com fantasmas que já não têm o mesmo brilho de outrora.

Manual do Minotauro 18/27



O décimo oitavo capítulo abre com a visão do leitor sendo posicionada em cima dos personagens. Temos o velho de joelhos no chão ladrilhado, a mão esquerda apoiando seu corpanzil enquanto a direita aperta o peito. Seu rosto, um conjunto de riscos de dor. Aos seus pés podemos ver um par de óculos e de pernas cuja aparência dos sapatos que vestem os pés remete à presença do Dédalo. No balão, a reclamação do velho: “Não estou passando bem...”.

No segundo requadro vemos um balcão de bar em primeiro plano. Uma mão serve uma bebida em um copo pequeno ao Minotauro, vestido em seu indefectível terno. Pela primeira vez seu olhar expressa alguma coisa, e podemos notar um espanto graças à linha à direita de seu rosto. Atrás de si está um televisor pendurado na parede de ladrilhos negros. Na tela é possível ver a imagem de uma cama, uma cabeça aparentemente careca respira por um tubo. Da televisão vem o pedido: “Alguém pode desligar a tevê?”. No terceiro quadro podemos ver que o paciente é o velho recebendo algum tipo de medicamento intravenoso ou realizando uma transfusão de sangue. Acima dele outra televisão exibe o Minotauro sob o ponto de vista do aparelho que está na parede do bar. Desta tela sai a expressão: “...o controle quebrou”.

A morte é o grande *koan*, para Flusser é a razão da origem de todos os códigos da comunicação humana, e sua aproximação é a origem do terror diurno do qual nascem todas as imagens de animação grotesca e de aflição do tempo que apenas a mente antitética pode

discernir. A morte, assim como a doença debilitante, anula a verticalização, vetor fantástico da imaginação do dia. Essa debilitação é representada no primeiro requadro: a aproximação do velho dos pés, seu deitar horizontal, assim como os mortos. Para a mente do velho herói diurno as portas da morte são precedidas pelo total descontrole de suas funções corporais.

Para a mente noturna o terror diurno da morte se eufemiza nos esquemas cíclicos em que o morrer se torna parte de um ciclo que precede um renascer. Daí o baixar-a-guarda, descer a espada em direção à taça com o intuito de achar um complemento a seu brilho, que, quando em excesso, pode cegar. O balcão do bar vai ser a ponta mundana de uma trajetória que se inicia no ato de se alimentar nos seios maternos. Há o sorver do líquido sagrado, o embebedar-se com o conteúdo da taça noturna. É neste ambiente sagrado que encontramos o Minotauro. O som do televisor chama sua atenção e o espanta. O que se passa entre o segundo e o terceiro requadros é um redobrimento noturno e uma confusão radical de conteúdo e continente. A televisão vai ser o canal de comunicação entre ambientes sagrados e profanos, o que é expresso pelo som de um aparelho vai ter seu complemento no outro aparelho. Mas nada indica que partilhem da mesma mensagem. Ou melhor, as mensagens misturam-se ambigualmente, de uma tevê para outra. O que se vê no olhar do velho deitado no terceiro requadro é sua costumeira irritação, agora direcionada à imagem do Minotauro, que, ainda vivo, se mostra de posse de um controle remoto que falta ao velho, mesmo que esteja quebrado. Da mesma forma, a fala do Minotauro simboliza o atual estado do velho, numa espécie de aviso didático.

O conteúdo da bolsa pendurada acima da cama ferve. Se no bar do Minotauro o conteúdo da televisão é o que se passa no leito do velho, isso quer dizer que a todo o momento em que está ali deitado a tevê do velho passa como conteúdo o interior do bar. Ou talvez seu foco sejam as andanças do Minotauro. Qualquer das alternativas é razão mais do que suficiente para que o velho queira desligar o televisor. E o aviso do Minotauro é uma forte indicação de sua incapacidade de controlar o conteúdo televisivo. Há aqui uma alegoria da relação da televisão, que também pode ser vista como símbolo da comunicação contemporânea, com certo posicionamento de determinadas mentalidades tradicionais na maneira como esta se dá nos termos do embate. Os velhos detentores da moral e seu embate já perdido contra as novas liberdades sexuais, por exemplo. Vimos como o velho senhor preferia que os jovens virgens se juntassem em sua luta do que se desperdiçassem se entregando voluntariamente à selvageria que a imagem do Minotauro representa. Sem a pretensão de nos aprofundarmos neste assunto, sob o risco de nos desviarmos da proposta deste trabalho, apenas sublinhemos que o Minotauro pode ser um símbolo para a população

mediática contemporânea. Se antes nos sentíamos num labirinto graças à novidade dos meios de comunicação, agora somos minotauros que temos o labirinto como nosso lar.

Manual do Minotauro 19/27 –



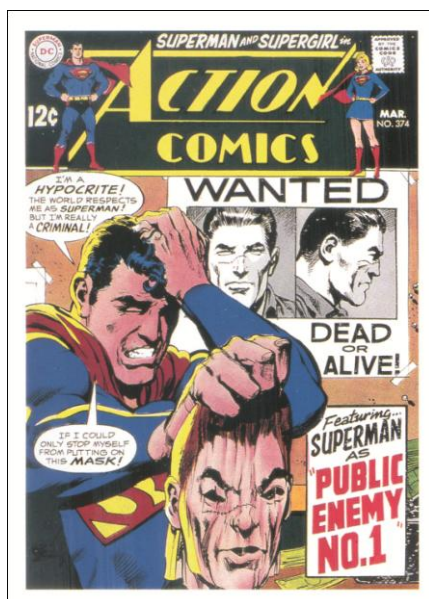
As redundâncias e os ecos temáticos continuam a reverberar nesta décima nona parte do *Manual*. No primeiro requadro encontramos o velho nas mesmas condições que o vimos anteriormente, deitado, entubado e sob medicação. Vemo-no em primeiro plano e de perfil, enquanto atrás dele se aproxima uma enfermeira desabotoando o uniforme. O velho, absorto em pensamentos, não percebe a aproximação da moça, enquanto recorda para si mesmo suas vitórias passadas: “Pus fim ao Minotauro... Salvei centenas, talvez milhares de vidas – moças e rapazes virgens que estavam destinados a...”. Sua frase continua no quadro seguinte: “...Que está fazendo?”, diz o velho com a cabeça inclinada em direção à enfermeira, vestida com roupas novamente ao estilo anos 1950. Enquanto abre a camisa do velho senhor ela responde à sua pergunta: “Por causa de um vírus, somos as últimas pessoas vivas no planeta”, seu pescoço alongado em perfil remetendo a pinturas e vasos gregos.

No terceiro requadro, a enfermeira senta-se na beira da cama vestida de roupas íntimas de tempos passados, com a mão esquerda começa a desabotoar o sutiã enquanto o velho põe a mão na cabeça em uma expressão de cansaço e irritação. A enfermeira explica suas razões: “Temos que recriar a humanidade”.

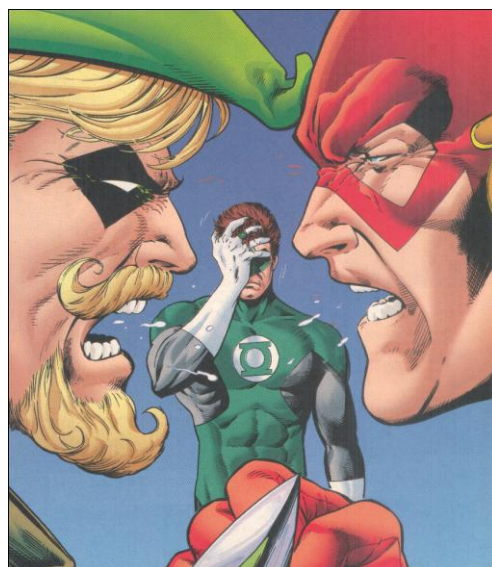
Temos nesta tira o desvelar de um segredo, a identidade do casal que repovoia a terra na forma de uma fantasia sexual estereotipada pela exaustiva exposição nos mais diferentes meios de comunicação de massa: a enfermeira sexy. Não há muita informação que permita identificar a enfermeira em algum papel mitológico, embora, como argumente Peyronie, a prática do ato sexual por força de uma responsabilidade social é uma característica forte entre reinvenções da Pasífae durante o século XX, em que “parece essencial que ela, a

rainha, deva ter a coragem de executar um ato condenado pela sociedade” (PEYRONIE in BRUNEL, 1997, p. 648), referindo-se ao sexo como apaziguador das forças animais fora de controle, cujo símbolo é o touro de Maratona. Podemos também ver uma porção de Ariadne na maneira racional e linear com que resolve o problema em mãos, afinal é a partir da criação de uma linhagem de herdeiros que a humanidade se salvará de seu fim iminente. Temos então uma Eva noturna que reúne as qualidades racionais do pensamento linear com a capacidade eufemizante dos terrores animais, que é própria do regime noturno. A enfermagem, cujo símbolo são a lâmpada oriental e a serpente – o continente, cujo conteúdo são a própria luz e o fogo dos deuses, e a serpente, cuja simbologia já foi explorada nestas páginas, unem-se sob uma cruz, a encruzilhada na qual se encontram razão e emoção –, unidos ao símbolo mais amplo ainda da medicina, que é o caduceu de Hermes. Todos representam a utilização do conhecimento equilibrado com a afetividade para cuidar dos acamados e enfermos. Os enfermeiros são observadores natos das doenças em seus ciclos de inflamação e cura e fazem vigília aos vivos em sua transição para o mundo dos mortos. Se fosse perguntado ao Dédalo como fazer para salvar o mundo, é possível que respondesse: “Duas coisas: uma mulher noturna e um homem diurno”.

Quanto ao homem diurno, vemos aqui como o velho herói, embora nostálgico de seus antigos feitos, expressa cansaço diante da responsabilidade de salvar novamente a humanidade. A mão na testa, praticamente um signo de cansaço na linguagem de quadrinhos, pode quase ser lida como um “Ah não! De novo não!”.



Capa de Action Comics n° 374. Retirada do livro The silver age of Superman, p. 66.



Capa da edição n° 4 de The brave and the bold.

Uma prova da exaustão a que é levado aquele que segue estritamente o platonismo diurno. Essas características do regime da luz, sua biografia como o matador do Minotauro (mesmo que por vias indiretas) e salvador dos jovens virgens fazem do velho uma imagem do Teseu cansado e envelhecido cuja identidade mitológica já foi levantada, mas que agora encontra os subsídios imagéticos e contextuais.

A verticalidade que se deita, o poder fático esvanescente que acompanha os últimos anos do homem e as horas de luta do enfermo vão contrastar com o clima de sonho erótico existente na figura da enfermeira. Sua intransigência em realizar o sexo como salvação do ser humano sem questionar, como uma bacante, vai se chocar com a posição fragilizada do herói cansado e às portas da morte. Sem o controle da situação, sem opções ou mesmo um discurso inflamado, há apenas o lamento do herói por ter chegado a tal situação.

Manual do Minotauro 20/27 –



Nesta vigésima parte temos a versão de Laerte para as respostas do Dédalo que levantamos na interpretação da tira anterior. No primeiro quadro podemos ver o velho Teseu gesticulando irritadamente para a silhueta de perfil, cujo nariz adunco remete diretamente ao Dédalo. Com o cenho franzido e os dentes à mostra o velho herói questiona: “O que é preciso, afinal, para recriar a humanidade?”. A resposta, mantendo a estrutura das versões anteriores, vem no segundo quadro, onde vemos uma mão artificial levantando dois dedos metálicos na escuridão e a já tradicional resposta: “Duas coisas”. No terceiro quadro vemos um boneco do Dédalo, um ser artificial de olhos vidrados e linhas geométricas que responde: “Um touro premiado e um útero” – uma resposta digna dos diversos simbolismos presentes nesta tira.

Esta vigésima parte é mais uma redundância da parte número seis, que também vai ter outra volta na tira número 15. Vemos o velho Teseu resumido apenas a mãos vazias e a uma cabeça dentada. As mãos vazias de respostas voltam a questionar seu conselheiro em

busca de mais uma solução, desta vez os dentes à mostra agravam o peso do problema. Os dentes são símbolos diurnos de dilaceramento, do indivíduo dividido permanentemente e da inversão terrificante do engolimento. A gravidade da situação, da falta de respostas que esvazia as mãos de possibilidades, obriga o Teseu a instintivamente ameaçar o Dédalo a dar uma solução, sob pena de dilacerá-lo. O perfil adunco do Dédalo cria uma imagem que se liga diretamente às questões de figura e fundo como expressas pelos pensadores da Bauhaus, os dois rostos que formam uma taça e cuja visualização só é feita ao se perceber os elementos separadamente, embora diretamente ligados. Da mesma forma, as necessidades de resolução de Teseu vão defini-lo tanto quanto o Dédalo, e as respostas do artesão/conselheiro também definem a situação que se dará em torno do velho herói.

Vemos no segundo quadro que, no lugar dos dois dedos erguidos, temos uma mão artificial, os dois dedos fundidos em uma única estrutura vertical, como a chaminé das fábricas. O requadro dá prosseguimento à escuridão da cabeça do Dédalo, reforçando o caráter simbólico de sua aparência metálica. O aspecto insetoide que denotava a inflexibilidade do Dédalo, a despeito de sua resposta dualística e articulada, assume uma radicalidade na carapaça de aço em que é representado. Há um componente fálico misturado ao aspecto bélico de sua mão, agora inflexível. No terceiro quadro é possível inferir que nada restou do Dédalo, a não ser uma espécie de máquina artificial que cospe respostas. Essa carapaça remete a Talos, “o infatigável vigilante e guardião da ilha de Minos” (BRANDÃO, 2001, p. 34), um dos três presentes que Zeus deu a Europa, mãe de Minos. Lembremos também do construto em forma de vaca que o inventor criou para facilitar o coito entre o touro de Posídon e a rainha Pasífae. Embora não se tenha como saber se há alguém dentro da armadura ou se se trata de um robô, a solução que precede a união de dois componentes é uma prova da presença mental do Dédalo dentro da máquina. E a resposta vai partir diretamente da relação carnal que deu origem ao Minotauro, só resumida aos seus arquétipos simbólicos mais básicos: a cavidade noturna primordial da humanidade representada pelo útero e o poder fertilizante do touro premiado.

No Brasil, de acordo com um artigo publicado pelo grupo de pesquisa liderado pelo doutor William Koury Filho, os critérios de avaliação do boi para motivos de premiação nas principais competições desse tipo são os mesmos no mundo todo e fundamentam-se em uma base fenotípica: a pesagem final entra como critério principal, sendo estipulada pela razão entre peso e altura; o perímetro torácico; a circunferência escrotal; o cálculo da área entre o olho e o lombo; a espessura da gordura subcutânea; o comprimento corporal; e a altura de anterior e posterior do animal. É possível ver então que esses critérios são

traduções naturais de valores bovinos simbólicos: a robustez e a fertilidade. O touro de Posídon e o touro de Maratona são imagens ideais a partir das quais esses critérios podem ter se desenvolvido. Teseu é filho de Posídon, e vimos um Teseu premiado na imagem do candidato 57. Vemos aqui uma ligação direta entre esta fase apocalíptica da história e a fase de captura do Minotauro reforçando o simbolismo terrífico do touro de Cnosos como o grande problema a ser resolvido – a morte. Ao sugerir a salvação da humanidade pela recriação do Minotauro, o Dédalo aponta para uma nova humanidade na qual os ímpetus vitais e funestos se misturem e se integrem, diferentemente da antítese diurna que esgotou o Teseu velho, mas similar aos interesses ambíguos e alimentadores do Teseu 57 – touro robusto com um topete no lugar dos chifres e uma barba nobre e ao mesmo tempo animalesca.

Se o útero é também labirinto, o Minotauro, tal qual seu corpo de características duplas, vai ser símbolo da vida e da morte, da morte e do renascimento, como já tratamos anteriormente. O Minotauro então é perseguido como problema ou como solução, dependendo do Teseu que partir em seu encalço.

Manual do Minotauro 21/27 –



Reencontramo-nos com o Minotauro nesta vigésima primeira parte. No primeiro requadro vemos seu busto em uma área caracterizada como um cemitério. Árvores finas como eucaliptos ou pinheiros formam um fundo preto que recorta o céu rosado. Vemos algumas lápides, uma apresentando algo que parece uma guirlanda enquanto oposta a ela temos uma representação de fogo olímpico encimando um frontal grego estereotipado com duas colunas paralelas. Na sequência vemos o Minotauro virar-se, sua atenção é chamada por um touro que parece alimentar-se dos arranjos florais que enfeitam os túmulos, atrás dele um corredor de túmulos leva até o canto superior esquerdo do requadro. A tira fecha com o Minotauro em pé ao lado do fantasma de sua mãe, que se encontra sentada em uma

lápide lendo uma superfície preenchida de rabiscos alternando com espaços em branco, um jornal ou revista talvez. O Minotauro atento ao touro pergunta: “Conhece, mãe?”. Ao passo que a matrona concentrada em sua leitura responde sem mostrar interesse: “Não é quem você procura”.

O cenário fúnebre e a falta de personagens humanos sugerem que esta parte segue com o motivo apocalíptico que dá o tom deste segundo eixo temático da história. Enquanto anda, podemos ver no cemitério símbolos noturnos, como a guirlanda, que é uma representação do cíclico urobouros, e diurnos, como o frontal elevado em direção ao símbolo solar da tocha. O fogo é imagem noturna em sua origem friccional. O esfregar ritmado de madeiras secas permite a aquisição do fogo e seu controle. Por sua vez, a tocha colocada no topo da torre é o fogo em sua interpretação diurna como símbolo solar olímpico. Temos assim a morte como agente integrador de todas as coisas. Tudo perece, a diferença é que para a imaginação diurna se trata do ponto final, enquanto para o regime noturno a morte é apenas uma volta serpentina do tempo em torno de si mesmo.

A atenção do Minotauro vai se dirigir ao touro, que se alimenta das plantas que enfeitam os túmulos. Seu porte robusto indica um touro pesado, que, como vimos, é pré-requisito para ser um touro premiado. É também vida semeadora que vai achar seu alimento onde a morte é presente. A morte como provedora da vida, tão cara à imaginação noturna, está representada nesta imagem. Daí o interesse do Minotauro: seria este seu pai verdadeiro, Posídon, na forma bovina? O touro enviado pelo deus dos mares? Não há ninguém melhor para responder a essa questão que Pasífae, sua mãe. A matrona, entretanto, desconversa.

A incerteza da resposta da mãe só encontra parâmetro de comparação na surpresa de saber que o Minotauro empreende alguma procura por alguém, que possa haver alguma razão em seu perambular fora o devir. Jogado por seu pai no labirinto, é provável que o touro de Minos nunca tenha conhecido seu pai adotivo, tampouco seu pai verdadeiro. Seria este o objetivo dessa busca? Ou o Minotauro vê a imagem do pai a cada touro que encontra pelo labirinto de sua vida? O próprio cemitério é lugar de características labirínticas, o lugar de contato afetivo entre os vivos e os mortos, tal qual as propriedades permitidas pela serpente. Uma necrópole de vielas e entradas que levam a lembranças, saudades e à falta que constitui fantasmas. Seja pela relação paterna, seja pela procura de um touro premiado – que simbolicamente vão se equivaler –, resta a Pasífae decidir quais dos touros são o objeto da procura do Minotauro, demonstrando, mais uma vez, ser sua bússola moral. A cabeça do touro possui feições muito próximas às do Minotauro. Esse dado é ambíguo porque, artista como Laerte é, poderia ter escolhido representar o touro de uma maneira que

não remetesse à atmosfera pacífica do filho Astérion. Talvez o touro de Posídon tenha uma característica mais selvagem que garantiria sua identificação, mas, ao escolher feições semelhantes, Laerte constrói uma aliteração entre a imagem do touro e o próprio Minotauro.

O fato é que há nesta tira uma representação fúnebre de reunião familiar. E resta ao Minotauro escolher entre as respostas vazias de sua mãe e o silêncio sepulcral/bovino de seu pai. A qualidade bovina distancia-se da taurina quanto ao destino final de seus possuidores. O boi é animal destinado ao abate e ao trabalho pesado, enquanto o touro é destinado a fins reprodutivos. Ao sair de seu ciclo mítico, o tempo sagrado, o Minotauro assume sua vontade de ser pasto para o tempo e seu ciclo natural agrário. Abre mão de sua ferocidade reprodutora, que vai caracterizá-lo como o monstro do labirinto, e se inverte em boi, cuja principal preocupação é sobreviver e se alimentar para servir de alimento ou tração. Novamente, o desejo de ser alimento para a vida, tal qual a poesia, de realizar sua imagem noturna, de inverter o vetor fertilizante de fora para dentro, de atividade a passividade. Se esta é a imagem da tira e de suas mudanças temáticas ou o símbolo das vontades de seu autor, tanto faz. Laerte e seu quadrinho são uma coisa só.

Manual do Minotauro 22/27 -



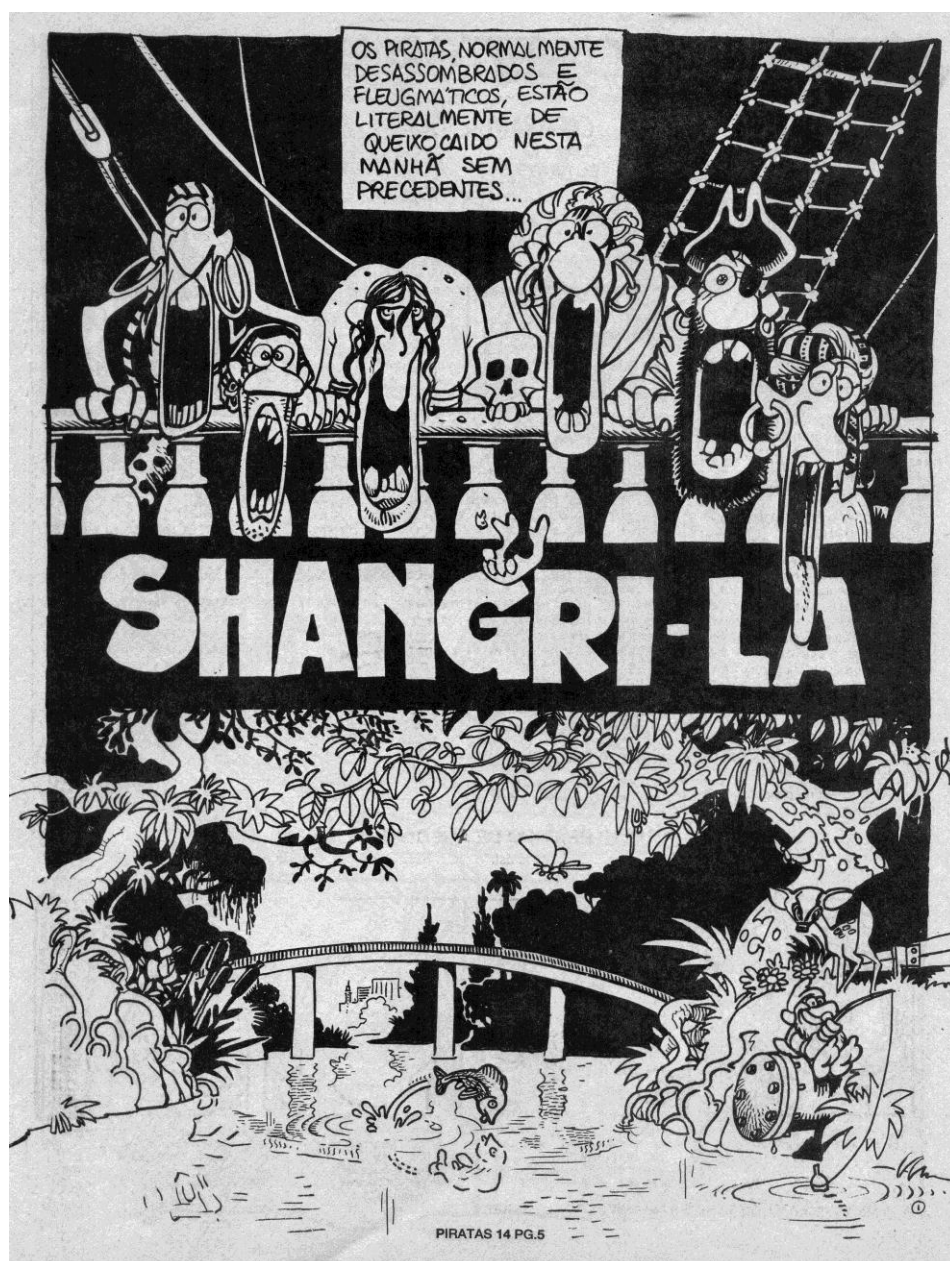
Esta vigésima segunda parte se inicia com um dedo polegar de unhas polidas segurando uma foto onde podemos reconhecer o primeiro touro premiado que identificamos anteriormente, o Teseu cinquenta e sete. Na foto vista sob um fundo rosa estampado com pequenas flores brancas, podemos ver o Teseu sorrindo em um momento de descontração, sentado em uma cadeira de praia ao lado de seu prêmio em moedas. Se ignorarmos o símbolo de cifrão que identifica o continente do saco, poderia-se dizer que tratam-se de ostras ou mariscos brancos. Ao fundo temos uma edificação alta e alguns coqueiros, abaixo um píer se coloca levemente acima da linha do horizonte.

No segundo requadro nos é mostrado o verso da foto, na verdade um cartão postal. Escrito no cartão devidamente selado e de remetente endereçado na Praia da Pólvora sem número, pode-se ler: “Já recebi o pagamento por aquele trabalho. Estou à sua espera, meu rebuçado de avelã! Venha logo para nosso xangrilá... teu. 57”. No terceiro requadro vemos a dona das mãos de unhas polidas, sentada sobre a cama de florezinhas brancas. A mulher segura a foto no peito enquanto deixa cair uma lágrima, ao seu lado, uma caixa que aparenta estar cheia de outras memórias como o postal. O rosto da mulher está virado para o lado onde, atrás dela, se encontra um boi com um ramalhete de flores, entre lírios e margaridas, na boca. O animal parece entregar as flores a mulher – que poderia muito bem ser a enfermeira/Eva/Ariadne devido ao seu coque clássico e porte físico – e esta agradece melancolicamente ao boi: “Obrigada... Lindas flores.”

Assim como Ariadne mítica, esta Ariadne do *Manual* também não conseguiu ficar com o objeto de sua paixão. Seu herói a abandonou para partir para outras praias. Dentro do paradigma apocalíptico, entretanto, esta outra praia pode ser o mundo dos mortos para onde todos os seres humanos foram graças ao vírus insidioso ou o mundo do tempo profano, lugar para onde o Teseu foi transportado após seu encontro com o Minotauro. A imagem ambígua do prêmio e sua aparência com ostras é um forte simbolismo da intimidade onde o conteúdo confortável guarda um continente de extrema riqueza – simbolicamente, o conforto do isolamento. Como Bachelard bem descreve, a imaginação “não só nos convida a reentrar na nossa concha, como também a esgueirarmo-nos em qualquer concha para viver aí o verdadeiro isolamento, a vida enroscada, a vida dobrada sobre si mesma, todos os valores do repouso” (DURAND, 2012, p.253). A concha também pode ser vista como útero marinho, daí o choro da Ariadne/Pasifae poder ser o símbolo de uma traição ao ver seu amor posando ao lado de seu prêmio. Traída pela fuga de Teseu 57 para o tempo profano. Todas estas razões simbólicas para a tristeza da mulher vão girar em torno da distância que a separa de seu amado. O fato de ele a chamar para vir para seu Xangrilá pessoal indica bem essa distância mágica que os separa. A palavra é uma adaptação aportuguesada do nome da cidade mítica de Shangri-la, cidade onde o tempo para e as pessoas vivem na paz absoluta.

O termo Xangrilá e o apelido carinhoso de “rebuçado de avelã” evidenciam o clima anos cinqüenta/sessenta da tira. A cidade de Shangri-la tornou-se popular com a publicação em 1925 do romance *Horizonte Perdido* de James Hilton, e sua constante citação nos seriados de aventura que encantavam as crianças tanto no cinema quanto na televisão, a tornou um sinônimo de paraíso. Era o destino de todo aventureiro que se prezasse e, pelos

meios de comunicação de massa, se tornou uma fantasia marcante para um período fazendo com que, assim como o personagem Ivanhoe se tornasse Inanhoé, Shangri-la fosse escrito da maneira como se lê. É deste hábito nacional que vem a inspiração para as onomatopéias de Laerte. Seus efeitos sonoros são sempre feitos dispensando o uso de letras importadas como o K, ou o W - o tiro que comumente se escreve POW vira POU. Shangri-lá também é presença antiga no trabalho do quadrinista, estando presente desde Piratas do Tietê.



Página de abertura da história Shangri-la, onde os Piratas se deparam com um Tietê paradisíaco. Retirado da edição nº 14, p. 5.

Enquanto chora, a enfermeira é cortejada pelo boi, que como um romântico leva flores a sua amada na esperança de conquistar seu coração. Um contraste marcante quando se lembra o ímpeto animalesco com que os deuses inseminam as mortais. Temos aqui o boi da tira anterior, e este terceiro requadro vai ser mais um redobramento do terceiro requadro da tira anterior, reforçando a característica dupla da enfermeira como Pasífae/Ariadne. O que colocaria este boi como sendo o pai do Minotauro, já que não estava a comer as flores, mas à recolhe-las para o cortejo. Este romantismo atípico dos deuses pode ter impedido a rainha de identificar seu amante eventual. Mas há ainda outro mitema ligado ao labirinto de Cnosos que pode esclarecer esta passagem e enriquecer sua interpretação.

Sabemos que Dioniso cortejou Ariadne após esta ter sido abandonada por Teseu. O fato é que o deus noturno “da vegetação, da vida e da morte” (BRANDÃO, 2001, p.139), o oposto do diurno Apolo, divide com a imagem do touro seus dons fertilizantes:

Dioniso assombra pela multiplicidade e pela novidade de suas transformações. Ele está sempre em movimento; penetra em todos os lugares, em todas as terras, em todos os povos, em todos os meios religiosos, pronto para associar-se a divindades diversas, até antagonicas. (...) O seu modo de ser exprime a unidade paradoxal da vida e da morte. É por essa razão que o Dioniso constitui um tipo de divindade radicalmente diversa dos Olímpicos (ELIADE in BRANDÃO, 2001, p.138).

