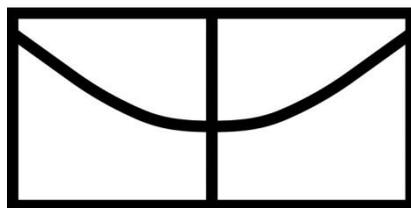


**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO**

**O GROTESCO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS BRASILEIRAS:  
Bestiários do humor e do medo em Francisco Marcatti e Lourenço Mutarelli**

**JAIRO MACEDO JÚNIOR**

**- Brasília, Janeiro de 2016 –**



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO**

**O GROTESCO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS BRASILEIRAS:  
Bestiários do humor e do medo em Francisco Marcatti e Lourenço Mutarelli**

Autor: JAIRO MACEDO JÚNIOR  
Orientadora: Selma Regina Nunes Oliveira

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

- Brasília, Janeiro de 2016 –

---

Profa. Doutora Selma Regina Nunes Oliveira (Presidente)

---

Prof. Doutor Gustavo de Castro

---

Profa. Doutora Maria T. Ferraz Negrão de Mello

---

Prof. Doutor Wagner Rizzo

**Agradecimentos**

A Luiz Filipe Barcellos Macedo e Lia Ribeiro Bello, pelo estímulo e força para começar essa jornada.

A Selma Regina Nunes Oliveira e Wagner Antonio Rizzo, pelo vigor com que ensinam, aprendem, provocam e se divertem. Principalmente se divertem.

A Raimundo Lima Neto, pela amizade, respeito e aprendizado nos projetos empreendidos e em outros que certamente virão.

A Ronald Souza de Jesus, pela camaradagem, gentileza e intensa troca de ideias.

A Clara Furtado Macedo e Júlia Furtado Macedo, que já brigam pelos gibis do tio, mas não estes. Por enquanto.

A Havane Melo, em especial, por todo o amor dedicado. Pela amizade, companheirismo, inteligência, persistência, trabalho, diversão, doses enormes de paciência e muita, muita conversa jogada fora ao longo desses dois anos. A vida, ao universo e tudo mais.

Dedicado a Gleide Santana Zenha Macedo.

Desculpa os palavrões, mãe.

*Provavelmente eu tenho uma deficiência orgânica  
e meu intestino é ligado ao cérebro.*

Francisco Marcatti

**Resumo**

Unindo métodos de análise de discurso e estudo de caso, e guiando-se pelos conceitos de Realismo Grotesco propostos por Mikhail Bakhtin, Wolfgang Kayser e Victor Hugo, este trabalho trata da estética do grotesco nas histórias em quadrinhos brasileira, contemporânea e urbana, tomando como exemplos a produção dos artistas Francisco Marcatti e Lourenço Mutarelli. O corpus do trabalho é composto de duas graphic novels de Transsubstanciação (1991) e Desgraçados (1993), e cinco publicações variadas de Marcatti, Mariposa (2005), Coprólitos (2013) e três gibis do personagem Frauzio. Através da análise destas obras, o presente trabalho discute pormenores referentes à estética do grotesco, tais como a escatologia, desarmonia, beleza e feiura, riso e escárnio, interdição e transgressão, políticas do corpo e religião. Estabelece de que maneira o discurso dos dois quadrinistas convergem e em que pontos eles divergem, bem como a inserção deles no contexto das histórias em quadrinhos brasileiras.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; grotesco; escatologia; Marcatti; Mutarelli.

**Abstract**

Joining methods of discourse analysis and case study, and guiding them to the concepts of Grotesque Realism proposed by Mikhail Bakhtin, Wolfgang Kayser and Victor Hugo, this paper deals with the grotesque aesthetics in brazilian contemporary urbanistic comics, taking as examples the art of Francisco Marcatti and Lourenço Mutarelli. Our corpus is composed of two graphic novels, *Transsubstanciação* (1991) and *Desgraçados* (1993), by Mutarelli, and five different publications by Marcatti, *Mariposa* (2005), *Coprólitos* (2013) and three comic books of Frauzio. Through analysis of these works, this paper discusses details referring to the aesthetics of the grotesque, such as schatology, disharmony, beauty and ugliness, laughter and derision, interdiction and transgression, body politics and religion. It sets out how the discourse of the two artists converge and where they diverge points as well as their inclusion in the context of comics brazilian.

Keywords: Comics; grotesque; scatology; Marcatti; Mutarelli.

## **Sumário**

<b>Capítulo 1 – Rebaixamento, desarmonia e transgressão: estabelecendo o recorte do problema de pesquisa</b> .....	10
1.1. O riso frente ao medo e o medo frente ao riso.....	14
1.2. Desvios do cômico e do corpo.....	17
1.3. Perfis dos estudos de caso: Francisco Marcatti.....	22
1.4. Perfis dos estudos de caso: Lourenço Mutarelli.....	33
1.5. Cerne da questão-problema de pesquisa.....	40
1.6. Objetivos.....	41
1.6.1. Objetivo Geral.....	41
1.6.2. Objetivos Específicos.....	41
1.7. Tocando o silêncio: metodologia de pesquisa e de trabalho.....	42
1.8. Referencial teórico.....	47
<b>Capítulo 2 – Quadrinhos para adultos: a contracultura antes da contracultura</b> ... 48	
2.1. <i>EC Comics</i> .....	52
2.2. Harvey Kurtzman e a revista <i>MAD</i> .....	56
2.3. Repressão às Histórias em Quadrinhos.....	65
<b>Capítulo 3 – Underground <i>Comix</i> – Quadrinhos grotescos, independência e transgressão</b> .....	70
<b>4. Udigrudi: Apropriação e ressignificação do <i>Comix</i> nos quadrinhos brasileiros</b> .....	86
4.1. Revista Grilo.....	88
4.2. Balão e Bicho.....	92
4.3. Geração Circo e os quadrinhos à margem da margem.....	96
<b>5. FRANCISCO MARCATTI: escatologia, caricatura e riso carnavalizante</b> .....	106
5.1. Coprólitos.....	115
5.2. Frauzio.....	122
5.3. Mariposa.....	130

<b>6. LOURENÇO MUTARELLI: imaginário medieval, monstro humano e o riso amputado pelo medo.....</b>	<b>134</b>
6.1. Transubstanciação.....	144
6.2. Desgraçados.....	157
<b>7. Considerações finais.....</b>	<b>163</b>
<b>Referências.....</b>	<b>167</b>

## 1. Rebaixamento, desarmonia e transgressão: estabelecendo o recorte do problema de pesquisa

Muniz Sodré e Raquel Paiva, em *O Império do Grotesco* (2002), optam inicialmente pela coleta de exemplos heterogêneos da indústria cultural brasileira para montar um relicário nada sutil do grotesco no âmbito da comunicação.

Dentre os exemplos levantados, passam pelos olhos da dupla momentos tais como: as impressões jocosas de Gilberto Freyre sobre prédio público da Câmara dos Deputados do Rio de Janeiro; protesto unindo arte e fezes, criado pelo artista Siron Franco e levado ao Congresso Nacional; também as fezes da cadelinha de uma senhora da alta classe carioca; Karl Marx e Monteiro Lobato, cada um a seu modo e em cartas íntimas, deslizando em preconceitos raciais que, em muito, trairiam a imagem que possuem junto a seus admiradores; diversificada série de quadros televisivos de teor sexual e violento em programas dominicais brasileiros.

Em comum, esse breve bestário da comunicação social midiaticizada traz o elemento do rebaixamento, no qual atores sociais operam suas funções em combinações improváveis, cuja heterogeneidade trai e confunde aquele que recebe a informação. Num mundo em que assimilamos cotidianamente códigos e símbolos que nos garantem segurança e racionalidade, um corpo estranho tensiona a continuidade presumível e pronto – somos pegos no contrapé de nosso próprio intelecto. Corpo esse que trai o interdito, o eixo da memória (ORLANDI, 2007, p. 9), e nos leva bruscamente à necessidade de uma nova formulação de sentido.

Não por acaso, o fenômeno de desarmonia do gosto provoca em quem o observa padrões de reações incisivos, que vão do nojo à indisfarçável simpatia, do riso descompromissado ao escárnio profundo, do medo da transgressão à investida contrária agressiva. No conceito de rebaixamento do grotesco, estão em constante tensão as definições do belo, do feio e do gosto, trabalhadas ainda na antiguidade clássica e revistas por Immanuel Kant, Mikhail Bakhtin, Umberto Eco e tantos outros. No rebaixamento, convergiria todo o realismo grotesco de várias épocas, compondo assim:

(...) uma combinação insólita e exasperada de elementos heterogêneos, com referência frequente a deslocamentos escandalosos de sentido, situações absurdas, animalidade, partes baixas do corpo, fezes e dejetos – por isso, tida como fenômeno de **desarmonia do gosto** ou *disgusto*, como preferem estetas italianos -, que atravessa as épocas e as diversas conformações culturais, suscitando um mesmo padrão de reações: riso, horror, espanto, repulsa. (PAIVA; SODRÉ, 2002, p.17, grifos dos autores)

A presente pesquisa não existe senão por essa desarmonia, em recorte que a transporta diretamente para as histórias em quadrinhos. Torna-se intrigante contemplar o grotesco, na medida em que, nele, o gosto se contrai, recebe ruídos perante escolhas estéticas, conscientes ou não, e trata de confundir o espectador misturando arte e vida, corpo e representação do corpo.

É certo que há, em cada um de nós, um pouco do sentimento do belo, em consonância com um “belo superior”, por assim dizer, que é aceito socialmente e serve a todos como parâmetro. Algo que nos une e nos guarda pela definição em comum. Filósofos trataram de defini-lo, artistas o praticaram, e o sujeito social cujo nível estético converge ao hegemônico pode agregá-lo à sua vida. Com distinto prazer, esse sujeito pode deixar que o belo lhe atinja com fruição, delicadeza e harmonia. Na outra ponta da mesma história, contudo, há um imaginário daquilo que faz tremer esses pactos de fruição.

É a desarmonia que força-nos à pausa, na qual nos concentramos tanto ou mais do que faríamos diante da obra mais íntima ao cânone. Abre-se uma fresta em que se enxerga uma predileção pelo terrível que, não raro, nem sabíamos que havia dentro de nós. Victor Hugo, quando trata da dicotomia do sublime ao grotesco, diz haver não só a vontade, mas a necessidade humana de flertar com esse lado obscuro. Quando não o faz, o sujeito social atua sob risco de considerável marasmo estético, uma vez que não se dá conta de que “o sublime sobre o sublime dificilmente produz contraste, e tem-se a necessidade de descansar de tudo, até do belo” (HUGO, 2007, p. 31).

A genealogia do termo “grotesco” enquanto categoria estética já estabelecida aponta sempre para o incômodo instalado. É visando o incômodo, a força da alteridade e o disforme, que a estética grotesca irá desdenhar o comum, desviando dos pactos de simbologia entre nós, que atuam como forças reguladoras da inevitável vida em grupo.

Tais pactos não existem por acaso e não funcionam impunemente. Ao contrário, servirão em cada tempo e espaço como fio condutor da identidade geral e, conforme pontuou Bronislaw Baczko em seu artigo *O Imaginário Social*,

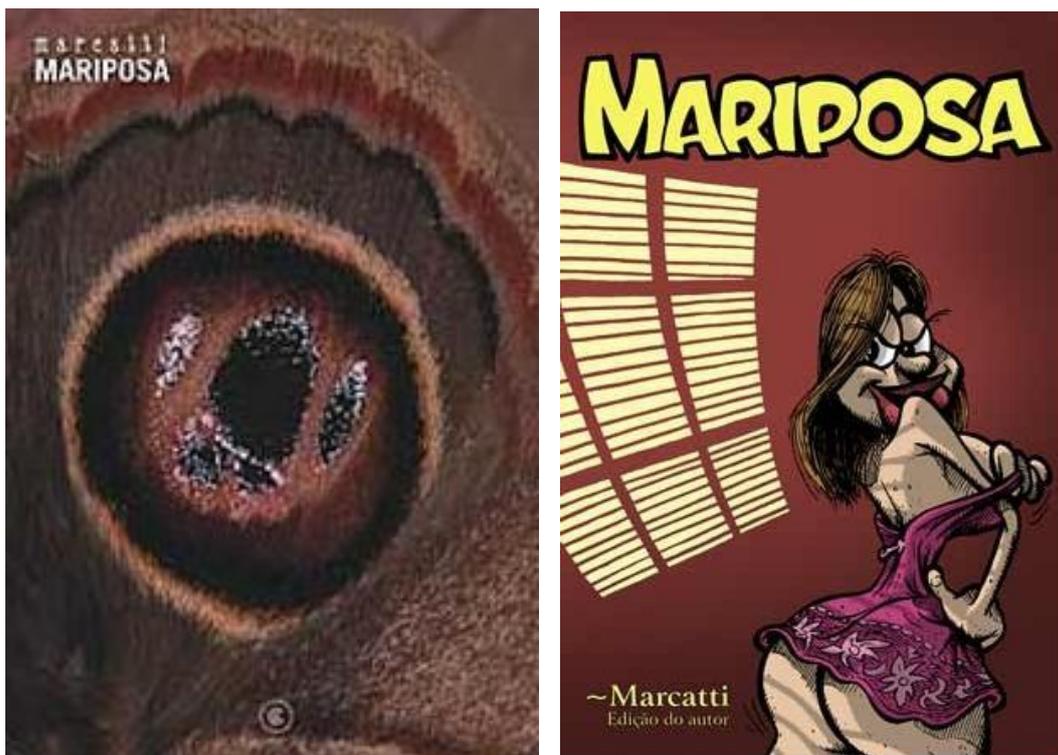
Do mesmo passo, a delimitar o seu “território” e as suas relações com o meio ambiente e, designadamente, com “os outros”; e corresponde ainda a formar as imagens dos inimigos e dos amigos, rivais e aliados, etc. O imaginário social elaborado e consolidado por uma coletividade é uma das respostas que esta dá aos seus conflitos, divisões e violências reais ou potenciais. (BACZKO, 1985, p. 303)

O presente trabalho busca investigar a instrumentalização desse incômodo de simbologias como elemento de arte – nesse caso, a arte sequencial das histórias em quadrinhos (HQs). Mais que isso, busca inventariar a fenomenologia desses elementos nas HQs brasileiras, em que se fazem valer de antemão especialmente a obra dos autores paulistas Lourenço Mutarelli e Francisco Marcatti.

Sob viés de uma pesquisa exploratória, de levantamento bibliográfico, fortuna crítica e estudo de caso, faz-se urgente entender nesse trabalho como tal estética incide sobre a arte desses quadrinistas contemporâneos, consideravelmente distantes em tempo e espaço das obras que foram objeto de análise dos maiores teóricos do grotesco.

Senão, vejamos: Wolfgang Kayser buscou analisar o grotesco enquanto categoria estética presente na pintura e na literatura; Mikhail Bakhtin estabeleceu conceitos fundamentais da ocorrência do realismo grotesco e seus pormenores em festas populares, carnavalização do mal, riso desestabilizador e polifonia; Victor Hugo, por sua vez, tratou da concepção romântica do grotesco perante o sublime. Os três formam o cerne da fundamentação teórica para tal estudo e é preciso estabelecer em que medida eles dialogam com as narrativas gráficas modernas, cuja especificidade está no corpus composto por histórias em quadrinhos brasileiras, contemporâneas e urbanas.

Um segundo estreitamento de recorte levará ainda o corpus da pesquisa a se fixar mais detidamente sobre três *graphic novels*, uma de Francisco Marcatti (Figuras 1 e 2), *Mariposa* (2005), e duas de Lourenço Mutarelli (Figuras 3 e 4), *Transsubstanciação* (1991) e *Desgraçados* (1993). Além disso, serão analisados três gibis do personagem Frauzio (2001 a 2004) e a coletânea *Coprólitos* (2013), ambos de Marcatti.



FIGURAS 1 e 2 – Capas de *Mariposa*, respectivamente primeira (2005) e segunda edição (2014). Marcatti.



FIGURA 3 e 4 – Capas de *Transubstanciação* (1991) e *Desgraçados* (1993). Mutarelli.

Em ambas, os autores, cada um à sua maneira, clamam pelo desgracioso e repulsivo, explorando traços e construções psíquicas de personagem perturbadores,

como autodefesa, contra-ataque e transgressão à força normativa social. Estabelecem provocações morais em texto e criam estardalhaço gráfico sobre pormenores da vida que, via de regra, são mantidos em silêncio entre nós.

### **1.1. O riso frente ao medo e o medo frente ao riso**

Ao empreender sua longa conceituação da gênese e desenvolvimento do realismo grotesco, Mikhail Bakhtin pôs os olhos sobre as ruas e, ao retornar à arte e à literatura, tomou como ponto central e referência maior a obra do francês François Rabelais. Contida nessa escolha, está a prerrogativa do popular, que tanto defende Bakhtin como ponto crucial do realismo grotesco. Sem esse caráter provocativo de trazer a rua às páginas, e as páginas à rua, não seria possível, para o pensador russo, compreender em absoluto a maquinaria de tal estética.

Em Rabelais, estaria a resistência aos cânones vigentes daquele princípio de época renascentista e a teimosa recusa à perfeição clássica e à formalidade castradora. Na sua literatura, Rabelais entrega à corte um bestiário de pequenas monstruosidades, repleto de seres de membros enormes, cabeças de animais sobre pescoços de gente e toda sorte de referências aos recôncavos mais escondidos da anatomia humana. Personagens refestelam-se em banquetes e limpam as mãos engorduradas nas cortinas. Ou então, de outra feita, demoram-se em necessidades fisiológicas e limpam-se com animais. Gargântua (Figura 5), ele próprio, vem ao mundo após sua mãe, grávida e empanturrada de interminável banquete, dar à luz seus próprios intestinos e, na falta de outro orifício disponível, parir o rechonchudo protagonista de Rabelais pelas orelhas.

A narrativa de gigantes alegres, comilões e beberrões, vagabundos amantes da boa vida, segue enfileirando episódios desenfreados de escatologias e grosserias de tal natureza. Rabelais mergulha no impuro, entendendo esse estado como a regra, e não a exceção, vigente no mundo.



**FIGURA 5** – *Gargântua*, em gravura de Gustave Doré. 1854.

Abrão Slavutzky, na longa explanação a respeito do riso em *Humor é coisa séria* (2014), encontra em François Rabelais o antecessor às peripécias e ridículos enfrentados pelo Dom Quixote de Cervantes, inaugurando, com este último, grande parte da arte do romance. Em contrapartida à rigidez católica de seu tempo, que veremos a seguir, Rabelais defende com crueza a amplidão dos discursos – a graça e o estilo, o sentimento mais elementar e o mais profundo, o trágico e o cômico, o grotesco e o absurdo, a alegria e a tristeza. Sobre Gargântua e Pantagruel, Slavutzky diz:

Sua obra é uma leitura divertida do mundo, com ela se fundou o partido do riso, por isso foi criticado por reformadores e católicos. Rabelais usa a sátira, as piadas obscenas e chocantes em um clima de fantasia, abrindo o caminho de Cervantes e da literatura. Desenvolve o jogo com as coisas e gera uma multiplicidade de visões possíveis que envolvem o leitor. No livro não há mais pecado original, nem juízo final, e não há vergonha e discrição, pois a sexualidade é livre. (...) O objetivo de Rabelais, e será o de Cervantes, é aliviar as tempestades de angústia que assolam a humanidade. Eles se embriagam com a relatividade das coisas humanas e o prazer das incertezas. Rabelais prenuncia o absurdo desta era e toma o partido de rir dela, porque não adianta chorar. (SLAVUTZKY, 2014, p. 199)

Na exacerbação investigada por Bakhtin, páginas escritas e vidas vividas em materialidade caminham paralelamente e se encontram à frente, mas não com o cânone artístico daquele e de qualquer tempo. Efeito decorrente, essas narrativas forçam o leitor a aceitá-las como uma “literatura não-literária”, por assim dizer, sob o risco dele sair enjoado da leitura caso não aceite tal prerrogativa.

Se Rabelais é o mais difícil dos autores clássicos, é porque exige, para ser compreendido, a reformulação radical de todas as concepções artísticas e ideológicas, a capacidade de desfazer-se de muitas exigências do gosto literário profundamente arraigadas, a revisão de uma infinidade de noções e, sobretudo, uma investigação profunda dos domínios da literatura cômica popular. (BAKHTIN, 2008, p. 3)

As monstruosidades em Rabelais fascinam e chocam simultaneamente, muito em função do deslocamento de realidade entre o que é escrito e o público ao qual é apresentada a escrita. Umberto Eco, na *História da Feiúra* (2008), conta do efeito daqueles episódios de Gargântua e Pantagruel, publicados pela primeira vez em 1532:

Aquí a cultura popular, em suas formas mais rudes, não é somente revisitada e saqueada com extraordinária originalidade, mas o obscuro rabelaisiano já não aparece (ou não apenas) como característica plebéia, transformando-se antes em linguagem e comportamento de uma corte real. (ECO, 2008, p. 142)

A estética primeira do realismo grotesco está, portanto, a tangenciar constantemente o que não está no topo da cadeia intelectual. Está, ao contrário, retida como referência e deslocada em seguida das festas populares da Idade Média e Renascimento, as festas dos tolos e do carnaval, em que as classes populares tomam a praça pública para celebrar breve momento de licenciosidade da vida. Permite-se ali o prazer desregrado e, mais que isso, encena-se nas ruas rara inversão de valores sociais.

Naqueles intervalos de tempo, que iam e vinham em ciclos que envolviam mudanças naturais, climáticas, biológicas e históricas, celebrava-se a circularidade e renovação da vida, em acontecimentos paralelos à força da Igreja e às comemorações oficiais que ela própria propunha.

Ofereciam uma visão do mundo, do homem e das relações humanas totalmente diferente, deliberadamente não-oficial, exterior à Igreja e ao Estado; pareciam ter construído, ao lado do mundo oficial, *um segundo mundo e uma segunda vida* aos quais os homens da Idade Média pertenciam em maior ou menor proporção e nos quais eles *viviam* em ocasiões especiais. (BAKHTIN, 2008, p. 5, grifos do autor)

Bakhtin credita aos ritos cômicos do carnaval a “libertação de qualquer dogmatismo religioso ou eclesiástico” (BAKHTIN, 2008, p. 6), bem como a desestruturação de abstrações místicas ou fabulações mágicas. Frente ao medo, a festa. Jean Delumeau, na *História do Medo no Ocidente* (1989), diz a respeito do tema:

Encontravam-se ali a atmosfera e os ritos do carnaval, o tema da inversão social que as festas dos loucos medievais conheciam, o papel predominante

dos jovens cujos agrupamentos, agora o sabemos, tinham na sociedade tradicional uma função de polícia dos costumes. Na alegria dos ruídos, afirmava-se a unanimidade de uma consciência coletiva, a personalidade de uma comuna ou de um bairro, a solidariedade de um grupo que, por essa reação de autodefesa, afastava os pesadelos que o perseguiram (...). Assim, uma fúria iconoclasta revela a profundidade de um medo coletivo e aparece como o último meio para conjurá-lo. (DELUMEAU, 1989, p. 195-196)

Para Delumeau, é possível enxergar nas festas populares a mesma força subversiva citada, mas ele não abre mão de ponderar cuidadosamente sobre o medo. Tal resíduo de medo coletivo jamais é plenamente extinguido, mesmo nessas ocasiões. Na breve inversão da realidade, ainda há uma suspensão das punições a ser vista com olhos desconfiados, sob a certeza cíclica de que o medo coletivo tem, sim, suas razões de ser – e não são poucas, tampouco passageiras.