Esse é o relato de Mircea Eliade, também um especialista no deus do teatro. Brandão complementa:

Antes de Dioniso, costuma-se dizer, havia dois mundos; o mundo dos homens e o inacessível mundo dos deuses. A metamorphosis foi exatamente a escada que permitiu ao homem penetrar no mundo dos deuses. Os mortais, através do êxtase e do entusiasmo, aceitaram de bom grado “alienar-se” na esperança de uma transfiguração (BRANDÃO, 2001, p.140).

De acordo com a interpretação que Giles Deleuze propõe do mito da Ariadne como visto pela filosofia de Nietzsche, há no herói Teseu um falso desejo de afirmação que se confunde com o peso da vida encarada como um fardo a ser carregado. Ariadne em sua paixão por Teseu e ressentida com seu irmão, o Touro, redobra uma vontade de morte: “Sob suas falsas aparências de afirmação, Teseu – o modelo – é o poder de negar, o Espírito de negação, o grande escroque” (DELEUZE, 1997 p.116). Quando Teseu a abandona, ocorre uma inversão. Ao lado do herói solar que, de acordo com Nietzsche, é potência de negação da vida sob um disfarce de vitalidade – por isso sua ânsia em matar o Touro, verdadeiro símbolo vital que convive entre os mundos dos deuses e dos homens – Ariadne

representa a força de reação. Daí seu apelo a linearidade, uma estratégia de negação do devir labiríntico e substituição pelo ir e retornar mecânico de um trabalho burocrático que deve apenas seguir o seu caminho e nada mais:

Mas o conhecimento é só disfarce da moralidade; o fio no labirinto é o fio moral. A moral, por sua vez, é um labirinto: disfarce do ideal ascético e religioso. Do ideal ascético ao ideal moral, do ideal moral ao ideal de conhecimento: é sempre o mesmo empreendimento que se persegue, o de matar o touro, isto é, negar a vida, esmagá-la sob um peso, reduzi-la às suas forças reativas (DELEUZE, 1997, p.116).

A força de reação de Ariadne, renegada pelo niilismo de Teseu, se transforma, se inverte em atividade vital. Essa inversão só ocorre ao se encontrar com Dioniso, o deus da *metamorphosis*:

Dioniso-touro é a afirmação pura e múltipla, a verdadeira afirmação, a vontade afirmativa; ele nada carrega, não se encarrega de nada, mas alivia tudo o que vive. Sabe fazer aquilo que o homem superior não sabe: rir, brincar, dançar, isto é, afirmar (DELEUZE, 1997, p.117).

Na presença de Dioniso, Ariadne percebe as vontades vingativas e ressentidas as quais acreditava serem razões puras de sua ação e a motivação de seu amor pelo Teseu que a abandonou. Na presença do deus grego Ariadne partilha de sua leveza, deixando o peso do filho de Égeu para trás. Dioniso é o deus da afirmação, e mesmo a afirmação precisa ser confirmada, por isso encontra em Ariadne a afirmação redobrada que procura. Na filha de Minos, o deus encontra a afirmação positiva do tempo e isto o tranqüiliza. Neste momento se inverte Ariadne e também se inverte o Labirinto, que deixa de ser pesadelo diurno para virar celebração dionisíaca do devir, ritualizado na dança do Gêranos:

...mas o labirinto já não é o labirinto do conhecimento e da moral, o labirinto já não é o caminho tomado por quem, segurando o fio, vai matar o touro. O labirinto tornou-se o próprio touro branco, Dioniso-touro: "Sou o teu labirinto". Mais precisamente, o labirinto agora é a orelha de Dioniso a orelha labiríntica. Ariadne precisa ter orelhas como as de Dioniso a fim de ouvir a afirmação dionisíaca, mas também precisa responder à afirmação ao ouvido do próprio Dioniso. Dioniso diz a Ariadne "Tens pequenas orelhas, tens minhas orelhas, põe aí uma palavra sensata", sim. Ocorre ainda a Dioniso dizer a Ariadne, por brincadeira: "Por que tuas orelhas não são ainda mais longas?" Dioniso lhe recorda assim seus erros, quando ela amava Teseu: acreditava que afirmar era carregar um peso, fazer como o asno. Na verdade, porém, com Dioniso Ariadne adquiriu pequenas orelhas: a orelha redonda, propícia ao eterno retorno (DELEUZE, 1997, p.118-119).

Inevitavelmente nossa dissertação tange novamente o eterno retorno de Nietzsche, e para Deleuze, o *hieròs gamos* de Ariadne com Dionísio vai representar plenitude deste eterno retorno, a serpente finalmente alcançando sua própria cauda. Antes deste casamento, o deus temia que o caráter circular da realidade trouxesse de volta as mazelas do poder reativo, mas com Ariadne percebe que apenas o que é ativo e afirmado é capaz de retornar:

A vontade de potência é como a energia; chama-se nobre aquela que é apta a transformar-se. São vis, ou baixos, aqueles que só sabem disfarçar-se, travestir-se, isto é, tomar uma forma e manter-se numa forma sempre a mesma. Para Ariadne, passar de Teseu a Dionísio é uma questão de clínica, de saúde e de cura. Para Dionísio também. Dionísio precisa de Ariadne. Dionísio é a afirmação pura; Ariadne é a Ânima, a afirmação desdobrada, o "sim" que responde ao "sim". Mas, desdobrada, a afirmação retorna a Dionísio como afirmação que redobra. É bem nesse sentido que o Eterno Retorno é o produto da união entre Dionísio e Ariadne (DELEUZE, 1997, p. 121)

Vemos então como o destino final de Ariadne está ligado ao eterno retorno de Nietzsche graças a uma relação de redobramento do poder de afirmação da vida. O casamento da princesa com o Deus é um redobramento de confirmações que descamba na compreensão e eufemização do tempo em seu aspecto cíclico. Um mito verdadeiramente noturno que permite ver com clareza a dicotomia entre os elementos dos dois regimes imagéticos. Dionísio vai ter ainda outras características noturnas em seu mito, sendo as mais características o seu desmembramento enquanto menino por parte dos Titãs, que o cozinham em um grande calderão e o comem. Zeus enfurecido incinera os deuses primitivos e de suas cinzas renasce o deus do Teatro e a humanidade. Além desta relação alimentícia e sua deglutição no calderão – grande taça e continente – o deus ainda é divindade rural, senhor dos animais e da flora, os quais obedecem sua vontade.

Há ainda na tira do Manual diversas imagens ligadas diretamente a Dionísio. O mais claro deles é a metalinguagem que expõe a poética representado-a como teatro. Temos também as festas orgiáticas dos jovens virgens, cuja irritação que causam no velho revela sua identidade como o Teseu da vontade de negação, como é visto no texto do Deleuze. A constante mudança de trabalho do Minotauro também é representativo da metamorfose dionisíaca, e dá uma margem de interpretação segura para a reflexão quanto aos tipos de trabalho do mundo mítico sagrado burocrático e o do mundo profano ilusoriamente livre. Onde o primeiro é repetição fixa de um mesmo papel e o outro é oportunidade de mudança constante e aparente livre metamorfose.

Mas o Dionísio de Laerte não exhibe características taurinas. Há o cortejo que corresponde a ação do mito, mas não há uma representação de vontade vital. Seu olhar

apaziguado e as grandes orelhas caídas vão lembrar o “asno” de Nietzsche, o animal carregador de fardos, que também vai ser o boi. Também a seriedade impassível do Teseu cinquenta e sete simbolizava uma ação de negação da vida vista como um fardo a ser carregado. Depois do encontro com o Minotauro, como o postal retrata, seu sorriso e leveza transparecem. Mas sua natureza nietzschiana como animal de carga esta presente, agora no prêmio que carrega para onde quer que vá. Não há também sinal de que o cortejo de Dioniso tenha acarretado em alguma mudança na Ariadne/Pasífae. Se no Minotauro nós temos a metamorfose representada pelo vestuário, é possível que a nudez de Ariadne represente uma incapacidade de mudança, o peso da falta de seu amado a amarrando de tal forma que nem a redundância do mito pode libertá-la. E, tendo o texto de Deleuze como referencia, sem esta união não há a eufemização do eterno retorno.

Manual do Minotauro 23/27 –



A relação entre a vestimenta e a metamorfose encontra uma confirmação nesta vigésima terceira parte do Manual do Minotauro. Vemos no Primeiro requadro a silhueta do Touro Dioniso em frente a uma loja de roupas masculinas. Em primeiro plano temos novamente a imagem das madeiras quebradas, uma formação de cruz, que é indício de que as ações se passam após o fim da humanidade. No segundo requadro, quando vemos o touro, sua cabeça baixa e a pata levantada indicando que se move avançando sobre várias roupas, elas dançam ao seu redor, o abraçam caoticamente. As roupas serpenteiam em volta do Touro como uma dança erótica, esta imagem é reforçada pelo detalhe do chifre penetrando uma cavidade indistinta em uma roupa branca. Além dela temos um cinto em S; calças, que pela maneira que estão representadas as costuras, são de jeans ou brim; podemos ver ainda uma camisa listrada com gola pólo e o braço abotoado de um terno ou blazer.

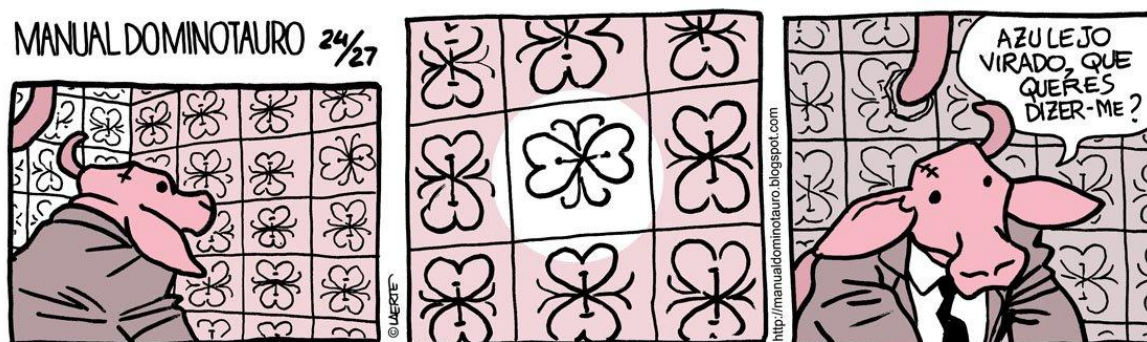
No terceiro requadro vemos a esquerda a Ariadne em pé, vestindo roupas íntimas datadas com aparência típica dos anos 50. Seu cabelo permanece em coque como representado anteriormente. Sua cabeça esta baixa e a mão esquerda lhe esconde a boca, como quem se esforça para não transparecer um sentimento. Em seu rosto, uma lágrima desce. Ao seu lado vemos o Touro Dioniso, seu olhar aparvalhado apontado para o leitor se torna ainda mais patético graças as roupas espalhadas por seu corpo desordenadamente: uma camisa listrada no chifre direito, uma gravata e um cinto em torno do pescoço uma calça em seu lombo assim como algo que parece ser a manga de um blazer. De Ariadne sai o comentário: “Está muito elegante”.

Difícil não interpretar a ação do Touro Dioniso como um ato romântico desesperado para conquistar sua amada indiferente. Ao contrário da interpretação de Nietzsche/Deleuze e do próprio mito, o luto de Ariadne e sua inversão em esposa de um deus não parece ocorrer aqui. Embora a tenhamos com roupas íntimas, sua descaracterização por meio do vestuário aponta para uma fixação permanente de sua personalidade. Mesmo o bom humor do Touro Dioniso, deus da leveza, não impressiona a princesa que não chega nem a levantar o olhar. Daí vem a ambigüidade de seu comentário. A lágrima de Ariadne ainda pode ser de luto, mas não deixa de parecer que se trate de uma lágrima de emoção genuína devido a aparência do touro, que simbolicamente vestido pode parecer diferente a seus olhos.

A importância da figuração no teatro e nos meios imagéticos é bastante evidente. A roupa constrói o personagem e pode servir de reflexo de sua personalidade. No início da tira é possível ver que, apesar do caos instaurado no mundo, a vitrine da loja de vestuário se mantem em sua ordem expositiva. A entrada do touro instaura uma nova ordem. Neste momento temos a representação do deus selvagem, que chega espalhando o caos fertilizante numa dança sexual e impressionante. O resultado final é um arremedo de civilidade que não deixa de ter o seu humor, mas que marca também uma fronteira intraduzível entre o mundo dos deuses e dos homens, entre os tempos sagrado e profano. O touro/Dioniso, seu corpo coberto por roupas que jazem inertes e cansadas sob seu corpo, como se esgotadas após a dança erótica, não consegue sucesso em sua tentativa de vertir-se apropriadamente. Mas a imagem não deixa de ser simbólica. O deus da metamorfose ser incapaz de se metamorfosear é tanto símbolo de impotência quanto a Ariadne que afunda sob o peso da saudade de seu herói Teseu. É a imagem de um luto que dissolve a potência de vida. Ariadne que não se liberta da linha ideal, agora, inalcançável. Na solução do Dédalo faltou uma vontade que seja capaz de colocar útero e touro premiado em uma mesma intenção. Não há comunicação entre estes dois “sistemas fechados” (MARCONDES, 2007, p.850 e

sem a hierogamia das duas intenções não há a inversão do labirinto em música e devir, como ocorre na interpretação de Deleuze. Neste tempo mítico, entregue a repetição sem alma, um eterno retorno terrificante, até os deuses mais poderosos se dobram ao peso de sua existência. Resta apenas ao Minotauro o livre tráfego entre o mundo dos homens e dos mitos.

Manual do Minotauro 24/27 –



A tensão não resolvida entre as intenções de Ariadne e do Touro Dioniso dá lugar ao retorno do Minotauro sentado em seu banheiro. Vemos no primeiro requadro o Minotauro de costas para o leitor vestido com seu terno, e, acima dele vemos o cano da descarga o que indica que ele está sentado no vaso sanitário. Seu olhar observa a parede e seu arranjo de borboletas. No segundo requadro vemos o detalhe em destaque de um azulejo posicionado de maneira diferente que o restante das outras pedras. O detalhamento é circular, como a luz de um holofote. A cena retorna ao Minotauro, e agora o vemos do ponto de vista do azulejo virado. Seu olhar é de curiosidade calma e as grandes orelhas remontam ao comentário do Dioniso de Nietzsche, onde as orelhas podem simbolizar a tendência de uma pessoa a ser gado ou touro. Sentado ao vaso, sem podermos saber se o utilizando ou não, o Minotauro reflete: “Azulejo virado, que queres dizer-me?”.

Já vimos como o banheiro do Minotauro agrega símbolos de inversão com a simbologia noturna do aconchego íntimo e o trabalho alquímico. É o lugar de um redobramento dos continentes, onde o interior da cavidade que é o banheiro guarda outras cavidades que são escoamentos e entradas para o labirinto sanitário que une todos os banheiros de uma cidade. Remete também ao processo alquímico de transmutação e, no caso deste banheiro específico, está coberto pela simbologia da metamorfose que é a borboleta. Este é o centro do labirinto do Minotauro, o lugar onde há a inversão de Teseu. Mas só existe um olhar além do Minotauro agora, o do leitor.

Há algumas tiras de seu final, o *Manual* divide a intimidade de seu personagem título com o leitor, e a curiosidade do ser mitológico diante da imagem de significação desconhecida que é o azulejo virado reflete a sua própria. No azulejo invertido temos simbolizado o koan oriental e o próprio Manual do Minotauro. Ao questionar diretamente o azulejo, o Minotauro simboliza o próprio fenomenólogo que investiga a novidade da imagem em busca de respostas. Seu olhar é o fecho de luz diurna que localiza e isola a imagem destoante das imagens a sua volta. O leitor, assim como o Minotauro, pode ver na imagem da borboleta apenas uma mudança de eixo, onde as outras estão deitadas, esta está em pé. A verticalidade e seus significados para a mente diurna demonstram o quanto de simbolismos uma inversão pode gerar. O que quer dizer esta borboleta que busca subir aos céus? Graças a esta vontade vertical, o azulejo se destaca dos demais. A própria vontade atitética do regime diurno representada.

Manual do Minotauro 25/27 –



Nesta vigésima quinta parte, a segunda tira do ciclo final do Manual do Minotauro, vemos o touro de Cnossos ainda sentado em sua privada. Sua cabeça retorcida vai se apoiar na mão na tentativa decifrar o azulejo virado de forma que possibilita a identificação de outros: “Há mais de um azulejo virado” diz o Minotauro. No segundo requadro ele continua a observação: “Eles definem um padrão.” E podemos ver três círculos brancos marcando os azulejos com borboletas verticais. O terceiro requadro retrata a parede vista do ponto de onde o Minotauro está sentado. Cinco círculos brancos destacam os azulejos fora do padrão e uma linha branca os une formando um X.

A pose do Minotauro é a reimaginação de uma das imagens mais conhecidas da arte moderna mundial: O Pensador de Rodin. Encomendada para representar o poeta Dante Alighieri em seu exercício de imaginação das cenas da Divina Comédia, a estátua se chamaria O Poeta e representa o poder da reflexão poética que pode eufemizar e

transcender todos os males e infernos. Uma imagem ambígua, que transita entre ambos regimes da imaginação podendo simbolizar tanto o poder de discernimento do logos quanto o devir psicológico do ato poético. A cabeça apoiada na mão coloca o trabalho manual no mesmo patamar do trabalho mental, como se a mão estivesse a ouvir os pensamentos da mente para depois colocar em prática. O braço esquerdo levantado fecha a imagem do triângulo encimado pela cabeça, imagem de equilíbrio e elevação. Por outro lado a mão direita relaxada e pendendo para baixo equilibra as intenções diurnas.

Mas é próprio das imagens do regime do gládio a capacidade de investigação e análise que objetiva encontrar padrões. O dedo indicador levantado é a imagem diurna por excelência que “indica” a localização do problema. O círculo branco também remete a luz solar e como esta permite a visibilidade. O padrão é identificado, o X marca o local. A letra X é, dos signos do alfabeto, uma das letras com mais características noturnas. É formada por duas linhas que se cruzam em ângulo oblíquo, a imagem da encruzilhada, símbolo da dúvida que deve ser investigada. É a abstração do labirinto tornado signo e, justamente por isto, é usado para representar todos os mistérios, dos valores de uma equação até a localização do tesouro. O X também é imagem da taça, aberta nos dois lados, que pede para ser complementada pelo gládio diurno – presente na pá que abre a cavidade onde guarda intimamente o ouro, ou pelo lápis que busca desvendar seus segredos aritméticos. É também cromossomo cuja presença dobrada representa a carga genética feminina. Há nesta tira um momento de cortejo sexual onde o pensamento diurno/masculino percebe a presença do mistério noturno/feminino. Um cortejo marcado pela repetição ostensiva dos símbolos de transformação íntima que são as borboletas.

Manual do Minotauro 26/27 –



Na penúltima tira do Manual vemos, no primeiro requadro, um resumo do que havia acontecido nas partes anteriores deste ciclo final. Vemos o Minotauro de pé, já vestido, sua

mão se levanta em direção ao leitor que está representado no ponto de vista do padrão de azulejos. As duas tiras anteriores se resumem a um único gesto diurno de levantamento e verticalização do ser humano em direção aos céus, ao grande mistério divino. A mão agigantada pela representação da perspectiva reforça a simbologia do domínio e da manipulação, enquanto que os dedos representados de maneira tosca e torta denota o quanto esta ação pode ser deformadora em seu paroxismo. Da boca do Minotauro vem a confirmação da observação cuidadosa: “Um padrão de azulejos virados.”

No segundo requadro o Minotauro analisa suas opções: “Pra mim só há uma coisa a fazer”. E parte em direção a parede com ambas as mãos segurando uma picareta e uma nuvem de fragmentos a sua volta. De tão direta, a implicação da ação da picareta perfurando a parede nem chega a ser representada. O que temos é um ínterim entre uma série de movimentos ritimados do “gládio” mergulhando na taça em X. Vemos o esmigalhamento diurno nos cacos de azulejo esvoaçante.

No terceiro requadro é possível, então, ver o buraco na parede. Sua estrutura de tijolos exposta como os lábios de uma vagina. A intimidade fechada se abre violentamente e dela sai o Minotauro guiado por nada mais que sua curiosidade, do lado de fora, a confirmação. Olhando para cima, o Touro de Cnossos fala: “Eu estava certo”. A imagem do renascimento, resultado final dos rituais iniciáticos do labirinto. Diante dos ocorridos anteriormente, é impossível saber se esta é a primeira ou uma das várias saídas do labirinto empreendido pelo Minotauro, mas mostrar esta cena no final da estória é um simbolismo de inegáveis conotações. Um aviso para quem lê e um símbolo íntimo para quem produziu, a libertação do Minotauro instaura a novidade. Não a novidade da liberdade espacial, pois sendo o mundo, só se sai de um Cnossos para adentrar em outro Cnossos maior. A novidade só pode partir do iniciado que se metamorfoseou. Mas haverá metamorfose para aquele que sai do Labirinto por via da força? O Minotauro se libertou por via da linha reta, atravessou o obstáculo ao invés de contorná-lo, explorá-lo. Mas não está Astério preso no labirinto há anos? Se fosse para achar uma saída, ele já teria encontrado. É provável que a saída que o Labirinto permite não é de seu interesse e esta via do azulejo virado seja apenas uma entre várias saídas alternativas que encontrou com a passagem dos séculos. A pergunta é, que metamorfose pode resultar desta ação?



Nesta tira final do *Manual*, vemos uma estratégia narrativa bastante usada que consiste em dividir uma única imagem grande em painéis separados de forma a guiar pelo tempo o olhar do leitor. Esta estratégia divide uma imagem única em várias redundâncias menores, um redobramento da redundância e guarda, também, uma relação simbólica direta com a primeira tira. A água é solvente universal e o arquétipo provedor da *solutio* alquímica, a ação de separação dos componentes de um elemento. Jung vai ver no *solutio* a imagem do ego que se dissolve para então ser reconstituído. Desta forma a última tira tem sua cauda mordida pela primeira fechando o ouroboros.

No caso desta tira, a imagem do Minotauro flutando pelo espaço escuro e tendo abaixo uma cidade entre-cortada por vulcões em erupção é dividida em três ocorrências interligadas espacialmente mas separadas pelas sarjetas e conseqüentemente pelo tempo. No primeiro requadro temos os sapatos e abaixo um viaduto com alguns prédios. Vemos as antenas apontadas para cima e no canto direito um vulcão espalha magma representado por bolas de rosa vivo. No segundo requadro vemos o Minotauro do joelho até a barriga, seu joelho acima de um vulcão que sai do meio da cidade, a gravata lambendo os edifícios. E no último requadro a cabeça e os braços do Minotauro que olha para baixo para a cidade em caos. Sua mão espalmada como se estivesse se apoiando no próprio firmamento escuro. Suas últimas palavras: “Vejo um mundo novo”.

Embora tenha usado uma estratégia narrativa que é marca de uma imaginação noturna, o Minotauro se transmuta em forte símbolo diurno. Seu gigantismo e verticalidade, voando como uma nuvem enorme sob a cidade e os vulcões é a própria imagem do herói que vence a queda e parte para os céus. É anulação da vertigem, do medo primordial que acompanha todos os seres humanos ao nascer, a grande queda. É também imaginação pura: “Nós imaginamos o impulso para cima e conhecemos a queda para baixo” (BACHELARD in DURAND, 2012, p.112). A mão erguida a frente do corpo é o sentido tátil que enxerga mesmo na escuridão. A mão, que vai levar direto as imaginações do trabalho manual e que,

por sua vez, leva á Dédalo, permite enxergar no vôo do Minotauro a fuga do Labirinto pelo alto, tal qual Dédalo e Ícaro. Fuga que instaura a visão do Labirinto como estrutura de bela complexidade em contraponto a visão estreita de quem está preso em seus corredores:

A freqüentação dos lugares altos, o processo de gigantização ou divinização que toda a altitude e toda a ascensão inspiram dão conta do que Bachelard chama judiciosamente uma atitude de “contemplação monárquica” ligada ao arquétipo luminoso-visual, por um lado, e, por outro, ao arquétipo psicossociológico da dominação soberana. “A contemplação do alto dos cimos dá a sensação de uma súbita dominação do universo.” A sensação de soberania acompanha naturalmente os atos e posturas ascensionais. É o que, em parte, faz compreender por que o Deus celeste é assimilado a um soberano histórico ou lendário (DURAND, 2012, p.137).

Ao abrir sua saída do Labirinto, o Minotauro se transmuta em soberano. Sua descendência divina e real se “realiza” e se torna possuidor de tudo o que sua visão alcança. Vendo seu labirinto dos céus, Astérion não apenas vê sua beleza como vê sua novidade. Mas o Minotauro não se verticaliza infinitamente, ele se deita sobre suas posses para observá-las. Não é o rei divino que do ponto distante de sua cabeça mal consegue atentar para o que ocorre em seu reinado. O rei Minotauro deita-se e desta forma observa, lê o labirinto que também se metamorfoseia com ele. Sua horizontalidade corta a tira de ponta a ponta e o redobramento narrativo transforma a imagem única num fluir que parte da esquerda em direção a direita, controlando o tempo. O tempo dilacera o rei Minotauro, assim como os titãs dilaceraram o Dioniso menino, é a leitura que faz com que o Touro se remonte, e a cada pessoa que lê, este se remonta de uma forma diferente. Torna-se então rei rio, rei que flui, e do alto contempla seu reino como o leitor que lê sua tira.

Lembrando do labirinto/minotauro como imagem do quadrinho, esta última tira do Manual pode ser interpretada como a conquista de Laerte de seu próprio quadrinho. Sua libertação das imposições trabalhistas e burocráticas. Uma tira que é regida pelo símbolo do Minotauro é uma tira que promove inversões, cuja poética é a da inversão. Há uma posse, mas Laerte reconhece que esta posse é temporária. Fluida. Se lembrarmos que a tira não tem ordem cronológica, podemos ver a tira de número treze como se passando num momento após este de soberania. Porque todo soberano noturno sabe que seu reino se transforma, sabe que o reinado também é uma prisão e todo o sentido da prisão, na prática, é de valorizar a liberdade. O Laerte sempre foi soberano de suas tiras, mas de formas diferentes a cada fuga. O magma é massa rochosa em estado líquido, é a transformação em suas forças naturais mais íntimas e profundas. Também é imagem do calor poético que emana por entre as sarjetas tornando flúidas todas as idéias solidificadas.

3.3.2 – Botando em perspectiva

Estas foram as vinte e sete tiras do Manual do Minotauro. Não se tratando de uma narrativa linear, o Manual vai ser um poema gráfico onde se emaranham tensões diversas em torno do mito do Minotauro. A mais visível destas tensões se dá entre manutenção e transformação. Esta é a tensão propulsora da série, o eixo no qual todas as tiras transitam em torno. É também uma interpretação da tensão que vai caracterizar o labirinto clássico, como classificado por Peyronie – o uno e o múltiplo. Desvendar o labirinto é o trabalho que deve ser feito para se atingir a mudança, para tanto, aquele que o atravessa deve decidir a cada momento entre manter o percurso que se segue a sua frente ou mudar o caminho. Esta também é a tensão que parece impulsionar o Minotauro, prosseguir repetindo sua função de monstro sendo eternamente assassinado pelo herói? Ou transpor os limites que o prende a esta obrigação? Para o Minotauro, entretanto, esta tensão vai ser visualmente expressa através do embate dos valores de realidade e aparência que vão demarcar o labirinto do período clássico. Vemos que cada personagem vai expressar suas tensões de maneira equivalente as definições observadas por Peyronie e nas próximas linhas exporemos estas correspondências.

Vestido em seu terno moderno, o Minotauro esconde sua origem mítica. Transita entre os plebeus sem causar alarde. Não que as pessoas não vejam sua cabeça bovina, o fato é que sua aparência ajustada, simbolizada por suas vestes, é mais eloqüente. Não há uma intenção interior – fora talvez procurar pelo pai – que o guie ou que traia seu aspecto trabalhador. Mas não são as roupas que configuram a aparência. Elas de fato são uma expressão de uma realidade interna do touro como boi. O Minotauro aparece pacato, prestativo, trabalhador. Não há a índole de nobreza, como no Ásterion de Borges, que vê no pânico dos transeuntes a marca da fraqueza da plebe incapaz de reconhecer seu superior. Há apenas um ar de humildade que guarda no trabalho manual a possibilidade de transpor sua prisão. De fato esta é a metáfora mais completa. Como um ex-presidiário que agora trabalha honestamente para sobreviver, o Minotauro faz com que sua aparência externa expresse sua realidade desejada, tentando, assim, fazer com que ignorem o passado estampado em seu rosto. É por saber que as aparências podem corresponder a uma ordem não visível, implícita, que o Astérion de Laerte encontra a saída de sua prisão. A realidade e aparência vão se chocar também nos momentos de metalinguagem, seu choque revelando o caráter teatral da realidade numa simbologia clara. O *theatrum mundi*: “nele o mundo se revela como não passando de um teatro de aparências dirigido por Deus, única realidade” (PEYRONIE in BRUNEL, 1997, p.564).

Herói diurno da antiguidade clássica, a imagem de Teseu vai assumir várias formas na tira. Menos do que um personagem, Teseu vai se reduzir a uma ação – matar o Minotauro. Esta ação vai assumir vários rostos, mas se solidifica na imagem do Teseu velho. Longe do viço da juventude, o velho Teseu torna-se coletivo de modo a continuar empreendendo a ação definidora de sua pessoa. Vai ser a imagem do uno e do múltiplo que configura o labirinto da antiguidade. Matar e salvar, incongruências que se unem na imagem do velho engolidor, a imagem da gula. Considerando o passado esquerdista de Laerte, fica fácil identificar no herói a imagem de uma certa aristocracia inválida, reacionária, vigilante da moral e dos bons costumes. Uma legião de iguais, muitos movidos apenas por uma premiação, que se esforçam a manter um único modo de vida. O Teseu de Laerte é a imagem do consumidor inveterado, que se alimenta não porque tem fome, mas porque tem vontade. Sem maiores afazeres, seu Teseu fantasia em torno de uma inimizade sem fundamento real e mantida por valores tradicionais pertencentes ao tempo sagrado, os quais não ousa negar sob o risco de ter sua identidade a mítica anulada.

O Dédalo é uma máquina. Seu exterior inexpressivo e monolítico é o continente de uma mente sintética e de prontidão. Mesmo que sua aparência não inspire confiança, suas respostas visam sempre a obtenção de um resultado pela síntese de dois fatores. Ou seja, em vez de propor uma solução, o Dédalo expõe um outro dilema, um enigma a ser desvendado. Uma verdadeira resposta noturna e labiríntica. Seu interior revela um vasto enigma que só pode produzir outros enigmas. Mesmo quando seu aspecto passa a refletir sua mente mecânica, suas respostas ainda colocam a miniatura de um problema a ser resolvido. Como máquina, também os televisores vão expor as tensões entre interior e exterior na fase final da série, e é do interior de um pote de palmito que se espalha o fim da humanidade. E também as andanças do Minotauro revelam um labirinto que existe fora do Cnossos de onde fugiu. O Dédalo é a imagem do labirinto da Renascença.

De todos os personagens, é Ariadine que vai ter um desenvolvimento mais melancólico. Reflexo de uma tensão entre valores finitos – como a duração de uma vida, seja a de seu Teseu ou a da humanidade – e uma paixão infinita, assim como um desejo de ajudar de igual comprimento. Presa entre recriar o mundo e a saudade de seu amado, a Ariadine de Laerte não consegue observar no touro a sua frente o amor divino que poderia libertá-la, o que tornaria sua vida tão infinita quanto seu amor. Esta relação entre o infinito que se interrompe caracteriza o labirinto da era moderna.

Quanto a mãe do Minotauro, Pasifáe, esta se encontra intangível. A imagem da própria tensão que lhe representa. Enquanto espírito desincorporado, sua existência não

encontra limites e a vemos seguir para o céu, o ponto máximo da verticalidade e destino dos heróis e dos bons. Mas seu fraseado rasteiro é pura horizontalidade, mesmo que o que seja dito tenha sua razão, o que não a impede de ser bússola moral do Minotauro. Há nesta imagem da mãe que fala *platitudes* uma dessacralização da imagem materna. Como se, ao proferir suas frases feitas, Pasifae expusesse um defeito estético-verbal. Não diferente da tensão entre alta e baixa cultura, ou Arte e meios reprodutíveis, por isso é imagem do labirinto medieval.

Manutenção imposta pelo tempo sagrado ou transformação aparentemente livre pelo trabalho profano. Estas são as duas realidades entre as quais o Minotauro deve viver. Há o trabalho diurno que consiste em manter o caminho rumo a verticalidade que se interrompe apenas na morte. Um trabalho basicamente manual, feito de maneira a ser visto, de forma que seu processo seja avaliado. Um trabalho fixo onde sua função é sempre a mesma, realizando a mesma repetição. Ou o trabalho noturno, interno, ação psicológica e criativa cuja única parte visível é seu resultado. Não pode ser visto, mas pode ser sentido e envolve uma transformação. O primeiro trabalho é feito muitas vezes, tal qual Dédalo e Teseu, sem a intenção de fazê-lo, guiado apenas pelas leis míticas do tempo sagrado, mas este mesmo já reduzido a uma repetição não simbolizante. Sua motivação única é o prêmio, o signo da recompensa. Já o trabalho noturno também tem sua recompensa, sendo que o resultado final do trabalho é uma parte do prêmio. O primeiro trabalho é um signo sem referente, ação mecânica. Já o segundo é símbolo de criação.

O Minotauro pode então transitar entre estes mundos, estes trabalhos. Mas este Minotauro de Laerte não é mais a força fértil do mito. Como que para conseguir empreender sua fuga, seu Minotauro deixa para trás suas características taurinas. Incapaz de criar, pode apenas trabalhar em diversos empregos diferentes. Atuando em diferentes papéis. Um ator teatral dirigido por seu *deus* Laerte. É nesta forma que temos um personagem não visto na série. Sua presença é pontual e discreta, uma voz que sai de uma serjeta para julgar a performance ou a aparência de um personagem. Esta voz aparece dirigindo o Minotauro na cena de teatro e também vem dos céus a questionar sobre a virgindade da personagem que está para ser jogada ao labirinto. Esta voz é Laerte, porém travestido em um personagem mítico que não dá suas caras até aqui: O Rei Minos.

No que tange sua produção de quadrinhos, as tiras do Manual do Minotauro formam um poema sobre a inversão. É a narrativa alquebrada e labiríntica de um autor que reconstrói seu trabalho sob uma outra ótica. É um Laerte rei, como mostra a última tira, soberano de seu trabalho e que decide por libertar seus atores e súditos de seu ofício repetitivo (seus

personagens) e coloca seus leitores para dentro de seus labirintos. Daí a proliferação que vai se seguir de personagens descaracterizados que funcionam apenas como simulacros a serem preenchidos pelo leitor. Mas é rei noturno, dionisíaco e hermafrodita. O cetro de nobreza só existe para complementar o cálice de infinita fertilidade.

Ao retornarmos a imagem do vitral do Minotauro é possível perceber que esta virada, esta inversão simbolizada pelas 27 tiras do *Manual*, é um redobramento noturno das intenções artísticas e poéticas de Laerte. A poética que rege a maneira como o quadrinista paulista vai criar suas representações vai retornar aos valores estéticos que estão presentes no vitral de 1969. Uma poética intrinsecamente noturna, importante frisar. Neste vitral vemos o mar como o grande suporte de onde todas as outras imagens emergem. Temos os navios a flutuar em sua superfície, vemos um casal que se beija – um membro engolido pelo mar e outro engolido por um peixe engolido pelo mar – e ao lado deles temos aves com braços tocando liras, cabeças tocando trompetes e um emaranhado de asas que são os símbolos diurnos da liberdade vertical. No canto direito temos o Minotauro em sua juventude e potência, que pode ser observável pelos grandes chifres completos e visivelmente lunares. Este jovem Astérion dedilha a viola fálica cuja ponta superior se mistura com o rosto de alguém que cai em direção ao mar, em sua mão esquerda uma garrafa. Pendurado por um fio delgado vemos um peixe de braços abertos como que recebendo o corpo em queda. E no mar, junto aos navios, é possível ver uma casinha estável flutuando nas ondas, o simbolismo noturno da intimidade do barco representado em sua imagem mais direta, a casa sob o mar.

Ao colocar esta imagem na abertura de seus *blogs*, Laerte expressa de maneira clara um desejo de retorno. De resgatar explorações estéticas que foram interrompidas quando passou a encarar sua arte como trabalho estrito, mecânico. Ao sair do labirinto onde se encontrava, Laerte deixa de lado seu papel como Ariadne do fio, que conduz o herói seguramente pelo labirinto enquanto disfarça seu pesar com a linearidade da razão, e se metamorfoseia em Ariadne do Labirinto. Sua tira torna-se orelha de Dioniso, labirinto que a linearidade não alcança. Tornou-se Quadrinho que é dança e que gira nas rodas da redundância com leveza e brincar. É a revalorização de seu trabalho ao deixar de vê-lo como um apertar de parafusos e passar a enxergá-lo como um espaço privilegiado de investigação de sua subjetividade. Embora esta transformação tenha ocorrido a partir destas tiras, seu processo foi gradual. Havia muito peso a ser dispersado para que a leveza retornasse, e seu retorno não implica na volta de velhos hábitos. Como vimos, apenas com a andorinha Lola e em Muriel é que vemos Laerte voltar a trabalhar com personagens fixos e

até a data presente, estes continuam sendo apenas seus únicos personagens que dão título a tiras.

O Manual do Minotauro é uma ode ao trabalho como transformador de si mesmo e do ambiente a sua volta. Um trabalho noturno onde subjetividade e objetividade se entrelaçam como motivadores. Um alimentando o outro. Esta forma de trabalho, e aqui frisamos seu aspecto simbólico, não é o trabalho dos heróis, como Herácles e Teseu, onde estes são apenas seguidores de ordens. Há nestes dois motivos, trabalho e transformação, a união de Laertes distintos, o sindicalista e o transformista – embora esta palavra seja possuidora de ruídos diversos, mas não exatamente distantes do presente atual do autor das tiras, o aspecto presado aqui é exatamente o de criador de transformações que apontam para uma saída ao se perceber o quanto ambos – trabalho e prazer – podem estar intrinsecamente ligados.

É uma poética da transformação, mas uma transformação trabalhada, séria, sisuda. Seu caráter dionisíaco vai residir nas metamorfoses e inversões que aparecem durante a série, mas pode ser sentido nestas tiras do *Manual* um peso em sua busca da libertação. O peso de uma libertação a qualquer custo. Daí forçar a saída através do trabalho violento do Minotauro. Uma violência não muito diferente da exercida pelos filósofos platônicos de Zambrano. Mas para os filósofos, as sombras eram um sinal para que se virassem, para que olhassem para trás em direção a luz, única verdade que podia ser identificada de dentro da caverna. O Minotauro, por outro lado, vai ter cabeça de poeta e mãos de filósofo. Como o poeta, vai ver na imagem cifrada, no mistério simbólico, a única verdade e vai querer atravessá-la. Mas ao usar da violência típica do filósofo, vai despedaçar a imagem, criar um vão dentro dela grande o suficiente para que possa atravessar e adentrar um novo mundo. Fragmenta a imagem, interrompe-a. A violência do Minotauro, como a do filósofo de Zambrano, é fruto de uma não permanência. O poeta vai ter a presença da imagem das coisas dentro de si, por isso a preserva. O filósofo vai atrás da presença das coisas fora de si, por isso destrói a imagem. A desconstrói em busca de uma imagem mais nítida, mais pura. O filósofo renuncia a presença enigmática da vida em busca de sua verdade distante e desconstruída. Tal qual Teseu que renuncia Ariadne e da mesma forma ao Minotauro que renuncia seu pasto orgiástico.

O Minotauro poeta não sente a presença das coisas como o sentem os poetas de Zambrano. Ele sente o vazio que os filósofos sentem, sente a distância que o separa das coisas. Por isso vai buscar sair da caverna. Mas ele não é filósofo, a falta que sente, seu vazio, não vai ser preenchido pela verdade filosófica que reside lá fora. Ele é um moldador

de aparências, um criador de imagens falantes, um quadrista. Como tal, ele sabe da verticalidade profunda da imagem e vai nela mergulhar com seu lápis/picareta/gládio. Vai adentrar o mistério sabendo que do outro lado dele há outro mistério maior. Vai buscar sair do labirinto para buscar outro labirinto, e não o mundo real. E neste labirinto, reinar/viver/gerir de maneira livre. Mesmo agindo com a violência despedaçante dos filósofos, o Minotauro vai se diferenciar dos referidos no ponto em que não busca, como estes ascetas, uma unidade. Muito pelo contrário, ao despedaçar a imagem, o Minotauro busca uma outra imagem, maior e mais profunda. Porém diferentemente do poeta, que preza por tudo o que é, foi e poderia ser, o Minotauro destrói a imagem que lhe servia de castelo e abrigo para partir para outro castelo, ser outro ser.

A violência do filósofo, seu partir de correntes, é causada por um momento traumático, por isso Sócrates afirma que “a filosofia é preparação para a morte” (SÓCRATES in ZAMBRANO, 2000, p.66). A morte é o grande mistério que alimenta a violência filosófica, e também pode ser a mesma fonte de sustento da violência do Minotauro quando se interpreta no touro a imagem de uma vontade de trabalho do próprio Laerte. “O filósofo e o poeta estão mais identificados com a sua obra que qualquer outro auto” (ZAMBRANO, 200, p.49-50). É neste ponto que a imagem do Minotauro de Laerte vai interseccionar Zambrano e Flusser, tendo o regime noturno de Durand como aglutinador.

Para Flusser, a comunicação humana é um artifício. Uma construção inventada – concordando com a idéia defendida por Durand de que o imaginário é o caldeirão de onde os signos e o logos saíram – onde “símbolos são organizados em códigos” (FLUSSER, 2007, p.89). É um instrumento que promove a mediação entre o ser humano e o mundo. Todos estes processos de organização de símbolos, a cultura, separa o homem de sua origem natural. No mundo natural os fenômenos não possuem nomes, são coisas e ações sem significado que giram em torno de um escapar da morte – se alimentar, fugir de predadores, reproduzir. Neste mundo sem comunicação o ser humano está só, não há pontes que o ligam aos outros e a natureza a sua volta é muda. A comunicação se desenvolveu a partir desta urgência de se criar uma ponte para escapar desta solidão em que estamos acompanhados apenas da morte como um fim natural. De acordo com o filósofo, a cultura vai se tornar um outro mundo, o mundo codificado. Uma segunda natureza onde os fenômenos significam algo:

E esse é, em última análise, o objetivo do mundo codificado que nos cicunda: que esqueçamos que ele consiste num tecido artificial que esconde uma natureza sem significado, sem sentido, por ele representada (FLUSSER 2007, p.90).

Teríamos, então, este mundo codificado onde as coisas significam para esquecermos da morte, e o mundo natural onde a morte é o grande enigma que a tudo emudece. Com o desenvolvimento da cultura e da comunicação, este tecido torna-se cada vez mais fechado e sólido – quase um muro. Escondidos em nossa cultura esquecemos que há uma natureza do outro lado da palavra. Todos os esforços filosóficos e religiosos giram em torno de se dar um nome para a morte que a explique ou a interprete. Mas ela continua existindo como uma esfinge implacável. Esses esforços de significação podem ser separados de acordo com os regimes de Durand onde a filosofia asceta e analítica é a portadora da espada diurna e os místicos poetas que enxergam as palavras como sombras maleáveis e flúidas são os detentores da taça noturna. Os poetas são responsáveis por amolecer novamente o véu e trazer a natureza de volta para seu discurso. Para isso, nomeiam o inominável sem pudores de que possam estar errados em seu nomear. Sabem que as palavras são maleáveis e ao embalar os fenômenos com elas, os trás para dentro do mundo codificado - mesmo que a chave deste código não exista, só possa ser interpretada.

É assim que o Minotauro busca fugir de seu mundo de códigos rígidos que o impedem de experimentar ser outras coisas. Como ser mítico entregue a obrigação cíclica de perambular pelo labirinto sem nunca entendê-lo a espera da morte nas mãos de Teseu, é impossível para o Minotauro preencher o vazio que a morte simboliza para ele. Neste mundo rígido, tempo sagrado que se profanizou em signo, a morte só lhe dá palavras vazias. É preciso que sejam inventadas novas palavras, novas imagens com as quais preencher seu mistério. Mas o labirinto em que se encontra não tem saídas aparentes, então vai procurar nas imagens dissidentes, nos símbolos que interrompem a linearidade do código – confiando que nelas há um arquétipo primordial, pois o mundo codificado é um mundo intencional – e vai dilacerá-los, atravessá-los com suas mãos filosóficas num trabalho de construir, pela destruição, um caminho para outros códigos, outros símbolos. Renascer para uma liberdade simbólica.

Flusser vai afirmar que o mundo codificado só existe graças a uma intenção humana de reagir contra a entropia natural. Esta ação neguentrópica vai ser caracterizada pela produção e acúmulo de informação. O filósofo afirma ainda que a produção de informação se dá de maneira dialógica, ou seja, pela troca de informações em busca de uma síntese de uma nova informação. Para que haja a troca, no entanto, é preciso que a informação seja *solidificada*, ou seja, aglutinada e preservada buscando manter claras suas relações de causa e efeito. Precisa tornar-se discurso. Podemos interpretar a transição feita por Laerte a partir

das tiras do *Manual do Minotauro* como um transpor das barreiras discursivas estáticas do humor gráfico para embarcar na fluidez dialógica radical da tira poética. Daí a importância da publicação do blog. Laerte se liberta de seu labirinto para buscar a liberdade em dentro de outro Cnossos, a internet.

Diferente do meio impresso onde é possível proceder apenas com a leitura linear de suas tiras, o Blog permite a exploração festiva que é a dança dos Gêranos, principalmente em seus aspectos dialógicos. O Laerte rei rio oferece a cada dia um labirinto para seus súditos dançarem em volta e, pelo blog, os leitores fornecem o retorno de suas explorações em forma de comentários. Por sua vez, Laerte promove outros diálogos entre tiras diferentes e chega mesmo a responder as críticas por meio de seu trabalho. Desde o lançamento do *Manual do Minotauro*, o blog já acumula 834 tiras, divididas entre suas explorações poéticas, micro crônicas sociais e algumas tiras com novos personagens como a andorinha Lola. Mas será a partir de março de 2009, com a estréia das tiras de Muriel no blog Muriel Total, que o quadrinista vai consolidar o espaço para a construção de um discurso social em que dá voz a anseios pessoais nascidos de sua atual militância trans-gênero.

Consideramos esta data como um marco que divide um período de exploração poética/estética ampla, que vai de 2008 até 2009, e o momento seguinte em que esta exploração dividir espaço com a construção de seu discurso trans-genero. Embora esta faceta de Laerte possa ser interpretada como a materialização de sua transfiguração lunar em imagem noturna feminina, cujo marco público pode ser traçado a partir do *Manual do Minotauro*, delineamos o corpus de nosso trabalho entre as tiras que se situam temporalmente no período de 2008 a 2009 por se tratarem de uma produção dedicada qualitativa e quantitativamente a experimentação poética e, por conseguinte, livres de uma construção discursiva formal.

Capítulo 4 – DIGA-ME COM QUEM DANÇAS: as cinco categorias de interpretação das tiras-poemas de Laerte

Nas próximas linhas empreenderemos um voo panorâmico pelas tiras de Laerte publicadas no *blog Manual do Minotauro* nos anos de 2008 e 2009. Depois do mergulho empreendido na série *Manual do Minotauro*, podemos definir tensões congruentes com aquelas apresentadas pela imagem do labirinto conforme sua trajetória pela história da literatura. Estes cinco eixos de tensões – uno e múltiplo; realidade e aparência; exterior e interior; finito e infinito; horizontalidade e verticalidade – mostraram-se como guias eficientes para construir categorias que facilitassem a organização da grande quantidade de tiras produzidas no período escolhido. Por partirem da literatura, estas tensões chancelam uma categorização mista, noturna, permitindo às imagens serem analisadas no contexto expresso por cada tensão da maneira pela qual estas são representadas nas tiras: a tensão entre uno e múltiplo vai ser simbolizada pela imagem do Teseu, que, por sua vez, vai expressá-la em termos de resiliência ao novo; o Minotauro é o símbolo da tensão entre realidade e aparência, cuja expressão, no personagem, vai ocorrer por meio do disfarce, do figurinismo teatral; exterior e interior vão se tensionar na imagem do Dédalo, cuja expressão vai dar-se em torno da imagem da caixa preta de Flusser, ou seja, um mecanismo interno inexpugnável que recebe dados de fora e cospe informações de maneira programada; o sofrimento aparentemente sem fim de Ariadne e seu efeito de limitar atos transformadores a sua volta é a expressão da tensão entre finito e infinito; e, finalmente, o cruzamento entre elevação da alma purificada e uma mente com o peso do senso comum dá o tom da expressão da tensão entre horizontal e vertical que corporifica a imagem de Pasífae.

Nosso sobrevoos pelos labirintos construídos por Laerte após as tiras do *Manual do Minotauro* vai ser estruturado por intermédio desses cinco personagens/tensões. Vamos explorar como estas tensões vão articular-se entre si. É seminal recordar que estas categorias não são excludentes. Uma mesma tira, ou série de tiras, vai explorar mais de uma tensão, como é próprio de toda imagem labiríntica, e seu critério de encaixe vai ser a tensão mais proeminente entre as que são expressas.

4.1 – Minotauro (realidade e aparência)

As tensões entre o real e o aparente são os principais temas das tiras-poemas de Laerte logo após sua *libertação*. Ao todo, dentre as tiras que compõem nosso recorte, contamos 132 ocorrências que conformam um panorama que engloba as discussões transgênero, assim como uma extensa fauna de seres antropomórficos capazes de mudar o contexto no qual estão inseridos. Logo após a publicação das 27 tiras do *Manual do Minotauro*, Laerte publica a série de 13 capítulos *Eu, travesti*, entre 3 e 14 de dezembro de 2008. Embora aborde o discurso transgênero de modo direto e linear, *Eu, travesti* é uma espécie de narrativa irmã do *Manual* no que se refere às urgências de mudança e do trabalho criativo envolvido no processo. Ao mesmo tempo, estas tiras tecem uma trama em que as relações entre o corpo nu e o coberto se entrelaçam com uma sutil fantasia da visão subjetiva e íntima.

A tira narra a história de Ivan, que, cansado de se vestir com as roupas da tia às escondidas dentro da garagem, decide empreender uma experiência real de travestimento nas noites de folga enquanto finge para a esposa que está trabalhando normalmente no hospital.



O jogo das aparências se dá logo nas escolhas estéticas do autor. O personagem de Ivan é representado como a imagem de um trabalhador suburbano, gordo, calvo, olhos vivos como se estivesse sempre a olhar para além de onde se encontra. Toda tira vai ser produzida em preto e branco com sutis tons coloridos, sendo os quadros recordatórios, nos quais pode ser lida a narrativa de Ivan, todos coloridos de azul. Na segunda tira ele está sentado descascando calmamente uma laranja enquanto planeja suas ações futuras.



A calma com que planeja equivale à calma com que descasca a fruta que está para ser comida. A simbologia desta imagem tão cotidiana expressa o ato de se despir, mais do que isso, de se preparar para ser usado, deglutido pelo desejo que está para tomar forma. Veremos que, mais do que se travestir, Ivan deseja ter uma experiência de prostituição, de ser alimento para seu desejo e para os desejos de outros. No último quadro vemos que a esposa percebe que o marido também se *descascou* dos pelos masculinos, obrigando Ivan a proferir uma desculpa qualquer que dê uma causa para suas pernas depiladas.

Em sua saída inaugural, Ivan encontra com um cliente, que, nervoso, lhe pede para ser seu modelo. Em seu ateliê, as tensões entre criação e reprodução, aparência e realidade, arte e ofício se chocam:



Como a laranja, as esculturas para as quais Ivan posou não apresentam uma casca cultural, sua realidade codificada resume-se apenas ao gestual e às propriedades materiais da massa. Para Ivan, entretanto, é impossível conceber que uma imagem feita com base em sua pose possa “existir por si só”:



Ivan sabe que, ao posar para escultor, sua figura revela-se em suas qualidades simbólicas. O que é apreendido pelas mãos do escultor é um conjunto dos símbolos emanados pela figura de Ivan, símbolos que os códigos de suas vestimentas não podem suprimir. Durand, ao falar a respeito da redundância dos símbolos, afirma:

É através do poder de repetir que o símbolo ultrapassa indefinidamente sua inadequação fundamental. Mas essa repetição não é tautológica: ela é aperfeiçoadora através de aproximações acumuladas. [...] Não que um único símbolo não seja tão significativo como todos os outros, mas o conjunto de todos os símbolos sobre um tema esclarece os símbolos, uns através dos outros, acrescenta-lhes um “poder” simbólico suplementar”. (DURAND, 1995, p. 17)

Simbolizando com seu corpo, Ivan faz parte do conjunto de imagens que esclarece o tema do escultor. A estatueta vai ser um arranjo simbólico que, em sua redundância, partilha sua autonomia com a pose de Ivan, do Ivan que se encontrava ali naquele momento, naquele requadro.

Na tira seguinte vemos que Ivan continua com seus passeios noturnos, agora os dividindo com seu cliente escultor. A relação se abala quando o escultor pede a Ivan que permaneça em seu ateliê por tempo indeterminado e com total disposição. Mesmo cobrando por seus serviços, Ivan está pouco interessado em remuneração, sua intenção é realizar sua imagem à maneira que lhe satisfaça. Por isso servir de modelo para obras artísticas termina por alimentar seu ego, mas não o suficiente para fazê-lo abandonar sua vida diurna de pai de família. Diante da insistência do artista, Ivan oferece apenas uma negativa.



Satisfeito, Ivan segue para casa, seu olhar absorto no pequeno artifício com o qual partilha um mistério. Sua imagem em miniatura como um troféu que materializa sua vida noturna recém-adquirida, na qual as responsabilidades do dia dão lugar à satisfação dos desejos íntimos de transfiguração.



Seus esforços para desvendar o mistério da autonomia daquela pequena imagem cessam quando sua esposa, ao ver a estatueta, reconhece uma semelhança entre seu marido e a figura de barro. Com a mão sobre o estômago, como se tivesse acabado de se alimentar fartamente, Ivan expressa um sorriso tímido ao ver na resposta da esposa a confirmação de sua presença na pequena escultura. Seja o que for que o escultor tenha visto em Ivan, é uma qualidade visível, independentemente do que cubra seu exterior. Essa resposta anima-o em continuar sua vida dupla:



Este pequeno conto é recheado de imagens do regime noturno. O travestismo, mais do que ser fantasia lunar do ser hermafrodita, vai ser a imagem do conteúdo de continente mutante que vê no continente um código que pode, e deve, ser alterado. A vida noturna e a vida diurna redobrando-se e complementando-se uma na outra; as estátuas em miniatura que simbolizam a guliverização do personagem Ivan, nome de grande carga heroica para Laerte na figura de Ivanhoe, como esta tira de *Laertevisão* e esta foto do quadrinista quando jovem confirmam:

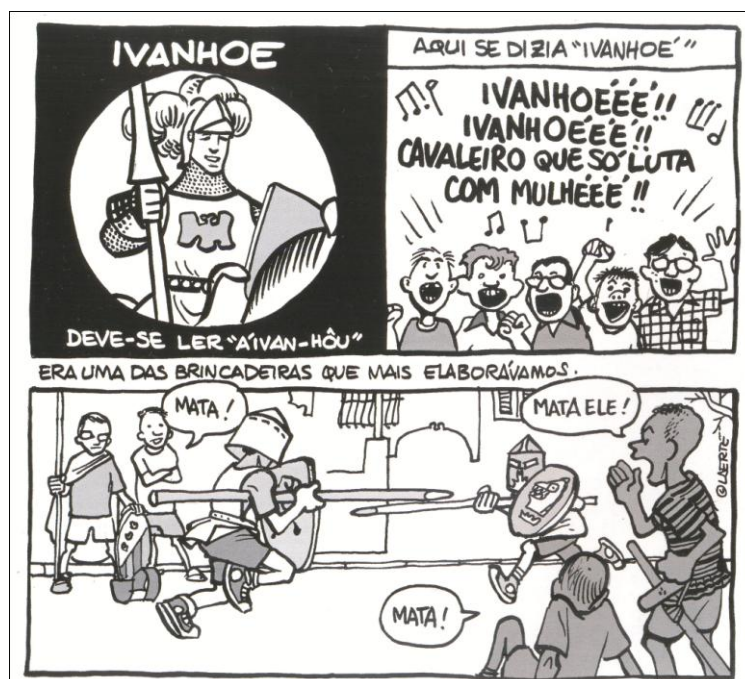


Imagem retirada do livro *Laertevisão*, p. 53

Temos ainda as fantasias da laranja simbolizando as qualidades de nutriente que a vida noturna vai ter para Ivan; o carro, lugar do conforto que transporta e que é sempre um ventre no qual o personagem que entra não é o personagem que sai. Todas essas imagens

formam uma pequena melodia noturna composta em volta do tema da roupa e de quem a veste.

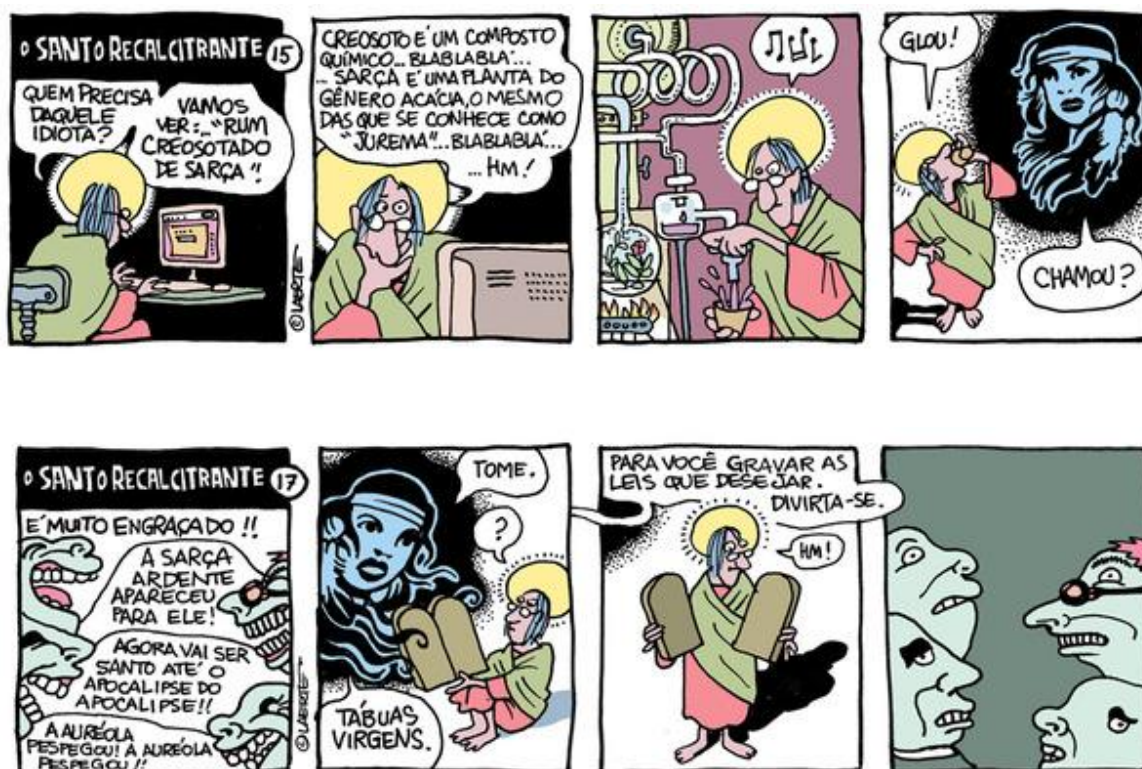
É possível interpretar aí uma contradição quanto à proposta de mudança, de inversão que a imagem do labirinto vai simbolizar na tira de Laerte. Pode-se dizer até que as tiras de *Eu, travesti* corroboram a visão parmediana de uma essência imutável envolta por uma aparência passageira. Mas o fato é que, qualquer que tenha sido a essência captada pelo escultor, ela é a de um novo Ivan, um Ivan que saiu do labirinto representado pela garagem transformado e determinado a explorar o mundo e a si mesmo. Tal qual a prática milenar do I-Ching, o escultor captou a essência do Ivan daquele momento, interpretou um dado passageiro transformando-o em arte, mas cuja essência partilha algo com o Ivan diurno.