## 1.2. Desvios do cômico e do corpo

As festas populares são, dessa forma, mecanismos do grotesco, constantemente operando a favor do riso. Nelas, tratava-se de liberar a gargalhada transgressora, cuja presença provocativa Mikhail Bakhtin irá reiterar diversas vezes como fundamental para a concepção do grotesco. Isso porque, para ele, desde o cristianismo primitivo, condenava-se tudo aquilo que no homem não era sério. Não seria permitido, nessa concepção de mundo, senão aquele riso contido, o sorriso ascético que, em último grau, tende sempre a posturas que envolvam piedade, submissão ou resignação.

O texto do Gênesis já se mostra carregado de seriedade exemplar quando o ato da criação do mundo não traz, em si próprio, camadas de entendimento que levem a nenhuma imperfeição. O mundo está solenemente criado e, nele, Adão e Eva habitarão com perfeição, beleza e juventude. De acordo com Georges Minois, em *História do Riso e do Escárnio* (2003), a princípio não há nesse cenário “nenhum defeito, nenhum desejo, nenhuma fealdade, nenhum mal: o riso não tem lugar no Jardim do Éden” (MINOIS, 2003, p. 112). Mesmo que se arrisque distinções conceituais entre riso e sorriso – em que o primeiro implicaria em agressividade e o segundo em submissão –, ainda assim teremos o riso como ausente do plano divino anterior ao pecado original.

O acontecimento do pecado original, este sim, insere os conceitos de desarmonia e rebaixamento, tão caros à estética grotesca, ao entendimento do mundo. A partir dele,

tudo se desequilibra e, sob a paternidade do mal, o riso surge ligado ao imperfeito e à impertinência, ao proibido e ao decaído. O ser humano descobre ali que há um incômodo hiato entre o que se almeja como ideal para o mundo e o que o mundo, nas mãos do homem, de fato é.

O riso brota quando vemos esse buraco intransponível, aberto sobre o nada e quando tomamos consciência dele. É a desforra do diabo, que revela ao homem que ele não é nada, que não deve seu ser a si mesmo, que é dependente e que não pode nada, que é grotesco em um universo grotesco. Agora, pode-se rir. Há de quê: rir do outro, desse fantoche ridículo, nu, que tem um sexo, que peida e arrotta, que defeca, que se fere, que cai, que se engana, que se prejudica, que se torna feio, que envelhece e que morre – um ser humano, bolas!, uma criatura decaída. (MINOIS, 2003, p. 112)

Ao longo do texto bíblico, a seriedade retornará a todo instante, implicando que, quando não executada à perfeição, traga dor física e arrependimento moral, em um mundo que não concebia com clareza a dicotomia entre corpo e espírito. Abrão Slavutzky (2014) afirma que estudiosos contabilizam a ocorrência do riso 29 vezes no Velho Testamento, sendo 16 vezes de forma positiva (especialmente nos Provérbios e nos Salmos) e 13 de modo crítico, quando prevalece o riso agressivo e escarnecedor.

No Novo Testamento, contudo, tal equilíbrio numérico se desfaz e o riso some gradualmente. Os atos de descontração – no que eles trazem de prazer em divergir, tergiversar, desconfiar, contornar – não são mais bem quistos.

As próprias representações de Jesus, naquele tempo e ainda hoje, são criadas em consonância ascética com a Igreja: o filho de Deus, enquanto personagem imagético, jamais ri. Quando muito, esboça sorrisos ternos, mas comedidos, e logo retorna à resignação.

O tom está dado: em toda parte em que se fala explicitamente de riso no Novo Testamento, é para condená-lo como zombaria ímpia, sacrílega. Não há nenhuma menção ao riso positivo. Daí o surgimento do famoso mito do qual se tirarão conseqüências mortais para os cristãos: já que não se fala que Jesus riu, é porque ele não riu, e como os cristãos devem imitá-lo em tudo, não devem rir. (MINOIS, 2003, p. 121)

No texto bíblico, há diversas passagens que inferem um esvaziamento de sentido do riso ou o ligam diretamente ao procedimento de escárnio: "Até no riso o coração sente dor e o fim da alegria é tristeza" (Provérbios 14:13); "Ao riso disse: 'Está doido'; e da alegria: 'De que serve esta?'" (Eclesiastes 2:2); "Somos objeto de zombaria para os

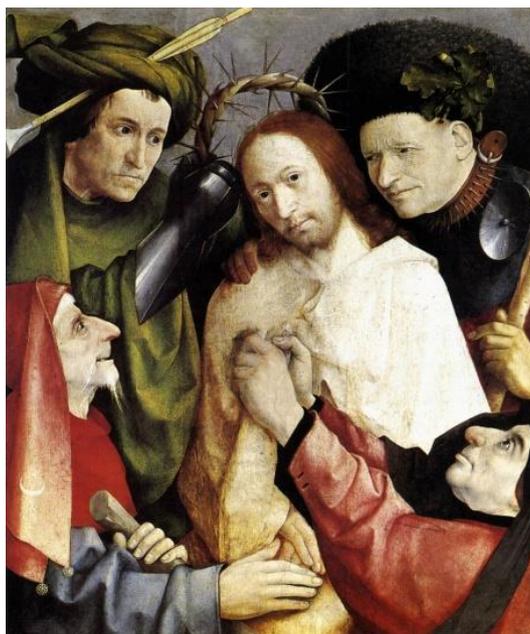
nossos vizinhos, de riso e menosprezo para os que vivem ao nosso redor. Até quando, Senhor? Ficarás irado para sempre?" (Salmos 79:4).

Por conseguinte, condena-se vivamente o riso perante o imaginário de Deus ou, viés mais palpável, o de Jesus enquanto homem. A figura deste, simultaneamente humana e divina, não pode nem deve ser assim vista “de corpo inteiro”, por assim dizer.

Do contrário, poderíamos facilmente compor um longo anedotário – Jesus deglutindo, escarrando, defecando, copulando, urinando, se adoentando? – inteiramente blasfematório, anticlerical e desviante do oficial. Não nos é permitido arriscar um viés fisiológico do Cristo que vá além do comer e beber – atos que implicam invariavelmente em partilhar, este sim um comportamento de acordo com os Evangelhos. Assumir tal risco tocaria um silêncio localizado no absurdo de sua existência. Nesse silêncio, revela-se a interdição tocada e questionada pelo grotesco.

Seria como se, sardônico, o grotesco questionasse com indelicada veemência: “oras, se vocês queriam nos trazer um Deus em carne, por que não o trouxeram por inteiro?”. Em Mutarelli, veremos, há um Deus sentado numa latrina, de onde Ele julga o mundo. Essa santidade tem o sexo de proporções avantajadas como de Príapo, Deus grego da fertilidade. Também veremos que Deus, em Marcatti, freqüenta botecos mal-famados e se irrita quando um fiel desorientado interrompe o sexo anal que Ele pratica com uma prostituta.

Não se zomba de Deus. Qualquer liberdade em relação a Cristo é considerada blasfematória; qualquer apresentação de sua vida que saia do esquema oficial definido nos Evangelhos, que questione esse ou aquele aspecto de sua obra, que lhe confira, por exemplo, uma sexualidade normal, é imediatamente submetida ao anátema, como o ilustra a série de livros e filmes censurados com esse pretexto. O cristianismo afirma que Jesus é inteiramente homem, mas lhe recusa as particularidades da natureza humana, como o riso e o sexo. É suficiente que se aceite que ele comia. (MINOIS, 2003, p. 123)



**FIGURA 6** - *Cristo Zombado*, de Hieronymus Bosch. Entre 1490 e 1500.



**FIGURA 7** – *Cristo Abençoando*, de Rafael. 1540.

Henri Bergson afirma que, para entendermos a motivação do riso, é essencial entender o contexto social ao qual ele está atrelado. Todavia, a partir do contexto original, ele observa no desvio e deslocamento de sentido ou do esperado uma força-motriz do cômico.

Com o desvio, de fato, talvez não estejamos na fonte propriamente do cômico, mas sem dúvida em certa corrente de fatos e idéias que provêm diretamente dela. Estamos com certeza numa das grandes tendências naturais do riso. Por sua vez, o efeito do desvio pode reforçar-se. Verifica-se uma lei geral da qual acabamos de descobrir uma primeira aplicação e que formularemos do seguinte modo: quando certo efeito cômico derivar de certa

causa, quanto mais natural a julgarmos tanto maior nos parecerá o efeito cômico. (BERGSON, 1983, p. 10)

Na *Poética* de Aristóteles, o filósofo já vinculava o riso ao exagero e ao ridículo. Também a palavra “divertir” origina-se semanticamente de desviar, distrair, ir em outra direção. De posse dessas definições, parece natural que a noção de conduta correta, proposta pela Igreja, acalme-se em silêncio e discrição de modos. Quietos, não nos divertimos. Abstendo-nos da diversão, corremos menos riscos de nos desviar do que o medo nos impõe como incorreto.

Jacques Le Goff, em *Uma História do Corpo na Idade Média* (2011), liga o imaginário do riso diretamente ao corpo e o faz em regime de separação: uma reação do espírito para cada reação do corpo. Às partes baixas, claro, resta o riso mais obscuro:

O corpo é separado entre as partes nobres (a cabeça, o coração) e ignóbeis (o ventre, as mãos, o sexo). Ele dispõe de filtros que podem servir para distinguir o bem do mal: olhos, orelhas e boca. A cabeça está do lado do espírito; o ventre, do lado da carne. Ora, o riso vem do ventre, isto é, de uma parte má do corpo. (LE GOFF, 2011, p. 76)

A autora Norma Discini, em artigo que dialoga diretamente com Mikhail Bakhtin, corrobora a existência dessa visão do ventre que ri como parte má do corpo, acrescentando que há também no carnaval a representação deveras peculiar de inferno. O Mal e o Demônio adquirem, nessa visão de mundo, contornos físicos por vezes risíveis, relativizados, desviados do sentido original proposto pela ideologia eclesiástica. Assim, a lógica da inversão pode chegar ao corpo e, do corpo, alcançar em seguida o espírito.

O inferno como símbolo da cultura oficial, como encarnação do acerto de contas, como imagem do fim e do acabamento das vidas e do julgamento definitivo sobre elas, é transformado em alegre espetáculo, bom para ser montado em praça pública e no qual o medo é vencido pelo riso, graças à ambivalência de todas as imagens. (...) Testemunha a permutação do alto e do baixo ou a lógica da inversão, própria à cultura popular: os grandes são destronados, os inferiores coroados. (DISCINI, 2012, p. 55)

Umberto Eco também mantém diálogo direto com Bakhtin (2008) a respeito do carnaval provocante, cuja alegria desmedida contida no ato de rir de si e do mundo transpõe a própria festa e transforma-se “em ato de desafio, onde o desgraçado era aceito e imposto como modelo” (ECO, 2008, p.123). Entranhada em contradições, a Idade Média, em suas medidas oficiais eclesiásticas, professava a rigidez e penitência da

Quaresma, mas, por outro viés, fechava os olhos para exuberantes concessões ao pecado, glotonaria, promiscuidade, fartura e prazer. Mesmo paródias sacras ganham liberdade de linguagem para acontecer, ainda que resvalam em encenações blasfematórias e zombaria dos ritos. Nessa contradição, o riso se balançava no imaginário medieval e fazia com que os ciclos do tempo prosseguissem, tornando possível dizer mesmo que o riso se alimenta do paradoxo, abre uma brecha que vai do pessimismo de uma vida sofrida para o otimismo da renovação.

### 1.3. Perfis dos estudos de caso: Francisco Marcatti

Rabelais sabia intuir todos esses pormenores sociais de seu tempo e usufruir deles como narrativa literária. Sob risco de corte abrupto de tempo, e tendo o cuidado necessário de entendimento das diferenças de linguagem, o presente trabalho intui que Francisco Marcatti usa de mecanismos semelhantes – deslocamentos de sentido, escatologias do corpo, animalidade, linguagem blasfematória – na construção de suas histórias em quadrinhos.

Desde o início da carreira, nos fins dos anos 1970, o autor paulista permite-se tamanha liberdade de linguagem que em muito lembra tudo aquilo que depois o consagrou – ou relegou? – ao *status* do quadrinista brasileiro underground por excelência. Parece que tal designação lhe cai bem, especialmente vindo de um autor que, para ver suas histórias circularem, lançou mão, desde 1980, de um esquema altamente artesanal de produção. Foi nesse ano que ele adquiriu sua primeira impressora offset de mesa e com ela fundou a editora PRO-C, cujo quadro de funcionários contava com um homem só: ele próprio, que escrevia, desenhava, editava, imprimia e distribuía suas revistas.

Em reportagem da TV Manchete vinculada no programa *Documento Especial* (1989), Marcatti é apresentado já com as características que o tornariam conhecido no submundo das histórias em quadrinhos:

Uma espécie de Robert Crumb brasileiro e principal representante do *underground* paulista, Marcatti é o autor dos quadrinhos mais porcos e nojentos. Sua estética mistura sexo e escatologia sem nenhuma possibilidade de aceitação pelas grandes editoras. Para assegurar a sua liberdade de criação, Marcatti tornou-se dono de sua própria gráfica, praticamente o único

distribuidor de suas revistas. Nunca teve lucro, até porque essa jamais foi a sua intenção. Faz esse trabalho marginal há quase 10 anos. Seu universo retrata tudo o que há de mais desprezível na humanidade. (DOCUMENTO ESPECIAL, 1989)

O nome da editora surgiu de um desenho do amigo Ricardo Silva, que colaborou esporadicamente no início da empreitada, quando do lançamento da revista Refugo. O trocadilho rasteiro com a expressão “para você” – que vai desembocar na corruptela “procê” – entrega prontamente o tom desencanado e coloquial daqueles quadrinhos. O desenho que deu origem ao nome, da mesma forma, adianta ao leitor a contínua obsessão pela escatologia, bem como pela auto-ironia, como Pedro de Luna relata na biografia *Marcatti – Tinta, Suor e Suco Gástrico*:

Havia um quartinho de empregada onde eles desenhavam, dormiam e imprimiam. Todas as paredes do cômodo eram cobertas de desenhos. (...) Numa dessas sessões, Ricardo fez um desenho de um cara apontando para um cocô no chão e, com a outra mão, direcionada para o leitor, dizia num balão: “Pro-c” (“para você”, “procê”). (LUNA, 2014, p. 18)

Marcatti rapidamente desenvolveu uma logomarca (Figura 8) para a editora, que consistia em um dedo médio em riste, apontado “procê” leitor. Esse era o cartão de visitas apresentado nas capas da editora – anti-marketing puro e doses cavalares de rebeldia juvenil.

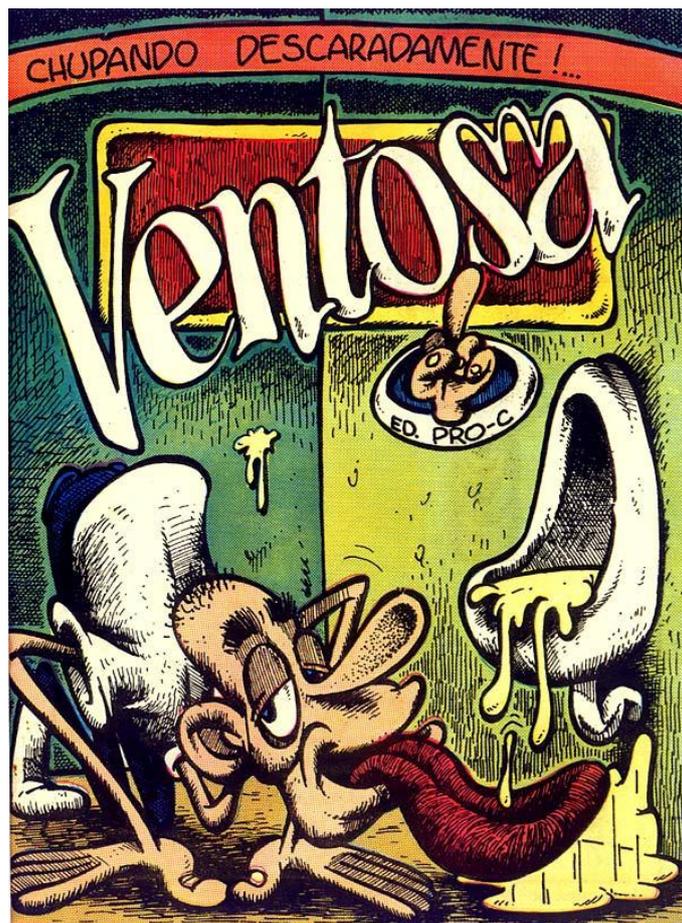


FIGURA 8 – Capa do gibi *Ventosa*. Marcatti. 1988.

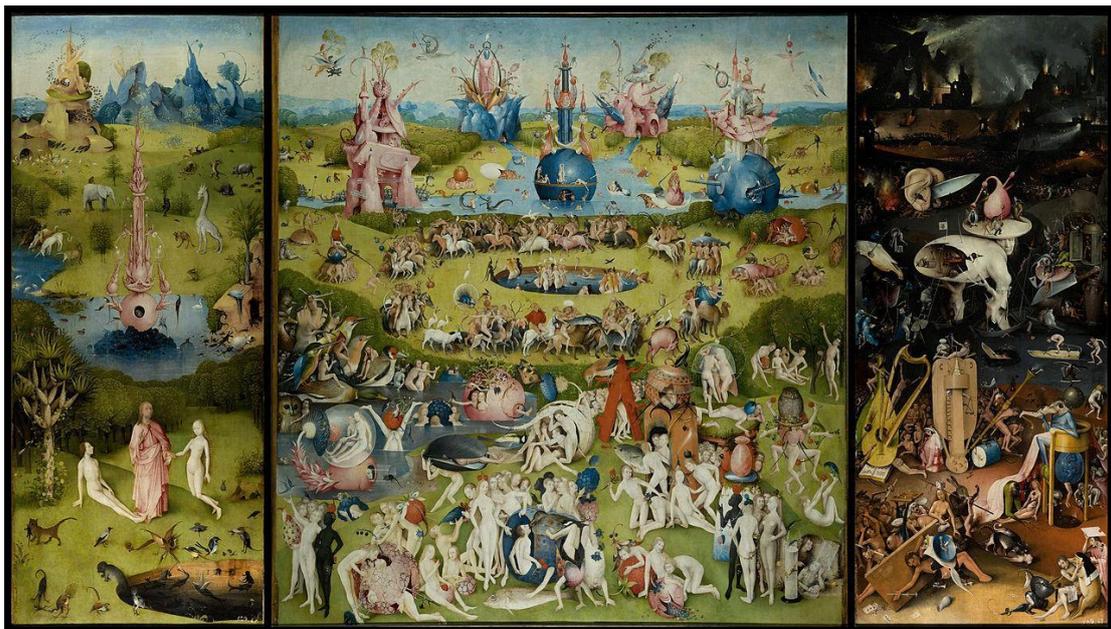
No artigo *Marcatti – O pai do udigrudi nacional* (2005), escrito para o site *Bigorna.net*, Eloyr Pacheco o congratula com a menção de tal título e pontua a trajetória errática (do ponto de vista de sucesso editorial) que ele percorreu, em paralelo aos grandes nomes das histórias em quadrinhos do país na época. Faz ainda um adendo ao impacto da leitura ao leitor, avisando-o para que:

prepare-se para encontrar nesses livros muita escatologia (que ele chama de "escatologia romântica") e sexo bizarro, algo que só o quadrinho independente consegue abordar com tanta propriedade. Se tiver estômago, atente-se ao traço requintado e rico em detalhes deste Mestre (o cara está ficando velho, já pode ser chamado assim) "porra-louca" do quadrinho nacional. (PACHECO, 2005)

O corpo do realismo grotesco é aquele que encontra-se ainda pouco abalado pela individualização e a dualidade público/privado construída na sociedade ocidental ao longo da história. Marcatti aponta para as fezes e diz: “para você”. Nesse corpo, não há maiores noções de se estar sozinho e egoísta, não há necessidade de segregação de

espaços para determinadas atividades fisiológicas, tampouco se é indiferente à natureza e à condição de animal do ser humano. Não há motivos para tanto. Basta ter em mente que a noção de clausura e dejetos – o serviço de separação e coleta de lixo, o banheiro individualizado e isolado nos domicílios, a privacidade do ato sexual, o lugar geograficamente isolado na cidade em que se deposita os mortos – são bem mais recentes do que nossos hábitos enraizados nos fazem crer.

Ao contrário, tratamos aqui de um corpo universal, coletivo. Eduardo Peñuela Cañizal afirma que os gestos do ser grotesco eram ricos em comunhão, propondo que o corpo individual “se diluía ou naufragava no corpo amorfo das massas que se entregavam à alucinação da folia” (CAÑIZAL, 2012, p. 245). Opostos ao sublime, matéria e corpo se aproximam da terra e não negam o caráter passageiro e peregrino do mundo: assim se mostram os quadros de Peter Bruegel (Figura 10) ou os monstros de céus e infernos de Bosch (Figura 9).



**FIGURA 9** – *Jardim das Delícias Terrenas*, de Hieronymus Bosch. 1504.



**FIGURA 10** – *O Combate do Carnaval e da Quaresma*, de Pieter Bruegel. 1559.

Está na genealogia grotesca a vontade natural de explorar o corpo em toda a sua região e ambivalência. Não sem razão, figuram insistentemente nessa estética as ramificações e pormenores do corpo humano e animal - feridas, aberturas, orifícios, protuberâncias, ventre, órgãos genitais e excretores.

É a consciência do embaixo que importa e é posto à vida. Quando Peter Sloterdijk traz à tona, em *Crítica da Razão Cínica* (2012), o espírito cínico do tempo e o explica através dos gestos fisionômicos, posiciona o elemento cínico no “embaixo”, no território de coisas da vida cotidiana e nas ousadias presentes em gestos da boca e da língua, por exemplo. Quanto à merda<sup>1</sup> – e não o “dejeto” ou o “excremento” –, o autor relembra Diógenes, único filósofo ocidental do qual se tem notícia que defecava e se masturbava em público. Para Sloterdijk, a ação e o pensamento de Diógenes “remete a uma consciência da natureza que avalia de maneira positiva o lado animal do homem e não nos permite isolar o baixo e desagradável” (SLOTERDIJK, 2012, p. 214).

Aquilo que está no corpo e não se vê luta para vir à tona pela curiosidade universal, mesmo quando o bom gosto diz não. É na junção dessas ramificações que

---

<sup>1</sup> Na presente dissertação, o leitor verá que usaremos eventualmente o termo “merda” ao invés de “fezes”, bem como “cu” ao invés de “ânus”. Isso porque, em determinados pontos, entendemos serem estes termos mais coerentes com o discurso analisado, cuja carga de sentidos e tensões sociais não seria tocada plenamente se usássemos somente vocabulário eufemístico, formal ou puramente técnico. A licenciosidade das palavras empregadas, acreditamos, não é gratuita: dizer “merda” definitivamente não é o mesmo que dizer “fezes”. Empregar “ânus” ao invés de “cu” seria correto, mas insuficiente.

dois corpos se encontram com mais frequência, como peças que se encaixam, e encontram-se também com o mundo.

A partir da modelagem carnavalesca, entende-se por que o grotesco subverte as hierarquias, as convenções e as verdades socialmente estabelecidas. Subverte igualmente as figurações clássicas do corpo, passando a valorizar as vinculações corporais com o universo material, assim como seus orifícios, protuberâncias e partes baixas. Alimentação, dejeção, cópula, gravidez e parturição compõem a *imageria* grotesca. (PAIVA; SODRÉ, 2002, p. 59, grifo dos autores)

Francisco Marcatti está intimamente ligado a tal *imageria*. Faz dela uso contínuo, desde quando publicou seus primeiros fanzines em 1978, e continua ainda aprimorando-a em prol da diversão e do riso provocador, sob uso incondicional do corpo para chegar ao resultado desejado. Ele próprio, em entrevista à publicação *Revista da Biblioteca Mário de Andrade – Edição Obscena* (2013), oferece resposta explícita quando perguntado sobre a função da escatologia em seu trabalho:

O desconforto. (...) O convívio social exige e pressupõe regras e parâmetros, na maior parte das vezes, desagradáveis. Eu, pelo menos, não consigo vislumbrar uma forma de viver mais anárquica do que esta em que vivemos, socialmente anárquica. Então, o desconforto é a hora em que você acha um ponto de equilíbrio. Ele nos lembra que a gente peida, a gente caga, todo mundo peida e caga e não quer que ninguém saiba. Lembra que somos também bichos, coisa que a gente faz questão de esquecer. (MARCATTI, 2013, p. 69)

Nas histórias em quadrinhos do autor, não faltam exemplos de corpos que se entrecruzam no que há de mais íntimo. Fisiologias que se encontram quase como se elas, as mecânicas internas do corpo daquelas personagens, fossem as protagonistas das narrativas.

F FOI ASSIM QUE, DEPOIS DE QUEBRAR A CABEÇA ESTURPANDO SHIATSU, PO-IN, ACOMPRESSORA E O ESCAMBIO, CRIEI A MASSAGEM LINGUOPEON, ONDE A SOLA VAIÁ COMO UM PAIR DO CORPO TODO E CADA PONTO LAVIBDO ERA TIRO E QUEBA...

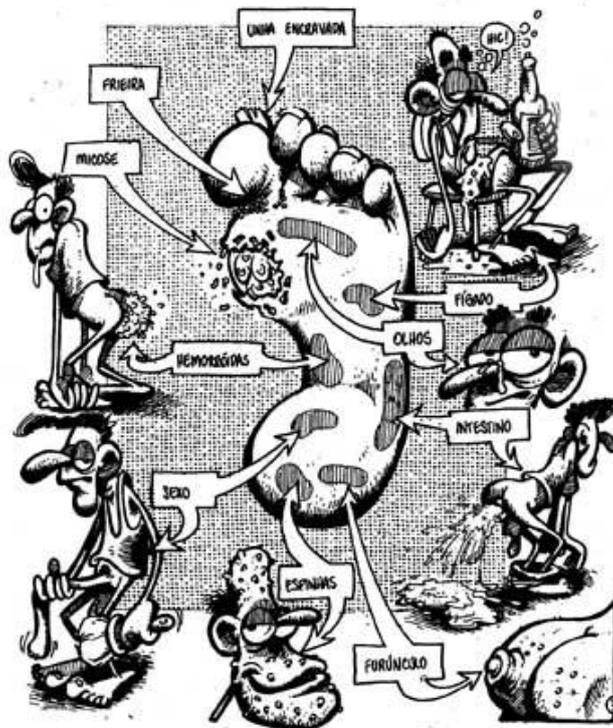


FIGURA 11 – *As Aventuras de Glaucomix*, de Glauco Mattoso e Marcatti. 1990.

Animalizados ou infantilizados, vemos nesses seres humanos antes o ventre do que o cérebro – o intestino, em Marcatti, é quase dotado de uma psique própria, mais vivo e atuante do que a própria mente do indivíduo.



**FIGURA 12** – *Doces sabores da infância*. Marcatti. 2001.

Quando nos deparamos com o exemplo de Frauzio (Figura 13), único a figurar como personagem fixo ao longo de vários gibis, e primeiro e também único grande sucesso comercial do autor<sup>2</sup>, vemos um sujeito já em vias da “adultice”, mas cujo comportamento caminha entre o infantil e o animalesco. Sem emprego e sem estudos, o ocioso Frauzio se masturba compulsivamente e somente se anima a deixar a segurança do lar, em que mora com a avó, em busca de empregadas domésticas, vizinhas já de idade avançada, adolescentes lascivas, ou qualquer outra fantasia que lhe garanta alguma satisfação erótica. Pelo caminho de suas desventuras, esbarra com intestinos de vida própria e vermes mais sensíveis que os seres humanos que habitam.

<sup>2</sup>Criado em 2001, o personagem protagonizou, até hoje, 10 revistas e dois livros, totalizando 342 páginas e somando mais de 310 mil exemplares impressos. Nas seis primeiras edições, quando ainda era publicada pela editora Escala, a revista circulava nas bancas com tiragem média de 35 mil exemplares.



FIGURA 13 – *Frazzio: Carnegão*. Marcatti. 2003.

Não obstante, o quadrinista usa de contornos arredondados, quase cartunizados, para criar essas figuras que nos remetem à fisionomia grotesca, mesmo que não seja propriamente a estética utilizada. Pelo contrário, os olhos, os seios, as extremidades e junções – mãos, pés, joelhos, narizes – adquirem função gráfica de agradável fruição.

Há um ruído aqui. Ele está presente no limiar entre as formas agradáveis – plausíveis a quem, digamos, seja adepto de desenhos animados ou quadrinhos infantis – e as situações degradantes retratadas na sequência narrativa. E o ruído, veremos ao longo desse trabalho, é fundamental na estética aqui tratada, residindo nas heterogeneidades a força-motriz do grotesco defendida por Wolfgang Kayser (2009):

Grotesco é o contraste pronunciado entre forma e matéria (assunto), a mistura centrífuga do heterogêneo, a força explosiva do paradoxal, que são ridículos e horripilantes ao mesmo tempo. (KAYSER, 2009, p. 35)

Ao teorizar a respeito da fixação das artes gráficas modernas pelo traço cartunizado, Scott McCloud (2005) aproxima-se em parte do que parece ser um dos mecanismos de carnavalização do comportamento humano posto em Marcatti. Para McCloud, na economia de traços e no não-classicismo das técnicas, o artista abre mão da precisão e aderência entre ícone e realidade para chegar à universalidade dos leitores. Naquele desenho “simples” – erroneamente entendido como mais pobre –, encontra-se a força primordial que faz atingir mais pessoas que aquele outro, mais rebuscado. Além disso, especialmente em casos como o de Marcatti, encontra-se ali a maneira mais precisa de fazer com que o leitor enxergue-se no personagem, mesmo que esse se insira nas situações mais degradantes já mencionadas.

Cada um também contém uma consciência constante de seu próprio rosto, mas essa imagem mental não é tão nítida, é só um arranjo do tipo esboço. Um senso de forma, de colocação geral. Algo tão **simples e básico** quanto um **cartum**. Quando você olha pra uma foto ou desenho realista de um rosto, você vê isso como o rosto de **outra** pessoa. Contudo, quando entra no mundo do cartum, você vê a si mesmo. (MC CLOUD, 2005, p. 36, grifos do autor)

Nas histórias em quadrinhos de Frauzio, ainda, há o advento de cores planas, usadas pela primeira vez em Marcatti, cuja fixação pelo preto e branco do nanquim, advinda da tradição dos *undergrounds comix* norte-americanos, se faz massivamente presente. Para McCloud,

A diferença entre quadrinhos em preto e branco e em cores é **profunda**, afetando **cada nível** da experiência de leitura. Em preto e branco, as idéias **por trás** da arte são comunicadas de maneira mais **direta**. O significado transcende a forma. Em cores planas, as formas assumem mais significância. O mundo se torna um playground de **forma e espaço**. (MC CLOUD, 2005, p. 192, grifos do autor)

Os gestos, da mesma forma, perdem em verossimilhança com o corpo humano natural para ganhar em expressividade.

Um GESTO, geralmente quase idiomático de uma região ou cultura, tende a ser sutil e limitado a um âmbito restrito de movimentos. Em geral, a posição final é a chave do significado. (EISNER, 1999, p. 104, maiúsculas do autor)



FIGURA 14 – *Frazzio: Carnegão*, de Marcatti. 2003.

Não é raro nem incompreensível ao leitor, em Marcatti e nas histórias em quadrinhos em geral, que um fragmento do corpo humano se alongue indefinidamente (Figura 14), ou que um personagem passe de um quadro ao outro mudando, no breve espaço temporal proposto pela vinheta, radicalmente a sua posição corporal. São usos do corpo que se entende e se usa, se estica e se puxa como convém ao autor, em conformidade com as escolhas estéticas e a ordem evolutiva da arte das histórias em quadrinhos.

Tais temáticas e técnicas são aperfeiçoadas na *graphic novel Mariposa*. Em direção a ela, convergem todas as escolhas feitas pelo quadrinista até aqui, mas sob declarada intenção de economia quanto aos choques culturais das obscenidades que ele buscava em outros tempos. Em entrevista de 2014 ao site *Sirva-se*, ele pondera:

Até hoje, considero a *Mariposa* minha novela mais bem resolvida e melhor construída. (...) É mecânica. Até burocrática. Parece até racional ou impessoal. Mas acabou sendo a essência e o parâmetro de toda a minha forma de criar minhas baixarias. De um modo ou de outro, tudo que fiz antes e depois dessa novela segue o mesmo mecanismo. A escatologia está toda lá. (MARCATTI, 2014)

Herdeiros diretos do movimento de quadrinistas underground, nascido nos anos 1960 e admirado há décadas pela insubmissão à cultura tecnocrata e de consumo, tanto Marcatti quanto Mutarelli caminham em direção contrária à descrição que Theodore Roszak faz, em *A Contracultura* (1972), da suposta liberação sexual moderna:

A liberação da sexualidade criaria uma sociedade na qual seria impossível a disciplina tecnocrática. Mas a simples repressão da sexualidade geraria um ressentimento explosivo e generalizado que exigiria policiamento constante. (...) A estratégia escolhida, portanto, não foi a repressão drástica, mas a versão de *Playboy* para o sexo, uma permissividade total que hoje nos impõe sua imagem em todos os filmes e revistas da atualidade. (...) É o sexo anônimo do harém. Não cria compromissos, ligações pessoais, não desvia a atenção das responsabilidades primordiais de uma pessoa: a empresa, a carreira, a posição social. (ROSZAK, 1972, p. 27)

*Mariposa* dá prosseguimento à tradição de Marcatti pelo terreno sórdido, retratando um triângulo amoroso que envolve famílias desestruturadas e um bizarro acontecimento de transmutação antropomórfica, monstruosa. Além disso, há desenfreadas cenas de prostituição e cafetinagem, mas sob a égide de um corpo mais natural que aquele estetizado pelos meios de comunicação de massa. Terrenos em que o quadrinista já pisou, é certo, e sobre os quais ele desenvolve seguidamente sua estética grotesca.

#### **1.4. Perfis dos estudos de caso: Lourenço Mutarelli**

Guardião de sua concepção de corpo e riso, sobretudo quando atrelados à cultura popular, Bakhtin vê com aversão o que entende como formalização e enfraquecimento do realismo grotesco quando esses dois aspectos perdem força. A amputação gradual do riso, para ele, empobrecerá a expressão corporal ao longo dos séculos, a começar já pelo Renascimento. É nesse período que duas concepções de mundo, para ele antagônicas, se entrelaçam na literatura realista: a primeira ainda sob a égide do cômico popular e a segunda de caráter burguês, no que esse último traz de mais fragmentário e excludente.

Nessa segunda, o corpo perde ares de coletividade amorfa e torna-se “algo rigorosamente acabado e perfeito. Além disso, é isolado, solitário, separado dos demais corpos, fechado” (BAKHTIN, 2008, p. 26). Tal viés burguês traz o individualismo dessa nova realidade social, adotando os novos valores atrelados a ela.

Se havia no realismo grotesco, mesmo na representação das fezes e da urina, no comer e vomitar, no expelir um corpo no parto ou depositar um corpo morto à terra, o entendimento explícito da vida como cíclica e regeneradora, tal entendimento passa a ganhar feições tão somente negativas. São dejetos o que excreta esse corpo individual. Como tal, devem ser isolados. José Carlos Rodrigues, ao investigar a invenção da noção de lixo, toma justamente o limiar entre Idade Média e Renascimento como tempo de reconfiguração social dos produtos do corpo e início da noção contemporânea de nojo:

O corpo medieval nos oferece um referencial a partir do qual podemos entender essa sensibilidade aos cheiros, aos contatos tácteis, ao prazer e ao desprazer, aos gostos: trata-se de um outro corpo. (...) Isso que causa nojo e temor aos nossos corpos de hoje, causava riso, familiaridade, intimidade, à sensibilidade medieval. Não se pode mesmo excluir a hipótese de que causasse prazer a convivência com o que hoje nos produz aversão. (RODRIGUES, 1995, p. 35)

Bakhtin situa, especialmente na literatura romântica, o tom de seriedade que ele refuta, o contraponto exato à obscenidade escatológica e força carnavalizante do mundo.

Nas grosserias contemporâneas não resta quase mais nada desse sentido ambivalente e regenerador, a não ser a negação pura e simples, o cinismo e o mero insulto; dentro dos sistemas significantes e valorativos das novas línguas, essas expressões estão totalmente isoladas; também o estão na organização do mundo. (BAKHTIN, 2008, p. 25)

A rigor, Lourenço Mutarelli pode ser considerado o exemplo máximo desse viés do grotesco, mais individual e amputado do riso, nas histórias em quadrinhos brasileiras. É a partir dessa intuição que ele se encaixa na presente pesquisa.

Desde os primeiros experimentos em meados dos anos 80, ainda em fanzines publicados e distribuídos com a ajuda do amigo Marcatti, Lourenço Mutarelli já apresentava histórias corrosivas, de uma tocante morbidez que era ainda inédita no cenário das HQs nacionais. Estranhos no ninho, parece sintomático que Marcatti e Mutarelli tenham se autoeditado em parceria naquele momento. Do contrário, dificilmente se encaixariam nos quadrinhos do período, em que publicações mensais como *Chiclete com Banana* e *Piratas do Tietê* alcançavam altas tiragens nas bancas de

revista, mas apresentando conteúdo em que predominavam as histórias curtas, de humor social e crítica aos costumes urbanos da época. Em matéria para o site *Bigorna.net*, João Antônio Buhner de Almeida comenta a parceria:

Pode-se afirmar, sem sombra de dúvida, que Marcatti foi o primeiro profissional a acreditar no trabalho de Mutarelli e reconhecer que ali estava o embrião de um dos quadrinistas mais originais que o Brasil já teve! Nessa época, Lourenço Mutarelli ainda assinava apenas Lourenço. Hoje seu nome ultrapassou as fronteiras dos quadrinhos e foi para a literatura. (ALMEIDA, 2010)

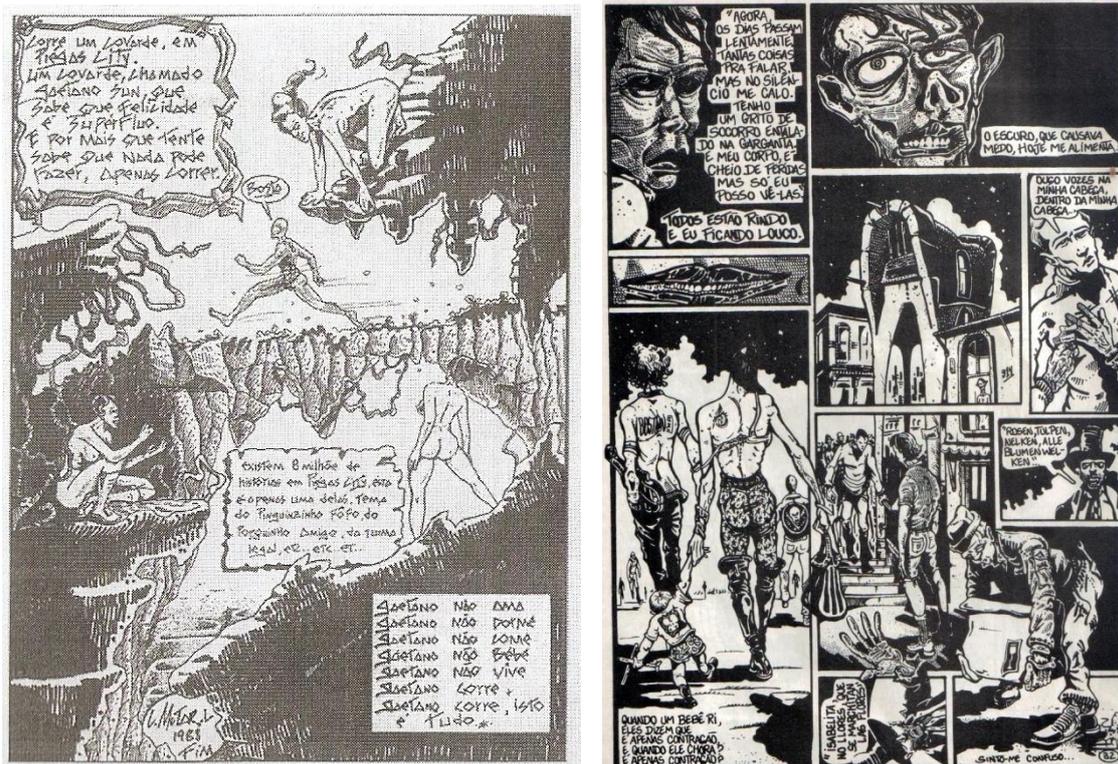
Mutarelli se esmerava em pegar mais pesado que seus contemporâneos. Francamente autobiográfico, o quadrinista buscava refúgio no interior de si, como resposta aos transtornos obsessivo-compulsivos que vivia, de fato, e às referências pessoais que isso poderia trazer à narrativa – o isolamento completo (Figura 15), a inadequação social, a fixação pela morte e o medo do sexo, sempre castrador. Além disso, o hábito indisfarçável da automedicação como resposta a todas as tormentas psicológicas. Mutarelli é medo e angústia em estado bruto. Ou, antes, é contra-ataque desesperado a eles.



FIGURA 15 – *Champion*, história presente no fanzine *As Impublicáveis de Lourenço*. Mutarelli. 1987.

Um processo doloroso e público, portanto, de transformação do que é subjetivo e pessoal em material de arte e narrativa gráfica. Nas suas sete *graphic novels* lançadas até o momento, bem como nas coletâneas de histórias curtas, fanzines e ainda incursões pela literatura e cinema, Mutarelli jamais deixou de lado o pacto de cumplicidade junto ao leitor, ainda que esse último constantemente saia incomodado pela escatologia e morbidez daqueles seres apresentados.

Nesse processo, o autor dessas histórias em quadrinhos cria cenários hiperbólicos no preto e branco do nanquim, deslumbrantes pela riqueza de detalhes gráficos, mas também criador de embaralhamento de sentidos pela saturação de elementos em cena (Figuras 16 e 17). Tal estética já se mostrava nos fanzines e se estendeu ainda a *Transubstanciação* (1991), primeira *graphic novel* do autor e certamente uma das primeiras publicações nacionais nesse formato.



FIGURAS 16 e 17— Solível, fanzine de 1989, e Transsubstanciação, de 1991. Mutarelli.

Na dissertação *O Cheiro do Ralo: a poética de Lourenço Mutarelli* (2012), Heloisa Pisani encontra vestígios de poéticas do autor que vão percorrer toda a sua trajetória nas diversas mídias.

Podem-se verificar diversas tensões que perpassam a produção de Mutarelli desde os quadrinhos até seus textos para o teatro e a literatura. O autor cria um mundo específico em estreita relação com o grotesco, que mistura o estranho e o bizarro com o humor a partir do recorrente uso da ironia. (PISANI, 2012, p. 31)

Na subsistência do riso nessas páginas, há perda da exuberância da visão regeneradora que traz o ato de rir do mundo e com o mundo. A ironia em Mutarelli, ainda que cause o riso, é um riso devastador porque negativo, sarcástico. Frequentemente, ri de si com desprezo e, ao rir do mundo, o faz com o afastamento do anti-herói que não sabe pertencer. Subsistindo o riso, essas HQs aproximam-se mais do grotesco romântico do que do realismo grotesco de Bakhtin, para quem, sem o riso, a estética grotesca seria de câmara, “uma espécie de carnaval que o indivíduo representa na solidão, com a consciência aguda de seu isolamento” (BAKHTIN, 2008, p. 33).

Wolfgang Kayser, ao contrário, não guarda o riso como figura essencial dessa estética, mas sim o terrível e o espanto.

Nos quadrinhos de Mutarelli, o monstruoso está presente e se faz notar, seja pela predileção em exagerar no nanquim quando preenche os quadrinhos, criando fortes contrastes e jogos de luz e sombra explícitos, seja pelas deformidades e distorções daqueles corpos. Famélicos, secos, os protagonistas deixam-se notar pelos ossos que saltam aos olhos em sua magreza. Os personagens de *Desgraçados* (1991), outra das *graphic novels* protagonistas do corpus dessa pesquisa, são retratados em escatologias de toda a espécie – fezes, urina, corpos mutilados, trabalhos de parto malsucedidos, carne putrefata – e jamais saem delas sem sentimento de culpa cristã e solidão urbana. Em prefácio que abre *Sequelas*, livro que resgata o período de *Desgraçados*, o jornalista Rogério de Campos diz:

O Lourenço consegue desenhar páginas que quase cheiram. Mau cheiro, porque ele não quer ser agradável. Nem por um momento. Não é gibi para se ler no café da manhã. (...) A maturidade que ele já demonstrava em seus primeiros fanzines e a coerência que manteve em toda sua carreira são para mim apenas detalhes de sua disciplina no culto à dor e ao sofrimento. É a razão, talvez, pela qual ele desenha. (CAMPOS, 1998, p. 8)

Os protagonistas de *Desgraçados*, dois *outsiders* da periferia de São Paulo, são jovens de nomes bíblicos: Jesus, um pós-adolescente isolado do mundo, adentra uma trama de sexo e violência gerida por Leviatã, um bandido agressivo e desleal. Completa a tríade a figura de Elizabeth, prostituta viciada em drogas que está grávida de Jesus.