Outra sequência de tiras que aborda a relação entre o real e a aparência são as 23 tiras que compõem a história de título *Santo recalcitrante*. Nesta sequência conhecemos a história de São Latércio de Alcaçuz, um ser humano comum canonizado a contragosto que precisa descobrir como se livrar de tal imposição. Tanto o nome quanto a aparência de São Latércio remetem a Laerte, cujo incômodo em ser elogiado já foi documentado em entrevistas, como a que deu no auditório da Faculdade de Biologia da Universidade de Brasília durante a Segunda Jornada de Narrativas Gráficas. Esta bem humorada série brinca com os meandros da canonização e sua representação característica, como nesta sexta tira:



Vemos aqui o personagem de São Latércio se esforçando para limar, cortar, queimar e, finalmente, arrancar sua auréola. Símbolo solar da verticalização divina, a auréola faz parte dos símbolos espetaculares que representam a ascensão divina na iconografia de vários povos. No Ocidente esses símbolos consolidaram-se no período medieval com a ascensão da Igreja Católica Romana e embarcaram no Brasil com os portugueses. Esta tira narra as desventuras de um personagem noturno alçado a contragosto ao panteão diurno dos

céus – portando suas simbologias características. Em sua busca, Latércio é avisado de que o licor creotosado de sarça – o vinho de Jurema – pode ajudá-lo com seu problema:



Como pode ser visto nas tiras anteriores, ao beber o licor da acácia, a índia que adorna o *site* do *Manual* aparece para Latércio e lhe entrega tábuas virgens para que este as preencha com as leis que desejar. As cabeças azuis que se divertem com o sofrimento do santo recalcitrante se calam ao perceber que Latércio não é santo apenas na aparência. Seu conteúdo também se tornou divino, e o que escrever nas tábuas será lei santa, que deve ser obedecida pelos crentes que o elevaram a essa posição. Assim, a tensão entre exterior e interior reflete-se na relação entre o continente (as roupas divinas, o corpo santo, as tábuas virgens) e o conteúdo (a sabedoria de São Latércio que se encontra em seu interior e que deve externalizar-se e tornar-se palavra para então figurar nas tábuas).

A imagem da índia Jurema e suas significações religiosas também vão corroborar esta tensão. O culto da Jurema é marcado pelo sincretismo que une as origens do povo brasileiro em uma religiosidade de caráter noturno que tem em seu eixo a planta do mesmo nome. Seus rituais envolvem a produção e o consumo ritual do vinho de jurema, beberagem divina que funciona como canal entre o mundo real e os sonhos do mundo espiritual. Junto ao vinho, bebida composta de “gingibre, casca da jurema preta e cachaça curtida por três

dias e mel” (PIRES, 2010, p. 8), o cachimbo e sua fumaça funcionam como um meio de comunicação entre tais mundos. Ao se abrir o canal com a beberagem, o *juremeiro* deve inverter o cachimbo para aumentar o volume e a potência da fumaça lançada no ambiente. A religião da Jurema caracteriza-se por harmonizar entidades de esquerda – espíritos de escravos violentos, prostitutas e criminosos que ainda não evoluíram e por isso se apegam ao mundo carnal – e entidades de direita – espíritos evoluídos e desapegados do mundano que agem como guias e protetores durante as sessões.

Tudo isso constrói a imagem de uma religião que une contrários, que trabalha o espírito interior sem se esquecer da carne exterior. Isso torna ainda mais significativa a fixação da imagem da índia Jurema logo no início do *site* de Laerte. O autor sempre expressou interesse pelo imaginário religioso, principalmente quando contrastado com a inserção de dados mundanos. Vejamos este exemplo tirado do editorial do fascículo 13 da revista *Piratas do Tietê* no qual Laerte, tal qual os crentes e os sacerdotes que perseguem São Latércio, convoca seus leitores a exigirem a canonização do pioneiro Ângelo Agostini como santo padroeiro do quadrinho brasileiro:

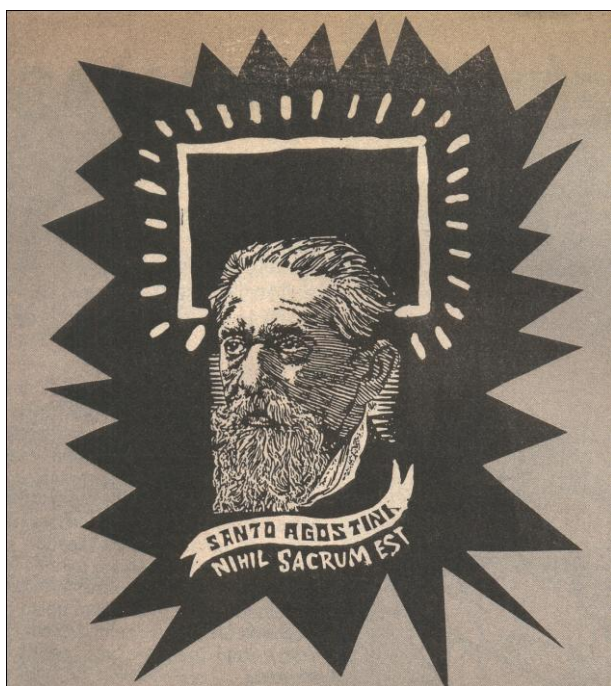


Imagem de Santo Angelo Âgostini. Publicada no editorial da edição nº 13 da revista *Piratas do Tietê*, p. 3 de março de 1992. No edital Lerte convoca seus leitores canonizar o pioneiro dos quadrinhos brasileiros para que o país tivesse um santo para interceder nas causas quadrinísticas. Principalmente, garantir que a crise econômica da época não levasse o título ao cancelamento.

Da mesma forma, a obra de Laerte é pontuada com a participação de imagens religiosas de origem indígena, porém com a característica de serem vistas sob o ponto de vista do cidadão urbano, que reconhece tais imagens com base em referências secundárias cotidianas da publicidade regional. Vejamos este exemplo tirado da revista *Piratas do Tietê*

número seis, em que o deus Tupã abandona a forma de mulher que vestiu para seduzir o Jacaré dos Piratas para se mostrar como uma divindade castradora na imagem da marca de fogos de artifício Caramuru:



Tupã, transformada em mulher para seduzir o jacaré dos Piratas, revela sua forma verdadeira para punir os abusados bucaneiros. Imagem retirada da revista Piratas do Tietê nº 6, p. 10.

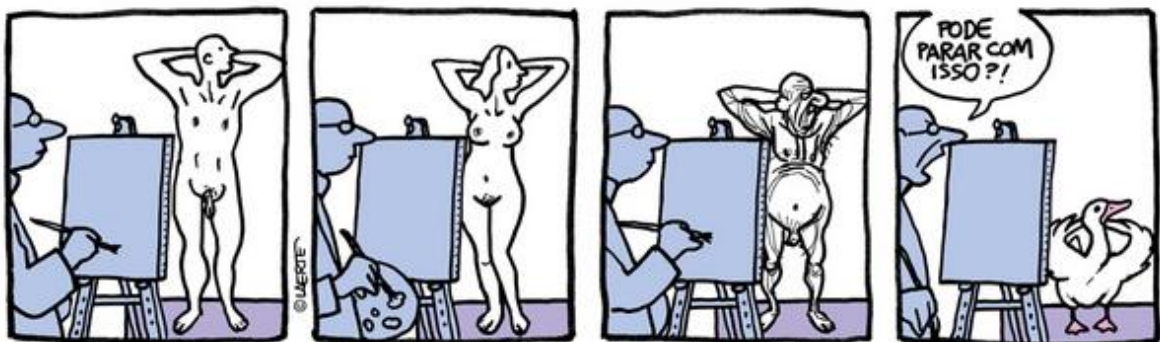
Ser e aparentar ser vai é o tema de algumas das várias tiras poéticas categorizadas no *blog* de Laerte sob o título de *Drágeas*. Difícil não se lembrar das pílulas de Teseu, mas o fato é que as drágeas, diferentemente das pílulas, são um medicamento em que se engole um continente para que ele dê lugar ao remédio, que é seu conteúdo, uma imagem submarina que guarda seu precioso conteúdo em seu interior para que este seja libertado quando se encontrar dentro do interior do paciente; a imagem da intimidade redobrada e também de uma aparência que acolhe e molda uma essência. É nas tiras de *Drágeas* que encontramos o Laerte poeta livre, experimentador, criador de microlabirintos autônomos que são como uma pedra em que o ritual de leitura diária irrefletida, seja de jornal seja de conteúdo para a internet, tropeça. É nestas tiras que podemos encontrar as respostas para nosso problema da relação entre poesia e o espaço limitado da tira. Cada uma das tensões que exploraremos encontrarão expressão nestes pequenos poemas, e, nesta seção, veremos algumas das tiras que tratam da realidade e da aparência.

Começemos por uma tira que revisita as relações entre corpo, arte e visualidade como foram vistas em *Eu, travesti*:



Nesta tira vemos como o modelo, cujos padrões de beleza fogem do ideal de magreza comercial instituído na época da produção da tira, reconhece sua beleza na interpretação do pintor. Não é mostrado ao leitor o conteúdo do quadro, mas seu efeito sobre o modelo é forte o suficiente para que este decida deixar de lado o código social de vestuário de forma que a beleza que recém-descobriu sempre transpareça. O dado subjetivo aqui é exatamente o que está representado no quadro, pois, quer se trate de uma imagem realista ou de uma representação abstrata, a decisão de não se vestir é acompanhada de uma expressão estática e melancólica, como se o modelo visse naquela tela um momento que se passou e que não retornará, como se parte de sua essência permanecesse para sempre atrelada à imagem e permanecer no fosse a única solução para se manter em contato com esta sua parte perdida.

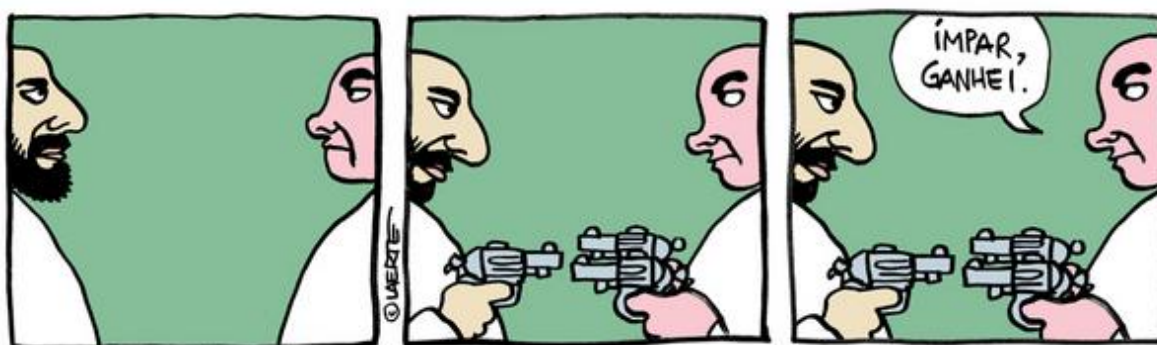
A relação entre representação e essência repete-se em outras tiras, como esta:



Aqui a aparência fluida do modelo impede o artista de iniciar sua pintura. Desse modo, temos a interpretação paroxística do modelo, que se mexe constante e involuntariamente, atrapalhando a confecção da obra, que busca captar a essência do gesto

expressado. Mas o gesto aqui se amplifica absurdamente pelo corpo todo, por toda sua externalidade, que muda de homem para mulher, de mulher para velho e de velho para pato.

Laerte também vai travestir a tensão típica dos quadrinhos entre conteúdo imagético e verbal numa pequenina valsa, na qual obriga feixes de imagens e de palavras que correm em paralelo a se encontrarem e a rodopiarem em seus requadros. Dessa forma, não importa qual feixe é o real – um feixe sempre estará atrelado a outro feixe que nega sua realidade, problematizando aparência e essência, como nestas tiras:



Aqui vemos uma dança entre par e ímpar. Temos três requadros, cada um com dois elementos que se encaram. Esses elementos sacam três armas, e em dois momentos ambos os elementos parecem misturar-se como se formassem uma imagem do Jano de duas cabeças. A mistura de elementos e a imagem cíclica do revólver são noturnas. A aliteração imagética aparece de maneira bem clara, ao passo que vemos no eixo sintático uma progressão de significado que vai do encarar à ameaça e da ameaça ao desfecho absurdo no qual o balão escrito “ímpar, ganhei” proferido pelo elemento da direita vai desconstruir o clima de ameaça que é claro na imagem.

Na tira seguinte vemos uma sequência de três requadros em que se observa, no primeiro requadro, um feto recém-nascido com os olhos espremidos e a boca aberta deitado em algo que parece um berço. Seu cordão umbilical encontra-se dependurado na grade quadriculada. No segundo requadro já o vemos embrulhado em um pano azul nos braços de uma mulher de camisa verde, de botões e unhas vermelhas. No quadro seguinte vemos o bebê deitado de dentro de seu berço. Coberto, podemos ver seus braços e parte de seu peito e notamos que está vestido, provavelmente já em seu lar.



Seguindo em paralelo as imagens, vemos que o bebê fala, como é indicado pelo balão cuja ponta sai da direção de sua cabeça. No primeiro requadro, ainda no hospital, o bebê comenta: “Começou bem!”, e quando já está nos braços cria uma hipótese: “Parece ser uma daquelas piadas antológicas!”. Já no berço e vestido, conclui sua fala com uma expressão de ansiedade: “Mal posso esperar pelo desfecho!”.

Embora sigam em paralelo, palavra e desenho misturam-se de maneira que o assunto da tira se torna impreciso, fugidio. Pode ser tanto uma resposta de Laerte às críticas que suas tiras poéticas geraram no público consumidor como uma metáfora da vida ou uma anedota. Em se tratando de como o quadrinho comunica, nesta tira é como se realidade e aparência vestissem as roupas uma da outra, anulando assim qualquer relação direta entre ambas.

O Minotauro também volta a aparecer em algumas das tiras-poemas que se encontram sob o título de *Drágeas*, e sua aparição sempre envolve uma transposição do contexto da tira por meio de uma inversão do eixo paradigmático:



Nesta tira, vemos o Minotauro de costas olhando para uma radiografia de sua cabeça, que está sendo segurada por um médico careca e de óculos. O médico diz: “Por incrível que pareça, Minoaturo, seu cérebro está no estado líquido”. No requadro seguinte, o

Minotauro vira-se para o médico enquanto aponta para a chapa de raios X, que agora é uma reprodução da Mona Lisa, e diz: “Dou R\$ 35,00”, enquanto o médico responde: “Fechado”. De um quadro para o outro, Laerte expõe a dimensão lúdica da poética de suas tiras ao alterar um elemento visual e mudar totalmente o contexto do diálogo, mantendo apenas as relações de aparência entre os gestos e as imagens de cada quadro. Esta ação assume ares metalinguísticos deixados explícitos na tira seguinte:



Aqui vemos o Minotauro em primeiro plano, atrás dele uma turba de perseguidores armados ordenando que se vire lentamente. No quadro seguinte, a turba transfigura-se em um bando de repórteres, câmeras e microfones no lugar de armas e machados e pede ao Minotauro que esclareça detalhes sobre sua “técnica de transposição de contexto”. Novamente, o conteúdo nas mãos das figuras que dividem a tira com o Minotauro partilha de um gestual semelhante, engendrando uma inversão que gira em torno de relações de semelhança, um jogo de imagens que interrompe o raciocínio lógico e instaura outra relação entre os elementos. Uma bela poética das aparências vai ser expressa nesta tira:



Vemos o letreiro fixo no qual pode ser lido “24 horas” se deslocar no tempo por quatro períodos do dia, recebendo iluminações distintas. Não há mudança essencial, apenas

as cores vão construir sombras que simulam a passagem do tempo com leveza e simplicidade. Na tensão entre real/fixo e falso/passageiro em Laerte, o passageiro, o disfarce, a roupa moldam a essência, como o terno do Minotauro ou o vestido do travesti. Essa maleabilidade da aparência engana até mesmo a pessoa que a porta, como na tira a seguir:



Nesta tira de *Drágeas* encontramos um homem com cabeça de onça deitado na cama de olhos entreabertos. Na sequência ele se desloca por um corredor, barriga protuberante e vestindo cuecas e uma camiseta regata. A cabeça cabisbaixa e o rosto cansado não revelam nada da selvageria de um grande felino, apenas uma má disposição para se levantar. No requadro seguinte ele aparece de olhos arregalados e orelhas empinadas ao perceber que no espelho seu reflexo mostra uma cabeça de pássaro. Diante da imagem da presa, o homem-onça avança contra o espelho, despedaçando-o. A imagem do instintivo e do selvagem que se recusa a enxergar-se como fraco, como presa, apesar da vida urbana fazer com que aja como tal. Mas antes de ser a destruição de uma imagem discordante, ao avançar contra o espelho o homem-onça está de fato atendendo a seus instintos primitivos, sua essência animal. Há nesta tira uma semelhança com o ciclo final do *Manual do Minotauro*. Como Astérion, este homem-onça não vê alternativa diante do mistério que seus olhos e intelecto revelam senão empreender a destruição da imagem/enigma. E se homens com cabeça de animal agem com seus instintos, animais com cabeças de homem agem como seres humanos:



Diante de um pássaro que canta uma canção, outro passarinho o acusa de plágio e exige que sejam partilhados todos os ganhos, naturais ou artificiais, que a canção possa trazer – é a aparência alterando a essência. É o superficial afirmando sua posição como formador de uma verdade. Em suma, é a percepção de uma mistura noturna entre ser e parecer na qual ambas se misturam quanto a sua percepção como dado real. Parecer um animal é ser um animal, parecer uma mulher é ser uma mulher.

4.2 – Dédalo (exterior e interior)

A tensão entre exterior e interior, da maneira como é construída durante o período da Renascença, vai tratar do labirinto como um desafio tanto externo, objetivo e sólido quanto interno, subjetivo e intangível. Vai encontrar na imagem do Dédalo do *Manual do Minotauro* uma manifestação em termos de máquina aos moldes imaginados por Flusser em sua *Filosofia da caixa preta*: uma internalidade inexpugnável e opaca que esconde um mecanismo inefável que expelle considerações sobre os dados que sua sensibilidade alcança. Devemos esclarecer que na caixa preta de Flusser as informações expelidas são dados que representam programas, e por isso programam aqueles que os decifram. Embora o Dédalo siga sempre um padrão de respostas duplas que precisam ser integradas para obter seu funcionamento, este padrão não necessariamente corresponde a uma programação, mas pode corresponder a uma instrução sempre seguida pelo Teseu.

Foram contabilizadas ao todo 107 tiras que trabalharão com a relação entre uma objetividade opaca que expelle uma subjetividade fragmentada que precisa ser compreendida em sua íntegra. Um exemplo tácito é a série de sete tiras intitulada *7 pecados capitais*, na qual reencontramos o Minotauro como personagem. Essas tiras, sob a forma de instruções morais do contemporâneo urbano, dão interpretações subjetivas construídas com imagens terríficas de ações mundanas do dia a dia:



O título apresenta-se com pompa, a sigla SPC em maiúsculas garrafais tem aos seus pés uma faixa em rosa e negro na qual pode ser lido em letras verdes o significado das iniciais: sete pecados capitais. Logo abaixo temos o título da primeira tira: *Abrir conta em banco*. Esta frase, este pecado, é o dado objetivo, uma ação comum entre os habitantes das cidades contemporâneas. Mas este dado, por trás de sua face externa, revela uma verdade interna e subjetiva muito mais problemática que sua objetividade deixa perceber. Os três requadros que se seguem narram esse martírio.

Vemos o Minotauro de costas, à sua frente vemos um homem de óculos e cabelo engomado, seu terno laranja e amarelo contrasta com o fundo azul pontilhado. Sua mão direita aponta com o indicador para as folhas riscadas em sua mesa. Sua fala, uma instrução: “Assine aqui e dirija-se ao caixa”. No requadro seguinte vemos em primeiro plano uma mulher de aparência madura, pele rosada e olhos amarelados. Ela olha fixamente para o Minotauro do outro lado do vidro e cospe outra instrução: “Digite a senha, coloque as mãos no volante e acelere com cuidado”, diz ela a um Minotauro que, pela primeira vez, mostra o branco dos olhos em um sinal de irritação. No terceiro requadro temos a repetição das duas palavras da última instrução, “com cuidado”, saindo do carro azul que se encontra sobre um penhasco, deixando para trás de si um rastro de terra remexida e cercas derrubadas. Sua frente amassada pelo poste em que bateu não revela se o carro parou com o impacto ou se continua em direção à queda fatal.

A objetividade da ação de abrir uma conta no banco é interpretada pela subjetividade da tira como um ato que tende a um descontrole fatal, um descontrole da capacidade de se autogerir em uma sociedade na qual o dinheiro assume valorizações divinas. Daí a mistura entre dirigir e ter uma conta bancária



Na segunda tira temos como pecado a ação de *Tirar a carta de habilitação*. A palavra carta é um termo comum no vocabulário paulista ligado ao documento de habilitação e implica também um trânsito desumanizante no qual os carros tomam as ruas e as pessoas são empurradas para espaços cada vez menores, fenômeno comum nas grandes metrópoles. Daí a expressão de angústia que as imagens desta tira revelam. No primeiro quadro vemos o Minotauro de costas, seus olhos arregalados olham a rua à frente enquanto sua mão direita segura o volante do carro. Acima dele o balão de fala informa: “Parabéns: passou”, e a cauda do balão aponta para a mulher de pele rosada e olhos amarelos da tira anterior sentada no banco do passageiro ao lado do Minotauro no segundo requadro. Atrás deles vemos uma menina e um menino de pele rosada olhando atentamente. A feição tristonha da mulher parece implorar: “Me deixa no super e leva as crianças pra escola”. No terceiro requadro vemos o Minotaru deitado, sua cabeça em primeiro plano virada em um estertor de agonia, sua barriga está coberta por um pano verde, a mesma cor da roupa dos médicos que tiram dele um feto roxo enquanto dizem: “Espere, tem mais um”.

Novamente vemos o contraste dramático entre a objetividade da ação cotidiana e sua interpretação subjetiva. O conjunto de imagens que se segue ao título, embora indicando falsamente a narração de um evento, é a expressão de uma perda de liberdade que subverte a imagem do carro como a intimidade noturna acolhedora, tal qual o ventre materno. Por isso mesmo sua expressão máxima vai ser a imagem da dor do parto, da exteriorização da vida que já não pode abrigar-se no ventre e que encontrará menos espaço ainda nas ruas tomadas por automóveis.



Se na segunda tira temos como resposta ao ato de tirar a carta de motorista uma combinação da ação de dirigir com a de parir, neste terceiro pecado – *Chefiar família* – vamos encontrar na subjetividade guardada em seu interior as imagens da partilha da morte e do resguardo dos vivos. Temos no requadro inicial um cachorro morto em uma bandeja, as mãos azuis do Minotauro cortam a carne do magro cão, dentes à mostra e olhos esbugalhados. Ao fundo vemos três crianças com as mãos unidas em oração. Suas cabeças pendem para a esquerda, onde se encontram suas taças vazias. Neste quadro, apenas uma frase vinda do Minotauro: “Vamos celebrar”. O segundo requadro é construído para contrastar o balão branco com o fundo negro, formando uma frase de alerta: “Estão chegando!”. O aviso é proferido por uma das crianças azuis da mesa, suas roupas são de um modelito antiquado, com uma gravata em laço e cabelos penteados de lado. Sua boca está escancarada, enquanto aponta para cima. Logo no requadro seguinte vemos o motivo do alarde: trepada nos galhos de uma árvore, uma legião de homens azuis parece observar a família. Acorados, os homens azuis e carecas mostram sorrisos e expressões curiosas, tendo seus pênis dependurados como frutos nos galhos. No balão, o menino continua seu aviso: “As legiões do amor”.

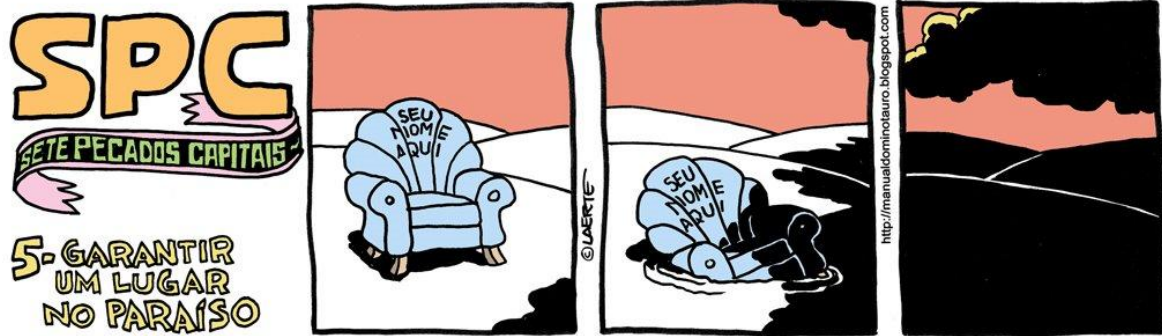
De instruções diretas, as facetas subjetivas dos pecados passam a se integrar mais, em uma narrativa que busca não tanto narrar uma história, mas sim servir de contexto para as imagens de pesadelo. Há ainda o padrão da integração de duas ideias configurando uma resposta. Vemos no primeiro requadro a imagem direta da morte servindo de alimento – uma compreensão noturna do drama agrário que encontra no húmus negro o alimento da flora verdejante –, mas esta ação de partilha deve ser feita somente entre a família, e esta deve ser resguardada, mantida longe da influência externa. Este é o caso da irrefreável legião do amor, a imagem da iniciação sexual que recruta adolescentes de ambos os sexos para descobrirem o segredo da sexualidade. Sua aparência selvagem, despida de códigos de vestuário, é ameaçadora e provocante, por isso deve ser mantida a distância, mantida do

lado de fora do seio familiar. A imagem de chefiar família aparece como sendo a obrigação de providenciar proteção moral à prole.



O quarto pecado capital é *Agir em legítima defesa da honra*, e a palavra pecado começa a conotar ações moralmente duvidosas que precisam ser praticadas para garantir uma vivência urbana satisfatória. Vemos no primeiro requadro o Minotauro por uma janela, sentado de costas para o leitor ele observa a escuridão. No balão que vem de baixo da janela vemos escrito: “Desinfetante vassoura álcool perfumado”. Ao ouvir essa frase, no segundo requadro, o Minotauro saca uma metralhadora e dá oito tiros para baixo. No terceiro requadro ele está na mesma posição do primeiro requadro, sua boca em um leve muxoxo e a barriga um pouco mais cheia. No balão, acompanhado de três notas musicais que indicam se tratar de uma melodia, lemos a frase: “O peixe é pro fundo das redes segredo é pra quatro paredes”.

Se antes tínhamos o interior subjetivo das frases como algo terrificante, agora temos um Minotauro patriarca que não hesita em usar arma de fogo para se defender de algo que considera nocivo ao seu bem-estar. O interior aproximando-se do exterior, ou adequando-se aos rituais e aos hábitos da sociedade que o Minotauro insiste em habitar. Quanto ao conteúdo verbal, temos um primeiro momento em que as palavras enumeram objetos e produtos de limpeza, e após os tiros temos uma música que remete à pesca e aos segredos que se escondem nos lugares fechados. Não há nenhum traço notável entre os dois balões e seus respectivos conteúdos. O que se expressa é uma mudança de atitude de quem canta/grita, atitude mudada à força de bala.



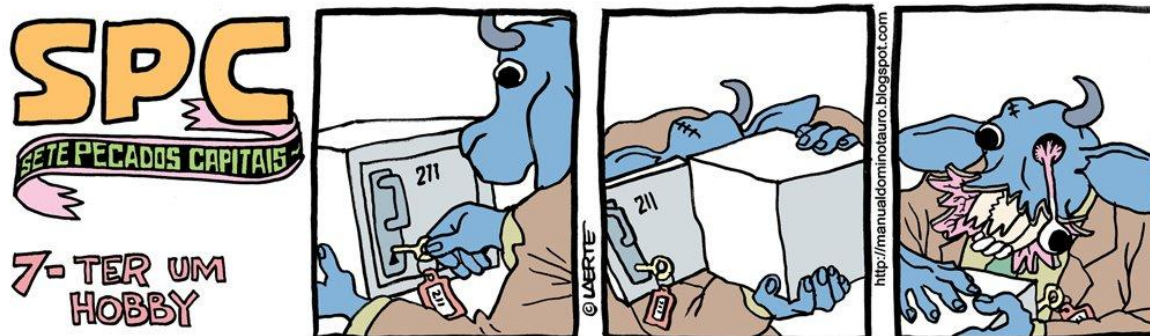
O quinto pecado tem o título de *Garantir um lugar no paraíso*, assim como o pecado número quatro, este pecado não é mais do que uma ação cotidiana partilhada por boa parte da população. Trata-se de ações arbitrárias que obedecem a valores tão subjetivos quanto as imagens que buscam lhes interpretar. Este quinto pecado é uma expressão comumente usada por religiosos de origem cristã que procuram, com suas boas ações, garantir a estada no paraíso. Alguns cultos ainda exigem, além de boas ações, uma quantia em dinheiro. Em todo caso, há nesta frase uma preocupação com um bem-estar futuro que precisa ser garantido no presente. Sua descrição subjetiva mostra, no primeiro requadro, uma poltrona azul de aparência confortável e com pés de madeira. Em seu encosto está escrito “seu nome aqui”. Ela está em um vale branco com pequenos montes no horizonte. No canto direito podemos ver uma mancha negra pequena. Na sequência vemos a cadeira sendo engolida pelo chão leitoso, a mancha negra agora avança sobre a cadeira e o vale, e vemos no céu uma nuvem igualmente negra tomando o céu vermelho. No requadro final vemos o vale totalmente escurecido pela sombra das espessas nuvens negras que encobrem o céu, deixando apenas alguns pontos vermelhos expostos.

Nas imagens que brotam do quinto pecado está expresso o quão ilusória pode ser uma garantia, assim como a própria noção de paraíso. O dia que dura uma eternidade é uma ilusão vendida pelas instituições diurnas que prometem o fim da escuridão, enquanto a noite, seja imagética seja subjetiva, avança com a mesma certeza de que o sol nascerá na manhã seguinte. Por trás da promessa de segurança está o movimento inescapável do ciclo que tem como garantia apenas a certeza de que mais desafios virão com o anoitecer.



A sexta tira tem como título a composição do músico inglês John Barry *Born free* na versão do músico brasileiro de sucesso da década de 1950 Nazareno de Brito, como vemos no subtítulo. Esta música faz parte da trilha sonora do filme homônimo, que no Brasil teve como título *A história de Elza*, que narra o esforço de um casal radicado no Quênia em reintroduzir na selva a leoa que haviam criado desde filhote. Vemos no primeiro quadro o Minotauro correndo por um labirinto segurando um carrinho de mão enquanto cantarola o começo da música: “Livre, nasci como a brisa..”. No segundo requadro vemos o pé do Minotauro indicando que o touro entrou pelo corredor apressadamente, no balão temos a sequência da letra: “Que as praias alisa”. No terceiro requadro temos apenas a voz do Minotauro cantarolando: “E encrespa as ondas do mar”, seu balão interrompido por um colorido pedido de “Calma!”, e as letras espaçadas “...q...ue...as...p...r...aias...ali...” saindo da boca escancarada de uma pessoa de terno, careca e de óculos que datilografa confusamente em uma máquina de escrever a letra da canção.