Em *Mundo de Desgraçados: duas ou três coisas sobre um primeiro Mutarelli*, artigo presente no site *Raio Laser HQ*, Ciro Marcondes descreve assim a *graphic novel*:

O uso do preto-e-branco, da deformação anatômica, da colagem e outros procedimentos mais “marginais” é intencionalmente grotesco, sem busca de qualquer elegância. A sexualidade é mostrada em corpos esqueléticos, famélicos, flácidos, que despertam uma libido desesperada e incontrolável em quase todos os personagens. Não se trata de vulgaridade. Trata-se de outra coisa, uma essência erótica primitiva, claramente disposta a atravessar qualquer tipo de obstáculo, físico ou moral. (MARCONDES, 2011)

Não há regeneração dos corpos em *Desgraçados*. Expressionistas, esses feios seres humanos são desenhados em sua constituição mais frágil, explicitamente individualizados e sempre sós. A partir da beleza profanada, Mutarelli busca a

transgressão dos sentidos e uma regressão de estado mental ao mais animalesco possível. Na definição de Bataille (1987):

Ao falar da beleza, falei da profanação. Eu poderia ter falado igualmente de transgressão, uma vez que a animalidade, em relação a nós, tem o sentido da transgressão, visto que o animal ignora o interdito. Mas o sentimento de profanar é mais imediatamente inteligível para nós. (BATAILLE, 1987, p. 95)



FIGURA 18 –*Desgraçados*, de Lourenço Mutarelli. 1993. Detalhe.

A solidão brutal de Jesus não cede espaço para o prazer e o deleite quando junto a Elizabeth ou outras mulheres. Ao contrário, o sexo e a praça pública em *Desgraçados* são opressores, não proporcionam prazer e são, via de regra, fontes de futuras penitências dos personagens.

Em *Transsubstanciação* (1991), por sua vez, um mundo urbano essencialmente feio e caótico guarda ao protagonista Thiago visão de horror e tão somente horror.

Em casos como esses, “o grotesco será então considerado monstruoso, se perder a ambivalência regeneradora, se perder o tom alegre comandado pelo riso” (DISCINI, 2012, p. 33).

Monstruoso, multifacetado em horrores, o mundo gráfico de Mutarelli apoia-se no obscuro para nos alcançar, a contragosto de nós mesmos e à base de toda deformação humana que se quer escondida. Tanto ele quanto Francisco Marcatti demonstram, no que trazem de feio e obscuro, também um universo igualmente marcante esteticamente, rico na reprodução e/ou no questionamento do imaginário enquanto uma das forças reguladoras do social. Subversivos, Marcatti e Mutarelli traem convenções, procuram usos diversos da figuração do humano, sabendo de antemão, instintiva e tecnicamente, da força dessa figuração enquanto provocadora infundável de símbolos e sentidos.

### **1.5. Questão-problema de pesquisa**

Dito isso, parece um pouco mais claro o universo que estamos tratando aqui. A estética do grotesco, em todo o seu flerte com o indizível, o oculto e silenciado, traz à tona questões provocantes sobre o tempo e espaço em que é adotada.

No caso das histórias em quadrinhos modernas, e mais especificamente das HQs produzidas pelos dois autores protagonistas do corpus desse trabalho (artistas vivos, contemporâneos), a questão principal que fica no ar é: de que forma se comunica a multiplicidade da arte dos quadrinhos, polissêmicos por natureza, com o grotesco? Mais que isso, de que maneira a adoção, por parte desses quadrinistas, de mecanismos análogos ao grotesco de outras épocas incide sobre o ambiente social em que eles estão inseridos?

Por conseguinte, são questões secundárias aqueles pormenores do grotesco já esboçados e postos aqui enquanto questão. Primeiro deles, o riso (e seus desdobramentos em sátira, paródia, inversão de valores) traz quais efeitos às produções artísticas tratadas aqui? Sendo um recurso profanador por excelência, questionador de mitos e ritos continuamente reafirmados socialmente, de que forma e em que grau de importância tal recurso atua nos quadrinhos do corpus, especialmente na obra de Francisco Marcatti?

Do mesmo modo, o medo também se compõe como questão: a execração do riso e da exuberância da alegria, amputados em função de arquétipos religiosos e valores morais, traz quais desdobramentos às obras em questão, em especial as de Lourenço Mutarelli?

Por fim, a escatologia. Os dois quadrinistas em questão convergem no gosto pelo corpo fisiológico em sua totalidade, sem concessões compulsórias ao belo e, menos ainda, às concepções ascéticas de limpeza e discrição. De que modo incide o escatológico sobre a obra desses autores e de que maneira, através do uso indiscriminado dela, eles questionam as construções sociais presentes em torno do corpo?

## **1.6. Objetivos**

### **1.6.1. Objetivo geral**

É objetivo geral do presente trabalho procurar a força simbólica, e os mecanismos dessa força, que há no encontro entre a arte das histórias em quadrinhos e a genealogia estética do grotesco. É investigar, nas histórias em quadrinhos produzidas por Marcatti e Mutarelli, as possibilidades de encontro entre o caráter grotesco enquanto estética e influência, sob os pormenores que acompanham os textos e foram citados inicialmente aqui: a escatologia, o riso, o corpo no que ele tem de produtor e reproduzidor de sentidos, a figura humana canônica e sua subversão monstruosa.

### **1.6.2. Objetivos específicos**

Indicar como se dão as políticas do corpo na arte das histórias em quadrinhos, na medida em que as obras escolhidas para análise decompõem em fragmentos o que seria tido como o corpo correto à representação. Verificar as deformações do traço nos autores e sua influência sobre a composição geral da obra, o efeito buscado com tais deformações, assim como as escolas – no sentido de tradição – quadrinísticas que exploraram essas possibilidades ao longo da história das histórias em quadrinhos.

Analisar o cômico presente nos dois artistas, em que pese o fato de que são escolhas enviesadas aquelas que eles fazem para alcançar esse humor. Investigar em que nível o riso ou a falta dele dão o tom do discurso das obras: o riso oblitera o intelecto do

leitor comum e o cânone da arte vigente, especialmente em Marcatti; o abandono dele provoca – como em Mutarelli – a perda das cores e a composição de universo também avesso ao cânone, mas em outra direção.

Investigar em especial a inserção das *graphic novels* *Mariposa*, de Marcatti, e *Desgraçados*, de Mutarelli, na história das histórias em quadrinhos no Brasil – qual tradição seguem os autores, suas influências, de que ponto as HQs nacionais partem para chegar até esses autores, os influenciando e relacionando com grupos de autores. Além disso, pontuar de que maneira esses trabalhos se inserem no conjunto da obra desses autores, quais elementos surgem neles ou, ao contrário, em que medida algumas técnicas usadas em trabalhos anteriores foram neles abandonadas.

Uma vez que é possível intuir a especificidade das escolhas estéticas dos dois autores, também é objetivo secundário desse trabalho situá-los ao longo das décadas nos quadrinhos nacionais e internacionais. Dessa forma, entender historicamente quais escolas estéticas, especialmente aquelas simpáticas à cultura alternativa (o underground ou o abasileirado udigrudi), influenciaram no trabalho dos dois quadrinistas. Por consequência, verificar ainda em quais pontos os discursos grotesco e underground se encontram na produção das histórias em quadrinhos.

Mutarelli e Marcatti estabeleceram políticas de independência editorial que, por vezes, os deixaram à margem mesmo de publicações que eram tidas também como independentes. Se o fizeram pela necessidade ou por escolha deliberada, certo é que são caminhos sinuosos e o isolamento dos autores é, por si só, também produtor de sentidos intrigante.

### **1.7. Tocando o silêncio: metodologia de pesquisa e de trabalho**

O presente trabalho propõe a análise de discurso como ferramenta para trabalhar o problema de pesquisa, sob estudo de caso das obras dos quadrinistas escolhidos, Lourenço Mutarelli e Francisco Marcatti.

Na interpretação dos fenômenos e atribuição de significados característicos de uma pesquisa qualitativa, tornam-se especialmente importantes, para esta pesquisa, os conceitos de exclusão propostos por Michel Foucault na sua *Ordem do Discurso* (1970).

Tendo como objeto obras quadrinísticas provocadoras, desafiadoras em seu desejo pela transgressão dos tabus em que estão inseridas, parece lógico que paire sobre elas, como certamente paira sobre tudo, um aparato social que procure controlar, selecionar e distribuir tais discursos (FOUCAULT, 2009, p. 9).

Sabemos que não é possível, na materialidade de um discurso, dizer tudo à qualquer hora, sob qualquer circunstância e sem agravantes do que é dito. Ao contrário, a vida em sociedade atinge a todos com procedimentos de exclusão. Entre eles, o mais claro é a interdição, cuja ligação íntima junto ao poder e à sexualidade torna-a indispensável quando da análise do discurso. Na interdição, cruzam-se três tipos: o direito privilegiado da fala, o ritual da circunstância e o tabu do objeto. Esse último, também chamado por Foucault de “palavra proibida”, junto aos discursos que só podem ser anunciados em determinadas ocasiões (o ritual da circunstância), são os tipos que mais interessam a este trabalho.

Nos procedimentos e rituais presentes em Marcatti e Mutarelli – o riso, o medo, o contato com o imundo, o dejetivo posto à mostra –, há desejos que se manifestam e que se escondem, um jogo descontínuo do dito e não-dito que ultrapassa o texto em si (no caso, as histórias em quadrinhos produzidas por eles) e incidem sobre os valores que procuram transgredir. Na enumeração dos princípios e procedimentos da análise de discurso, Eni Orlandi (2007) situa o dito e o não-dito como casos de silêncio fundador (aquele que funciona como respiração da significação, precedendo um sentido que virá) e política de silêncio. Esta se dividiria em dois subgrupos, a saber: o silêncio constitutivo, em que o uso de uma palavra apaga a possibilidade de outra, ou seja, o analista do discurso pode localizar, no ato de alguém dizer algo, sempre outra coisa que não foi dita; o silêncio local, disposto como censura ou impossibilidade de se dizer algo em determinado âmbito e circunstância.

As relações de poder em uma sociedade como a nossa produzem sempre a censura, de tal modo que há sempre silêncio acompanhando as palavras. Daí que, na análise, devemos observar o que não está sendo dito, o que não pode ser dito, etc. (...) Esta é uma questão de método: partimos do dizer, de suas condições e da relação com a memória, com o saber discursivo, para delinear as margens do não-dito que faz os contornos do dito significativamente. Não é tudo que não foi dito, é só o não dito relevante para aquela situação significativa. (ORLANDI, 2007, p. 83)

Os autores de histórias em quadrinhos do corpus desse trabalho atuam, cada um à sua maneira, na procura da tensão da linguagem. Elegem a tensão como força maior

de sua produção, transgridem quando insistem em fazer da palavra proibida a sua própria palavra.

A transgressão é um gesto relativo ao limite; é aí, na tênue espessura da linha, que se manifesta o fulgor de sua passagem, mas talvez também sua trajetória na totalidade, sua própria origem. A linha que ela cruza poderia também ser todo o seu espaço. O jogo dos limites e da transgressão parece ser regido por uma obstinação simples; a transgressão transpõe e não cessa de recomeçar a transpor uma linha que, atrás dela, imediatamente se fecha de novo em um movimento de tênue memória, recuando então novamente para o horizonte do intransponível. Mas esse jogo vai além de colocar em ação tais elementos; ele os situa em uma incerteza, em certezas logo invertidas nas quais o pensamento rapidamente se embaraça por querer apreendê-las. (FOUCAULT, 2009, p. 32)

Polissêmica por natureza, a arte das histórias em quadrinhos está constantemente jogando com a mesma tensão dos limites. Há, nas HQs, tamanha comunhão de signos, traços e letras, que criam-se nelas constantes tensões com processos parafrásticos (estes mais próximos à estabilização, ao dizer sedimentado), criando assim deslocamentos e rupturas de processos de significação (ORLANDI, 2007, p.36). É natural, e mesmo necessário, que os quadrinhos mais criativos brinquem com o equívoco, incompletude e imprecisão que há nos jogos discursivos.

Para empreender a análise das HQs de Marcatti e Mutarelli, fez-se necessário o levantamento bibliográfico de tudo o que foi publicado por eles e está acessível, escolhendo assim as obras-chave na carreira de ambos.

Dessa forma, viabiliza-se a investigação do fio condutor da estética desses quadrinistas, sob análise de parte do que eles produziram até o momento em que as *graphic novels* e gibis em questão foram criadas.

Que se pese, além disso, o fato de que ambos dialogaram com outras formas de comunicação ao longo da carreira: Marcatti esteve ao lado de músicos, trabalhou com publicidade, colaborou com publicações de cunho político, desenhou histórias em quadrinhos a partir de roteiros criados por outros e também fez uma longa adaptação de uma obra literária (*A Relíquia*, de Eça de Queirós) para os quadrinhos; Mutarelli lançou de longo hiato na carreira de quadrinista para se dedicar à literatura (área em que conta já com sete romances publicados e mais um em vias de publicação), incursões no cinema como ator e romances adaptados para as telas, bem como no teatro, em que possui um livro de peças publicadas e também atuou, como ator, em adaptações de seus textos para os palcos.

Sendo assim, nesse corpus inclui-se essencialmente, no caso de Mutarelli, duas *graphic novels*: *Transsubstanciação* e *Desgraçados*. No caso de Marcatti, cuja *Mariposa* é ainda a primeira incursão no universo das *graphic novels* propriamente dito, será usado também o livro *Coprólitos*, uma coletânea de todas as histórias em quadrinhos publicadas por ele entre 1986 e 1992, bem como algumas breves revistas/gibis que o autor publicou e republicou ao longo dos anos, protagonizadas pelo cultuado personagem Frauzio.

Mais que mera coletânea, *Coprólitos* figura nessa pesquisa como obra processual, por assim dizer, que captura o artista ainda em vias de encontrar sua estética própria, mas já intuindo alguns caminhos que seguiria. *Coprólitos* traz textos adicionais às histórias em que o próprio autor e convidados pontuam o contexto de produção, a técnica utilizada e o objetivo procurado com aquelas histórias.

Já a coletânea *Seqüelas*, de Lourenço Mutarelli, embora não componha o corpus diretamente, também auxiliará paralelamente. Isso porque, como *Coprólitos*, também traz depoimentos de convidados e do próprio autor. Além disso, ao agrupar as narrativas em fases e temáticas, chega a apresentar ao leitor mais de uma versão para a mesma ideia. Caso, por exemplo, da história *O Nada*, cujo argumento básico foi desenvolvido em três ocasiões diferentes, separadas entre si por anos, gerando três roteiros quadrinizados, cada um de maneira absolutamente particular.

Portanto, são eles os componentes desse corpus:

<b>Autor</b>	<b>Título</b>	<b>Ano de lançamento</b>	<b>Editora</b>	<b>Formato</b>
<b>Lourenço Mutarelli</b>	Transsubstanciação	1991	Devir	<i>Graphic Novel</i>
	Desgraçados	1993	Vidente	<i>Graphic Novel</i>
<b>Francisco Marcatti</b>	Frauzio: Morve Blanc	2003	Edição do autor	Revista
	Frauzio: Carnegão	2003	Edição do autor	Revista
	Frauzio: Escravos	2004	Edição do autor	Revista

do Amor		autor	
Coprólitos	2013	Edição do autor	Coletânea de histórias
Mariposa	2005	Conrad	<i>Graphic Novel</i>

Além disso, foi realizada a revisão bibliográfica de entrevistas com os dois quadrinistas em análise, bem como eventuais diálogos junto a autores acadêmicos, editores e outros quadrinistas que, direta ou indiretamente, tenham produção próxima aos autores em questão.

Em função da pouca bibliografia sobre o tema, metodologias como essa de coleta material tiveram função de agregar, em anexo e/ou ao longo do trabalho, não só impressões e opiniões sobre o tema, como também informações fundamentais quanto a cronologia, localização de publicações e possíveis bibliografias agregadas. Há um mosaico ainda em início de construção, que diz respeito não somente a esses autores e ao presente trabalho acadêmico, mas à toda a historiografia das histórias em quadrinhos nacionais.

Da mesma forma, toma-se em conta as histórias em quadrinhos como modo de linguagem próprio, de gramática e história particular, ainda que em incessante troca com outras expressões artísticas. No artigo *A Linguagem dos Quadrinhos – Uma “alfabetização” necessária* (2007), Waldomiro Vergueiro alerta do risco de analisar as HQs sob parâmetros de outras artes que não essa, e afirma que:

Ligado a cada um dos códigos, os autores de HQs, ao longo dos anos, foram desenvolvendo e aplicando elementos que passaram a fazer parte integrante da linguagem específica do gênero, permitindo-lhes atingir a rapidez de comunicação exigida por um meio de comunicação de massa por excelência. Alguns desses elementos específicos foram criados dentro do ambiente próprio dos quadrinhos. Outros vão buscar sua inspiração em diferentes meios e formas de expressão, tomando emprestado e apropriando-se de novas linguagens, adaptando-as conforme a criatividade dos autores de HQs. (VERGUEIRO, 2012, p. 31)

Propõe-se, portanto, a revisão e análise não somente do que diz respeito ao que se entende como estética do grotesco. Também é preciso entender como igualmente fundamental, a linguagem e a história das histórias em quadrinhos desses artistas, Marcatti e Mutarelli, bem como do universo de HQs nacionais em que estão inseridos.

## 1.8. Referencial Teórico

O referencial teórico, da mesma forma, parte do princípio de que há ainda pouca bibliografia a respeito dos autores em particular e sobre as histórias em quadrinhos nacionais em geral, de modo que se faz essencial não só a consulta a fontes acadêmicas, mas vasculhar igualmente o que se disse na mídia – impressa, online e em vídeo – a respeito.

Nesse âmbito, destacam-se constantes publicações sobre os autores em grandes mídias da impressa, como Folha de São Paulo e Estado de São Paulo, publicações especiais como Revista Trip e a Revista da Biblioteca Mario de Andrade, e sites voltados especialmente à produção de histórias em quadrinhos pelo mundo, como Raio Laser HQ, Bigorna.net, Universo HQ, dentre outros. Pela internet, foi possível acessar debates e palestras com os autores, como o emocionante registro da homenagem a Mutarelli na Rio Comicon de 2010, ou o longo depoimento em áudio de Francisco Marcatti dado ao projeto Diálogos, do Centro Cultural da Juventude de São Paulo (CCJ), em fevereiro de 2009.

Destacam-se, também, dissertações de mestrado e teses de doutorado como as de Eugênio Paz, Lucimar Ribeiro Mutarelli e Heloisa Pisani, acadêmicos que tomaram como estudo de caso a produção de Lourenço Mutarelli. Sobre Marcatti, o jornalista Pedro de Luna escreveu a biografia *Marcatti – Sangue, suor e suco gástrico* (2015). Todas as *graphic novels* e coletâneas componentes do corpus trazem ainda diversos prefácios e posfácios, escritos por jornalistas, editores e artistas, tais como Fábio Zimbres, Rogério de Campos e Glauco Mattoso.

Além disso, outros acadêmicos foram protagonistas de incursões pelo underground subterrâneos dos quadrinhos nacionais, entre eles os professores Edgar Franco, Nadilson da Silva, César Silva, Roberto Elísio dos Santos, Moacy Cirne e Gonçalo Junior.

Da mesma forma, é fundamental a revisão bibliográfica do que se encontra sobre a linguagem e história das histórias em quadrinhos, como os já clássicos *Desvendando os Quadrinhos*, de Scott McCloud, e *Quadrinhos e Arte Sequencial*, de Will Eisner, bem como os recentes trabalhos *A Novela Gráfica* (2012), de Santiago García, e *Quadrinhos – História Moderna de Uma Arte Global* (2014), de Dan Mazur e

Alexander Danner. Em âmbito nacional, a produção de diversos artigos e organização de livros por Waldomiro Vergueiro, e as recentes incursões de Paulo Ramos em *A Leitura dos Quadrinhos* (2010) e *A Revolução do Gibi – A Nova Cara dos Quadrinhos Brasileiros* (2012)

Quanto à estética do grotesco e genealogia do termo, fazem-se centrais as já citadas obras de Mikhail Bakhtin, Wolfgang Kayser e Victor Hugo, acrescidas dos trabalhos de Muniz Sodré sobre o tema e, ainda, a obra *O Grotesco dos Quadrinhos* (2011), de Fabio Luiz Carneiro Mourilhe da Silva, autor do primeiro escrito nacional ligando tal estética às histórias em quadrinhos.

Mary Douglas e Georges Bataille teorizaram sobre os tabus envolvendo fezes, urinas, lixo e dejetos enquanto preceitos humanos, preceitos de significados e fontes das mais variadas aversões. No Brasil, José Carlos Rodrigues e Vanessa Daniele de Moraes trataram do tema. Do riso, clássicos de Henri Bergson e Sigmund Freud, bem como recentes estudos de Wellington Srbek, *O Riso que Liberta* (2007) e *Humor é coisa séria* (2014), de Abrão Slavutzky, que interligam a arte do riso à caricatura, rebeldia e subversão. Nesse campo, cabem ainda os artigos presentes em *Cultura Cômica e Ambiência Cotidiana* (2012), livro organizado por Maria Thereza Negrão de Mello e Marcia de Melo Kuyumjian.

Sobre corpo e imaginário do corpo, bem como o medo e implicações da religião sobre ele, tem-se autores como Jacques Le Goff, Jean Delumeau e Giorgio Agamben. Sobre o tema, auxiliam também as discussões de Bataille e diálogos com Foucault a respeito de sexualidade. Esse último, junto a Eni Orlandi, fornecem a metodologia chave quanto à análise de discurso dos quadrinistas estudados.

## **2. Quadrinhos para adultos: a contracultura antes da contracultura**

Para falarmos das obras dos quadrinistas Lourenço Mutarelli e Francisco Marcatti e situar suas influências, tempo e espaço que os criaram, parece inevitável que se remonte primeiramente a uma tradição de ruptura nos quadrinhos proposta por quadrinistas estadunidenses dos anos 60, mas já intuída nas décadas anteriores.

É certo que a arte das histórias em quadrinhos constituiu-se perante o grande público em sobressaltos que alternavam, de um lado, a constituição desse meio com um produto da comunicação de massa e, de outro lado, sua suposta dedicação ao público infanto-juvenil e tão somente a este.

São trabalhos de constante revisão histórica os que vêm realocando as HQs em direção a outro patamar, de onde se entende que não há mais os mesmos mecanismos de controle da potencialidade expressiva de tal arte das HQs, que pode caminhar com as próprias pernas e vasculhar, dentro de suas entranhas, tudo o que o artista entender como vital para sua produção.

O professor Waldomiro Vergueiro, em seu ensaio *De Marginais a Integrados: o processo de legitimação intelectual dos quadrinhos*, situa nos momentos de transição de formato as etapas essenciais básicas de inserção dos quadrinhos a um novo patamar. Para ele, o primeiríssimo momento da HQ moderna, em que as histórias figuravam nos jornais, era dedicado à fácil assimilação de histórias de humor, veiculadas especialmente com destino aos imigrantes europeus e asiáticos que recém aportavam nas grandes cidades norte-americanas (VERGUEIRO, 2011).

Vergueiro, como Laonte Klawe e Haron Kohen (1977), situam a história em quadrinhos como um produto típico da cultura de massa e indissociável, nestes primórdios, do dia a dia de um jornal e de quem lê essas páginas. Indissociável também, portanto, das normas do consumo de massa e dos valores da indústria cultural que movimenta esse consumo.

Datam desse período diversas experimentações, de fins de século XIX e início do século XX, marcadas pela formação dos elementos de linguagem – o balão, os quadros, os primeiros usos de cores, o espaço da página e requadros enquanto marcação de tempo – que logo seriam tidos como pilares constantes da narrativa em quadrinhos. Também fez sua marca a consolidação do humor cotidiano, urbano, como universo central destas histórias.

O segundo momento, aquele em que surgem os *comic books*, irão situar um novo produto, vinculado ainda à imprensa e indústria cultural, mas com seu próprio formato, que esboça os primeiros sinais de independência em relação ao cardápio diário dos jornais. Os heróis e suas aventuras folhetinescas, cheias de bandidos a serem combatidos e mocinhas a serem salvas, encherão páginas e mais páginas de breves

encadernados de histórias, individuais ou seriadas. Neles, os valores morais vigentes de uma América às voltas com a Crise de 29, bem como ao período de guerra e pós-guerra.

Os quadrinhos passaram, com os *comic books*, a ser direcionados prioritariamente ao público infanto-juvenil, sofrendo as agruras e perseguições de pais e educadores, num movimento de rejeição que se espalhou por praticamente os quatro cantos do mundo. O período mais acirrado de perseguição ao meio – anos imediatamente posteriores à Segunda Guerra Mundial, época da chamada caça às bruxas e apogeu da Guerra Fria entre Estados Unidos e União Soviética –, pode ser visto como um momento de preparação para a transposição dos limites da linguagem. À mesmice de uma produção padronizada, massificada e padronizadora seguiu-se um momento de ajuste, em que proposições diferenciadas e composições estéticas próprias eram expressas. (VERGUEIRO, 2011, p. 5)

O autor Santiago García apelida esse momento de ajuste como “os quadrinhos adultos antes dos quadrinhos adultos” (GARCÍA, 2012, p. 39), período em que a ideia de imprimir caderninhos que compilavam HQs já publicadas servia, antes de tudo, como suporte publicitário.

O comic book será um passo decisivo na evolução dos quadrinhos, pois permitirá que se desliguem da imprensa geral ou humorística e alcancem uma autonomia como meio, além de ser um suporte onde terão espaço, finalmente, as histórias de *longa extensão*, ou pelo menos de extensão superior a uma página. (GARCÍA, 2012, p. 112, grifos do autor)

Embora já existissem desde o século XIX, os cadernos de compilações quadrinísticas, tal qual o conhecemos hoje em dia, foram fruto de experimentações da gráfica *Eastern Color Printing Company*, especialmente graças à figura de Max Gaines, que percebeu que poderia reutilizar as pranchas com que eram impressas as páginas dominicais e fabricar um outro produto, de tamanho reduzido, a ser veiculado primeiramente como brinde de empresas para seus consumidores. Surgiu a *Famous Funnies*, primeira revista a ser vendida em bancas de jornais e, já nos seus primeiros números, alcançar o grande público. Seus 250 mil exemplares vendidos já na edição número 2 apontavam para um novo nicho, muito próximo aos *pulps* policiais que inundavam as bancas.

Não por acaso, essas narrativas quadrinísticas ganharam eletricidade semelhante à dos *pulps*, cativando o público, que logo clamaria por histórias próprias e um novo herói –super em sua força, fomentador de maravilhamento extra-humano, um ponto de fantasia e imaginação encravado em ambientes urbanos, caóticos. Os super-heróis rearranjam o caos, enfrentam os supervilões e/ou os ladrões comuns. Consertam esse

mundo e o trazem de volta à normalidade – só para depois, na edição seguinte, o alcançar novamente desestruturado e, ato contínuo interminável, consertá-lo de novo.

A crescente censura interna das agências que produziam e distribuíam quadrinhos, *os syndicates*, fez com que os comics se tornassem essencialmente humorísticos e pudicos até a década de 1930. Não havia gibis como se conhece hoje. Os comics circulavam apenas em tiras diárias e nos suplementos dominicais dos jornais. Ou em algumas revistas, que publicavam histórias seriadas. Foi como surgimento dos primeiros heróis no final da década de 1920 que o mistério e o medo começaram a aparecer como parte das tramas. (GONÇALO JUNIOR, 2008, p. 108)

Logo o *comic book*, enquanto produto, ganharia sua cara e mercado próprio, seus meios de distribuição, público cativo e necessidade de volume de produção já muito além do que as antigas recopilações ofereciam.

Surgiu um sistema de produção organizado em “shops”, estúdios ou até oficinas, que funcionavam como verdadeiras cadeias de montagem onde se produziam revistas completas para o editor que as encomendava. (...) Com mais razão se poderia dizer que parecia uma fábrica moderna, pois o comic book nada mais era do que uma produção industrial. (GARCÍA, 2012, p. 118)

Santiago García evoca Harvey Kurtzman, artista recém-ingresso nesse mercado e desde sempre um provocador nato, para introduzir desde já uma visão mais cínica desse panorama.

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

Os super-heróis atingiram seu auge junto ao público infanto-juvenil durante a Segunda Guerra Mundial, entrando em vertiginoso declínio tão logo que acabou o conflito. O pós-guerra trouxe nova encruzilhada para os quadrinhos, uma vez que estes homens de colante não convenciam mais. O declínio do gênero, contudo, não foi seguido pelo declínio do suporte. Ao contrário, o grande público passou a consumir histórias de entretenimento das mais variadas vertentes, indo dos pueris antropomórficos *funny animals* e as histórias românticas, aos *westerns*, policiais e de guerra.

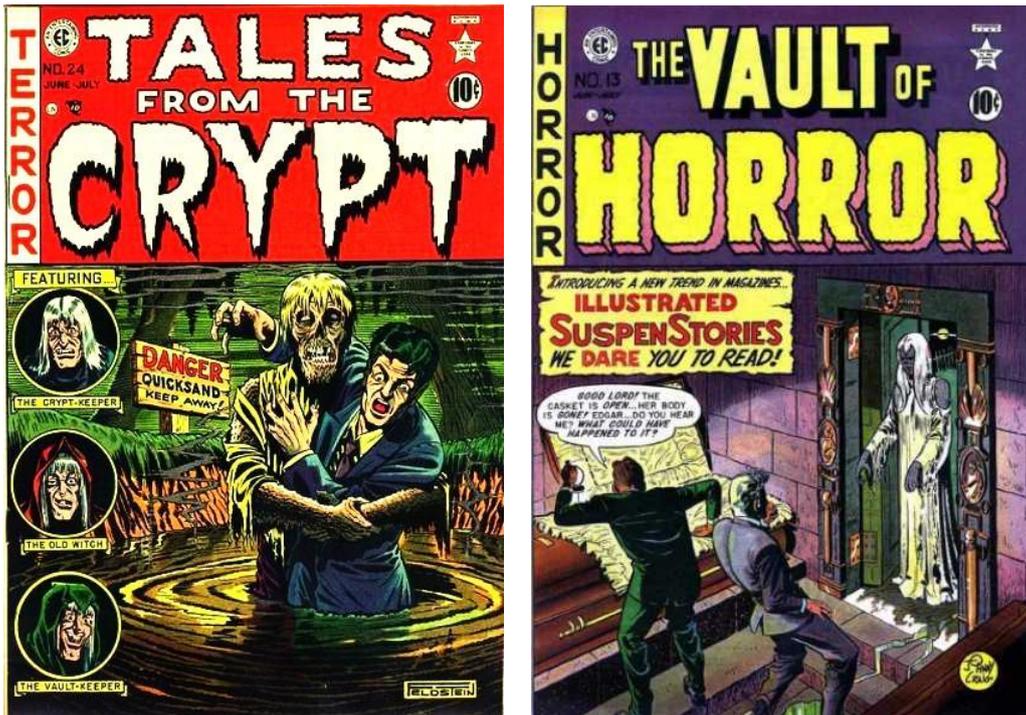
O mercado se pulverizava em várias direções, procurando, um tanto às cegas, prover entretenimento diverso a leitores diversos e deixando entrever que “alguns desses gêneros levavam em si a semente de um verdadeiro quadrinho adulto, que só necessitava de um pouco de tempo para amadurecer definitivamente” (GARCÍA, 2012, p. 122). Dentre estes gêneros, o terror e um tipo mais provocativo de humor fariam a cabeça de uma geração que alcançaria a maturidade nos anos 60, mas já se entupia do lixo e da sede da década anterior.

## 2.1. EC Comics

Foi o mesmo Max Gaines da *Famous Funnies* quem proporcionou, por vias indiretas, a oportunidade para o último gênero a triunfar nas histórias em quadrinhos dos anos 50. Isso porque o editor havia fundado na década anterior a *Educational Comics*, selo editorial responsável por respeitáveis gibis que prezavam a moral vigente. Além dos inofensivos títulos infantis de *funny animals*, revistas cujas fábulas envolviam bichos falantes em situações que abarcavam funções didáticas, esta primeira *EC Comics* era responsável por adaptações de histórias bíblicas para os quadrinhos.

Com a morte de Max no final dos anos 40, quem assumiu a empresa foi seu filho William M. Gaines, então um jovem de 25 anos que achou por bem repaginar a editora rumo às tendências do novo mercado, batizando-a de *Entertaining Comics* e trazendo o roteirista e desenhista Al Feldstein para a nova empreitada.

A solução que a dupla encontrou foi a produção massiva de revistas de quadrinhos com histórias de horror, cuja intensa produção nos moldes da indústria resultou, paradoxalmente, no surgimento de grandes artistas da área e no encontro com um público sedento por quadrinhos rebeldes.



FIGURAS 19 E 20 –*Tales From the Crypt*, número 24, de 1953, e *Vault Of Horror*, número 13, de 1950. EC Comics.

É certo que já havia histórias de terror nas HQs, como caso da revista *Tales of Terror*, que já circulava em 1944 com adaptações de textos clássicos da literatura do gênero. A série era sempre apresentada por uma velha bruxa e trazia uma formatação de histórias que logo foi seguida por *Tales of the Supernatural*, outro sucesso da época.

Mas foi a EC Comics, e seus títulos provocativos como *Vault of Terror*, *Crypt of Terror*, *Tales From the Crypt*, *Weird Fantasy*, entre outros, que ajudaram a consolidar o gênero naquele mercado pós-guerra. Mais que isso, foi a editora de Gaines que, nas palavras de Gonçalo Junior em *A Enciclopédia dos Monstros*, soube “combinar-se com um elemento novo, capaz de fazer explodir a ousadia e a criatividade dos jovens quadrinistas americanos: a rebeldia do pós-guerra” (JÚNIOR, 2008, p. 112). Somava-se ali um princípio de uma nova guerra, travada em nome da moral e dos bons costumes ou contra ela, e havia um público à espera de que isso acontecesse.

O final da Segunda Guerra Mundial viu um aparecimento de novos gêneros nas revistas em quadrinhos, destacando-se as histórias de terror e suspense, que enfocavam temáticas de gostos duvidosos e traziam representações extremamente realistas. Apesar disso – ou talvez exatamente por isso –, sua popularidade entre os leitores adolescente continuou a crescer e as tiragens das revistas tornaram-se cada vez mais altas, levando parte da sociedade

norte-americana a ficar preocupada com sua enorme influência sobre as leituras infantis. (VERGUEIRO, 2004, p. 11)

Todo um imaginário monstruoso ganhava vida naquelas páginas: demônios, cadáveres putrefatos, aparições sobrenaturais inexplicáveis, religiosidade e culpa, ambientes ermos e, acima de tudo, a constante conjunção entre sangue explícito e sexualidade sugerida. A exploração do corpo nos quadrinhos da indústria americana, em um universo fantástico que confabulava um tipo de herói que vivia o êxtase e a catarse advindos do suspense e da violência, explícitos, e do sexo, sugerido, nos detalhes das imagens. No horror da EC Comics, monstros grotescos aterrorizavam moças indefesas, rapazes de boa índole eram apossados pelo mal.

Há ainda páginas saturadas de muito nanquim e pesados contrastes, corpos desproporcionais, tensionados pelas expressões de medo dos personagens. Os autores lançavam narrativas circulares, em que não raro um apresentador externo fazia, como um mestre de cerimônias de *freak show*, a introdução e o desfecho da história. Nessa circularidade narrativa, os acontecimentos de início da trama, geralmente curta, tendiam a um desfecho fechado em si mesmo.

Jacques Marny, em *Sociologia das Histórias aos Quadrinhos*, vê nesse jogo de “excesso e confusão de soutiens desabotoados, saias arregaçadas bem alto e olhos revolvidos” (MARNY, 1970, p. 237) um tipo revirado de herói a desenroscar narrativas de suspense.

É-nos apresentado o mundo ao contrário e calcam-se aos pés os valores comprovados. E, assim como se desprende do herói tradicional um halo benéfico, assim também o herói do mal exerce uma fascinação sobre os outros personagens. Atrai ao mesmo em tempo que causa repulsa. Sentimos um aumento de voluptuosidade ao acompanharmos a sua empresa: a mulher grita de prazer quando sofre as violências do monstro. (MARNY, 1970, p. 236)

Nas fileiras da *EC Comics*, alguns dos melhores jovens talentos da época puderam demonstrar um pouco de seu trabalho, como Johnny Craig, Wally Wood e Al Williamson, não se restringindo ao terror. Ao contrário, mantinha-se na editora, paralelamente, alguns bem-sucedidos títulos de crime (Figura 21) e de ficção científica (Figura 22).

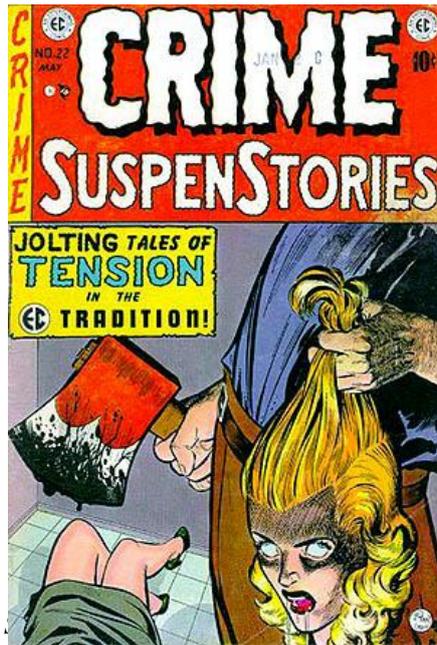


FIGURA 21 –Crime Suspense Stories, No. 22, May 1954. fig. EC Comics, 1954.



FIGURA 22 - Wally Wood (desenhos) e Al Feldstein (roteiro), *Weird Science-Fantasy*, número 26. EC Comics, 1954.

Vendia-se bem, um novo público jovem havia sido atingido e a autorialidade dos artistas era, pela primeira vez, melhor preservada. Os desenhistas podiam assinar seu trabalho, prática pouco comum em um universo em que, nas palavras de Rogério de Campos no prefácio de *Comic Book – O Novo Quadrinho Americano*, “na hierarquia do mercado das artes, quadrinista de gibi estava em uma posição logo abaixo que a do contorcionista de rua” (CAMPOS, 2000, p. 9).

Ousava-se temáticas que incluíam denúncias de racismo, máfia do contrabando, polícia corrupta e desdém por certo teor de patriotismo americano démodé. Outras editoras seguiram essas tendências. O *Almanaque dos Quadrinhos* de Carlos Patati e Flávio Braga dedica às páginas de terror um inusitado campo de provocação do estilo de vida estadunidense.

Logo choveriam sobre a cabeça de Gaines graves acusações de corrupção e deseducação da juventude. As revistas policiais e de terror eram o que mais vendia e o oportuno moralista dos formadores de opinião da época as atacou. Terá sido porque não só Gaines não tinha medo de mostrar sangue e sugerir sexo? Ou também porque seus monstros incluíam a Ku Klux Klan e a Máfia? (...) O puritanismo vigente tornou ofensivo dar um título que incluísse as palavras “horror”, “terror” e “crime” no mesmo gênero”. (PATATI; BRAGA, 2006, p. 97)

Assim, portanto, ainda que prezando pela produção em escala industrial de narrativas em quadrinhos, havia naquelas histórias um ponto de transgressão na curva dessa arte então presumivelmente descartável. As vozes conservadoras que levantaram o famigerado *Comics Code*, como veremos, tiveram na *EC Comics* um alvo de destaque, e não só pelas histórias de terror.

## **2.2. Harvey Kurtzman e a revista MAD**

Harvey Kurtzman embarcou na *EC Comics* em 1950, quando as investidas de Feldstein e Gaines davam seus primeiros grandes frutos em termos de vendas. Coube a ele alocar-se primeiramente nas histórias de guerra, em que foi editor da linha *Two Fisted Tales* e, mais tarde, a *Frontline Combats*.

Ali, se deu ao direito de total controle sobre as criações, monitorando com rigor os textos apresentados, bem como a disposição gráfica da narrativa. Nelas, afastava o

mero relato histórico de acontecimentos de tempos distantes e aproximava dos conflitos então contemporâneos.

Por exemplo, a Guerra da Coreia, ainda em curso, foi tema de uma história vigorosa, em que os inimigos também tinham protagonismo, ganhavam rostos e seus próprios conflitos interiores. Cansado da versão americana da verdade nos conflitos, amplamente propagada na Era de Ouro dos super-heróis, esses quadrinhos agora expõem uma visão de mundo mais ampla que a da mera propaganda.

Ciro Inácio Marcondes, em *A importância histórica e estética dos quadrinhos de guerra. Dois casos: Harvey Kurtzman e Héctor Oesterheld* (2011), pontua a carga expressiva da entrada de Kurtzman na editora e no tema:

A Educational Comics deu radical guinada na visão americana sobre as HQs, trazendo conteúdo de muito mais verossimilhança, pessimismo e maturidade ao leitor (que já não era tão jovem), provocando a revolta de associações de pais e mestres e das igrejas. (...) Além de padrões grotescos de terror e ficção científica, a EC ofereceu, através de uma visão arrojada e pós-moderna *avant-la-lettre* de seu editor, roteirista e desenhista Harvey Kurtzman, alguns dos melhores quadrinhos de guerra de todos os tempos, trazendo uma leitura sombria e nihilista da Guerra da Coreia (MARCONDES, 2011, p. 4)

Kurtzman, a partir daí, introduziu a verdade, ou a busca dela, nos gibis norte-americanos da década de 50, pontuando a arte das histórias em quadrinhos como “elemento crítico do espetáculo de massas próprio do século XX” (GARCÍA, 2012, p. 143) e não somente uma expectadora e reprodutora do discurso oficial. A guerra era desagradável. Jovens morriam nela. Quando os corpos atrás das trincheiras eram atingidos, espirrava sangue de verdade nas páginas de Harvey Kurtzman.

Curiosamente, o sangue anárquico do artista encontraria eco na ponta oposta à da sisudez da guerra. A revista *MAD*, criada em 1952, filha da necessidade de Kurtzman de fugir um pouco das pesadas pesquisas que empreendia para produzir suas histórias de guerra, tornou-se símbolo do novo humor nas HQs americanas. O grau de acidez da *MAD* estava há vários níveis acima do que era conhecido até então. O mundo, tal qual era apresentado na TV, nos jornais e no rádio, era visto pelos editores como inteiramente ridículo e assim era retratado. “Humor in Jugular Vein” (algo como “Humor na veia jugular”), dizia o nada ingênuo slogan da publicação.

Nada escapava ao olhar ferino da *MAD*, nem mesmo ela própria e o panorama quadrinístico em que habitava. O primeiro número, vendido por 10 centavos de dólar, já saiu com sátiras escancaradas aos quadrinhos de ficção científica, horror e crimes, como

se a própria *EC Comics* demonstrasse, nesse cartão de visitas, que era capaz de rir de tudo, inclusive de si mesma. Essa postura, a de colocar-se como parte integrante da massa que ela mesma critica, seguiria a publicação ao longo de sua história. Alfred E. Neuman, personagem que se tornaria a própria personificação da revista, ria de tudo, com sua cara de bobo. Trata-se de um humor carnalizante, em termos, na medida em que é universal nada escapava ao riso desdentado de Neuman.

Na edição de número 2 figuravam paródias de programas de TV e, na número 4, Wally Wood desenhava “Superduperman” (Figura 23), uma feroz e inédita sátira ao Superman, expondo todos os clichês e previsibilidades do personagem mundialmente adorado. Flash Gordon também surge nas edições seguintes, parodiado como Flesh Garden (“Jardim da Carne”, em trocadilho um tanto *nonsense*), figura dotada de muitos músculos e nenhuma inteligência.



FIGURA 23 – *Superduperman*, de Wally Wood (desenho) e Kurtzman (roteiro). Revista MAD, número 4, 1953.

Atacar as figuras mitológicas dos quadrinhos, em trincheira construída dentro dos próprios quadrinhos, pode parecer pueril agora, mas teve impacto fulminante no público da época. Lembremos que era o mundo pós-guerra e a força da imagem de Superman mexia com a cabeça daquele público e preenchia um espaço considerável no imaginário social.

Do ponto de vista mitopoiético, o achado chega mesmo a ser sábio: de fato, Clark Kent personaliza, de modo bastante típico, o leitor médio torturado por complexos e desprezado pelos semelhantes; através de um óbvio processo de identificação, um *accountant* qualquer de uma cidade norte-americana qualquer, nutre secretamente a esperança de que um dia, das vestes da sua atual personalidade, possa florir um super-homem capaz de resgatar anos de mediocridade. (ECO, 1979, p. 248)

As páginas da revista, desenhadas por artistas como Wally Wood, Will Elder e Basil Wolverton, não economizavam em cores e traziam narrativas saturadas de elementos. Poucos eram os espaços em branco: os cenários de fundo, econômicos e sóbrios nos quadrinhos de então, eram constantemente preenchidos por *gags* rápidas, piadas de referências culturais paralelas à narrativa principal desenvolvida nos quadros.

A primeira fase da revista, aquela sob comando de Kurtzman, contava ainda com fortes doses de sexualidade aliada ao humor: uma versão ridícula de Batman – meio anão, meio vampiro – tentando a todo custo agarrar a Mulher Maravilha; histórias de contos de fadas tradicionais, adaptadas para o modo *MAD* de perversão sexual adolescente; estrelas do cinema, tão belas, parodiadas em toda a frivolidade escancarada de seu mundo. A elegância das mulheres da revista *Time* seria satirizada de modo grotesco por Basil Wolverton, em célebre capa do número 11 de *MAD* (Figura 24).

Figurando em diversas revistas de guerra e terror dos anos 40 e 50, o traço expressionista de Wolverton teve particular impacto sobre Francisco Marcatti (Figura 25), facilmente reconhecível pela predileção do segundo pelas bocarras animais, rostos expressivos pela sua anormalidade, supressão das articulações na anatomia dos corpos, feridas e deformações de pele, narizes proeminentes e caricaturais, fixações essas tão típicas de Wolverton.