A fachada externa de *Born free*, que na versão brasileira se intitula *Livre*, esconde um interior labiríntico. A própria noção de liberdade como um labirinto em que se confunde uma noção humanística de ser livre, um direito humano, com a noção de livre mercado, de liberdade de escolha entre diferentes mercadorias. Na imagem ilusória que é a noção de liberdade contemporânea a música vai fazer as vezes de fio condutor que remete à mesma sensação de nostalgia que pontuamos anteriormente. Dar conta de sua letra e descrever o percurso do Minotauro, mas para isso é preciso que haja uma sincronia, obviamente ausente, do sujeito responsável por anotar a letra ao mesmo tempo em que a cantarola. Esta tira também afirma o caráter ilusório do tempo profano, lugar onde o Minotauro foge de sua prisão como personagem mitológico para se ver preso em outro labirinto, construído com leis ainda mais arbitrarias.



Como sétimo pecado está *Ter um hobby*. Suas imagens mostram o Minotauro de costas para o leitor segurando uma caixa parecida com um cofre. Em sua mão direita está uma chave que enfia na fechadura, ambas, chave e caixa, estampam o número 211. No segundo requadro vemos o Minotauro enfiando o focinho dentro da caixa já aberta, e no requadro final vemos seu rosto desfigurado, sua pele aberta como se tivesse explodido de dentro para fora, a mandíbula superior quebrada, com o focinho faltando e o olho esquerdo pendurado pelo nervo óptico.

Este último pecado remete às imagens de pesadelo para expressar o desgaste que as obrigações sociais contemporâneas impõem. No interior da ação de ter um *hobby* está escondida a verdade dilacerante da sociedade, a de que o cidadão deve servir apenas de alimento para as intenções sociais obscuras. Qualquer ação feita para preencher seu tempo livre deve obedecer a esta mesma instrução, alimentar-se do cidadão, física e psicologicamente. As tiras de SPC vão partilhar tensões com o real e o aparente, mas o que vai colocar o tom dentro das tensões de interior e exterior é o fato de estas tiras não expressarem um engodo. Elas proclamam valores subjetivos ligados às palavras objetivas dentro de uma lógica própria da poética de Laerte – existe uma correspondência positiva entre interior e exterior que difere da correspondência negativa entre real e disfarce.

Se identificamos nas tiras de SPC uma estrutura fixa repetitiva que vai remeter ao Dédalo, na historieta chamada *Iluminações* encontramos uma humanização desse valor interno que se externaliza e se transmite. Mas ao contrário das respostas proferidas pelo Dédalo, temos nesta HQ uma comunicação que obedece a outra matriz. Observamos nas tiras de SPC que um valor objetivo que pertence a um determinado discurso do ser humano urbano contemporâneo vai ter um lado interno terrificante que pode ser expresso subjetivamente. Vista dessa forma, a tensão entre interno e externo encontra eco nas tensões entre discurso e diálogo estudadas por Villém Flusser, e aqui podemos interpretar o discurso como sendo formado por vários núcleos necessariamente moles que

corresponderiam ao diálogo. Mas o que ocorre na atualidade é um desequilíbrio. O discurso, sua face externa e fixada pelo uso extensivo que relega sua origem como representação socialmente construída a um passado “perdido”, vai se sobrepor ao diálogo, que, em desuso, se esquece de seu papel como construtor de novos discursos, como Flusser mesmo explica:

O que as pessoas pensam é na dificuldade de produzir diálogos efetivos, isto é, de trocar informações com o objetivo de adquirir novas informações. E essa dificuldade deve ser conduzida diretamente ao funcionamento hoje em dia tão perfeito da comunicação, a saber, deve ser dirigida para a onipresença dos discursos predominantes, que tornam todo diálogo impossível e ao mesmo tempo desnecessário. (FLUSSER, 2007, p. 98)

Essa dificuldade de comunicação, ou, como observa Ciro Marcondes Filho, essa impossibilidade de comunicação a despeito dos avanços técnicos nesse sentido, é resultante da profusão de discursos sociais espalhada pelas superfícies, programando as ações e as atitudes da população, engajada apenas na recepção superficial dessas informações. O próprio Marcondes Filho assinala a urgência de se empreender o ato comunicativo utilizando outros meios, meios que estão sendo deixados de lado e dando lugar à mediação tecnológica: “O vivo na comunicação está fora dos modelos, está fora da ‘comunicação’, está, como vimos, nos olhares, cuja força, como dizia Törless, não cabe em nenhuma aula de física” (MARCONDES, 2007, p. 99). *Illuminados* explora bem essa possibilidade:

A comunicação objetiva, transmissão de informações, atrita-se nesta historieta com a comunicação subjetiva, comunicação efetiva. O caráter fantástico está na maneira como a comunicação subjetiva e humana vai transmitir-se por contágio, tal qual um organismo natural que empreende na sua ação de sobrevivência a garantia de ter passado sua informação genética adiante.



Mesmo nesta pequena fábula da comunicação humana está presente a imagem do ciclo agrário que povoa a imaginação noturna. A iluminação, por mais positiva que seja sua

transmissão, cede lugar ao obscurantismo com a mesma certeza de que mais à frente, caso a história continuasse, a clareza voltaria à mente de Absalão, e este contagiaria o mundo de novo com sua iluminação.

Vemos em *Iuminados* novamente um imaginário midiático que tem presença significativa em vários momentos da produção de Laerte. O quadrinista é ciente de como os meios de comunicação modernos ajudam a moldar uma subjetividade, ação que continua a ser feita de maneiras diferentes na atualidade. Desta forma podemos observar que a tecnologia da comunicação, como aparece em determinadas tiras poéticas, vai partilhar da mesma tensão entre subjetivo e objetivo expressa pelo Dédalo, mas estabelecendo uma ligação humana entre usuário e máquina:



Nesta tira, externo e interno misturam-se à tensão “irmã” entre real e falso. Temos o desenho fixo de um aparelho de televisão de aparência antiquada. No primeiro requadro aparece a imagem em cores de um filme, no segundo a imagem de outro filme aparece em tons de azul. No recordatório, uma estrutura narrativa dos quadrinhos pouco usada por Laerte, vemos a opinião de um sujeito indeterminado sobre as relações entre a realidade como vista dentro e fora da TV. O sujeito expressa um dado contraditório: mesmo ciente de que os filmes na televisão são irreais, ele ainda os considera um acesso a sentimentos reais. Fora os filmes, o restante da programação é apenas ruído. Há nesta tira um dado dialógico claro quando o autor pergunta, no último requadro, se o leitor não partilha da mesma sensação. Ora, sabemos que a televisão é uma caixa de imagens, uma casa confortável onde as imagens móveis em miniatura se movem. O calor morno que irradia faz dela quase viva ao tato. Não é de surpreender que, mesmo transmitindo informações fictícias, essas imagens consigam imprimir um sentimento forte o suficiente para ser considerado real.

Vimos que para Laerte os meios de comunicação de massa são um símbolo que remete a um passado dourado, a uma reminiscência, à qual está diretamente ligada a essa

impressão de afetividade real, “a produção do encantamento” (SELMA in CASTRO, 2012, p. 66). Parte do mistério infantil que envolve esses aparelhos é justamente o que conforma a imagem da caixa preta de Flusser, um espaço hermético que não pode ser desvendado e que esconde um mecanismo programador baseado em uma matriz artificial. Perigos à parte, essa caixa preta vai ser a própria imagem do labirinto em sua tensão entre o lado de dentro e o lado de fora. Isto está expresso nestas tiras do livro *Laertevisão* em sua qualidade de memórias de uma tecnologia do passado:



Imagem retirada do álbum *Laertevisão*. Pg. 35

Imagem retirada do álbum *Laertevisão*. Pg. 34



Na tira de *Drágeas*, vamos ter ainda a repetição da imagem de um quadrinho dentro de um quadrinho, um redobrimento noturno virado às avessas pela pergunta metalinguística no último requadro. Este interior que se torna exterior, este virar do avesso promovido pela metalinguagem é fruto direto do “desvendar a caixa preta”. E o quadrinho também é uma caixa preta cujo funcionamento Laerte não consegue evitar de revelar, de modo que se compreenda seu mecanismo para podermos brincar com seus componentes internos. O quadrinista já abordou esse aspecto diretamente em seu trabalho no conjunto de sete tiras arquivadas em seu *blog* com o nome de *Metalinguagem*.

Nas tiras de *Metalinguagem* encontramos uma personagem rosada, com uma silhueta rechonchuda que remete à robustez e à fertilidade de uma Vênus pré-histórica. Vestida com um macacão laranja e um elmo romano, a personagem dialoga com o autor enquanto se prepara para atuar em um projeto de quadrinho metalinguístico. Temos aqui novamente a alegoria teatral como pano de fundo para a poética do exterior *versus* a interior. Samira Chalhub (1988, p. 60) esclarece a natureza do metapoema, e no caso de Laerte da metatira-poema:

Os metapoemas são cenas de escritura por onde passa a história da linguagem. Ao poema da expressão, ao poema da épica, surge, modernamente marcado pela transformação da sensibilidade, o comportamento metalinguístico. Suscitam problemas teóricos do ato de poetar, suscitam tematicamente a mais essencial pergunta, aquela que funda o ato criativo: “O que é (fazer a) poesia?”.

Para Chalhub, a metalinguagem é uma função expressiva moderna marcada pela reprodutibilidade técnica e pelo crescimento populacional das grandes metrópoles. E Laerte é um artista que se construiu neste panorama. Com a crise do objeto manufaturado, a arte detentora de uma aura, como assevera Benjamin, dá lugar a uma estética baseada na reprodutibilidade. De acordo com Chalhub (1988, p. 42), “o que a metalinguagem indica é a perda da *aura*, uma vez que dessacraliza o mito da *criação*, coloando a nu o processo de *produção* da obra”. A metalinguagem abre a obra e coloca o leitor/observador/público dentro dela, mostrando seu funcionamento. Expõe o truque artístico, abre a caixa preta e se articula por uma poética do didatismo caridoso.

Laerte, graças à sua origem socialista, parece sempre se ter percebido como produtor de um conteúdo comunicativo que fala à grande massa da população. Durante sua fase pós-cartum sindical, quando se desenvolveu como humorista do quadrinho brasileiro, Laerte aparenta sempre ter seu público em mente, a profusão de tiras metalinguísticas indica um estar ciente do “mar tumultuoso de cabeças humanas” (POE in CHALHUB, 1988, p. 44).

VOCÊ TEM APENAS UMA TIRA PARA SE IMPOR ENQUANTO PERSONAGEM DO PROJETO METALINGÜÍSTICO

...E, NESTA ÚNICA TIRA, APENAS UM QUADRINHO PARA SUA PERFORMANCE.

TUDO BEM?

QUANDO VEM ESSE QUADRINHO? JÁ FOI.

TUDO BEM.

AINDA ESTA' AÍ?

PODE SE RETIRAR - VOCÊ NÃO SE IMPOZ ENQUANTO PERSONAGEM.

NÃO EXISTE TEMPO EM QUADRINHOS; SÓ ESPAÇO.

METALINGÜAGEM É TEDIOSO, VOCÊ SABE... A PERSONAGEM TEM QUE SER EXUBERANTE.

AINDA.

FOI MUITO POUCO O TEMPO.

FOI MUITO POUCO O ESPAÇO.

EU EXUBEREI TUDO QUE PUDE.

PODE IR EMBORA - O PROJETO METALINGÜÍSTICO VOLTA PRA GAVETA.

CONFESSO QUE EMBARQUEI NELE POR QUE É FÁCIL FAZER METALINGÜAGEM.

PARAFRASEANDO SAMUEL JOHNSON: A METALINGÜAGEM É O ÚLTIMO REFÚGIO DE UM CANALHA.

ONDE ARRANJOU ESSE ELMO ROMANO?

ESTA BEM.

... FOI A PRIMEIRA COISA QUE ACHEI NO CAMARIM.

PRA ONDE VAI AGORA?

... METALINGÜÍSTICO?

NAQUELA DIREÇÃO TEM?

VOCÊ É A CARA DO PEQUENO...

ATRÁS DE OUTRO PROJETO.

FAZER O QUÊ? SOU UMA PERSONAGEM METALINGÜÍSTICA.

SENTIDO DE LEITURA - ENTRAR PELA ESQUERDA, SAIR PELA DIREITA. A SUA, NÃO A MINHA.

... PRÍNCIPE. TOOOOODO MUNDO FALA.

ESPERE.

E SE TENTÁSSEMOS ESSE PROJETO METALINGÜÍSTICO COM OUTRA COISA, EM VEZ DE UM ELMO ROMANO?

TALVEZ O ELMO EVOQUE ALGO COMO "CLASSICISMO", O QUE PODE SUGERIR UM TOM DIDÁTICO, ÁRIDO, ACADÊMICO... TALVEZ SE VOCÊ USASSE OUTRO TIPO DE REFERÊNCIA, NÃO SEI, ALGO COMO...

...ÍNDIO?

VILLAGE PEOPLE.

TAMBÉM DÁ PRA DEIXAR DE LADO ESSA METALINGÜAGEM TODA. PARTIR PRA OUTRA.

ESSE ANO TEM COPA, TEM ELEIÇÃO...

...ALGUMA COISA HA DE PINTAR.

ESTRANHO. É COMO SE EU OUVISSE UMA VOZ.

IMPOSSÍVEL: SOMOS PARTES INDISSOCIÁVEIS DA MESMA ESTRUTURA.

VOCÊ É UM ELEMENTO DA LINGÜAGEM. ESTAMOS DIALOGANDO. PORTANTO...

EI.

EI!!!

METALINGÜADO



Com o desenvolvimento de sua fase poética, o quadrinista passa a abrir as comportas de sua subjetividade para que este mar o inunde. Constrói pequenos labirintos com as imagens de seu subconsciente para vê-los inundados pela maré de outras cabeças e vivências. Diante dessa imagem noturna do mar, seu convite metalinguístico, especialmente nas tiras seguintes, assume um tom de terna feminilidade. As tiras de *Metalinguagem* estão longe de ser o enigma simbólico de outros trabalhos da mesma fase. Sua narrativa é direta, leve e bem-humorada. O Laerte/Minos está presente em sua faceta mais carinhosa, dialogando e trocando informações com sua personagem em busca de respostas para sua necessidade metalinguística.

A personagem metalinguística é quem assume as rédeas do diálogo, expondo a dualidade quase esquizofrênica do ato criativo: “A metalinguagem, como traço que assinala a modernidade de um texto, é o desvendamento do mistério, mostrando o desempenho do emissor na sua luta com o código” (CHALHUB, 1988, p. 47). Essa ação didática de revelar o mistério, de expor o interior, vai ser partilhada com a tensão entre horizontal e vertical justamente no aspecto de dessacralização. Da mesma forma, as tiras do *Santo recalcitrante* partilham desses dois eixos de tensão. Se as tiras de *Metalinguagem* navegam suavemente por um didatismo inescapável, a última tira vai sintetizar poeticamente, utilizando a imagem noturna do mar e do peixe, a função metalinguística com uma imagem inspirada. Complementada pelo título, *Metalinguado*, a tira de apenas um requadro reúne os valores de alimento e nutrição ligados ao conhecimento na imagem do peixe. Peixe que é imagem marítima de alimento pescado, que vem do mar, vem da fartura, vem da multiplicação – tal e qual os meios de massa, como o quadrinho. Sua “platitude” não esconde sua sombra na profundidade, sombra que segue o caminho contrário do corpo do linguado, a imagem da tensão.

A tensão entre dentro e fora, a maneira como a imagem do Dédalo do *Manual* expressa, é vista em *Metalinguagem* na forma de antítese. Nas tiras de *Metalinguagem* a rigidez do discurso é deixada de lado em prol de uma valorização do diálogo. Mas outras tiras-poesia vão ser construídas com o fito de alertar para o desequilíbrio contemporâneo que coloca o dado técnico acima do fazer poético:



Vemos nesta tira da série *Trabalho* a imagem do trabalho criativo como uma produção técnica, braçal. Não é o labor mental do burilar uma imagem, palavra ou verso para criar linguagem que se valoriza aqui, ironiza-se o processo de manipulação das estruturas fixas de produção de signica. Não há nesta tira uma metalinguagem *per se*, mesmo que o texto exponha parte do mecanismo envolvido no ato de escrever um romance. Há uma falsa metalinguagem que não dialoga e sim reverbera e denuncia um discurso mecânico de produção de sentido. A literatura como espaço da prática libertária dá lugar ao imaginário do trabalho pesado em prol de uma “garantia de lugar no paraíso”.

A imagem de uma subjetividade mecânica engajada em um ideal de eficiência também vai ser encontrada nas tiras de *Drágeas*:



Nesta tira temos a caixa preta inexpugnável e excretora de resultados. Até mesmo sua estrutura remete a antigas cabines fotográficas, como que reforçando a imagem flusseriana da câmera fotográfica como matriz das tecnologias de reprodução do século XX. Nesta máquina, entretanto, a excreção é absolutamente subjetiva. O usuário entra e sai de sua cabine sem que sua imagem indique alguma mudança. Tudo o que sugere o funcionamento do aparelho é um débil piar interrompido num crescendo insignificante. Em mais uma troça, um jogo de palavras e imagens, fé e café misturam-se em uma mesma

imagem de praticidade. Resta ao leitor acreditar que o consumidor teve sua média de fé como desejado, mesmo sem ter visto a entrega.

Outra abordagem imagética com a qual Laerte vai expressar as tensões entre dentro e fora é por meio da dualidade entre a maleabilidade externa dos órgãos do corpo humano e a resistência interna de seus ossos:



A separação tácita entre pele e osso é a imagem da valorização de um dado interior, subjetivo, um tesouro guardado no interior do corpo, como a pérola de uma ostra. Diferentemente da ostra, entretanto, é este dado interno e subjetivo que dá sustentação ao ser. Esta tira é a fantasia da exposição social elevada a níveis paroxísticos.



Mas como é típico da poesia de Laerte, a sacralização é sempre indesejada e criticada por causar um desequilíbrio que estabelece hierarquias, como vemos nesta tira, em que a estrutura interna usa sua massa mole para forrar o chão onde se deita para recitar poesia. Se o corpo mole não aprecia Bilac, este fato é ignorado pela estrutura interna, que continua a recitá-lo. É a alma colocada acima do corpo, tal qual Simplício e os estoicos postulam (DINUCCI. JULIEN, 2012, p. 5). Da mesma forma, a poesia de Laerte não vê o corpo externo como algo superior à subjetividade interna. Se na tira anterior vemos a

subjetividade como estrutura que guia o corpo, em outra tira encontraremos a valorização dessa subjetividade acima da corpulência *heroica* e sua violência física:



Nesta tira vemos um homem musculoso cujas potentes curvas obedecem a um padrão de beleza contemporâneo estreitamente ligado à violência urbana praticada por atletas e esportistas – a imposição de uma superioridade outorgada pelo desequilíbrio entre subjetividade e objetividade. O homem corpulento sorridentemente esmurra uma pessoa escondida pelas bordas do requadro da qual nos é permitido ver apenas os braços e as pernas esqueléticas e alquebrados. Enquanto esmurra, o homem se esforça em posar para uma posteridade imaginária. Em sua fala, há a revelação de uma fragilidade interna que contrasta com seu corpo maciço. As respostas da vítima são simbolizadas como a perna delgada e fraquejante de um balão que nem chega a formar-se. Essa perna também vai remeter a uma rachadura no requadro, relativizando a noção de *indestrutível* usada pelo musculoso e sorridente algoz. Esta tira expressa a faceta da tensão entre exterior e interior que vai ser construída com as imagens de forte e fraco, como nesta outra tira:



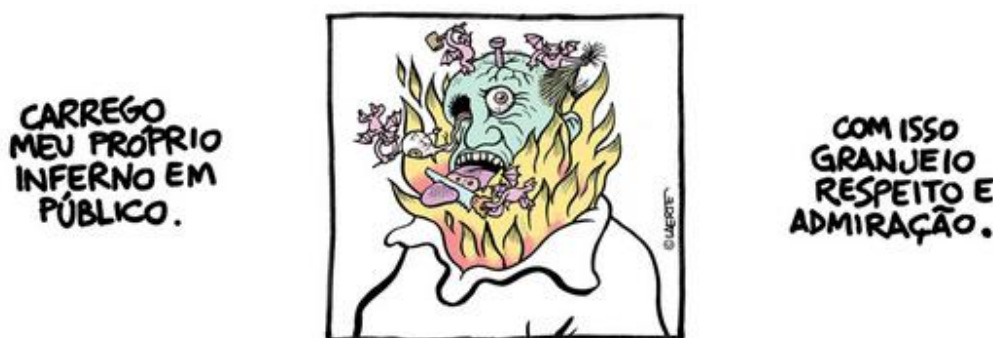
A construção de um ideal de conforto, que encontra na imagem da casa seu ápice, deve ser levada a cabo utilizando-se matérias tanto objetivas e sólidas, como os tijolos,

quanto subjetivas e etéreas, como as memórias. É notável a trajetória simbólica entre a tira anterior e esta outra da série *Moro*:

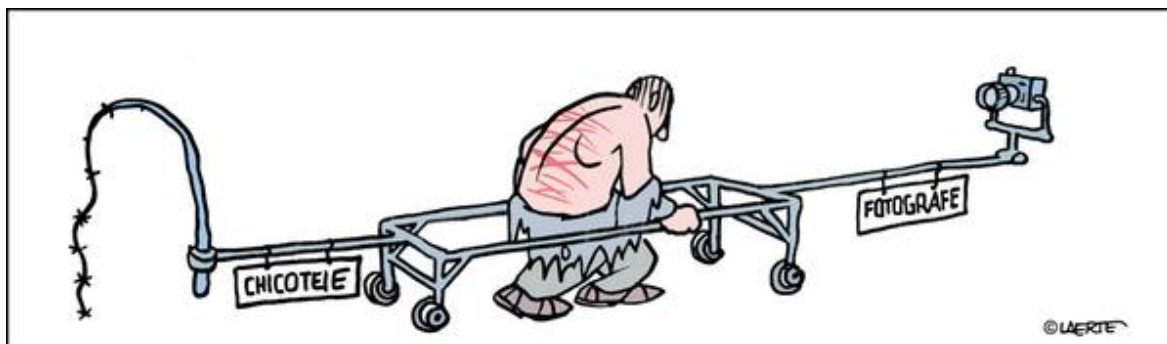


Vemos nesta tira uma mistura dos temas das tiras da caveira e do corpo com a da construção. Aqui vemos um homenzinho vivendo dentro de uma caveira, a estrutura que permite a sensação de moradia. Embora a caveira seja coberta por “benfeitorias” que mudam seu aspecto, agregando valores estéticos e práticos, sua casa ainda é a estrutura óssea. É por meio da fantasia de guliverização que Laerte transmite o poder da interioridade nesta tira. Assim como faz o quadrinista, o subconsciente miniaturizado expõe a estrutura óssea e a categoriza como fundamental para a sensação de conforto. O restante é apenas instrumental, uma massa de carne e órgãos que funciona como mediadora entre o interno e o externo. Uma superfície que pode ser codificada assumindo outras classes de valores que pouco têm relação com a moradia.

As estruturas que envolvem o crânio vão expor outra faceta da problemática entre dentro e fora – o da vaidade e da humildade:



Como nesta tira abaixo, em que a publicidade dos malefícios que atormentam a mente pode agregar respeito entre seus iguais. A relação entre martírio e respeito arrisca também descambar para uma repetição mecânica sob a lógica da eficiência:



Nesta tira de apenas um requadro vemos a imagem de um senhor encurvado, aparentemente de terno com o blazer já aos farrapos, as costas marcadas pelo flagelo infligido. Ele se apoia em uma espécie de andador que tem acoplado em uma ponta um chicote e uma placa convidando a ser seu algoz e na outra ponta uma câmera seguida de uma placa que também permite que seu flagelo seja fotografado. Dessa forma cria-se uma máquina que permite sorver do martírio o máximo de respeito, uma colheita de valores sociais à disposição de qualquer cidadão.

4.3 – Teseu (uno e múltiplo)

Nas tiras do *Manual do Minotauro* vemos uma procissão de personagens concorrendo para o papel do herói que mata o Minotauro. Esses candidatos não desejam glória, e sim o pagamento justo pelo trabalho realizado. Temos ainda a figura do patrocinador, que banca a caça ao Opóbrio de Creta, um velho e cansado senhor que se recusa a abrir mão de seu ideal heroico da busca da glória, mesmo que para isso tenha de contratar alguém para ir em seu lugar. O herói Teseu, valor unitário, desdobra-se em várias personalidades na tentativa de cumprir seu objetivo. Nem todos esses *Teseus* partilham da mesma razão para empreender sua caçada, o que não os faz menos *heróis olímpicos*. O labirinto clássico simboliza a tensão entre um caminho único para chegar ao objetivo e uma multiplicidade de meios para atingi-lo. No Teseu do *Manual*, esta tensão é expressa como um caminho único, daí um guia, percorrido por uma multiplicidade de Teseus. Algo semelhante acontece na tira seguinte, feita para o encarte Folhateen do jornal *Folha de S. Paulo*:



Temos nesta historieta as reflexões de um senhor suburbano cujo nome e aparência são os mesmos do poeta Rui Barbosa. Ao realizar suas tarefas diárias, o senhor reflete sobre tal coincidência, deixando claro que, quanto ao seu interior, é muito diferente do Rui notório. No lugar da poesia verborrágica, “seu” Rui preza pelo discurso direto: “Usem camisinha” ou “É brochante ver tanto filho da puta se dando bem”. Se a coincidência entre os Ruis não fosse já enigmática, a chegada do filho, de aparência e nome iguais aos de Dom Pedro I, fecha a historieta com um significativo e caseiro “Fico”. Esta historieta simples reverbera em suas redundâncias uma familiaridade cotidiana misturada com desnorteamento labiríntico. É assim que a tensão entre uno e múltiplo vai ser expressa pela poética de Laerte: de um lado, várias versões de um mesmo personagem interagindo em um

único contexto, e do outro, personagens ou títulos notórios habitando contextos diversos aos quais estão atrelados.

Na tira poética de Laerte, a multiplicidade simboliza variedade e opção. Também indica um desvio intencional das normas. Não há um caminho único, e se houver não precisa ser trilhado por um mesmo personagem. A única unidade que existe do outro lado da multiplicidade é o atrelamento, o lastro, que símbolos cotidianos fornecem às tiras. No Dédalo há o heroísmo como ganha-pão, e vemos na historieta de Rui Barbosa que o personagem se encontra mergulhado num dia a dia de afazeres característicos do tempo presente brasileiro.

Na série intitulada as *10 tiras que mudaram o mundo* encontramos uma tentativa de Laerte de abordar sua experiência como membro do Partido Comunista:



A tira inicia-se com um jovem se jogando no sofá após uma longa festa em Trancoso. Sua roupa constrói a imagem de um adolescente de classe média partindo para um descanso revitalizante. Seu plano é interrompido pela imagem de Vladimir Ulianov Lênin, que se comunica com o jovem como uma aparição – envolto em névoas e a cabeça iluminada por uma auréola de luz.



Tal qual o Minotauro, Lênin abre um buraco na parede mostrando ao jovem “... a classe operária sob teu conforto, pequeno burguês!”. Pelo buraco vemos homens fortes carregando martelos e soldas, o imaginário do trabalho operário tingido com os tons róseos do realismo russo.



Na terceira tira Lênin continua mostrando a classe operária e explica ao jovem: “Abraça a causa e te tornarás um deles!”. No quadro seguinte vemos que o corpo franzino do adolescente dá lugar a um corpo esteticamente semelhante ao corpo dos trabalhadores operários – músculos fortes e gestual masculinizado. O operário congratula-o e recebe-o com palavras calorosas: “Bem-vindo ao proletariado triunfante!”



Diante de uma fileira de operários másculos, Lênin define para o jovem: “O proletário é o homem do futuro!”. Como resposta, Lênin recebe do jovem uma pergunta simples: “... E a mulher?”. A pergunta é o suficiente para desnortear os operários, ao perguntar a Lênin de maneira infantil: “O que ele quer dizer, tio Lênin?”. O ditador responde: “Nada!... Só semear confusão”. De nariz avantajado, o jovem é a imagem do típico personagem de humor de Laerte, como Hugo ou o Zelador. O jovem cobre sua boca observando ter causado um questionamento perturbador.



De cabeça baixa e a mão direita na testa franzida de desgosto, Lênin explica para o jovem: “Você revelou minha contradição... uma utopia só com homens heroicos e forçados!”. Aí o jovem pergunta: “E agora Lênin?”. A resposta é um estrondoso beijo de Lênin na boca do adolescente.