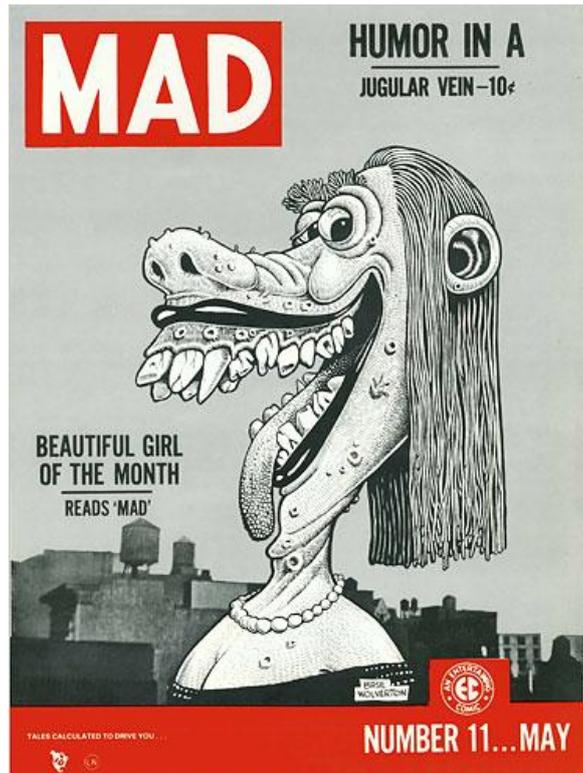


FIGURA 24 – Capa de *MAD*, por Basil Wolverton. 1954.



FIGURA 25 – Ilustração presente em *Entreólitos*, de Marcatti. 2013.

Em entrevista para o programa *A Arte de Desenhar*, o quadrinista brasileiro sublinha a influência decisiva do americano em seu trabalho:

Esse é o grande mestre. Quando estava começando a chegar no fim de carreira, ele começou a debundar. As caricaturas completamente distorcidas e alucinadas! Isso deu um grande peso. Hoje ele é mais conhecido pelos undergrounds. Do mesmo modo que hoje eu reconheço o Gilbert Shelton como pai do meu desenho, o Basil Wolverton seria o pai do Gilbert Shelton. É o meu avô! (...) A minha relação com o desenho é uma relação expressionista, por isso que distorço, estico um braço como não se deve. Não estou preocupado com a coisa estética, anatômica. Estou preocupado é com a emoção que eu quero dar. (MARCATTI, 2014)

Marcatti teve contato pela primeira vez com Wolverton através da *Plop!* (Figura 25), publicação que no Brasil teve vida efêmera, de apenas cinco números, entre 1975 e 1976.

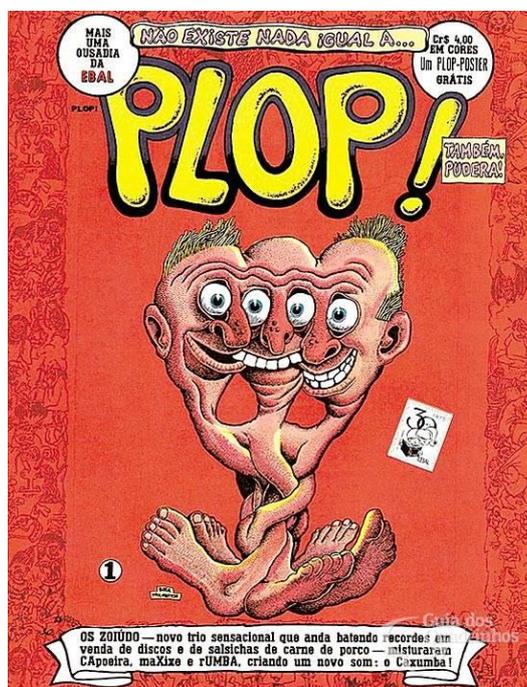


FIGURA 25– *Plop!* Número 1, 1975. Capa de Basil Wolverton.



FIGURA 26 – *Entreólitos*. Marcatti, 2013.

O senso de sátira da realidade, hiperbolizada pelo humor, manteria a produção de Kurtzman como a mais provocadora daquele período, indo dos quadrinhos de guerra à *MAD*, e depois às revistas *Humbug* (1957 – 1958), *Help!* (1960 – 1965) e uma bem sucedida parceria com Will Elder na *Playboy* americana. Para esta última, criou *Little Annie Fanny*, paródia erótica da insípida *Little Orphan Annie*, de Harold Gray. No delírio do grotesco ou no prazer adolescente de pôr nus os heróis de seu tempo, as paródias de Kurtzman mantêm sempre um sutil senso de realidade como pano de fundo. Segundo ele mesmo, em entrevista para o livro *The Art of Harvey Kurtzman – The Mad Genius of Comics*:

Satire and parody work best when what you're talking about is accurately targeted; or to put it another way, satire and parody work only when you reveal a fundamental flaw or untruth in our subject. Just as there was a treatment of reality in the war books, there was a treatment of reality running through *MAD*; the satirist/parodist tries not just to entertain his audience but to remind it of what the real world is like. (KURTZMAN, 2009, p. 83)<sup>3</sup>

---

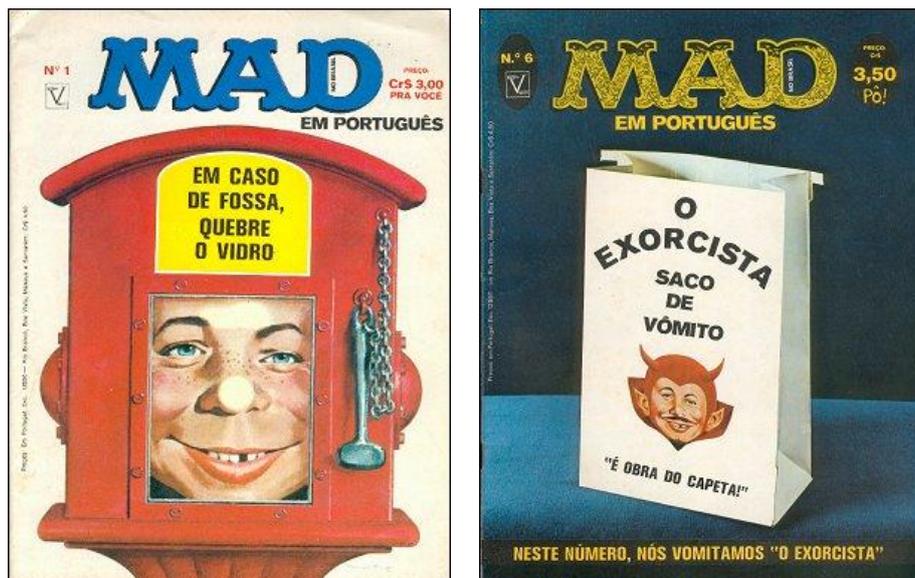
<sup>3</sup> “Sátira e paródia funcionam melhor quando o que você está falando é direcionada com precisão; ou, dito de outra forma, a sátira e a paródia funcionam somente quando você revela uma falha fundamental ou mentira em nosso assunto. Assim como houve um tratamento da realidade nos livros de guerra, houve um tratamento da realidade que atravessa *MAD*; o sátiro/parodiador tenta não apenas para entreter o público, mas lembrá-lo de como o mundo real é.” (Tradução do autor)

Román Gubern situa a permissividade de *Little Orphan Annie* como ponto de encontro entre esses quadrinhos de humor e aqueles de terror citados anteriormente, uma vez que nelas “as desenfreadas e libertinas peripécias eram expoentes da nova permissividade moral implantada no gênero e apreciável, sob outro aspecto, nos *comics* terríficos e sádicos” (GUBERN, 1979, p. 121).

Theodore Roszak, em longa explanação sobre a contracultura que tomaria Estados Unidos e o mundo, chega a equiparar *MAD* à poesia *beatnik* como dois estopins de rebeldia nascidos nos anos 50, mas que fariam a cabeça da juventude das décadas seguintes:

As coisas do espírito nunca são assinaladas por marcos muito nítidos, mas é possível que *Howl* de Allen Ginsberg tenha constituído o mais divulgado anúncio da guerra de gerações, podendo-se juntar ainda outros fenômenos sintomáticos. Um deles seria o aparecimento da revista *MAD* (...). O cinismo grosseiro com que *MAD* começou a verberar o *american way of life* – a política, a publicidade, a comunicação de massas, a educação – teve seu efeito. (...) Os meninos que tinham doze anos quando *MAD* apareceu têm vinte e poucos anos hoje – e já trazem consigo uma experiência de dez anos em tratar o conteúdo da vida de seus pais como objeto de irrisão. (ROSZAK, 1972, p. 35)

No Brasil, a revista já era importada e conhecida por alguns aficionados por quadrinhos, chegando a ganhar uma insólita versão, batizada de *O Loco*, decalcada da original americana e publicada pela Editora Taika. Oficialmente, contudo, a revista chegaria ao país apenas nos anos 70, quando Harvey Kurtzman já havia abandonado a publicação (ele o fez em 1956, no número 28). Ao longo de uma década, a Editora Vecchi produziu 103 edições da revista, além de livros de bolso e várias edições especiais.



FIGURAS 27 E 28 – MAD brasileira, edições de número 1 e 6, respectivamente. 1974.

Sob comando de Otacílio D'Assunção, o Ota, a *MAD* nacional atingiu seu apogeu no final dessa década, quando começou a produzir material nacional e mesclá-lo às traduções e adaptações, uma vez que edição brasileira era mensal (ao passo que a americana saía apenas oito vezes ao ano) e era preciso produzir material suficiente.

Nesses primeiros dez anos, a *MAD* brasileira seguiu a linha editorial da estrangeira – sátiras a filmes, quadrinhos, TV e toda a cultura pop do mundo inteiro, inclusive do Brasil. As novelas e peças publicitárias da televisão ganhavam especial destaque.

Com a abertura política, abriu-se novo espaço para rir da política e economia nacional, marcadas pela inflação desgovernada e pelo fantasma ainda recente da repressão militar.

A influência da revista para Francisco Marcatti<sup>4</sup> é fruto direto desse *timing* confuso entre a publicação estrangeira e a versão nacional. O quadrinista paulista teria contato com a *MAD* no mesmo instante em que conheceu a vanguarda do quadrinho francês de outro período cronológico original. Marcatti absorveu e equiparou o impacto de um e de outro simultaneamente.

Para quem cresceu lendo Maurício de Sousa e Walt Disney, foi um grande choque ver Moebius, Philip Druilet. (...) Também abriu uma livraria grande bem perto de casa que vendia Asterix, MAD (americana e nacional). Quer

<sup>4</sup> Décadas mais tarde, Marcatti chegou a publicar HQs na terceira reencarnação da *MAD* no Brasil. Publicadas entre 2008 e 2013, essas histórias foram compiladas em 2014 no livro *Crônicas Supuradas*.

dizer, em pouco mais de um mês, tive vários choques estéticos. A MAD, na época, me pegou de cheio... Sempre fui mais atraído pelo humor. (MARCATTI, 2000, p. 6)

Há um poder de discurso nas histórias em quadrinhos, portanto. Harvey Kurtzman, acima de todos, e também Gaines, Wolverton, Wood e outros já intuía isso em seu tempo. Percepção essa que, não por acaso, atingiria em cheio os criadores dos *comix underground* norte-americanos e, por tabela e consequência direta, chegaria com força narrativa questionadora ao Brasil.

A indústria dos comics havia decidido o seu destino, havia expulsado aqueles que não se conformavam com isso e não havia deixado nenhuma porta aberta para a renovação. Se esta chegasse, teria que ser de outro local completamente diferente. E assim ocorreria, mediante o comix, que se manteria unido à tradição dos comic books por meio de um único elo: Harvey Kurtzman. (GARCIA, 2012, P. 158)

Quando a censura podou a força criativa dos quadrinhos, foi a arte suscitada por Kurtzman que serviu como guia para que os novos quadrinistas não perdessem a faísca rebelde das HQs.

### **2.3. Repressão às Histórias em Quadrinhos**

Nos anos 50, o gênero de super-heróis perdia sua vitalidade e a indústria de histórias em quadrinhos dava espaço para títulos como os já citados, vendidos a centenas de milhares de exemplares anualmente. Em meados daquela década, a variedade de gêneros – terror, humor, policial, romântico, infantil, ficção científica, guerra, histórico – alcançava públicos diversos e a indústria se expandia.

Publicações, como as citadas anteriormente, faziam elevar o número de leitores adultos. Há de se considerar ainda que aquelas crianças ou adolescentes na Era de Ouro da década de 1930, agora jovens adultos, eram consideravelmente mais íntimos das características daquela linguagem do que a geração que os precedeu.

Os profissionais, da mesma forma, começavam a ganhar ao menos um pouco mais de respeito. Gente como Bernard Krigstein, Harvey Kurtzman e Will Elder ganhavam admiradores que eram *seus*, por assim dizer. Se estes artistas migravam de

uma revista para outra, lá ia junto seu séquito, que já sabia distinguir os artistas que mais lhe prendiam a atenção.

Indicadores dessa busca por novos parâmetros criativos podiam ser vislumbrados mesmo na produção industrializada de quadrinhos. Em meio a centenas de títulos e histórias que apenas repetiam um modelo de quadrinhos anódinos, agindo de forma quase subterrânea no ambiente dessa produção industrializada, alguns autores dos quadrinhos comerciais norte-americanos incluíam em suas histórias elementos narrativos ou gráficos que as transformavam em marcos para outros autores do gênero. (VERGUEIRO, 2011, p. 6)

Nem todos perceberiam essa mudança realizada gradativamente, de dentro da indústria para fora. Ou, ao menos, não a perceberiam como positiva. Tal processo de revitalização seria, contudo, brutalmente interrompido por ações de vários campos do conservadorismo norte-americano, na esteira de outras censuras e preconceitos já edificados contra as demais expressões da comunicação de massa.

Os *comic books* sofreriam acusações consideravelmente análogas àquelas que recebiam os *pulps* detetivescos ou os livros românticos populares (GARCÍA, 2012, p. 151), bem como as primeiras tirinhas dominicais dos jornais ou mesmo o cinema. Se a literatura e o cinema poderiam ser sinais da decadência cultural de uma nova era, então os quadrinhos o eram também, por tabela, e em níveis ainda piores. Subproduto do subproduto.

Em *Quadrinhos – História Moderna de uma Arte Global*, Dan Mazur e Alexander Danner pontuam o período como de ilegitimidade artística perante outras artes “superiores”:

(...) pode-se dizer que pouquíssimas pessoas pensavam seriamente no futuro dos quadrinhos. Onde quer que aparecessem (e apareciam praticamente em todos os lugares), eram vistos como diversão sem valor, efêmera, com forma e conteúdo pautados por considerações comerciais. (DANNER; MAZUR, 2014, p. 11)

Tida abaixo da linha do aceitável, a arte das histórias em quadrinhos de então guardavam consigo a “vantagem” – se é que há vantagem nisso – de estarem livres do apelo da censura, que já chegava com força em outras mídias. De tão subestimadas, em meados dos anos 40, as histórias em quadrinhos ainda estavam como que fora dos radares conservadores.

O quadro mudaria a partir de 1947, quando da atuação de Fredric Wertham. Na edição de 29 de Maio daquele ano, o semanário *Saturday Review of Literature* deu espaço para que Wertham, psiquiatra alemão há anos radicado nos Estados Unidos, publicasse um artigo depreciativo sobre os *comic books*, acusando-os de serem violentos, pervertidos e fomentadores da delinquência juvenil.

No artigo, Wertham evocava a autoridade de seus trabalhos junto a jovens problemáticos para afirmar que 90% deles eram assíduos leitores de gibi. Oras, mas àquela altura, qual garoto americano daquela idade não era?

Generalizando suas conclusões a partir de um segmento da indústria de revistas de histórias em quadrinhos - principalmente as histórias de suspense e terror -, e dos casos patológicos de jovens e adolescentes que tratou em seu consultório, ele investiu violentamente contra o meio, denunciando-o como uma grande ameaça à juventude norte-americana. (VERGUEIRO, 2011, p. 11)

No ano seguinte, o psiquiatra já lotava auditórios com uma palestra intitulada *A Psicopatologia das Histórias em Quadrinhos*. Foi o bastante para que algumas cidades do interior presenciassem pais se reunindo para queimar em praça pública os gibis de seus filhos.

Em uma sociedade norte-americana conservadora, saída da Grande Guerra e às vésperas da paranoia do macartismo e da Guerra Fria, Wertham e seus seguidores encenavam, no universo das HQs, a mesma batalha entre gerações que também atingiria os discursos em torno do cinema e da música, especialmente o rock'n'roll (GARCÍA, 2012, p. 151). Em *Comiczzzt! – Rock e Quadrinhos*, Márcio Mário da Paixão Júnior aponta a *EC Comics* como primeiro momento de aproximação entre esses dois universos provocadores de conflitos geracionais:

Num período marcado não só pela Guerra Fria, mas também pela “caça às bruxas” promovida pelo Senador Joseph McCarthy – e a onda conservadora que dela se seguiu -, os quadrinhos explicitamente contra-hegemônicos da *EC Comics* começaram a ser olhados com forte suspeita. Afinal, nenhuma hegemonia é total ou exclusiva. Porém, para manter sua condição, está sempre alerta a todas as alternativas contra-hegemônicas que possam lhe ameaçar. (PAIXÃO JUNIOR, 2015, p. 28)

A mira de Wertham ultrapassava o terror e chegava até mesmo aos super-heróis. Nas aventuras de Batman, Superman e Mulher Maravilha, o psiquiatra detectava desde desvios homossexuais até deformação de desenvolvimento psicológico e de leitura,

passando por pedofilia, incitação ao crime e delírios fantasiosos, que levavam à incapacidade dos jovens de enfrentamento do mundo real.

Em 1954, o psiquiatra publicaria seu famoso livro *Seduction of the Innocent*, seu libelo definitivo contra os gibis, que levaria a discussão dessas narrativas gráficas direto para o Subcomitê do Senado Americano, para a Delinquência Juvenil. Fredric Wertham e Bill Gaines dariam seus depoimentos antagônicos – o primeiro, fortemente respeitado enquanto autoridade no assunto e o segundo, questionado sobre o gosto duvidoso do material que publicava.

Naquela ocasião, o Senado não encontrou indícios suficientes que condenassem os editores pelo material apresentado, mas recomendou a estes que impusessem ordem e respeito à indústria que fomentavam.

Desse modo, não demorou muito para que a indústria se autoregulamentasse, mutilando a si mesma, seus artistas, sua criatividade. Logo a *Comics Magazine Association of America* criaria um código de conduta que detalhava minuciosamente o que podia ou não constar em um *comic book* de respeito, livremente inspirado no *Código Hays*, responsável pela limpeza moralista sobre o cinema hollywoodiano.

A partir dali, cada gibi receberia um selo de aprovação, fixado escandalosamente nas capas das publicações, como atestado de seriedade, bom gosto, valores morais e religiosos.

Assim, o parágrafo três dos critérios gerais da parte A para o conteúdo editorial rezava que “os policiais, juizes, autoridades do Governo e instituições respeitadas nunca devem ser apresentados de maneira que indique falta de respeito pela autoridade estabelecida”, enquanto o parágrafo seis ordenava que “em todos os casos o bem triunfará sobre o mal e o criminoso será castigado pelos seus delitos”. Do mesmo modo, limitava-se o uso da palavra “crime” e eram proibidas diretamente as palavras “horror” ou “terror”. (GARCÍA, 2012, p. 156)

Além disso, o código guardava ainda atenção especial ao sexo e matrimônio: divórcio não poderia ser tema de humor; anormalidades sexuais estavam terminantemente proibidas (entendendo-se por anormalidade qualquer relação que não a de homem-mulher, se possível unidos pelo matrimônio); resguardava-se o dever de manter a imagem da unidade da família tradicional; mulheres deveriam ser retratadas, especialmente nas capas, de maneira pudica e nada provocante.

Embora atentasse muito especialmente para a produção de terror, suspense e policial (e notadamente tivesse teor de articulação de bastidores para retirada do

onipresente Gaines do mercado), as consequências do *Comics Code* foram devastadoras para toda a indústria. Em levantamento de Santiago García, em apenas um ano houve uma queda brutal de títulos publicados: 650 deles em 1954, contra 300 em 1955 (GARCÍA, 2012, p. 157). Da *EC Comics*, apenas a *MAD* sobreviveria, uma vez que Harvey Kurtzman propôs a Gaines a manobra de modificá-la para o formato padrão de revista, de entretenimento e humor, o que a tiraria da catalogação como *comic book*, alvo único do *Comics Code* de então.

Mais que uma queda de mercado, com tantas restrições temáticas e estéticas, é presumível que muito da força criativa dos quadrinhos fosse também sumariamente podada. Profissionais de qualidade migraram para outras áreas e o público, que em sua maioria já era composto de rapazes e garotas na casa dos 20 anos, voltou a se infantilizar.

De fato, de uma maneira geral, as revistas em quadrinhos posteriores ao Comics Code caminharam decididamente para a mediocridade, passando a veicular, em sua maioria, histórias pírias e sem grandes pretensões criativas, que realmente pouco contribuíam para o aprimoramento intelectual de seus leitores. (VERGUEIRO, 2012, p. 13)

Tais discussões moralistas reverberaram sobre todo o mundo. No Canadá, proibiu-se qualquer publicação de crimes e terror nas HQs. O parlamento inglês, preocupado com a importação de material da *EC Comics*, mandou retirá-las do mercado e legislou contra a entrada de qualquer “quadrinho nocivo” – definição genérica dada por eles mesmos – no país. Na França, Espanha e Japão também foram criadas legislações específicas sobre o tema.

Diamantino da Silva, em *Quadrinhos para Quadrados* (1976, p. 101), registra que houve no Brasil uma tentativa semelhante de auto-regulamentação. Em 1961, as quatro editoras que dominavam o mercado - Editora Gráfica O Cruzeiro, Editora Brasil América EBAL, Rio Gráfica e Editora e Editora Abril – elaboraram um Código de Ética, contendo 18 artigos que versavam, entre outras coisas, sobre: proibição de “Relações sexuais, cenas de amor excessivamente realistas, anormalidades sexuais, sedução e violência carnal”; respeito à religião; menção a defeitos físicos e deformidades; respeito às entidades familiares e escolares, “jamais permitindo qualquer apresentação ridícula ou desprimorosa de uns ou de outros”; quadrinhos de “terror, pavor, horror, aventuras sinistras, com as suas cenas horripilantes, depravação,

sofrimentos físicos, excessiva violência, sadismo ou masoquismo” estavam, claro, terminantemente proibidos.

Em terras brasileiras, contudo, tal código teve relativamente pouco impacto e logo foi posto de lado, haja vista a grande quantidade de material de terror – e algum erótico também – que chegava ao mercado ainda naquela mesma década.

Certo é que, em âmbito mundial, a moralidade dos quadrinhos levou ao retrocesso e desinteresse adulto. Parece sintomático que, para se reestruturar, a indústria voltaria mais uma vez para a figura do super-herói, que ressurgiria, com as devidas adaptações, como praticamente o único modelo de aventura cabível naqueles novos padrões. A nova fórmula de super-heróis consideravelmente mais humanizados, cujas preocupações mundanas povoavam as mentes dos fantasiados de colante no intervalo entre batalhas fantásticas, traria ao público a ascensão da *Marvel Comics* nos anos 60.

Logo, das ruínas dessa indústria, uma nova turma de moleques quadrinistas implantaria novamente, e de uma vez por todas, as histórias em quadrinhos como arte de vitalidade e força contestatória.

### **3. Underground *Comix* – Quadrinhos grotescos, independência e transgressão**

A década de 1960, efervescente em tantas direções, começou de modo modorrento para as histórias em quadrinhos. O *comic book*, tal como o público o conhecia, caía mais uma vez em descrédito estético e, não fosse pela revitalização dos heróis trazida por gente como Jack Kirby, Steve Ditko e Stan Lee à *Marvel*, estaria também fadado também à falência comercial da indústria.

Já havia ali uma atenção especial com a nova juventude urbana, entendida como um público específico, cuja sede por histórias que resvassem em seus dilemas particulares fosse contemplada pelo mercado. Logo, jovens com superpoderes, mas superdilemas pessoais que envolviam família, dinheiro e amores, estariam naqueles quadrinhos de Homem-Aranha e Quarteto Fantástico.

Também o enigmático Dr. Strange, de Ditko e Lee, traria o fascínio psicodélico àqueles jovens já antenados em acontecimentos astrais e viagens do gênero. O universo de Ditko era onírico, mágico e flutuante. Ambientava-se em dimensões paralelas, em

que se ia e voltava em cores e mais cores – o que podia muito bem agradar à juventude hippie que estava para surgir, mas ainda não era o bastante.

O mundo ocidental não estava preparado, e muito menos a indústria norte-americana de quadrinhos, para a emergência da HQ underground, inserida no contexto da contracultura. Uma boa parte dos potenciais leitores de HQs estava aderindo ao apelo mais radical. Por mais que o Homem-Aranha fosse da idade deles, era bom menino demais. Os *hippies* gostavam de Dr. Strange, do insólito Steve Ditko, mas mesmo ele era manso demais para os acontecimentos e o momento. Os tempos estavam procurando seu porta-voz no submundo dos quadrinhos, tanto quanto na música. (PATATI; BRAGA, 2006, p. 100)

O grito definitivo viria das ruas de São Francisco, Los Angeles e Nova Iorque, que desde os beatniks se apresentavam como capitais aglutinadoras – especialmente a primeira – da boemia jovem norte-americana: aquela parcela da juventude que estava atenta às experimentações do sexo e das drogas e seus efeitos sobre as artes; aqueles que não escondiam notável simpatia por filosofias orientais e modos alternativos de existência; aqueles que não tinha preconceitos com a jazz, *folk* e demais produtos da música popular.

Em contrapartida, nutriam natural simpatia pelo ativismo político rebelde, contraventor, pacifista, cuja sanha por negar o ideal de vida capitalista e tecnocrata tornava-se, mais que um discurso, a própria orientação de vida e morte da arte que produzia.

Quando falo em tecnocracia, refiro-me àquela forma social na qual uma sociedade industrial atinge o ápice de sua integração organizacional. É o ideal que geralmente as pessoas têm em mente quando falam de modernização, atualização, racionalização, planejamento. (...) A política, a educação, o lazer, o entretenimento, a cultura como um todo, os impulsos inconscientes e até mesmo, como veremos, o protesto – tudo se torna objeto de exame e de manipulação puramente técnicos. (ROSZAK, 1972, p. 19)

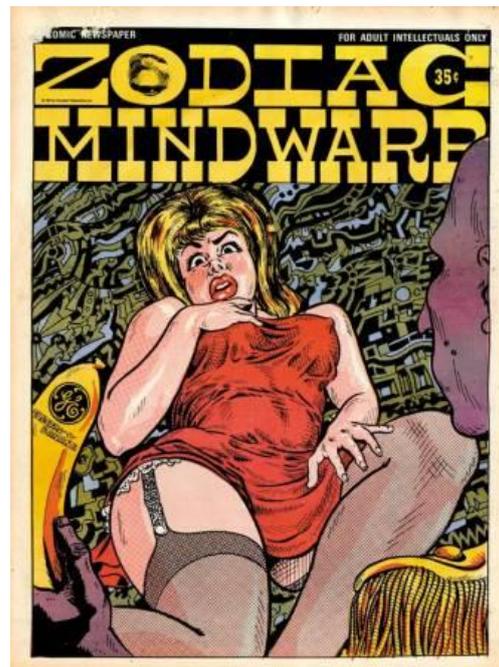
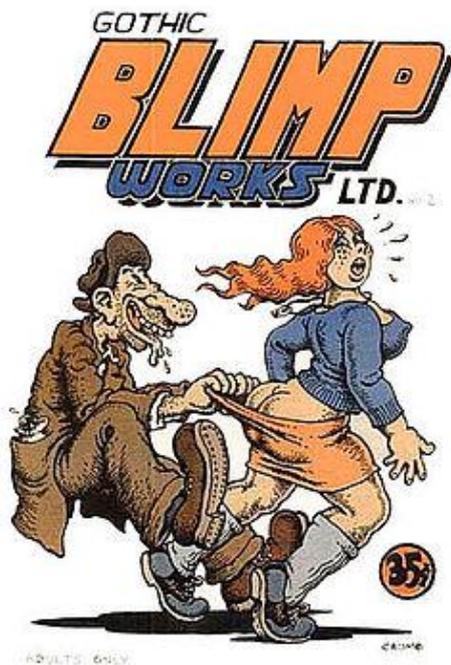
A tecnocracia como um regime de especialistas, no qual o fantasma da máquina produtiva que tem que funcionar a todo custo, cuja “estratégia fundamental é reduzir àquele padrão de normalidade apropriado à gestão da especialização técnica” (ROSZAK, 1972, p. 25) não interessava às mídias alternativas que surgiriam para abarcar a produção desses jovens.

A partir de meados dos anos 1960, jornais underground como Berkeley Barb (da Califórnia), East Village Other (Nova Iorque), Free Press (Los Angeles), Fifth Estate (Detroit) e Paper (Michigan) já falavam abertamente sobre liberdade sexual, liberação

das drogas e luta contra o preconceito a homossexuais e negros, além de ridicularização ferrenha do papel americano na Guerra do Vietnã. Juntos, esses jornais montaram o *Underground Press Syndicate*, espécie de sindicato que fazia circular esse material de modo colaborativo e longe da regulamentação do Estado.

Através dessa rede, jornais undergrounds, tabloides políticos, revistas de humor de faculdades, revistas sobre surfe e *hot-rods* circulavam em *head shops* – presumivelmente uma espécie de tabacaria, mas que se tornavam, na prática, lojas de acessórios para uso de drogas e pontos disseminadores da cultura psicodélica.

Tais publicações davam especial espaço às HQs, fazendo escoar trabalhos quadrinísticos cujos discursos libertários convergiam perfeitamente com os ideais dos jornais. Através desse sistema, pela primeira vez fez-se circular nacionalmente os trabalhos de Bill Beckman, Kim Deitch, Gilbert Shelton, Spain Rodriguez e Robert Crumb, dentre outros. O sucesso dos dois últimos nas páginas no *East Village Other* garantiu, a cada um, a publicação de seus próprios tabloides, vendidos em paralelo ao jornal.



**FIGURAS 29 e 30** – *Gothic Blimp*, de Crumb, e *Zodiac Mindarp*, de Rodrigues. 1969 e 1968, respectivamente.

Nessas publicações, os expoentes do *underground comix* já se notabilizavam pela total inibição temática, abusos de vocabulário e predileção aberta pelo choque cultural. No capítulo *underground* presente em *Comix – A History of Comic Books in America*, Les Daniels aponta tal abertura e convergência entre as temáticas desses quadrinistas e da imprensa alternativa:

The casual attitude taken toward drugs was somehow more effective in defining the editorial position of the underground press than any number of reasoned or impassioned prose arguments, and the door had been opened for the freewheeling treatment of controversial social issues which was to distinguish underground comics. (DANIELS, 1971, p. 168)

Nesses filhos rebeldes de Harvey Kurtzman – não por coincidência, Shelton e Crumb já haviam publicado em *Help!*, revista capitaneada por Kurtzman quando de sua saída da MAD –, encontrava-se toda a impetuosidade de uma nova geração, anárquica quanto à distribuição de mercado, permissiva enquanto arte, e provocadora por excelência. Não havia assunto que o discurso desses quadrinhos evitasse, seja pelas convenções morais ou pela censura, uma vez que o novo sistema de produção e distribuição passava ao largo da regulamentação oficial.

Em artigo para o segundo número da revista brasileira *Porrada!*, Franco de Rosa pontua que muitos cartunistas novatos se encaminhavam naturalmente para *underground* “e o que estes novos quadrinistas mamavam nas tetas da filha bastarda da MAD era a narrativa de ação ácida e acelerada” (DE ROSA, 1988, p. 3). É este o momento que Dan Mazur e Alexander Danner vão considerar como marco histórico do início das HQs modernas e globais.

Pela primeira vez, os criadores de quadrinhos, em número significativo, escreviam e desenhavam para se expressar, sem censura ou interferência editorial, e continuavam donos de suas criações. (...) Quebrando tabus, seus desenhos colocaram em primeiro plano nudez e sexo, violência extrema, humor irreverente e política radical, mas também ampliaram os limites convencionais dos quadrinhos como forma de arte. A estética *underground* era um olhar áspero e espontâneo, que se arriscava a pecar por excesso de desordem. (DANNER; MAZUR, 2014, p. 23)

Robert Crumb (1943), nascido na Filadélfia, mudou-se para São Francisco em 1967 e logo lançaria, com a ajuda financeira de dois amigos, mil exemplares do primeiro número da *Zap Comix*. A revista foi literalmente às ruas, sendo vendida na *Haight-Ashbury Street*, centro do movimento hippie em Los Angeles, pelas mãos de

Crumb – artista, editor, gráfico e dono da editora, tudo ao mesmo tempo! – e de sua mulher Dana. Grávida, Dana já tinha seu carrinho de bebês, que no momento servia de suporte para carregar os gibis do marido. Devido à grande procura, uma nova tiragem de cinco mil exemplares seria lançada em seguida e, depois de outras tantas, o artista capitanearia uma revolução quadrinística que influenciaria todo o mundo.

O trabalho de Crumb – e a figura dele próprio – era plena de verve revolucionária e, ao mesmo tempo, estranhamente anacrônica. Esteticamente, lançava mão de técnicas de sombreado e esfumamento à moda antiga. Narrativamente, variava entre a proposital monotonia de monólogos, em que retratava a si mesmo em planos fechados e quadros uniformemente organizados, e sequências *non-sequitur* de um artista que claramente havia passado por experiências lisérgicas com LSD e as contaria ali, não sem algumas camadas de autoironia e depreciação.

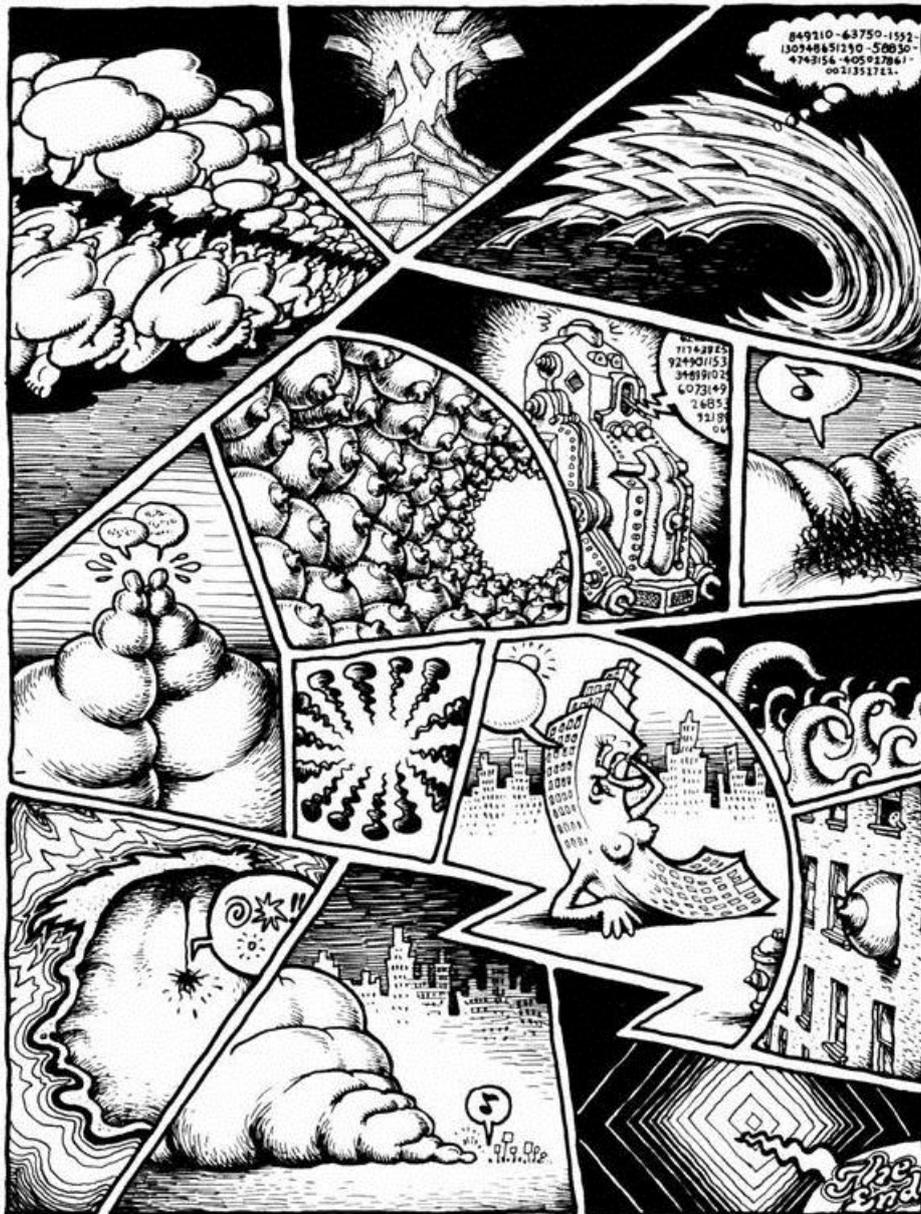


FIGURA 31 – *Ultra SuperModernistic Comics*. Zap, número 1. Crumb, 1968.

Pessoalmente, era aficcionado pelas raízes do jazz – e detestava o rock’n’roll, universo em que tantos o veneravam – e não podia disfarçar a predileção por quadrinhos de humor inocente e piadas estilo pastelão das décadas de 1920 e 1930. Porém, revitalizava essas referências à maneira da *MAD* (e sem esconder a influência desta): satiricamente, apimentando as histórias com muito sexo, comportamentos primitivos e altas doses de humor *nonsense*. Para García, “o que Kurtzman havia feito com a *MAD*,

Crumb ampliou com a Zap, um comentário sobre quadrinhos em quadrinhos, mas sem sujeições comerciais nem limitações editoriais” (GARCÍA, 2012, p. 164).

Suas escolhas e idiossincrasias terminaram por serem libertadoras para uma geração de quadrinistas que esperavam por esse ponto de partida. A personalidade arredia e antissocial de Crumb foi, paradoxalmente, aglutinadora de vários artistas com muito potencial para ruptura – estranhos ao mundo como ele, e cheios de vontade de revidar.

O caminho aberto por Crumb se revelaria fecundo e originaria uma sequência de comics revolucionários que não almejavam o lucro nem a popularidade dos respectivos autores, mas o protesto de sinal libertário, com freqüente recursos à extravagância, à escatologia e ao erotismo desaforado, expressos num grafismo agressivo e pouco tranquilizador, batizado como *feísmo*. (GÜBERN, 1979, p. 123, grifo do autor)

Não por acaso, muitos anos depois e em outro contexto, a temática e a estética do trabalho de Crumb influenciaria diretamente os dois quadrinistas postos como estudos de caso no presente trabalho.

Em Lourenço Mutarelli, além da obsessão pela técnica de sombreamento pelas hachuras, a estética de Crumb apresenta-se também pela licenciosidade de falar em primeira pessoa e desenhar a si mesmo e outros personagens calcados em pessoas reais, de seu convívio (Figuras 32 e 33). Nesse retrato de si, carrega ainda, como Crumb, um impiedoso senso de auto-depreciação. Waldomiro Vergueiro, em *A Atualidade das Histórias em Quadrinhos no Brasil*, pontua que “artistas como Lourenço Mutarelli e Caco Galhardo podem ser considerados pertencentes ao estilo underground, principalmente devido às características autobiográficas, no caso do primeiro” (VERGUEIRO, 2007, p. 13).



FIGURA 32 –Crumb se auto-retrata em *Robert Crumb apresenta Robert Crumb*. In: *Minha Vida*. Crumb. 2005.



**FIGURA 33** – Mutarelli e família retratados em *Caixa de Areia*. Mutarelli, 2006.

Já Francisco Marcatti encharcou-se da perversidade do sexo e o humor desarmônico tidos como ponto vital das melhores histórias crumbianas.

A abordagem intensamente pessoal e sem autocensura de Crumb foi um passo importante no desenvolvimento das HQs como forma de arte, mas sua total falta de limites resultou em um conteúdo extremamente controverso, revelando os impulsos mais sombrios do artista. História após história, ele expõe suas obsessões sexuais e suas frustrações com as mulheres, exibindo formas bizarras de agressão sexual. (DANNER; MAZUR, 2014, p. 27)

# ANGELFOOD M<sup>c</sup>SPADE

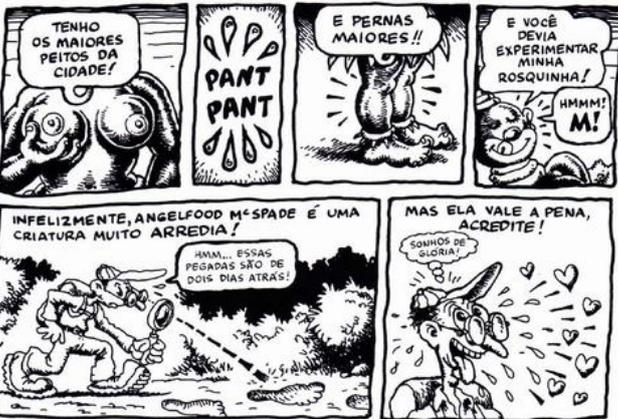


FIGURA 34— A Garota do mês, de Robert Crumb. Zap Comix 2, 1968.

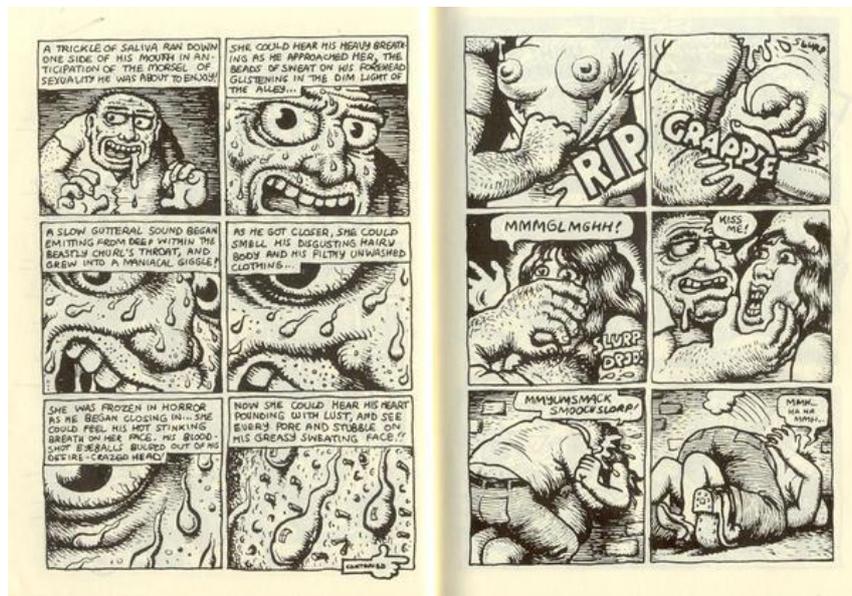
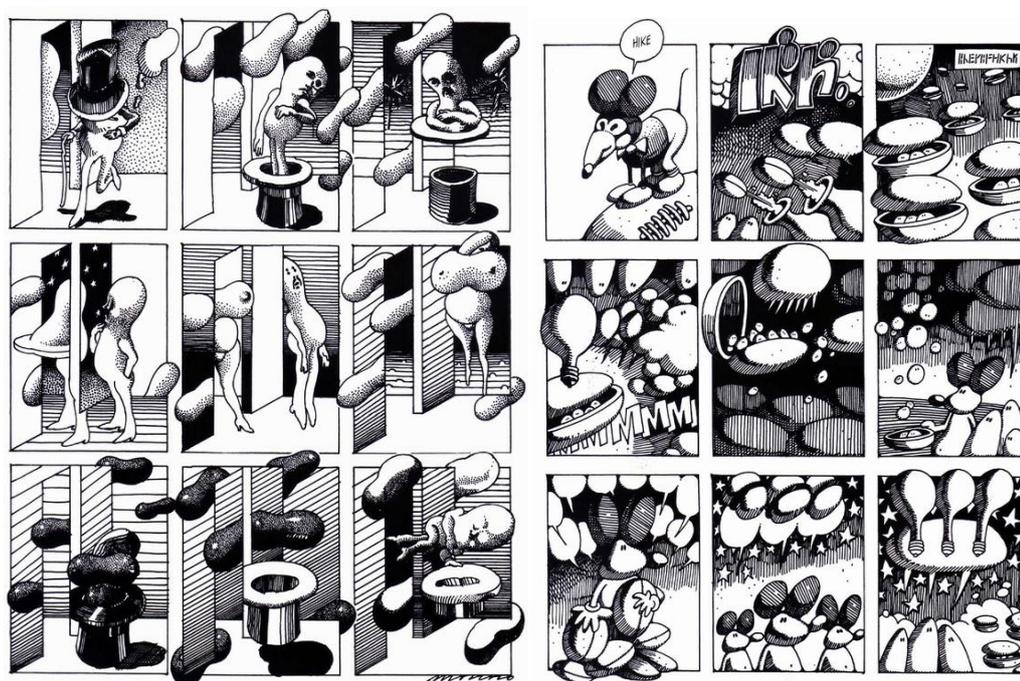


FIGURA 35 – Bible of Filth, de Robert Crumb.

Apesar dos números 0 e 1 de Zap Comics contarem apenas com trabalhos de Crumb, este material, tanto pela força narrativa quanto pelo impacto da independência

editorial, aglutinou novos artistas para o que, ainda que efêmero, pode ser tido como um movimento de quadrinistas da contracultura americana. Centenas de títulos independentes foram estimulados a surgir a partir dali e, em direção à *Zap*, convergiram artistas vindos de todos os cantos do país, encontrando abrigo na louca São Francisco daquele tempo.