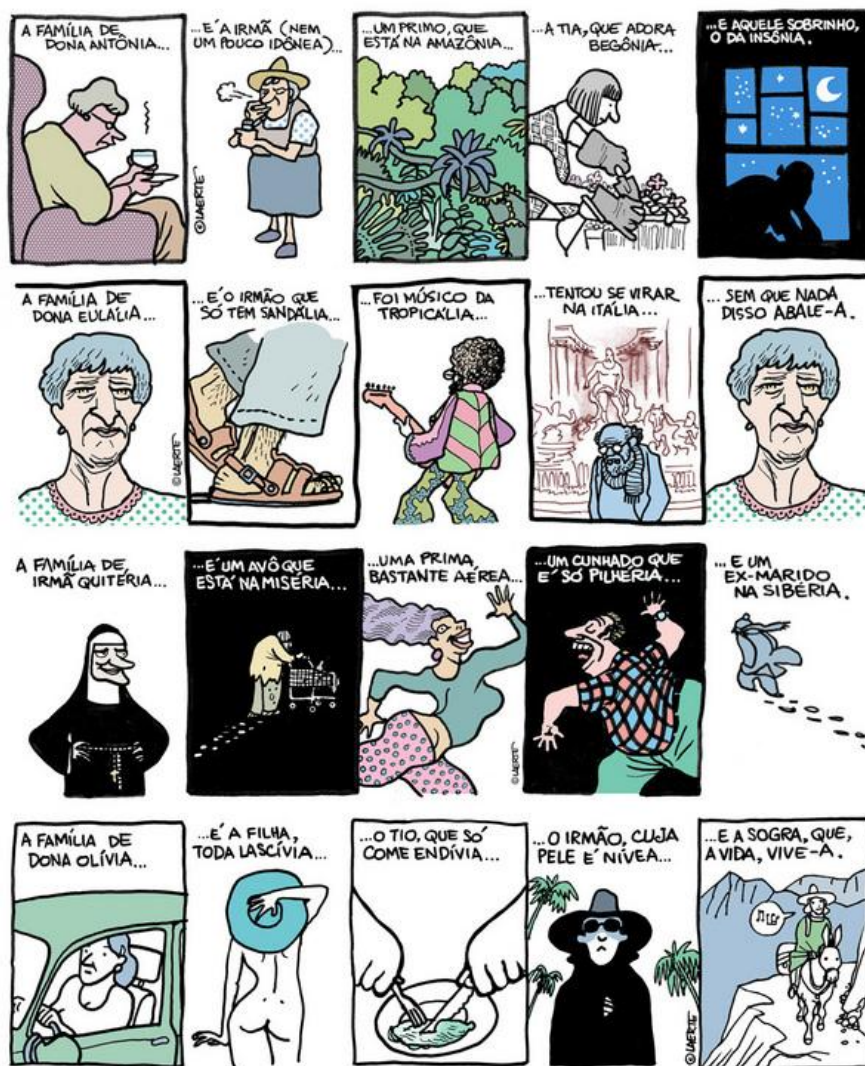
Na sequência temos a entrada de Trotski a tempo de ver Lênin se despir de suas roupas, a imagem do líder se despojando de suas responsabilidades. Trotski reclama: “Camarada Lênin!! Há uma revolução em marcha! ...não é hora de sair do armário!!”. A resposta vem com outro estrondoso beijo, agora ainda mais caloroso, entre Lênin e um assustado Trotski, mãos desarmadas e óculos ao ar. Enquanto isso, a imagem do jovem como “heroico e forçado” dá lugar à sua aparência normal, comprovando o *status* ilusório da fantasia.



A série é concluída em sua sétima tira, na qual vemos em primeiro plano uma imagem de um casal se despindo e portando o martelo e a foice, símbolos clássicos do comunismo russo. Seus corpos monocromáticos e as hachuras com que o desenho é construído remetem a uma estátua feita no estilo artístico característico da revolução de outubro. Ao fundo a imagem de uma orgia que segue como o mar até o horizonte. No lugar dos homens forçados, uma variedade de corpos e cores festeja a democracia sexual. Na grande nuvem podem ser lidas as regras desta revolução: “Fica abolida a propriedade privada dos meios de produção e de reprodução!! Ninguém é de ninguém!!”. Ao lado a palavra “continua” indica o porvir de outra tira, mas o complemento “mas pra onde” indica o valor puramente retórico da indicação simbolizando que a série acaba por aqui.

Pode-se notar que Laerte não completou suas dez tiras porque na sétima já havia chegado à razão principal de ter se desinteressado pela utopia comunista. Como fantasia e imaginário, o comunismo, conforme expresso por Laerte, é a expressão de uma unicidade, de um caminho único de salvação. E todo caminho único é excludente em determinados trechos. Laerte expõe a carne de Lênin, mostra o amontoado de desejos humanos por trás da utopia, desmontando-a no processo. O que sobra é a democracia da carne e do desejo.

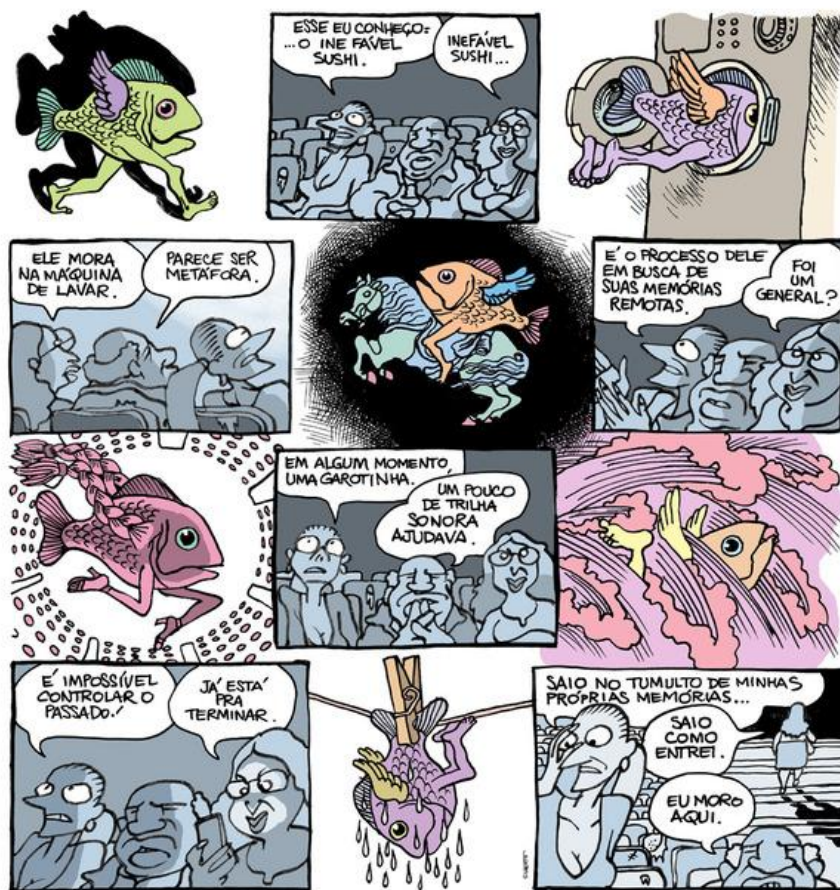
O caminho unitário, na poética de Laerte, é um caminho contra-humano que ignora o ser-em-comunidade que é cada indivíduo. Os símbolos e os códigos que produzimos existem na presença de uma outra subjetividade que os receba, mesmo que eles não surtam efeito algum de comunicação ou expressão, como na série *Família*:



Entremeados às vidas de Dona Olívia, Irmã Quitéria, Dona Eulália e Dona Antônia estão familiares que seguem caminhos distintos: a sogra que vive a vida sem destino; o marido na Sibéria; o avô que trilha o caminho da pobreza; o irmão que tem o mundo a seus pés e estes o levam aonde quer; até as imagens que não indicam o ato de trilhar estão paradas em um momento particular de seus caminhos. A única coisa que une todas essas imagens ao conceito de família é o texto poético e suas rimas. Esses múltiplos caminhos do cotidiano também são expressos na série *Cylena 66*, uma breve narrativa sobre uma jovem paulistana dos anos 1960 que vê no domínio do ato de dirigir um automóvel um caminho para a liberdade:



Com a responsabilidade de guiar o fusca descontrolado, Cylena abre por meio de seu medo uma nova trilha. O grito de socorro não é a única opção, controlar o medo e sentir o prazer da velocidade, expressa pelo “Iupiiii!!!”, vai se mostrar uma via possível de ser seguida. A escolha de caminhos a seguir não deixa de ser uma relação de controle e descontrole, de conhecido e desconhecido. Longe do conforto do cotidiano, a poesia de Laerte, em sua abertura mais radical, explicita a necessidade problemática de um caminho único e garantido. Essa garantia de onde seguir já foi mostrada como um dos sete pecados capitais eleitos pelo quadrinista. Todo caminho único e garantido guarda dentro de si uma transitoriedade indesejada por parte da população, porém real. A poesia aberta das tiras-poemas e a profusão de caminhos abertos para que a subjetividade se perca encontram resistência entre aqueles que valorizam a unidade. E, sendo um dialogista, Laerte responde às críticas recebidas:



Nesta historieta, também publicada no caderno Folhateen, vemos um de seus eventuais personagens de sua fase poética, o Inefável Sushi. Aqui acompanhamos três observadores sentados em cadeiras decrepitas de um cinema enquanto assistem à miríade de imagens enigmáticas envolvendo o peixe alado e bípede. Entremendo as imagens temos os três personagens se esforçando para compreender o que está sendo mostrado. Novamente temos o uso da metalinguagem unindo público e obra. Cada observador levanta uma teoria quanto ao que está sendo passado, cada um reage de uma maneira diferente à mesma imagem. A mulher magra e de nariz pontudo enxerga nas imagens um fluxo de memórias cifradas. O homem careca encara tudo como uma metáfora, enquanto a senhora de óculos se irrita e vai embora sem expressar mudanças, dizendo apenas: “Saio como entrei”. Dentre as possibilidades de interpretação desta tira há ainda a metáfora da própria subjetividade do autor, suas diferentes tendências de produção e crítica se reunindo no interior do grande cinema que é sua cabeça. Em quaisquer dos casos vemos o incômodo que a obra aberta gera. Algumas tiras de *Drágeas* chegaram mesmo a enfurecer leitores, como é o caso desta:

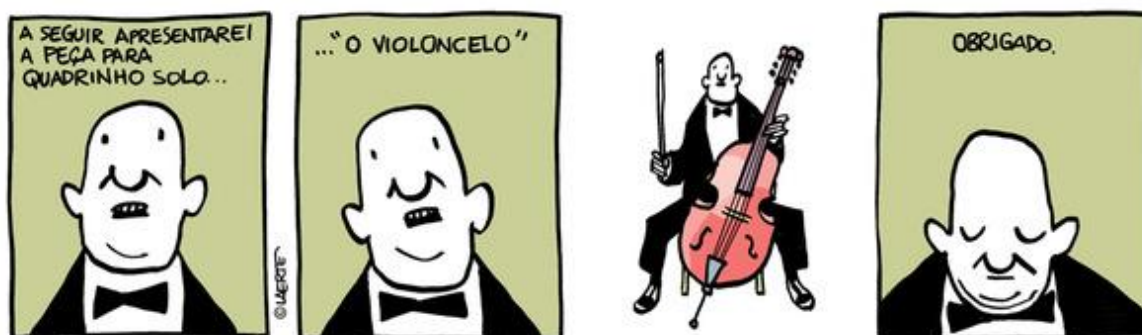


Temos aqui uma série de quatro reproduções unidas apenas pelo contexto da tira de quadrinhos. É o paroxismo absoluto da utilização da transição de quadros do tipo *non-sequitur*. É comum que transições desse tipo apresentem uma unidade minimamente pelo traço de quem desenha. No caso desta tira, a união mais fácil de observar entre estas imagens é o fato de serem impressas em papel. Vemos no primeiro requadro a imagem de um santo marrom-avermelhado segurando o menino Jesus em seus braços. Ao fundo um litoral tropical. No segundo requadro temos uma imagem tirada do Bagavad Gita, o livro sagrado da religião Hare Krishna, em que um casal portando auréolas conversa dentro de um requadro ornamentado, abaixo deles, uma oração a Hare Krishna. No terceiro requadro temos a reprodução de uma nota de cinquenta reais. Não é possível saber se as palavras “sem valor” foram colocadas por Laerte ou se se trata realmente da reprodução de uma imitação de cédula. No último requadro temos a ilustração de uma criança aparentemente havaiana, ao lado as inscrições “*Hawaii’s Sweetheart*”.

O que une as imagens reproduzidas nesta tira é apenas o fato de elas estarem em uma tira de quadrinhos. Há uma simbologia divina misturada com o imaginário mais mundano do dinheiro e de férias. Mas o que obriga o leitor a procurar enxergar algum sentido, ou algum sentir, nestas imagens é o conjunto de linhas negras que estabelecem seus limites e os espaços em branco que surgem de seus intervalos. Resumindo, a visualização da grade da tira amarra as imagens díspares em um todo enigmático.

A tira seguinte também vai trabalhar/brincar com a mecânica da HQ, expondo-a como um lugar de tensão entre imagens múltiplas que se unem no sentido de leitura. Vemos um rosto careca e largo portando um *smoking* no primeiro requadro, ele informa: “A seguir apresentarei a peça para quadrinho solo...”, na sequência, a cabeça meneia em reverência, como que expressando o peso da obra por meio de seu título: “...O violoncelo”. No lugar do terceiro requadro vemos um espaço aberto, uma sarjeta ampla na qual podemos ver a imagem do homem careca segurando um violoncelo rosado entre suas pernas. Não há

imagens que simbolizem algum efeito sonoro. No último requadro aparece novamente o busto do personagem, agora olhando para baixo enquanto agradece ao público: “Obrigado”.



Novamente a comparação entre música e quadrinhos vem à tona. O regime noturno vai se agregar ao longo de algumas estruturas sintéticas. Esse caráter sintético vem de sua gênese integradora de “todas as intenções do imaginário” em uma “sequência contínua” (DURAND, 2012, p. 346). O regime noturno é caracterizado pela harmonização de opostos, tal qual a música:

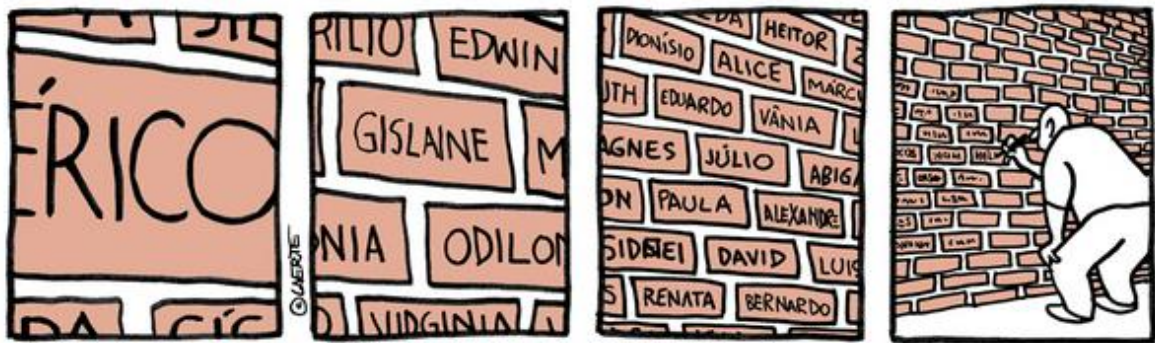
Por isso, como já havíamos notado, uma das primeiras manifestações da imaginação sintética, e que dá o tom à estrutura harmônica, é a imaginação musical, uma vez que a música é essa metaerótica cuja função essencial é ao mesmo tempo conciliar os contrários e dominar a fuga existencial do tempo. (Idem, p. 347)

Como a música, as histórias em quadrinhos harmonizam valores contrários em um mesmo sentido. Se há um caminho que se possa chamar de único, este é apenas o de leitura – ocidental ou oriental. Seu funcionamento como sistema. Essa estrutura sintética musical vai se expressar por meio dos contrastes entre valores musicais diferentes, da mesma forma que a métrica na poesia. O quadrinho vai trabalhar esse contraste de diversas maneiras. Mesmo nos quadrinhos em preto e branco o contraste se dá entre requadros mais sombrios e outros mais claros impulsionado na narrativa. Mas há um contraste primordial partilhado por todas as narrativas em quadrinhos. Ele pode ser expressa pelo *koan* que o escritor Grant Morrisson cita na HQ *Patrulha do destino*, utilizada por Gazi Andraus para construir seu raciocínio em torno de seu *Quadrinho quântico*: “Primeiro há a montanha. Depois não há montanha. Depois há” (MORRISSON in ANDRAUS, 1999, p. 132); ou: primeiro há o requadro, depois não há, depois há. A sequenciação entre algo e nada, ou melhor, entre imagem e imaginário é o contraste sem o qual não há quadrinho ou qualquer outra narrativa:

Finalmente, podemos dizer que essa forma contrastante que acabamos de notar na música mais ou menos pura do Ocidente constitui a ossatura do drama teatral propriamente dito: tragédia clássica, comédia, drama shakespeariano ou romântico, e talvez mesmo toda a arte do romance ao cinema. (DURAND, 2012, p. 350)

Na tira do violoncelo é possível verificar a importância do contraste como agenciador da harmonia de contrários. A mesma imagem se repete quase sem diferença no primeiro, no segundo e no quarto requadros, elas existem dessa forma para evidenciar a nota dissonante que é o terceiro requadro, absolutamente diferente do restante. A “peça para quadrinho solo” não poderia existir no contexto musical em que está inserida sem que o quadrinho “solo” se desdobrasse em outros quadrinhos que lhe dessem sentido.

A função dos quadros que circulam o quadrinho no qual é mostrado o violoncelo é a mesma do homem nesta tira:



O homem nomeia cada tijolo do muro, relembrando, assim, que a unidade segura e sólida é construída de uma multiplicidade de elementos unidos pelo espaço entre eles. Quando, nas tiras de Laerte, a unidade é evidenciada em detrimento da multiplicidade, esta acontece em termos de ditadura, de imposição de uma via única de resolução de problemas:



Esta tira pertence à série *Ditadura*, em que vemos a insurreição de uma facção militar ao poder e às imposições absurdas que giram em torno da figura do poeta e sua arte. Outra série de tiras com abordagem semelhante é *Minha guerra pessoal*, na qual um homem anuncia guerra contra o mundo por discordar de como as coisas andam. Esta série gira em torno do imaginário militar e pode ser vista como uma continuação das críticas ao militarismo e sua utopia limitante, encontradas nas tiras do *Condomínio* na figura do personagem Capitão Douglas:



Vemos nesta tira de *Minha guerra mundial* uma redundância da décima quarta parte do *Manual do Minotauro* – a fantasia do telefone como meio de comunicação supremo que possibilita o diálogo entre um indivíduo e toda uma coletividade. Neste caso, a imagem do “mundo chama” só reforça o caráter esquizofrênico do personagem. Em *Drágeas* temos ainda a tira seguinte, na qual é explorada a possibilidade de engodo que reside em uma promessa de unidade que se diz múltipla, a inversão da imagem do Teseu:



Na poética de Laerte só existe um caminho que pode ser chamado de único, aquele da integração harmoniosa de diferenças. É observável que esta tensão entre multiplicidade e unicidade tenha gerado a força violenta com a qual o quadrinista rompe suas correntes profissionais e passa a explorar a abertura dialógica como signo de sua produção.

4.4 – Ariadne (finito e infinito)

A representação do labirinto na era moderna é marcada pela tensão entre finito e infinito. Ou seja, a extensão da área do labirinto, metáfora das supermetrópoles, aparentemente se alonga até os limites da visão, relativizando as noções de centro, entrada ou saída, a confusão dos limites. No *Manual*, esta imagem é representada pela figura da Ariadne, cujo pesar por seu herói perdido toma proporções tão extensas quanto inefáveis. O resultado desse temperamento desmedido é a falta de acesso, de comunicação, o que leva a uma incompletude do mito – impede o hierogamus de Ariadne com Dioniso –, a imagem do desequilíbrio entre razão unívoca e alegria experimental. É neste tom, o do desequilíbrio incapacitante, que a tensão entre finito e infinito aparece na poética de Laerte. Um desequilíbrio que espelha a tensão entre objetividade e subjetividade e vai encontrar nas reflexões sobre seu trabalho como quadrinista a imagem mais loquaz, como na série intitulada *Desenhar*:



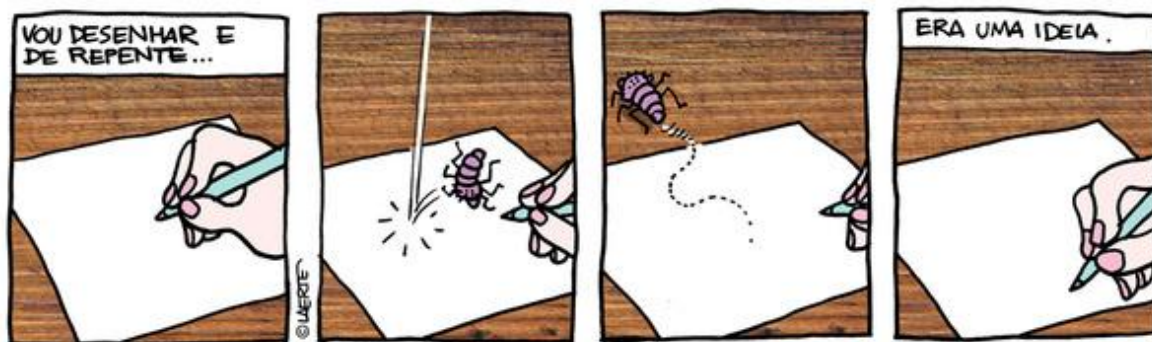
Nesta série, os quadros são desenhados do ponto de vista de Laerte. São reflexões epistêmicas sobre a criação de imagens e não, necessariamente, sobre a produção de tiras. Na tira anterior temos a objetivação do conflito entre criação e trabalho, vetores de limites aparentemente opostos, sendo o primeiro limitado e o segundo ilimitado. Embora a criação se encontre em franco desequilíbrio com o labor diário, sua finitude é apenas aparente, embora não deixe de ser sofrida e escassa – como a imagem dos dedos bem simbolizam. Há aqui um partilha de imagens com aquelas do Dédalo, o interior e o exterior, tanto no que se refere ao ato criativo quanto simbolicamente na representação dos dedos. Mas aqui a temática é a da repetição, e os dedos vão demonstrar com sutileza como essa repetição vai ser quebrada de maneira modesta. A posição da mão esquerda é semelhante nos primeiros

três requadros, mão levemente espalmada, dedos próximos formando um ângulo de 45 graus. No terceiro requadro os dedos se abrem e o dedo indicador aponta para o alto, como se reforçando o caráter sexual/fértil presente no recordatório. A linha também se torna sinuosa e trêmula, quase um frêmito de prazer de um achado. Embora a tira verse sobre a criatividade diante do cotidiano, essa criatividade é contida, suave. Não é uma explosão de inventividade, mas uma excitação de surpresa.



Nesta segunda tira há uma redução do trabalho do desenho a seus elementos indispensáveis. Nesta fantasia de economia tudo o que é preciso para a criação de um desenho é a junção de partes, como uma máquina. Temos o cérebro, o olho, a mão, o lápis e o papel. De todos os elementos, o olho é o mais precioso do conjunto, pois é o único a ser resguardado em uma intimidade líquida. O cérebro é importante como uma espécie de líder, que se coloca acima de todos os outros elementos. Mas a visão, o olhar é o elemento que deve ser protegido. Como a própria tira informa, é o olho que faz a conexão. Esta tira constrói uma crítica ao desenho como trabalho que dispensa a criatividade. O cérebro existe apenas para coordenar os movimentos, como um governante diurno verticalizado. Falta um músculo vital e símbolo arquetípico cuja ausência transmite exatamente esta sensação de incompletude, de insuficiência, de limitação – o coração.

A falta de um coração é o desligamento do ato criador da alma do artista. É trabalho mental sem poesia. Mão de obra fria cuja criação falha em estabelecer laços afetivos pelo olhar. O coração é cavidade suprema e o grande alimentador do corpo do criador. Daí essa imagem remeter a mímica, a falta. É o Minotauro preso sem poder sonhar. É também a imagem do *escrevente* de Barthes, e, mais claramente ainda, do *funcionário* de Flusser. Um amontoado de funções sem alma, envolvidas no trabalho de manter o sistema funcionando de acordo com as instruções recebidas.



Nesta tira vemos uma alegoria de como o trabalho de desenhar pode vir desapegado da atividade criativa. A ideia aqui está representada como um inseto que cai na folha e sai correndo. De onde cai, não se sabe, mas a linha vertical parece apontar para a cabeça do desenhista. A ideia representada como inseto vai guardar simbolismos interessantes. Há aqui uma passividade noturna relacionada ao trabalho criativo que contrasta com a atividade diurna obrigatória da tira anterior. As ideias brotam como seres vivos, passíveis de serem autônomas e fugirem da mente imaginativa, como a poesia em Zambrano. Os insetos e suas metamorfoses e fases são clássicos símbolos lunares, assim, como estipulamos, também são os quadrinhos. O exterior cascudo e vivo que transporta um interior viscoso e líquido constela os invertebrados ao lado dos navios ou do ovo – interiores resguardantes. Ao construir a imagem da ideia criativa como um inseto Laerte expõe o dinamismo máximo da criação como representação viva. Mas o desenhista da tira pouco se surpreende e deixa com que a ideia siga seu caminho para onde quer que seja.



Esta tira dá continuidade às reflexões quanto aos limites da criatividade dentro da prática do desenho como trabalho diário. Temos uma pessoa de traços mínimos se apoiando sobre uma prancheta com papel e lápis na mão. De fora do quadro vem uma voz que dá ordens ao desenhista, que prontamente as obedece. O que a voz pede é semelhante a um

exercício de geografia – desenhar o mapa do país, colorir as regiões e assinalar as capitais. Mas no terceiro quadro a voz ordena que o artista coma seu desenho. A superfície desenhada é uma grande cavidade. Dentro da folha pode estar representado o símbolo e sua epifania ou um signo frio em sua esterilidade semiótica, como é o caso de um mapa. Um diagrama carregado de significações diretas que são uma tradução dos limites de um determinado espaço. É nesta frieza, no desenho feito seguindo ordens pautadas em uma atividade estritamente comunicativa, livre de ruídos, redundâncias e ambiguidades, que permite ler a incapacidade simbólica do desenhista sustentar-se com esta produção cerceada criativamente.

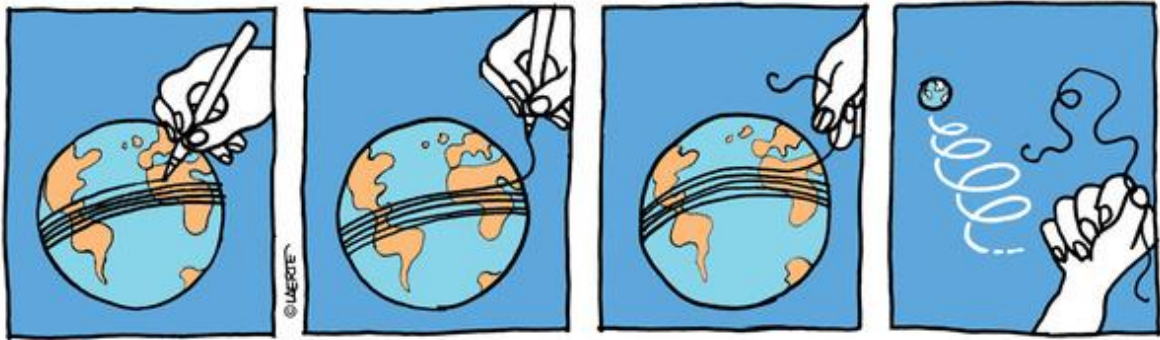
Pode-se identificar nas tiras poéticas de Laerte um esforço de comunicação. Mas não nos referimos aqui a uma comunicação tal qual o modelo informacional e seus emissores, receptores e canais. Com certeza eles estão presentes, mas o que é transmitido pelo canal não é necessariamente uma informação. Há códigos inteligíveis, como a articulação de signos que permite ler uma frase, e os códigos visuais, que garantem que um quadrinho seja lido como tal. Mas a natureza da mensagem é outra. Estas tiras sobre desenho são um exemplo esclarecedor. Empreender um trabalho criativo é uma ação complexa que envolve frustrações e recompensas características. Nestas reflexões Laerte tenta expressar sentimentos relativos à produção de uma imagem trabalhando com a própria imagem. Daí ser poesia metalinguística. Há um tomar para si do meio da tira e um esforço de usá-la para comunicar o incommunicável, de transmitir o intransmissível, de limitar o ilimitado. A imagem da própria tensão que estamos tratando, como nesta sequência:





Vemos aqui a repetição do tema dos *Sete pecados capitais*. O pecado é a lei moral cristã, o código de conduta dos seguidores da bíblia. Nestas tiras, ao contrário da série SPC, temos a representação de um mesmo gestual relativo ao ato de desenhar representado com base nos pecados do orgulho, da luxúria, da ira, da preguiça, da avareza, da gula e da inveja. Na tira seguinte temos a continuação da pose sintagmática, mas desta vez representando os quatro elementos nobres da alquimia. A listagem é a ação delimitadora por excelência e diurna em sua antítese separadora.

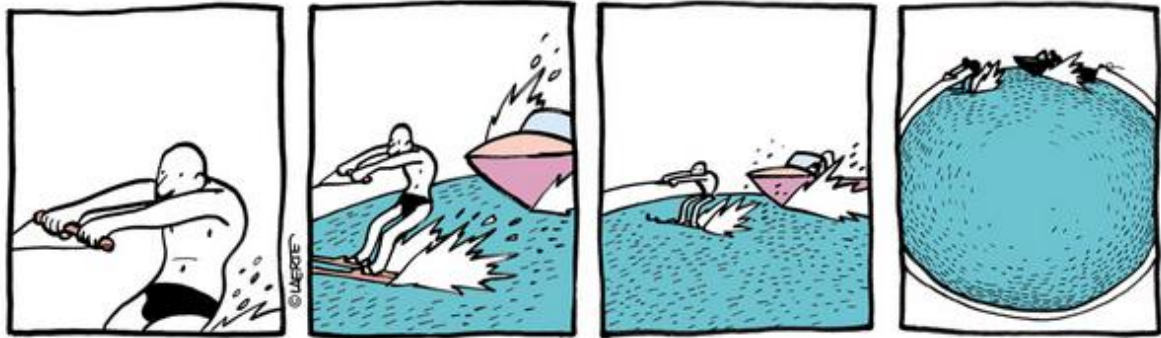
Entre as duas tiras há um ponto em comum. Embora seus títulos tratem de desenhar, todas as folhas estão em branco, exceto o requadro relativo à inveja, em que vemos a reprodução de um desenho assinado pelo colega de Laerte de longa data, Angeli. Em várias entrevistas Laerte cita sua insatisfação com relação a seu traço, e estas tiras são a expressão dessa insatisfação em seus papéis vazios. Mas o papel vazio é a imagem do ilimitado contrastando com a temática de listagem. Mais do que o papel vazio, a grande imagem construída nestas tiras é a da ansiedade, do momento antes da criação, no qual o desenhista desafia o vazio e se encontra prestes a transformá-lo em alguma coisa – símbolo ou signo, um instante interminável de hesitação em que se prende a respiração e se mergulha o lápis na brancura da folha.



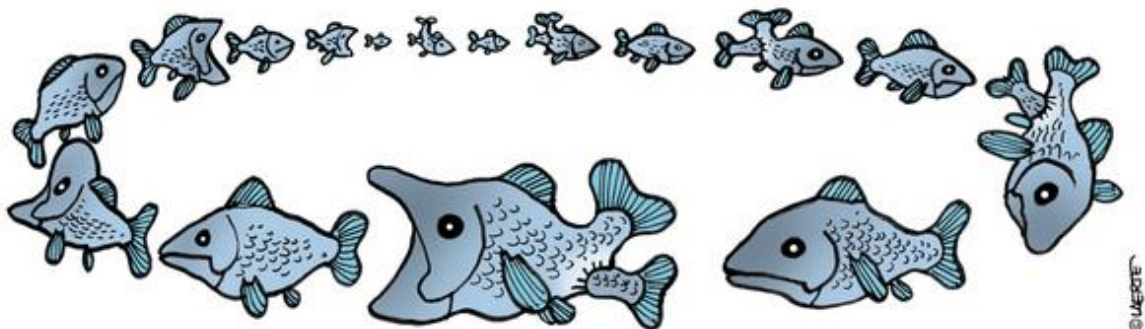
A sequência de tiras termina com uma imagem otimista, uma lembrança da representação como simbolismo cíclico que dá movimento à vida. Não por coincidência é a única tira da série que foca no ato de desenhar como criação simbólica ilimitada, ao contrário das outras tiras, que focavam no gesto simbólico da mão com o lápis e no desenhista. A mão é taça primordial, é o apêndice agarrador que junta, que carrega o alimento e fonte inesgotável de trabalho criador. Quando complementado pela imagem do gládio que é o lápis, a mão que desenha se caracteriza como imagem noturna e cíclica, criativa e criadora, transformadora de limites.

Nesta última tira vemos o planeta terra sendo riscado várias vezes em torno da Linha do Equador. O último risco sai do planeta em direção ao espaço. Por meio do simbolismo clássico da linha do desenho como fio a mão do desenhista desenrola em apenas um lance o planeta, e este sai rodopiando pelo espaço – é a redenção do ato criativo. A mão do desenhista libertando sua criação em um gesto lúdico. A libertação lúdica, a volta do ato de desenhar como brinquedo dionisíaco, é o equilíbrio da função do trabalho diário e também a possibilidade de o funcionário partir para a experimentação, expandir seus limites. Esta imagem vai ao encontro à imagem da Ariadne, mas uma Ariadne que não é a do *Manual*, cujo pesar impede que se liberte. É uma Ariadne tal e qual a descrição de Deleuze, que suaviza a frieza da lógica linear com a alegria dionisíaca.

Esta imagem do mundo girando universo afora leva-nos diretamente à imagem do ouroboros, que, como símbolo lunar, abarca ao mesmo tempo o infinito circular do tempo e a demarcação finita entre o que está fora e dentro de seus limites. Como todos os símbolos lunares, esta união contraditória é a marca do poder harmonizador de contrários da simbologia noturna e expressão do eterno retorno flusseriano. Esta tensão do ouroboros aparece diversas vezes na poética de Laerte, como nas imagens desta tira:



Vemos no primeiro quadro a figura de um homem enquadrado logo acima dos joelhos. Seu corpo se encurva enquanto se segura em uma alça constituída por um grande bastão e dois fios. Atrás de si podem-se ver linhas de velocidade espalhando pequenas gotas. No segundo quadro vemos que o homem pratica um esporte aquático, e logo atrás dele segue um lancha em alta velocidade. Ambos parecem estar em um lago ou uma piscina enorme, em volta deles apenas o branco. A cena abre até que vemos que o barco que segue o homem é o mesmo que lhe puxa, e que ambos andam em círculos em sentido anti-horário nas bordas de uma pequena piscina redonda. Uma ponta se move puxando a outra, restando apenas a distância saudável que os mantém separados. Neste círculo é difícil saber se o barco puxa o esquiador ou se se trata do contrário. Como no retorno circular de Flusser, as relações causais se perdem e se reconstroem de acordo com o observador. Começo e fim fogem constantemente um do outro sem nunca se alcançarem, mas outras tiras vão buscar expressar o ouroboros por meio de símbolos de desvairado engolimento, é o caso da próxima tira:



Laerte lança mão da fantasia de engolimento, da qual a imagem do peixe grande que engole o peixe pequeno é sua significação direta, para construir a representação de um ouroboros alquebrado e vacilante. Nesta tira de apenas um quadro o fluxo infinito e circular é interrompido pela imagem da excreção. A poética é simples – se a imagem se

serve de peixes que se alimentam de peixes, o que ela pode simbolizar ao se introduzir a imagem de peixes *excretando* peixes? O resultado são pontos de inversão em que o sentido do olhar se perde e o leitor é atraído e expelido da imagem. Novamente a boca nunca encontra a calda. A união desses ouroboros é simbolizada na separação que a excreção realiza. É uma união que existe apenas para se compreender que o que ocorre é seu contrário, é a expulsão. É a Ariadne que interrompe o cliço divino, interrupção simbolizada na excreção de suas lágrimas.

Esse infinito interrompido ainda pode assumir um caráter irônico ao ser representado em algumas tiras como a imagem do ciclo noturno corrompido pelos valores de objetividade que desequilibram o imaginário contemporâneo. Tal qual o ciclo mítico que se transforma em simples trabalho remunerado, na tira seguinte vemos três homens de exageradas proporções olímpicas, seus corpos musculosos engajados na ação contabilizadora característica do monetarismo exarcebado da contemporaneidade ocidental que nivela esportes e artes como um mesmo trabalho repetitivo:



Se, num primeiro momento, essa crítica ao capitalismo e sua matriz de pensamento monetário parecem uma reclamação pueril vindo de um artista de conhecida origem esquerdista, essa impressão logo se dissolve ao se ver tiras como esta:



Vemos representado com linhas delgadas e tons pastéis um corpo dançando livre da gravidade. Revela-se nas palavras dos quadros uma subjetividade encarcerada em uma obsessão não revelada. A própria condenação a uma eternidade subjugada a essa ideia, mesmo que esta lhe promova uma liberdade da rotina e das convenções, é o suficiente para que o personagem implore pelo fuzilamento. Este personagem nu e os brutamontes da tira anterior performam uma dança eterna e enclausurante. A diferença entre os personagens é que os primeiros, se cientes de sua prisão, pouco se importam. Já este segundo se recusa a permanecer a eternidade coreografando uma ideia obsessiva e implora a cada leitor que o liberte. Essa limitação vital, essa percepção de que se dança uma coreografia imposta e as diferentes maneiras de como o sujeito pode reagir ao descobrir isso, também se expressa pela fantasia do engolimento e do encaixe:



É a imagem da vida enclausurada, compartimentada. Limitada não por uma ordem externa invisível ou mal disfarçada, mas sim pela percepção do peso da responsabilidade pessoal que a liberdade implica. No caso da Ariadne de Laerte, o pesar da perda a impede de transcender o mundo dos deuses. Seu ciclo mitológico se interrompe. De maneira semelhante, as personagens anônimas das tiras poéticas de Laerte sucumbem ao peso de uma perda promotora de uma interrupção. Nesse caso, o que se perde é uma inocência específica, a inocência da representação. Ao abandonar seus personagens clássicos e reconhecíveis, Laerte os liberta da rotina da tira diária e das convenções da tira de humor. Mas essa liberdade é apenas um ponto de vista, pois eles continuam trabalhando diariamente, agora atrelados a uma ideia selvagem, a uma poética da metalinguagem que os expõem como são: traços delgados, representações em nanquim que se aproximam de formas humanas apenas o suficiente para identificá-los como tal. É esse pesar causado pela perda de sentido em criar personagens que interrompe a transcendência das linhas que

representam as formas humanas em direção a uma identidade, a uma personalidade fictícia e distinta. Tornam-se trabalhadores anônimos que atuam totalmente expostos em reflexões metalinguísticas. Daí o certo ar melancólico que circunda essas tiras livres.

4.5 – Pasífae (horizontalidade e verticalidade)

Esta última categoria é a que trata das tensões que o labirinto na literatura medieval vai representar. Para o medievo, o labirinto vai ser o local da luta entre o inferno abaixo, a queda do pecado que leva o rebanho de Deus para o domínio do chifrudo Satanás, e o céu, destino dos bons onde se sentam ao lado de Jesus Cristo. Uma tensão entre valores morais pelas almas dos homens e mulheres que estão no terreno intermediário que é a terra. Vimos que nas tiras do *Manual do Minotauro* esta tensão vai ser representada na imagem da mãe do Minotauro – Pasífae. Mitologicamente, o papel da rainha de Creta pode se interpretado de várias maneiras, mas todas elas se deslocam no eixo entre pecado e dever. A queda em tentação que a faz praticar o ato bestial, ou o ato consciente de apaziguação dos males que afligem seu reino. Nas tiras citadas, a rainha vai ser comunicação etérea, uma presença fantasma que acompanha e aconselha seu filho apesar de há muito já ter atravessado o rio Styx. Apesar de sua origem real e sua qualidade como conhecedora dos reinos ocultos aos vivos, seus conselhos em nada refletem tal profundidade. De fato é conhecida na tira por seus comentários rasos e redundantes.

Essa imagem da rainha Pasífae – cuja origem horizontal não corresponde à atitude vertical – é uma síntese do que essa tensão vai significar para Laerte. Para o quadrinista, horizontal e vertical são valores socialmente construídos ligados à noção de acúmulo de capital. A relação moral medieval vai ser transfigurada em uma moral capitalista que pode ser resumida em uma única tira retirada da série *Drágeas*:



Há aqui representada uma aula, uma lição de como as coisas funcionam na sociedade em que Laerte está inserido. Uma aula amarga e direta na qual é explicado por que os valores de verticalidade são um objetivo a ser seguido por todo cidadão de bem em nossa sociedade. E o esforço contínuo de ir em busca deste ser maior, deste ser vertical, é uma imagem de grande ocorrência em todo o corpo de trabalho do quadrinista, como bem pode ser visto nesta imagem:



Imagem tirada da capa interna da edição nº 2 da revista Piratas do Tietê. Junho de 1990.

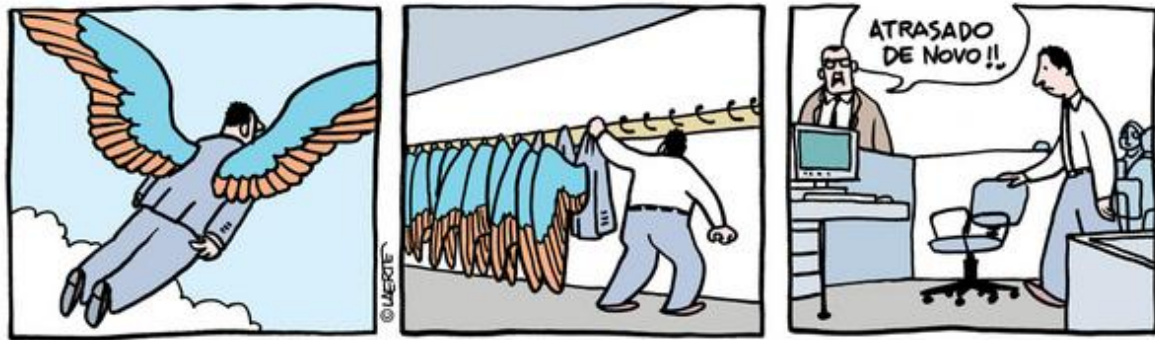
Vemos uma caricatura do próprio Laerte com colantes calças listradas e feridas pelo corpo, provavelmente advindas das tentativas de fazer funcionar o par de asas artificiais que carrega nas costas. A imagem do desejo de voar sendo simbolizado pela imagem diurna das asas. Como bem explica Durand, a verticalidade dos pássaros não é simbolizada por eles mesmos, mas por suas asas, daí a profusão de imagens clássicas em que os deuses carregam asas em locais aerodinamicamente impossíveis. O poder que tal imagem exerce sobre o quadrinista é tamanho que podemos ver este complexo de Ícaro repetido diversas vezes, como nesta tira da série Os Gatos:



Imagem tirada do álbum *Histórias Repentinas*, p. 47.

Temos então uma imagem de tensão entre classes sociais em oposição vertical. Nessas tiras do período entre os anos 1980 e 1990 há um desejo de voo, seja pelo trabalho e pelo esforço daqueles como o Gato e o próprio Laerte, que buscam construir seu meio de verticalização, seja pela descoberta fortuita de se descobrir pertencente a um estrato da sociedade que tem os céus como seu lugar de existência. Nas tiras seguintes, pertencentes ao grupo *Drágeas*, é possível ver outra abordagem da verticalidade com as mesmas imagens:





Na primeira tira vemos praticamente a mesma imagem do Laerte alado retirada da revista *Piratas do Tietê*. Suas asas não têm penas, mas estão igualmente atreladas a seu corpo encurvado no parapeito da janela. Nesta tira é possível ver o personagem voar, para logo retornar à janela esperando que um dia consiga voar de verdade. Esta tira representa bem a mudança de paradigma do voo na fase poética de Laerte. Não se trata mais de se esforçar para construir a possibilidade de verticalização, mas compreender que, mesmo que esse voo aconteça, uma mentalidade formada pelo peso da gravidade seria incapaz de reconhecer quando se está de fato voando. Assim como em *Penas*, o voo perde importância quando comparado a um código de cores mais arbitrário e socialmente construído. Nestas duas tiras a possibilidade de verticalização também se banaliza, perde seu brilho fantástico diante do mundo codificado que impede, bloqueia a fruição do voo. Pode-se dizer, de certa forma, que o mundo natural é o sentido vertical, e a segunda natureza codificada e humanamente construída, imbuída de seus sentidos sociais e mundanos, é o sentido horizontal.



Na tira anterior, por exemplo, vemos que o animal, mesmo sem o símbolo verticalizante das asas, consegue alçar voo. A maneira com que ele voa sem as asas, como explicado no quarto requadro, pertence a uma representação mítica do super-herói, mas essa origem humana de sua habilidade não prende o Tordo-sem-asa às obrigações que o código

“super-herói” vai impor, no caso, impedir os crimes, as injustiças e as catástrofes iminentes. O voar-como-super-herói pode ser claramente visto nesta outra tira da série *Overman*:



Imagem retirada do álbum *Overman: o álbum, o mito*, p. 9

Mas sendo o super-herói um código humano de fundo mitológico, construído segundo um estrito código de funcionamento, até sua postura é corrigida. Seu agir é ligado a uma obrigação moral incontornável, como o bordão “Com grandes poderes vêm grandes responsabilidades”, que guia as ações de Peter Parker, o Homem-Aranha. Porém, no caso de Overman tal obrigação é mais fruto de uma mente desequilibrada do que de um verdadeiro desejo de justiça. Essa tensão entre justiça e injustiça também se traduz em um confronto entre os socialmente elevados e os posicionados em estratos inferiores da sociedade, como neste caso:



Vemos nesta tira uma conversa telefônica entre o ser humano mais injustiçado do mundo e o menos injustiçado do mundo. Na conversa informal pode-se ver que justiça e injustiça não são uma questão apenas de sorte. Ao ouvir quem lhe fala ao telefone, o menos injustiçado do mundo prontamente interrompe a ligação. Um diálogo entre os dois é certamente um conflito de interesses, pois é claro que a injustiça exija uma reparação, e para a mentalidade do menos injustiçado a diferença entre eles não é responsabilidade sua.

No terceiro requadro o menos injustiçado informa estar “checando depósitos de pagamentos em euro e dólar”. Essa informação mostra como a tensão entre o que está acima e o que está abaixo se tangencia com a tensão anterior entre o infinito e o finito, graças à tira da página tal. O sucesso do menos injustiçado é mostrado pelo fato de pertencer à categoria de mercado que limita a vida e reduz a ética a uma contabilidade mecanizada: dólar, euro, dólar, euro. Dessa maneira, não compete ao menos injustiçado questionar o que, de fato, é justiça. O que importa é que as coisas são dessa maneira e seus esforços são reconhecidos. Nesta tira, a tensão entre acima e abaixo é uma questão de manipulação de códigos de comunicação. É a interrupção de um canal, o se comunicar a distância pelo computador e evitar o contato. É uma tensão puramente no eixo horizontal e de fundo ilusório, não natural, como o caso do Tordo-sem-asas. O mundo da verticalidade natural é o mundo da objetificação.

Reconhecer essa injustiça, essa diferença socialmente construída entre o que está acima e o que está abaixo, é uma amarga possibilidade na poética de Laerte. Ao se abdicar da verticalidade social cai-se na horizontalidade muda. Torna-se duas vezes aterrado: pela natureza e pela sociedade. Entretanto, ao abandonar os códigos sociais e se reconhecer esse aterramento animal como uma verdade menos ilusória, o ser humano pode tornar-se invisível, mas outras possibilidades reais de verticalidade podem se abrir:

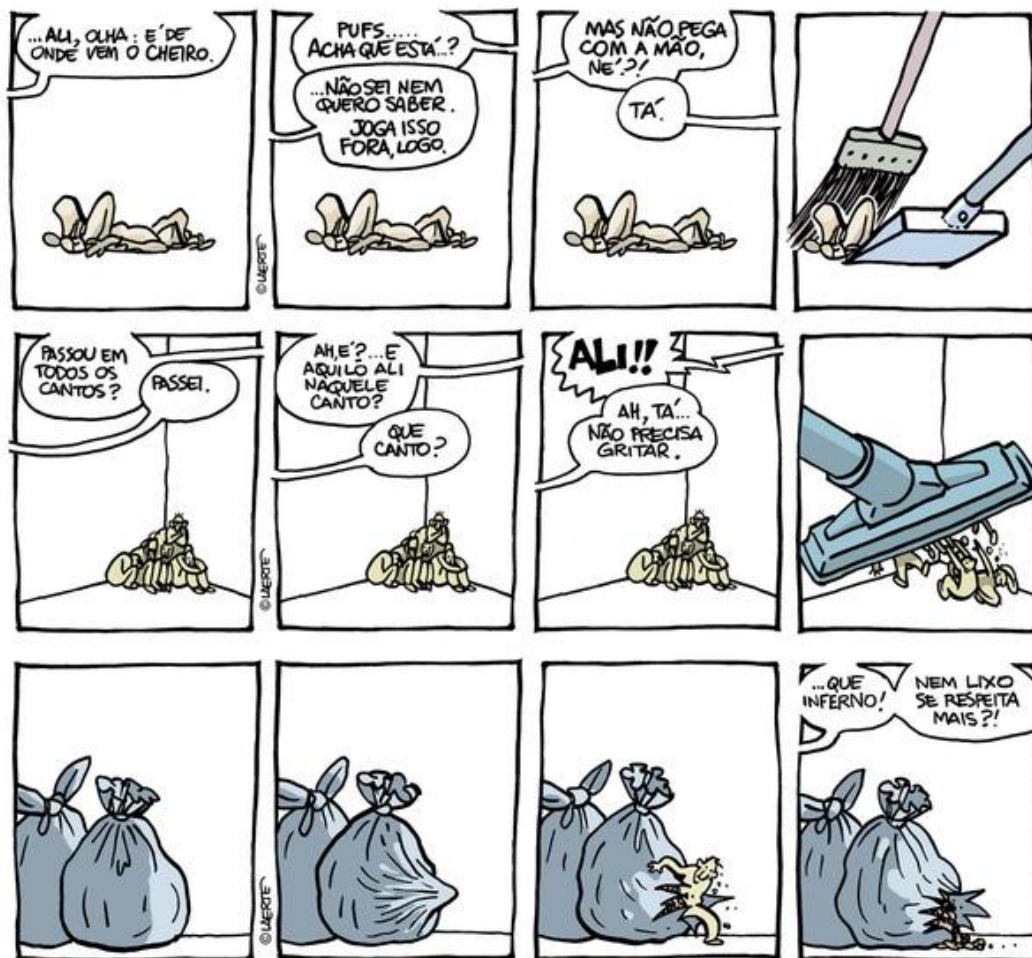


Nesta tira, a articulação entre o recordatório, que se move em um eixo vertical, e o sentido horizontal de leitura promove um efeito de rara sensibilidade. Temos no eixo horizontal da narrativa as imagens de um homem aparentemente careca no primeiro requadro, seu rosto tenso em um ranger de dentes se entorta discretamente para a direita. No segundo requadro vemos um par de pernas desnudas se deslocando em direção ao topo direito da imagem. Na sequência temos uma mão espalmada em um gesto de pedinte. Seu eixo parte de baixo para cima, deslocando-se da esquerda para a direita. No último requadro

vemos quatro pessoas de costas, o leitor é posicionado abaixo desses sujeitos, que, por sua vez, pendem suavemente para a direita. Enquanto isso, o texto da tira, composto por apenas um frase entrecortada, vai se mover verticalmente. No primeiro requadro ela se encontra no ponto mais baixo, logo acima do limite da imagem, e vai subindo até se posicionar acima das cabeças dos traseuntes anônimos.

Temos então um milionário que se desfaz de suas posses e passa a viver na mendicância, onde deixa de ser visto, sua existência como ser social é interrompida. Toda a tira exprime um movimento de alçar voo. O milionário abandona os códigos sociais que lhe promovem uma verticalidade ilusória, e ao descer em direção às ruas, ao descer ao mundo dos despossuídos sua narrativa se eleva, aproxima-se do mundo natural, onde a simbologia do voo é mais real. Ao se livrar do peso do signo e de sua rigidez estabelecida, abraça a leveza do símbolo e sua mente alcança os céus acima das cabeças aterradas.

Voltando à sociedade e a seus códigos, as fantasias de guliverização vão marcar outro aspecto simbólico da tensão entre acima e abaixo: a tensão que está presente de maneira tácita na primeira tira apresentada, a que define o grande como bom e o pequeno como lixo. Essa tensão é uma simbologia direta de tensões sociais comumente vistas nas grandes metrópoles, como a que serve de residência para Laerte: São Paulo. O aumento da população de rua, dos usuários de drogas pesadas e de pessoas psicologicamente desequilibradas, ou seja, de cidadãos que deram as costas – intencionalmente ou não – aos códigos sociais, é um dado que alarma os “cidadãos de bem”, que nas tiras de Laerte são representados como pessoas que transitam na verticalidade, ou até mesmo numa horizontalidade social, mas que se mantém moralmente afastadas do inferno da inferioridade, que é o rebaixamento a uma existência subsocial, a um pertencimento a uma camada mais próxima da nudez natural em que o ser humano vira apenas dado quantitativo, objeto de uma ciência natural. A próxima série de tiras é uma alegoria desse embate:



Vemos nessas tiras a figura humana como um amontoado de linhas que quase foge à interpretação. Seres sem identidade com uma coloração amarronzada que os destaca dos fundos brancos e assépticos dos seres agigantados que os enxergam como uma praga a ser exterminada. Embora esse embate seja representado aqui pelas imagens de guliverização noturna, essa tensão é o tema principal da poética de Laerte desde o início de sua carreira nos movimentos sindicais, indo se solidificar na imagem dos *Piratas do Tietê* – a turba de bárbaros que esmigalha todas as ilusões socialmente construídas pela cidade de São Paulo.

Sendo filho de classe média, Laerte cresceu sendo educado nas dicotomias solares da sociedade paulista: O time do São Paulo é melhor que o Corinthians; o bairro de Vila Madalena é melhor que Itaquera; vinho é melhor que cerveja, enfim, toda a construção diurna de uma sociedade analítica. Nesse padrão social ultramercantilista, cada cidadão deve ter seu papel a cumprir, ao se abrir mão desse papel abre-se mão de sua cidadania. Ao ver como o trabalho de objetivo único – buscar uma verticalidade social que se acredita alcançável – só permite que cumpra sua função dentro de um ciclo social que visa a

sustentar uma classe que de fato se mantém acima da sociedade. Esse aspecto pode ser visto em tiras como esta:



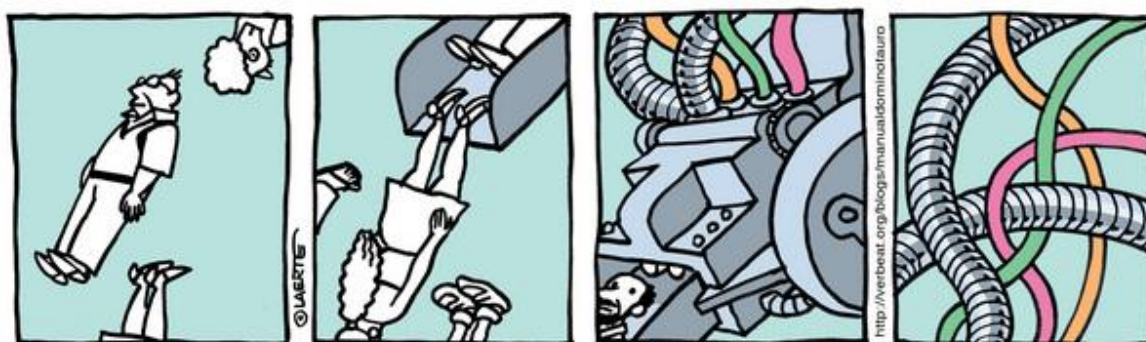
Imagem retirada da revista Piratas do Tietê nº 6, p. 36. Outubro de 1990

E até aponta para as origens tradicionais deste preconceito:



Imagem retirada do álbum Laertevisão, p. 55

Na poética de Laerte, a tensão entre vertical e horizontal vai também partilhar da categoria moralizante que dá o tom do labirinto medieval, mas vai se tratar de uma moral social ligada ao acúmulo de bens. A uma moral de certa maneira socialista em sua essência, que vê o cidadão comum entretido em seu cotidiano à maneira do funcionário de Flusser – um praticante dos códigos sociais que lhe são instruídos, o resultado de uma produção maquinal cujos códigos são alimentados desde cedo. Esta tira é a tradução visual mais loquaz:



O despejar de pessoas excretadas pela máquina que rudimentarmente lembra um rosto humano. Seu labirinto de fios que se elevam acima das pessoas produzidas, o labirinto de regras e códigos sociais dirige-se aos céus, este é provavelmente o primeiro mistério que Laerte buscou desvendar profissionalmente. Longe de ter respostas, o quadrinista resume seus esforços em expor imageticamente os limites e as amarras invisíveis com as quais o cidadão comum amarra a si mesmo; os códigos morais de eficácia duvidosa que obedecem a programações alhures e separam os indivíduos de seu gênero humano; que permitem haver diferenciações de valor ilusórias entre seres da mesma espécie. Assim, a mentalidade militar também vai ser alvo da pena de Laerte, como nas tiras da série *Missão*, em que vemos a ação de um aviador de aparência tacanha que repetidamente deve singrar os céus no dever sagrado de defender os códigos morais estabelecidos pelos seus superiores militares:



Novamente a imagem do funcionário, do escrevente, que segue suas ordens sem questionar, que segue o código e a programação sem se importar com o resultado de suas ações. O avião, ventre noturno que voa e protege seu piloto, também protege o gládio diurno, permitindo que este caia sobre a cabeça daqueles que não se encaixam no modelo estabelecido. Seu alvo, entretanto, vai ser metamorfose constante, chegando à última tira como alucinação febril. O desconforto que o diálogo maleável fornece ao discurso rígido.

Considerações finais



Existe poesia nas tiras de quadrinhos? E como se dá sua poética? Esta é a questão à qual esta dissertação se propõe a responder em suas mais de duzentas páginas e mais de 86 mil palavras. A tira anterior, composta por linhas despojadas e tons pastéis que se harmonizam no intuito de remeter a uma figura humana, talvez responda à mesma pergunta com um exemplo visual desconcertantemente simples. Existe poesia em uma tira de quadrinhos? Mas é claro. Como meio de comunicação representativo, as tiras de histórias em quadrinhos estão cercadas de potencial poético. De fato, a poesia não é inerente a elas. A simples ocorrência de ser uma tira não a faz poética, mesmo que sua imagem como HQ seja uma representação do labirinto arquetípico e seus misteriosos corredores onde diferentes linhas de pensamento se misturam e se harmonizam. O que faz uma tira virar uma poesia é um cruzar de limites.

Em sua existência contemporânea, os quadrinhos e seus criadores desfrutaram de uma liberdade hoje impensada. Com o passar do tempo, as restrições e as padronizações de fundo mercadológico cercearam a criatividade dos quadrinistas de maneira tão estreita que poucos são os que conseguem enxergar a liberdade que existe para além da fresta retangular de poucos centímetros que configura seu ganha-pão. Arte e sobrevivência sempre constituíram uma tensão delicada, e a grande maioria dos trabalhadores nesta área se equilibra na tênue linha estendida entre essas duas necessidades vitais. Alguns mais próximos da sobrevivência e de seu calor confortável, outros, como Laerte, explorando as geleiras inóspitas da arte e tendo como único conforto o frêmito prazeroso e sensual que a poesia proporciona. Mas Laerte se mantém a uma distância segura do polo artístico absoluto. Não por medo ou por conforto, mas porque sabe que neste norte magnético todos os códigos se derretem em um caldo vivo e quente, em uma beberagem rica e borbulhante que só busca criar. E não é este o objetivo de Laerte. Sua poesia em quadrinhos busca

inovar um meio artístico que faz parte de sua própria essência como ser humano. Pode-se dizer que Laerte é um *quadrinhomem*, uma criatura que é ser humano por fora e quadrinhos por dentro. Ao renovar seu quadrinho, Laerte busca renovar a si mesmo.

A imagem é de uma simplicidade equivalente à da tira que abre esta conclusão. Se o labirinto é a imagem de toda a interioridade humana, tanto em sua subjetividade quanto em sua fisiologia, e se as HQs também são um labirinto, faz todo o sentido que o labirinto que simboliza a interioridade de Laerte sejam os quadrinhos – os seus quadrinhos. Este interior não é imutável, mas pode-se afirmar até o final destas páginas que Laerte ainda pode ser visualizado dessa maneira. Como seus personagens, uma tira de quadrinhos vestindo um terno e andando pela rua sem que ninguém dê conta de sua natureza mista. O que de fato muda é que Laerte decide cruzar uma fronteira, e ao fazê-lo vê-se livre. Talvez a vida tenha cruzado essa fronteira para ele, talvez os fatos traumáticos de sua biografia tenham sido responsáveis por deixá-lo sem chão, mas vai ser durante o processo simbolizado pelas 27 tiras do *Manual do Minotauro* que este “sem chão”, ao modo da jovem motorista das tiras de *Cylena 66*, se completa com um “ou” e é encarado como um estar acima do chão, um voar verdadeiro muito buscado que vai simbolizar uma liberdade plena, mas imbuída de uma responsabilidade poético-artística incontornável. Como bônus, Laerte pôde concretizar seu desejo de tirar o terno e colocar um vestido, seu desejo de tornar-se *quadrinhomulher*.

Na tira que abre este capítulo vemos uma explicação simplória e absolutamente diurna sobre o que são quadrinhos e o que é poesia. Diurna porque se expressa como um corte preciso, um este-é-e-este-não-é que resume toda a potência das imagens do regime diurno conforme a catalogação de Durand e sua equipe de pesquisadores. E simplória porque de fato não responde nada. A tira é uma ironia metalinguística que demonstra exatamente o vazio das explicações analíticas, e ao fazê-lo, e da forma como o faz, responde a todas as perguntas já feitas, que poderiam ser feitas e que ainda serão feitas. É a expressão do vazio preche de sentido. Os riscos que se passam por um personagem caminham pelo branco da página sem que haja uma distinção clara de tempo transcorrido, essa “distinção clara” sendo o requadro e seu vocabulário de linhas que o compõem. As linhas tremeluzentes que, longe de se esforçarem para realizar uma mimese de figura humana, se encontram relaxadas e maleáveis no limite da figuração caminham dentro da tira que agora é uma sarjeta só. O imaginário esparramando-se no espaço da tira, libertando os elementos de figuração de sua responsabilidade de imitar, deixando este trabalho para o leitor. Deixe que o leitor mate o Minotauro, se tiver coragem. Ou que lhe dê vida enxergando os elementos como Laerte os mostra – um emaranhado de linhas e cores.

Esta é a poética das tiras-poemas de Laerte. A poética da metalinguagem caridosa. Uma poética do coração tal qual Zambrano descreve, como uma cavidade oferecida a quem quiser de seu vinho beber. E não se trata aqui do vinho dos *connoisseurs*, do vinho das madames e dos cavalheiros que cheiram e bochecam seu suco em busca de uma combinação de sabores, de uma combinação de códigos – este vinho combina com uma deliciosa vitela, cavalheiro. Não. Este líquido sagrado que corre pelas valas das tiras de Laerte é o vinho em seu poder embriagante puro. Não há gosto que lhe perfume, não há textura que o suavize, tampouco se deve esperar para que o líquido respire. Este líquido que inunda as tiras de Laerte deve ser bebido de uma talagada só – como a pinga que as pombas-giras bebericam em seus transes jocosos. É líquido transformador porque revela, traz o leitor para dentro de suas cavidades por meio de sua metalinguagem generosa e que, por meio de infinitas redundâncias, atravessa o vão entre a obra e o leitor, tornando-os ligados momentaneamente por uma intimidade. Daí o rejeitar violento que certos meios tiveram, e ainda têm, ao publicar suas tiras. Como bem diz María Zambrano sobre a imagem do coração:

Signo de generosidade porque indica que aquilo que primariamente é somente passividade – acusação – se transforma em acitvo. E é tão passivo que não deixa de o ser ao actuar, é o oferecimento daquilo que não tem outra coisa senão integridade. Suprema ação de algo que, sem deixar de ser interioridade, a oferece num gesto que parece que poderia anulá-la, mas somente a eleva. Oferece-se por ser interioridade e para continuar a sê-lo. E isto (interioridade que se oferece para continuar a ser interioridade, sem a anular) é a definição de intimidade. Somente aquilo que constitutivamente é fechado pode ser a sede de uma intimidade; aquilo que com suprema nobreza pode abrir-se sem deixar de ser cavidade, interioridade que oferece o que era a sua força e seu tesouro, sem se converter em superfície. Que, ao oferecer-se, não é para sair de si mesmo, mas para fazer adentrar-se nele o que vagueia fora. Interioridade aberta; passividade activa. (ZAMBRANO, 2002, p. 23)

Esta poética da intimidade metalinguística vai se refletir na própria personalidade de Laerte. Esta liberdade de atravessar, de transitar, de unir sujeito e objeto na trajetividade que une os dois, como postula Maffesolli, não deixa de encontrar um eco, uma aliteração geradora de redundâncias poéticas, na militância transgênero do autor. O próprio tipo de transgeneridade praticado por Laerte circula em torno da liberdade e do prazer de “se montar”, como se chama no palavreado transgênero a ação de se vestir com roupas e acessórios de sua faceta trans. Essa liberdade de se montar, que também pode ser vista como a liberdade de se narrar, vai ecoar também na mentalidade deste presente marcado pelo crivo da internet, e da liberdade relativa que ela permite de o usuário escrever a

narrativa de si mesmo. Uma narrativa que não se dá mais apenas com palavras, mas que concatena imaginário, som e linguagem em espaços tipicamente abertos e expostos, como as redes sociais. Daí a enorme difusão que as tiras de Laerte vão encontrar na internet. Nas redes sociais, as tiras constroem a narrativa daqueles que as usam em suas *timelines*. Laerte divide sua autoria com os diversos usuários que se apropriam de suas tiras-poemas e fazem delas sua voz. Ao se inserirem na sociedade contemporânea no que ela tem de mais polêmico, a cibercultura, as tiras de Laerte permitem a amplitude do imaginário social, como idealizado por Bronislaw Baczko.

Nesta poética da generosidade metalinguística, e em sua recepção e adequação a uma cultura pós-moderna cibercultural, assim como no processo intensamente midiático de construção de uma nova visualidade empreendida por Laerte, encontramos subsídios que permitem enxergar neste conjunto de fenômenos a noção stuartiana da “identidade como narrativa” da maneira como é categorizada por Selma Regina Oliveira, partindo de uma reflexão em cima das categorias dionizíacas e apolíneas pensadas por Michel Maffesoli: *Homini Narratus Hefesto*, ou seja, um sujeito contemporâneo empenhado em se narrar e ser narrado, ao mesmo tempo criador e criatura. Esta habilidade narrativa é marcada pela imagem do deus grego Hefesto, bastardo e deformado, mas capaz de construir sua própria narrativa e adentrar o Olimpo para garantir seu lugar entre os deuses. Nesse cotidiano hefaístico e midiático, a ilusão vertical do Olimpo se aplanam, é o *Quotidiolimpo*: não mais um pódio que deve ser almejado, um punctum que perfura o céu, mas uma planificação que se deve espalhar pelo máximo de área geográfica possível.

Em outro vértice que parte das reflexões que impulsionaram esta dissertação, percebeu-se com notável clareza a praticidade metodológica das teorias do imaginário quando aplicadas à mídia das histórias em quadrinhos. Entretanto, da mesma maneira que a imagem poética necessita de um contexto pelo qual se expressar, as imagens de quadrinhos precisam de graus diversos de contextualização para viabilizar uma interpretação integral. A palavra “cortina” sozinha em uma frase não constitui uma imagem, mas na frase de Baudelaire, como catalogada no livro *A poética do espaço*, de Gaston Bachelard, “pesadas cortinas que ondulam até o chão”, se constrói uma imagem evocativa do peso mesmerizante e ameaçador do tecido. Daí a necessidade de se interpretar as imagens dos quadrinhos não somente em seu conteúdo iconográfico, mas que este esteja embalado nas palavras que lhe dão sentido, quando elas existirem. É o interpretar de imagens mistas, meio verbais, meio iconográficas. As histórias em quadrinhos são sempre lunares e minotauricas, sempre uma

concatenação de feixes de significação distintos, e qualquer esforço de análise impossibilita sua compreensão como um todo.

No decorrer desta dissertação, a mesma qualidade de harmonização de contrários pôde ser atrelada a diferentes meios de comunicação. De fato, vimos o fenômeno de comunicação de massa ser abarcado pela grande imagem do labirinto em suas qualidades positivas e negativas. Essa harmonização é uma necessidade da comunicação de massa nos moldes modernos, ou seja, dos modelos analógicos, tanto porque harmonizam meios narrativos diversos em uma composição (imagem e som, imagem e signo), quanto porque ainda são possíveis de serem compreendidos sob a imagem da caixa preta de Flusser, ou seja, como um processo coletivo de construção de sentidos que segue um programa limitado produzido por uma parte do sistema que é inacessível. Com o desenvolvimento do momento digital (SELMA in CASTRO, 2012, p. 66) dessa mediação, esse sistema se altera, seu controle se afrouxa e a caixa preta começa a exibir sombras de seu funcionamento. O labirinto começa a exprimir outras tensões na contemporaneidade, e baseado no que foi estudado é possível que seja um retorno à antiguidade em seu caráter de uno e múltiplo, a pulverização da informação e a coletivização de seus semantismos.

Nos momentos finais desta dissertação é possível perceber que ela é um esforço de interpretação que não conseguiu, e nem pretendia, abarcar toda a carga simbólica das tiras-poemas de Laerte. O que foi feito nestas páginas pode ser resumido em uma breve exposição das estruturas básicas do imaginário do quadrinista que permite a interpretação da mediação promovida pelos meios de comunicação em termos de possibilidades poéticas. Não apenas a possibilidade de brincar com a programação criando novas maneiras de burlar as instruções, atividade promovida por Flusser como instauradora do potencial humano dentro do mecanismo, mas a percepção de que o modelo flusseriano talvez não seja mais válido diante da liquefação que esses aparelhos vêm sofrendo na contemporaneidade.

A câmera fotográfica, para Flusser imagem do aparelho absoluto, não é mais apenas uma existência física, mas também uma construção digital, um *software*. E como *software* é capaz de ser moldada por programadores e programas cada vez mais instintivos. O âmbito poético vem sendo explorado cada vez mais, seja por programadores de *software* que produzem jogos alternativos ou de objetivos irônicos e autorreferentes – como o jogo Katamari Damaci, cujo objetivo é rolar uma bola de objetos até que esta cresça o suficiente para formar novos planetas, um jogo de imagens que discute o acúmulo característico das sociedades consumidoras, só para citar um exemplo no espaço da informática – seja por quadrinistas que buscam subverter as formas de narratividade construídas para o ambiente

em rede de maneira que sejam concebidas novas maneiras de expressão – tal é o caso do próprio Laerte. Ainda há muito a ser pesquisado, muitas imagens a serem agrupadas e interpretadas, e a produção dos novos criadores se multiplica e se espalha pelo cotidiolimp da internet. Mas por enquanto este é o passo dado, novas explorações aguardarão o futuro em oportunidades mais fartas de tempo hábil, como é o caso de um futuro doutorado.

REFERÊNCIAS

- ANDRAUS, Gazy. **Existe quadrinho no vazio entre dois quadrinhos?** São Paulo: USP, 2004.
- ARGAN, Giulio Carlos. **Arte moderna.** São Paulo: Companhia das Letras, 1996.
- ARISTÓTELES. **Poética.** São Paulo: Ars Poética Editora, 1993.
- BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço.** 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- BARTHES, Roland. **A câmara clara:** nota sobre a fotografia. São Paulo: Nova Fronteira, 1997.
- BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas.** v. 1. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- BERRIO, Antonio García; FERNÁNDEZ, Teresa Hernández. **Poética:** tradição e modernidade. São Paulo: Littera Mundi, 2000.
- BORGES, Jorge Luis. **O Aleph.** 8. ed. São Paulo: Editora Globo, 1992.
- BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia grega.** vol. II. 12. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.
_____. **Mitologia grega.** vol. I. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1986.
_____. **Mitologia grega.** vol. III. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 1995.
- BRANSTON, Brian. **Mitologia germânica ilustrada.** 2. ed. Barcelona: Vergara Editorial, 1962.
- BURGOS, Arnaldo Beltrão. **Jurema sagrada:** do Nordeste brasileiro à Península Ibérica. Fortaleza: Expressão Gráfica; Laboratório de Estudos da Oralidade/UFC, 2012.
- CAGNIN, Antônio. **Os quadrinhos.** São Paulo: Ática, 1975 (Coleção ensaios, v. 10).
- CARRIER, David. **The aesthetics of comics.** Pennsylvania: Penn State Press, 2000.
- CASTRO, Gustavo. **Filosofia da comunicação (comunicosofia).** Brasília: Casa das Musas, 2006.
- CHALHUB, Samira. **A metalinguagem.** 2. ed. São Paulo: Ática, 1988.
- CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão.** Rio de Janeiro: Vozes, 2000.
_____. **A explosão criativa dos quadrinhos.** Rio de Janeiro: Globo, 1987.
- CUNHA, Antônio Geraldo. **Dicionário etimológico da língua portuguesa.** 4. ed. Rio de Janeiro: Lexikon, 2011.
- DELEUZE, Giles. **Crítica e clínica.** São Paulo: Ed. 34, 1997.
- DUARTE, Rafael Soares. História em quadrinhos e poesia. In: DALCASTAGNÈ, Regina (org.). **Histórias em quadrinhos:** diante da experiência dos outros. Vinhedo: Horizonte, 2012. p. 202-223.

DUCROT, Oswald; TODOROV, Tzvetan. **Dicionário enciclopédico das ciências da linguagem**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

DURANT, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. 4. ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

_____. **O imaginário**. 3. ed. Rio de Janeiro: Difel, 2004.

_____. **A fé do sapateiro**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1995.

_____. **A imaginação simbólica**. São Paulo: Cultrix, 1988.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1974.

_____. **A obra aberta**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1971.

_____. **Os limites da interpretação**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

_____. **A estrutura ausente**. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 1991.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

ELIADE, Mircea. **O mito do eterno retorno**. Lisboa: Edições 70, 1969.

EPICTETO. **O Eicheirídion de Epicteto**. São Cristóvão: SE: EdiUFS; Editorial Prometheus, 2012.

FLUSSER, Villém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. São Paulo: Relume Dumará, 2002.

_____. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naif, 2007.

_____. **Os gestos: fenomenologia e comunicação**. Barcelona: Empresa Editorial Herder S.A., 2004.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Dicionário Aurélio da língua portuguesa**. 5. ed. Curitiba: Positivo, 2010.

FRANCO, Edgar Silveira. **HQTrônicas: do suporte papel à rede internet**. São Paulo: Annablume, 2004.

GAIARSA, José A. “Desde a pré-história até McLuhan”. In: MOYA, Álvaro de (org.). **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1970. p. 115-120.

GRIMAL, Pierre. **Dicionário da mitologia grega e romana**. 4. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

GROENSTEEN, Thierry. **História em quadrinhos: essa desconhecida arte popular**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.

GROSSMAN, Martin. Construindo pontes: Flusser e a arte. In: KRAUSE, Gustavo Bernardo; MENDES, Ricardo (org.). **Villém Flusser no Brasil**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1999. p. 185-191.

_____. **The system of comics**. Mississippi: University Press of Mississippi, 2007.

GUBERN, Román. **Literatura da imagem**. Rio de Janeiro: Salvat Editora do Brasil S.A., 1979.

GUIMARÃES, Luciano. **A cor como informação**: a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores. 3. ed. São Paulo: Annablume, 2000.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 10. ed. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2005.

HARVEY, Robert C. **The art of the comic book**: an aesthetic history. Mississippi: University Press of Mississippi, 1996.

HITCHCOCK, Helyn. **A magia dos números ao seu alcance**. 17. ed. São Paulo: Pensamento, 2008.

INNIS, Harold A. **O viés da comunicação**. Rio de Janeiro: Vozes, 2011.

JAKOBSON, Roman. **Linguística e comunicação**. 22. ed. São Paulo: Cultrix, 2010.

JUNIOR, Gonçalo. **A guerra dos gibis**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

KRAUSE, Gustavo Bernardo. Da prece à literatura. In: KRAUSE, Gustavo Bernardo; MENDES, Ricardo (org.). **Villém Flusser no Brasil**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1999. p. 80-101.

LEAL, Souza Bruno. A poesia que a gente vive, talvez. In: GUIMARÃES, César; SOUZA LEAL, Bruno; MENDONÇA, Carlos Camargo (org.). **Comunicação e experiência estética**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006.

LECHTE, John. **50 pensadores contemporâneos essenciais**: do estruturalismo à pós-modernidade. Rio de Janeiro: Difel, 2002.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Campinas: Papyrus, 1997.

———. Atualidade do pensamento de Flusser. In: KRAUSE, Gustavo Bernardo; MENDES, Ricardo (org.). **Villém Flusser no Brasil**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1999. p. 131-143.

MAFFESOLI, Michel. **A parte do dia**. Rio de Janeiro: Record, 2004.

MARCONDES FILHO, Ciro. **Até que ponto, de fato, nos comunicamos?** 2. ed. São Paulo: Paulus, 2007.

MARTIN, Khathleen; RONNBERG, Ami. **O livro dos símbolos**: reflexões sobre imagens arquetípicas. Cologne: Taschen, 2012.

MARTINE, Joly. **Introdução à análise da imagem**. Campinas: Papyrus, 1996.

MAUROIS, André. **Introdução ao método de Paul Valéry**. Campinas: Pontes, 1990.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 3. ed. São Paulo: Cultrix, 1964.

MOYA, Álvaro de. **História das histórias em quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1996.

LIMA, Elaine Barreto Gomes de. **Os cenários e fundos de cenas nas HQs Piratas do Tietê**. Dissertação de mestrado. Campinas, Unicamp, 2006..

NEIVA JR., Eduardo. **A imagem**. São Paulo: Ática, 1986.

NETO, Elydio dos Santos. **Os quadrinhos poético-filosóficos de Edgar Franco**: textos, HQs e entrevistas. João Pessoa: Marca de Fantasia. 2012.

NIETZSCHE, Friedrich. **Além do bem e do mal**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes de. **Mulher ao quadrado**: as representações femininas nos quadrinhos norte-americanos: permanências e ressonâncias. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2007.

_____. **Grafic novel quadro a quadro**. Artigo retirado da tese de mestrado. Brasília, 1993.

_____. Imaginário de narrativa. In: CASTRO, Gustavo (org.). **Mídia e imaginário**. São Paulo: Annablume, 2012.

PEYRONIE, André. Labirinto. In: BRUNEL, Pierre. **Dicionário de mitos literários**. Rio de Janeiro, 1997. p. 555-581.

_____. Minotauro. In: BRUNEL, Pierre. **Dicionário de mitos literários**. Rio de Janeiro, 1997. p. 645-650.

PESSOA, Fernando. **Livro do desassossego**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

PIGNATARI, Décio. **O que é comunicação poética**. 8. ed. São Paulo: Ateliê Editorial, 2005.

PIRES, Pedro Stoeckli. **Sobre mestres e encantados**: a jurema como expressão sentimental. Dissertação de mestrado. Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social. Brasília, 2010.

QUELUZ, Marilda Lopez Pinheiro. Imagens sequenciadas, traços em movimento: as representações do cotidiano nas charges brasileiras do início do século XX. In: VERGUEIROS, Carlos; RAMOS, Paulo; CHINEN, Nobu (org.). **Interseções acadêmicas**: panorama das primeiras jornadas internacionais de histórias em quadrinhos. São Paulo: Criativo, 2013. p. 253-269.

RAMOS, Paulo. **Faces do humor**: uma aproximação entre piadas e tiras. Campinas: Zarabatana Books, 2011.

_____. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

_____. **Tiras livres**: um gênero em processo de consolidação. Trabalho apresentado no GP de Produção Editorial, X Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação. XXXIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2010.

REGIS, Maria Helena. **Manual de comunicação poética**. Porto Alegre: Lunardelli; UFSC, 1982.

SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço**: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. **Comunicação e pesquisa**: projetos para mestrado e doutorado. São Paulo: Hacker Editora, 2001.

_____. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** 3. ed. São Paulo: Paulus, 2008.

SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização**: do pensamento único à consciência universal. 12. ed. Rio de Janeiro: Record, 2005.

SODRÉ, Muniz. **Antropológica do espelho**: uma teoria da comunicação linear e em rede. Petrópolis: Vozes, 2002.

SPIEGELMAN, Art. **Quadrinhos, ensaios, gráficos e fragmentos**: From MAUS to now to MAUS to now. Rio de Janeiro: Sellerio Editore, 1998.

STIEGLER, Bernard. **Reflexões (não) contemporâneas**. Chapecó: Argos, 2007.

SWAIN, Tania Navarro. Você disse imaginário? In: SWAIN, Tania Navarro. **História no Plural**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1993. p.43-67.

TAPAJÓS, Pedro. **A máquina de Sheherazade**: os quadrinhos e a noite seguinte. Dissertação de mestrado. Universidade de Brasília. Brasília, 2007.

WAID, Mark et al. **The silver age of Superman**: the greatest covers of action comics from the 50's to the 70's. New York: Artabras, 1995.

WEAVER, Warren. A teoria matemática da comunicação. In: COHN, Gabriel (org.). **Comunicação e indústria cultural**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1978.

WEIL, Pierre; TOMPAKOW, Roland. **O corpo fala**. 59. ed. Petrópolis: Vozes, 2005.

VALÉRY, Paul. **Variedades**. São Paulo: Iluminuras, 2011.

VARNUM, Robin; GIBBONS, Christina (org.). **The language of comics**: word and image. Mississipi: University Press of Mississipi, 2001.

VIGNA, Elvira. Os sons das palavras: possibilidades e limites da novela gráfica. In: DALCASTAGNÈ, Regina (org.). **Histórias em quadrinhos**: diante da experiência dos outros. Vinhedo: Horizonte, 2012. p. 185-201.

ZAMBRANO, María. **A metáfora do coração e outros escritos**. 2. ed. Lisboa: Assírio & Alvim, 2000.

Periódicos

AZEREDO, Vânia Dutra de. Mundo verdade e eterno retorno: da instituição à destituição da idéia. **Revista de Filosofia Aurora**. v. 20, n. 27, p. 225-241, jul./dez. 2008. Disponível em: <www2.pucpr.br/reol/index.php/RF?dd1=2418&dd99=pdf>.

D'OLIVEIRA, Gêisa Fernandes. Humor e identidade: Brasilidade em Laerte e Maurício de Souza. **Revista USP**, n. 88, p. 60-73, dez./fev. 2010-2011. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/13852>>.

FRESNAULT-DERUELLE. Du linéaire au tabulaire. **Communications**, n. 24, p. 7-23, 1976. Trad. Caroline Ferreira, 2013. Disponível em: <http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_0588-8018_1976_num_24_1_136>.

GOUVEIA, G. V. A.; ALVES, F. C. P.; BITTENCOURT, A.; KOURY FILHO, W. Comportamento de características fenotípicas e premiações de animais da raça nelore participantes da expozebu no período de 1998 a 2011. **Cadernos de Pós-Graduação da Fazu**, v. 2, 2011. Disponível em: <<http://www.fazu.br/ojs/index.php/posfazu/article/view/424>>.

HANKE, Michael. A comunicologia segundo Villém Flusser. **Galáxia – Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica**, v. 4, n. 7, p. 59-72, 2004. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1371>>.

LAWLER, Brady Lillian. The geranos dance: a new interpretation. **Transactions and Proceedings of The American Philological Association**, v. 77, p. 112-130, 1946. Disponível em: <<http://www.jstor.org/discover/10.2307/283449?uid=2&uid=4&sid=21103436011683>>.

NASCIMENTO, Evando. Performar o discurso: teatro, travestismo, corpo-cidade. **VIS – Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes da UnB**, v. 10, n. 1, jan./jun. 2011.

NEVES, Juliano. O eterno retorno hoje. **Cadernos Nietzsche**, n. 38, p. 283-296, 2013. Disponível em: <<http://www.cadernosnietzsche.unifesp.br/home/item/242-o-eterno-retorno-hoje>>.

PINHEIRO, Valter. Arte grega clássica e arte moderna: aspectos axiológicos em “O minotauro”. **Revista Fronteira Z**, PUC, n. 6, abr. 2011. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/fronteiraz/article/view/12245>>.

SILVA, Maria Aparecida Moraes. A voz do passado: tecendo possíveis. **Itinerários**, n. 9, p. 91-98, 1996. Disponível em: <<http://seer.fclar.unesp.br/itinerarios/article/view/2574>>.

SOUZA, Vitor Chaves de. “A ontologia do mito de Mircea Eliade: possibilidades e aspectos críticos. **Estudos de Religião**, v. 25, n. 41, p. 203-215, jul./dez. 2011. Disponível em: <<https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/ER/article/viewArticle/2538>>.

WERNEC, Daniel L. Decoding Laerte: “Minotaur Handbook” and the politics of gender. **International Journal of Comic Art**, v. 14, n. 2, p 58-76, outono de 2012. Disponível em: <<https://ufmg.academia.edu/DanielErneck>>.

VILAS-BOAS, Gonçalo. O minotauro e os labirintos contemporâneos. **Cadernos de Literatura Comparada 8/9: Literatura e Identidades**. Porto, Instituto de Literatura Comparada Margarida Losa, p. 245-271, 2003. Disponível em: <<http://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/23355/2/gvilasboasminotauro000094763.pdf>>.

Entrevistas para sites e blogs

COUTINHO, L. Doce transgressão (capa). São Paulo, **Revista OCAS** n. 89, maio/jun. 2013. Entrevista concedida a Marcelo Bolzan com colaboração de Rosi Rico.

_____. Laerte em trânsito: como vive, o que pensa e com quem anda o cartunista que decidiu ser mulher em caráter experimental: questões de gênero. São Paulo, **Piauí**, n. 79, 7 de abril de 2013. Entrevista concedida e perfil construído por Fernando de Barros e Silva.

_____. Paradoxo de salto alto: entrevistas. São Paulo, **Revista Trip**, 16 de dezembro de 2010. Entrevista concedida a Diogo Rodriguez para o *site* da revista. Disponível em: <<http://revistatrip.uol.com.br/so-no-site/entrevistas/paradoxo-de-salto-alto.html>>. Acessado em: 20/01/2013.

_____. Laerte: “Tenho vergonha de quase tudo que desenhei”: Literatura. São Paulo, **Bravo!**, n. 157, set./2010. Entrevista concedida a Armando Antenore. Disponível em: <<http://bravonline.abril.com.br/materia/tenho-vergonha-quase-tudo-desenhei-laerte>>. Acessado em: 20/01/2013.

Biografia de Laerte: Disponível em: <<http://www2.uol.com.br/laerte/info/biografia-top.html>>. Acessado em: 20/01/2013.

RAMOS, Paulo. Cancelamento das tiras de Laerte nos Jornais. **Blog dos Quadrinhos**. Disponível em: <<file:///C:/Users/Lima/Documents/mestrado/Artigos%20Laerte/p%C3%A1gina%20de%20web%20-%20entrevistas%20Laerte/BLOG%20DOS%20QUADRINHOS%20-%20UOL%20Blog.htm>>. Acessado em: 20/01/2013.

_____. Explicação sobre as tiras. **Blog dos Quadrinhos**. Disponível em: <<file:///C:/Users/Lima/Documents/mestrado/Artigos%20Laerte/p%C3%A1gina%20de%20web%20-%20entrevistas%20Laerte/Blog%20dos%20Quadrinhos%20-%20-%20UOL%20Blog.htm>>. Acessado em: 20/01/2013.

Revistas em quadrinhos e álbuns

ANGELI, Arnaldo; VILAS BOAS, Glauco; COUTINHO, Laerte. **Chiclete com Banana especial: Los três amigos**. São Paulo: Circo, 1989.

BECHDEL, Alison. **Fun home: uma tragicomédia em família**. São Paulo: Conrad Editora, 2007.

BILAL, Enki. **Trilogia Nikopol**. São Paulo: Nemo, 2012.

CASTELLI, Cesar. **Os grandes enigmas de Martin Mystery, o detetive do impossível: Agarth!**, n. 13. São Paulo: Record, 1991.

CLAREMONT, Chris; SMITH, Paul. **Grandes heróis Marvel: Homem-Aranha & X-men & Kazar**, n. 4. São Paulo, abr./jun. 1984.

COUTINHO, Laerte. **Deus segundo Laerte**. São Paulo: Olhos D'Água, 2001.

_____. **Deus 2: a graça continua**. São Paulo: Olhos D'Água, 2002.

_____. **Deus 3: a missão**. São Paulo: Olhos D'Água, 2003.

- _____. **Classificados**. São Paulo: Jacarandá; Devir, 2001.
- _____. **Classificados 2**. São Paulo: Jacarandá; Devir, 2002.
- _____. **Classificados 3**. São Paulo: Jacarandá; Devir, 2003.
- _____. **Laertevisão**. São Paulo: Conrad Editora, 2007.
- _____. **Hugo para principiantes**. São Paulo: Jacarandá; Devir, 2005.
- _____. **Overman: o álbum, o mito**. São Paulo: Jacarandá; Devir, 2003.
- _____. **Gatos: bigodes ao léu**. São Paulo: Jacarandá; Devir, 2004.
- _____. **Histórias repentinas**. São Paulo: Jacarandá; Devir, 2002.
- _____. **Muchacha**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- _____. **Lola, a andorinha**. São Paulo: Cachalote, 2013.
- _____. **Vizinhos**. São Paulo: Cachalote, 2013.
- _____. **Piratas do Tietê**. Ed. 1-14. São Paulo: Circo, maio 1990/abr. 1992.

CREPAX, Guido. **Valentina Crepax 65-66**. São Paulo: Conrad Editora, 2006.

GAIMAN, Neil et al. **Sandman, noites sem fim**. São Paulo: Conrad Editora, 2003.

MILLER, Frank; SIENKIEWICZ, Bill. **Elektra assassina encadernada**. São Paulo, abr. 1989.

MOORE, Alan; WILLIAMS III, J. H. **Promethea, book two**. New York: Dc Comics, 2001.
 _____; GIBBONS, Dave. **Watchmen**. New York: Dc Comics, 1987.

MORRISON, Grant; QUITELY, Frank. **Flex Mentallo: man of muscle mystery deluxe edition**. New York: Dc Comics, 2012.

_____; JANSON, Klaus. **Um conto de Batman: Gothic**. São Paulo, abr. 1991.

_____; CASE, Richard. **Doom Patrol: crawling from the wreckage**. New York: Dc Comics, 1992.

_____. **Doom Patrol: the painting that ate Paris**. New York: Dc Comics, 2004.

OESTERHELD, Héctor G.; LOPÉZ, Francisco Solano. **O eternauta**. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

WAID, Mark; KITSON, Barry. **The brave and the bold**. New York: Dc Comics, 2001.

ALBUM EUROPEU - 31,4CM X 23CM



MAGAZINE - 28CM X 21CM



COMIC BOOK - 25,9CM X 16,8CM



FUMETTI - 20,9CM X 15,5CM



FORMATINHO - 19CM X 13CM

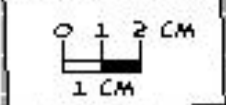


TIRA - 4,5CM X 15,5CM



IMAGEM 1





ESCALA 1:2 CM



ANEXO DE IMAGENS

IMAGEM 23

A TIRA DE JORNAL COMO
LABIRINTO

-  FEIXE NARRATIVO (LANÇADORA DA ESTÓRIA)
-  INTENÇÃO DO AUTOR
-  MÉRGULHO DO LÉTOR NA SARCJETA (IMAGINÁRIO)
-  ETÉRNO RETORNO DA IMAGEM