O número dois da *Zap* já exibia, por exemplo, o experimentalismo psicodélico de Rick Griffin e Victor Moscoso, dois artistas de predileções psicodélicas. Surfista e integrante de uma banda de rock, Griffin começou a carreira como desenhista, aliando essas duas vertentes: produzia ilustrações para a *Revista Surfer* (1963) e cartazes para shows de bandas locais. Moscoso, natural da Espanha, trabalhava com *paste-up* para editoras de quadrinhos. Os dois formam a dupla de desenhistas mais cuidadosa da revista, optando pelo acabamento minucioso de suas criações etéreas. Privilegiam abstrações geométricas em detrimento da linguagem mais direta de outros autores dos *comix*: há poucos balões, nenhum recordatório e um sentido geral de desintegração e reintegração de elementos que, a rigor, impedem um entendimento único e restrito das histórias.



FIGURAS 36 E 37 – Trabalhos de Moscoso e Griffin, respectivamente. *Zap Comics* 2, 1968.

Já o trabalho de S. Clay Wilson, ao contrário, chega com impacto mais direto aos quadrinhos da *Zap*. Prezando pelo confronto em linguagem e temática, Clay Wilson é grotesco por excelência: exagerado e hiperbólico, seu estilo causa fascínio e repulsa na mesma proporção.

Wilson foi o mais ousado, explícito e nojento dos quadrinistas de seu tempo e “sempre advogou uma ética e uma estética do enfrentamento” (PATATI; BRAGA, 2006, p. 107). Wilson influenciou decisivamente na predileção de quadrinistas pelo escatológico, como forma de humor, método de choque ou gratuidade *nonsense*.

Um diálogo entre Rogério de Campos e Francisco Marcatti a respeito de Wilson, em matéria assinada por Campos para o Caderno 2 do jornal Estado de São Paulo (1990), revela não só a influência do americano sobre o quadrinista brasileiro, mas também a visão perversa de humor, intimamente ligado à degradação, de Marcatti:

Marcatti: Eu não sei como cheguei a isso, mas não sinto nojo. Quando estou bolando essas histórias, fico dando risada. Me sinto à vontade.

Caderno 2: O Clay Wilson tem umas coisas bem asquerosas, monstros com detritos saindo pelos olhos. O seu traço e o desenho que ele faz são bem sujos...

Marcatti: É bem violento.

Caderno 2: É bem violento, mas os desenhos que você faz são tristes, as personagens são umas coitadas.

Marcatti: Você acha triste? Gozado, eu acho bem engraçado.

(CAMPOS, 1990)

Se a sujeira de Crumb guarda, no fundo, resquícios do traço ingênuo dos *animals funnies*, as folhas saturadas de Clay Wilson não apresentam sutileza alguma, desafiando até mesmo os limites internos do underground.

S. Clay Wilson foi o id desenfreado do underground. Seu deleite pela depravação explode e respinga em páginas densamente povoadas com piratas, ciclistas, demônios e pintos, engajados em orgias ou batalhas perpétuas, geralmente, a mesma coisa no mundo de Wilson. (DANNER; MAZUR, 2014, p. 29)

Naquele número 2 da *Zap*, três breves histórias já davam o tom do quadrinista fascinado por motocicletas e histórias de aventura: uma *gag* escatológica, sem título, em que três personagens observam depreciativamente um homem defecar, que no último quadro irá jogar o conteúdo do penico diretamente em seus observadores (Figura 38); a segunda, “Primeiro a Cabeça” (Figura 39), embora autointitulada “drama humano em alto mar”, não passa de outra piada rápida, em que dois marinheiros machões se

cortejam e um deles termina por mutilar e comer o pênis gigantesco do outro; a terceira, mais longa, envolve gangues de motociclistas, que encenam conflitos de poder entre homens e mulheres, regados por muito sexo e drogas.



FIGURA 38 – Sem título, de S. Clay Wilson. Zap número 2, 1968.



FIGURA 39 – *Primeiro a Cabeça*, de S. Clay Wilson. Zap número 2, 1968.

Na *Zap* número três, embarca Spain Rodriguez – descrito por Rogério de Campos, em prefácio à antologia brasileira da *Zap Comix*, como “um delinquente juvenil proletário latino: havia pouca coisa abaixo disso na escala social norte-americana” (CAMPOS, 2000, p. 9). Mais político que seus colegas, Spain retratava, com toques de ficção científica, *noir* e ultraviolência, a sordidez e repressão das metrópoles americanas, do ponto de vista do excluído por excelência. Tornou-se célebre seu personagem *Trashman* (Figura 40), um anti-herói marxista e antifascista, sempre em choque com as autoridades locais.



FIGURA 40 – Trashman, de Spain. 1971.

Também Gilbert Shelton, outro ícone do movimento, chegaria à revista nesse número. Texano, trabalhou com quadrinhos de humor na revista universitária *Texas Ranger*. Suas convicções de esquerda não o impediram de retratar, com *nonsense* e sarcasmo aterrador, a geração a que pertencia de forma abrangente: ria do *mainstream* norte-americano com Wonder Hart-Hog, um porco metido a salvador da pátria, sátira escatológica dos super-heróis; na mesma medida, ria da contracultura, criando o trio *Fabulous Freak Brothers*, que não passavam de três maconheiros reunindo todos os clichês do sexo, drogas e rock'n'roll, rodando o país à procura de diversão e só encontrando problemas.

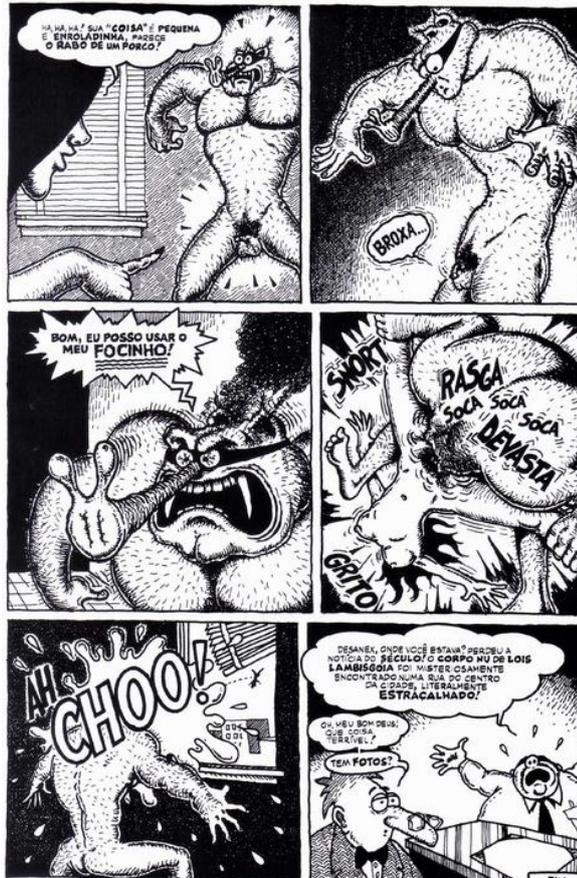


FIGURA 41 – *Hart-Hog*, de Gilbert Shelton. Zap Comix, número 3, 1968.

Em entrevista ao site *Burburinho*, Marcatti, à época trabalhando intensamente com o personagem Frauzio, faz uma espécie de ranking de artistas que o influenciavam naquelas criações. É Shelton quem toma a frente enquanto referência na construção de seus personagens rechonchudos, cartunescos e depravados:

Na revista do Frauzio, tenho colocado minhas principais influências na ordem de importância em que eles afetaram meu trabalho. O principal é mesmo o Shelton. Depois, vem Basil Wolverton, Harvey Kurtzman, Hunt Emerson, Wolinski. (...) Eu pessoalmente não gosto mais do tom paternalista que o Crumb adota ao desenvolver suas histórias. Chega a parecer messiânico, inquisidor. O Gilbert Shelton é mais relaxado, menos compromissado. Acho fundamental que um autor, seja ele de HQ ou qualquer outro meio, não se leve muito a sério. (MARCATTI, 2002)

Henrique Magalhães, em *Indigestos e sedutores: o submundo dos quadrinhos marginais*, define a estética dessa geração:

Esse tipo de quadrinhos, repleto de sexo, iconoclastia e crítica ao modelo de civilização ocidental, passou a ser conhecido por comix, num contraponto aos enquadros comics. Eram revistas independentes impressas em preto e

branco, em papel barato, vendidas de mão em mão pelo próprio autor em contato direto com seu público. Os quadrinhos underground apresentavam estilos e propostas visuais variados, utilizando uma estética caricatural e realista, mas com aspecto sujo, carregado de traços e hachuras, expressando a sensibilidade do autor. (MAGALHÃES, 2011, p. 4)

Outros grandes quadrinistas, como Robert Williams e Jack Jackson, encabeçaram a Zap, cujo auge durou uma fração de tempo relativamente curta, como grande parte dos grandes momentos da contracultura jovem. Chegou a vender 400 mil cópias por edição<sup>5</sup>, mas viu seus maiores nomes experimentarem também outros caminhos e formatos, migrando para *graphic novels* e mesmo para veículos de grande mídia.

O fascínio pela arte, discurso e orientação editorial exercido por aquele grupo atingiu o mundo inteiro. Naquele momento dos anos 1960, parecia um pouco mais fácil publicar, uma vez que novas técnicas de offset barateavam a impressão. O baixo custo era repassado ao preço final dos gibis, que fascinavam o público pelo que tinha de rudimentar, barato e artesanal.

A HQ underground assume-se como subproduto da grande comunicação de massa, sim, mas para implodi-la de dentro dela. Eles “rejeitavam tudo o que fosse sofisticado, elegante ou bonito” (DANNER; MAZUR, 2014, p. 28) e, no meio desse processo, estreitavam o espaço entre artista – mais humano, palpável – e consumidor. As redes de venda viabilizavam esses laços e o leitor tornava-se, ele próprio, agente da mesma rede.

Além disso, o preconceito dos pais, dos professores e da censura oficial contribuía, por vias tortas, para tornar ainda mais atrativos os *comix*. Se era para promover o conflito geracional, nada melhor que ler os imorais e escandalosos gibis, mote da delinquência juvenil, depravação e bestialidade. Mais que isso, tratava-se aqui de artistas que passaram pela indústria da publicidade e da arte, mas não souberam se encaixar nesses universos e terminaram fazendo o que fizeram.

O fato dos quadrinhos serem desdenhados pela academia como sinônimo de bobagem também resultava em algo positivo. Não havia uma hierarquia estética consolidada. As humilhantes tentativas de autores de HQ serem reconhecidos como artistas tinham resultado em fracassos melancólicos. Os quadrinhos não tinham sido aceitos no fino e fechado clube das Artes. Então

---

<sup>5</sup>Considere-se, aqui, que uma edição dos *comix* podia ser seguidamente reimpressa, ao contrário do mercado tradicional, cuja tradição de produção serializada levava ao descarte imediato de uma edição antiga, tão logo a edição de um novo mês fosse lançada.

não tinham as responsabilidades de sócio. Eram bastardos livres. (CAMPOS, 2000, p. 20)

Não parece absurdo, portanto, arriscarmos uma ponte consideravelmente clara entre os mecanismos do grotesco e a subversão aqui proposta pelos novos quadrinhos. A longa tradição de HQs do submundo, intuída pela *EC Comics* e inaugurada de vez por Crumb e sua gangue, prezava pela mesma inversão do grotesco por excelência. Em *O Grotesco nos Quadrinhos*, Fabio Luiz Carneiro Silva acredita haver, já nos primórdios dos quadrinhos modernos, certa vocação para o grotesco:

Apesar da relevância de certos quadrinhos veiculados na revista MAD como uma autocrítica grotesca, as HQs já surgiram como proposta com forte tendência grotesca, que se autonutre dentro desta perspectiva. Podem ser considerados como manifestação popular a ser incorporada posteriormente a uma estética culta ou como estética não legitimada e extravagante que se articula diretamente com uma arte hegemônica, porém sem nunca perder algumas das características que os definem. (SILVA, 2011, p. 98)

O que estava embaixo e escondido – no corpo, na linguagem, no riso, no escárnio, na loucura, no medo e no horror –, vem para a claridade e torna-se, por um momento efêmero, o normativo. Estavam livres, como loucos criadores e cultuadores de uma arte desacreditada, a fazer o que quisessem. Gramática da inversão, que chegará, veremos, com toda a força também nos quadrinhos brasileiros.

#### **4. Udigrudi: apropriação e ressignificação do *Comix* nos quadrinhos brasileiros**

A geração de Crumb, Shelton e Wilson chegou ao Brasil de modo gradual, na medida em que abria-se no país a possibilidade de uma imprensa alternativa – ou nanica, como se dizia – contrária ao discurso dominante.

Lembremos que vivia-se os anos 60 e 70 no Brasil, com toda a contradição de que eles eram feitos: de um lado, a exuberância de uma arte antropofágica, ancorada especialmente na música, teatro e cinema, em que se misturava o que vinha de fora com o que trazia-se daqui; de outro, a repressão militar, cuja abrangência dos órgãos de censura ultrapassava somente os temas políticos e chegava aos comportamentais.

Trata-se de um momento em que política e comportamento se misturavam e os mais ousados a tratar desses temas tinham que lidar com mecanismos de censura – e

autocensura – para poder veicular seus trabalhos. Em livro que trata da criação do *Grilo*, primeira revista nacional a publicar oficialmente os quadrinistas underground, Gonçalves Júnior contextualiza assim o momento do país:

Havia a convicção de que um problema grave no Brasil, que preocupava a censura e as forças de repressão tanto quanto a luta armada para implantar o comunismo no Brasil, era a subversão moral. Ou seja, o sexo. Na verdade, a chamada pornografia, numa referência ao erotismo e à liberdade sexual, também estaria a serviço de Moscou. Após o AI-5, a ditadura concluiu que a “onda pornográfica que tomava conta do país” – apenas reflexo da contracultura e da revolução sexual, com mais liberdade para as mulheres – não passava de um plano orquestrado pelos vermelhos para destruir a família (JUNIOR, 2012, p. 54)

Já havia, é certo, o jornal *O Pasquim* e seu humor escrachado e desbocado, cuja liberdade para tratar de assuntos cotidianos era uma espécie de versão “abrasileirada” – e essencialmente carioca – do humor americano e especialmente do francês, de Georges Wolinski e Cia. Embora conhecido pela sua força na resistência frente aos militares, as páginas de *O Pasquim* eram frequentemente recheadas de piadas de duplo sentido, humor rápido, *gags* sacanas de Jaguar, Ziraldo, Henfil e tantos outros. Ria-se muito em *O Pasquim*, pondo-se em xeque desde as autoridades militares até a estrela da TV. E, rindo, deixava-se entrever predileção pelo desbunde – do sexo, das drogas, da bebida, do carnaval –, o que incomodava tanto quanto a sátira e a crítica política. Censuradas as palavras, o poder imagético do grotesco ocupava-se de preencher o silêncio imposto, como afirmam Muniz Sodré e Raquel Paiva:

Na imprensa, são notáveis as charges e caricaturas de Jaguar, Ziraldo, Henfil e Millôr Fernandes. Jaguar, por exemplo: muitos de seus desenhos sobre personalidades ou autoridades cobertas de medalhas e rostos distorcidos pela evidente bestialidade não precisam sequer de legendas para que o leitor se dê conta da crítica feroz. Na longa conjuntura nacional em que a censura imposta à imprensa pelo regime militar era a evidência de todos os dias, uma simples imagem grotesca podia burlar criticamente a repressão à palavra escrita. (PAIVA; SODRÉ, 2002, p. 62, grifo dos autores)

Havia no *Pasquim*, como há naqueles que o semanário carioca influenciou, indisfarçável gosto pelo humor corrosivo em grande parte análogo ao underground. No artigo *O que é História em Quadrinhos Brasileira*, Cesar Silva explicita tal influência ao descrever o conceito de “underground”:

Estilos e propostas variados, muita pesquisa, ampla diversidade plástica, com predominância do estilo caricato em claro-escuro impresso em preto e branco que caracterizava as HQs dos jornais no período pré-código de ética, porém

com discurso corrosivo e direto. (...) Este modelo de HQ influenciou fortemente os quadrinistas brasileiros da geração Anos 1970. (SILVA, 2005, p. 20)

Dessa forma, proliferaram publicações capitaneadas por universitários, jornalistas e artistas, dispostos a aproveitar o barateamento dos custos de impressão da época para editar suas próprias revistas em pequenas tiragens, a serem distribuídas nos campi, bares, teatros, revistas especializadas. É o momento de revistas como *Flores do Mal*, *Presença*, *Jornal de Amenidades*, a versão brasileira da *Rolling Stone* (então um veículo que acompanhou, passo a passo, a contracultura roqueira norte-americana, traduzida para o país) e *O Bondinho*.

A imprensa alternativa se consolidaria na primeira metade da década de 1970, apesar de muitas publicações terem vida curta – provocada pela censura ou pela dificuldade em se manter com pouco ou nenhum anúncio e baixa venda em banca. Havia tentativa de se fazer jornais no segmento cultural, como *Flores do Mal*, *JÁ*, *Presença*, *O Verbo* e muitos outros, precursores do jornalismo na época denominado de “udigrudi, abasileiramento do termo inglês underground” (JUNIOR, 2012, p. 81)

Embora nenhuma destas fossem revistas de quadrinhos propriamente, traziam alguma produção quadrinística estrangeira, além de matérias a respeito de novos autores que vinham ganhando destaque pelo mundo.

#### **4.1. Revista Grilo**

Com gibis circulando regularmente pelo país desde 1934, quando lançado o *Suplemento Juvenil*, os leitores brasileiros já conheciam consideravelmente os clássicos de humor (Pafúncio e Marocas, Pinduca), faroeste (Zorro), aventura (Tarzan, Fantasma), terror (Terror Negro), infantis e super-heróis. O material trazido pela *Grilo*, contudo, era quase inteiramente inédito e surpreendente para o fã brasileiro. Fruto, sem dúvida, da trajetória dos editores da revista, jornalistas de formação esquerdista e já com experiência em revistas importantes como *Realidade* e a própria *O Bondinho*. Dedicada inteiramente aos quadrinhos, a *Grilo* teve seu primeiro número lançado em outubro de 1971 e logo ocupou um espaço ainda vago nas bancas de revistas brasileiras.

O primeiro número saiu com 50 mil exemplares e teve tiragem quase inteiramente esgotada. Em suas páginas, a princípio, havia material tido como mais

comportado, como Charles Schulz e Jules Feiffer, mas nem por isso sem sua relevância e carga de irreverência. A estreia já trazia editorial nem um pouco modesto (“Se isto é tão bom, se é o melhor humor do mundo, por que não publicar em português? Tudo que aparecer de boa qualidade do mundo vai estar no Grilo”) e ainda, na capa, o aviso de “Recomendado para Adultos”.

Como se não bastasse, ao separar a capa do miolo, o leitor deparava-se ainda com um pôster gigante em que a menina Lucy, conhecida personagem da série Peanuts, de Schulz, aparecia grávida e dizia: “Você me paga, Charlie Brown!”.



**FIGURA 42** – Grilo número 1. 1972.

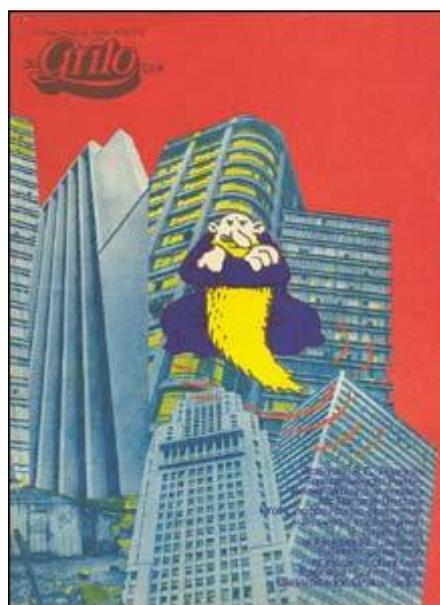
Na *Grilo*, o momento histórico exigia cuidados graduais ao ousar na escolha do que seria publicado. A sombra recorrente dos militares trazia a necessidade da autocensura. Antevia-se, ainda na redação, se o risco de publicar determinado material implicaria em tempo, esforço e dinheiro perdidos, uma vez que fosse censurado. Desse modo, o número quatro da revista trazia *Luter*, de Brumsic Brandon Jr., uma sutil crítica ao preconceito racial norte-americano. No número seis, depois de anúncios que vinham desde a primeira edição e extasiavam os leitores, finalmente estreou na *Grilo* a sensualíssima *Valentina*, de Guido Crepax. Contudo, os editores tiveram todo o cuidado de selecionar uma história um pouco menos picante, na medida do possível, evitando as alusões ao sadomasoquismo e bissexualidade, típicas da personagem.

Os quadrinhos de vanguarda chegariam de fato na segunda fase da revista, que passou a publicar, pela primeira vez no Brasil, HQs como *Mr. Natural*, de Crumb, *Freak*

*Brothers*, de Shelton, a voluptuosa *Paulette*, dos franceses Wolinski e Pichard, e o ultraviolento e escatológico *Cacete em Quadrinhos*, de Robert Williams. Para Vergueiro e Roberto Elísio dos Santos, em *Revistas Alternativas de Quadrinhos dos Anos 1970*, a revista:

(...) foi responsável por disponibilizar para os leitores o *comix underground* americano e quadrinhos de vanguarda europeus. Sua grande influência, e da maior parte das publicações alternativas da época, foi a Contracultura – movimento de contestação por meio da música, da literatura, do cinema e dos quadrinhos surgido na década anterior nos Estados Unidos, na onda dos protestos contra a Guerra do Vietnã e a massificação imposta pela sociedade industrial baseada no consumo. Esses produtos culturais desviavam-se da produção *mainstream* tanto no que se refere à forma quanto no que diz respeito ao conteúdo. (SANTOS; VERGUEIRO, 2010, p. 24)

Assim, a segunda metade das 48 edições do Grilo sofreu visível transformação em forma e conteúdo, trazendo diagramações mais ousadas e capas abusando das cores e colagens psicodélicas.



**FIGURAS 43 e 44** – Sobriedade (número 14, de 1971, com Valentina na capa) e experimentalismo (número 36, de 1972, com o *Mr. Natural* de Crumb) na Grilo.

Uma geração brasileira sedenta por novidades quadrinísticas encontrava ali a sua válvula de escape. Houve ainda edições especiais da revista, como o Almanaque do Grilo e Almanaque Underground, além de livros de Paulette, Valentina e Mr. Natural.

Como no Brasil os gibis atravessavam uma crise de saturação de super-heróis e gibis de terror, os leitores responderam positivamente às novidades que Grilo trouxe em sua nova fase. Para o editor da revista, “venceu a coceira alternativa que estava presente em nós”. (JUNIOR, 2012, p. 162)

Não por acaso, vários de seus leitores virariam grandes quadrinistas do país muito em breve. Embora a publicação de autores nacionais fosse quase nula (exceção feita a Cláudio Martins, que figura na edição 27, e Sérgio Macedo, que esteve em nove números), a *Grilo* número 32, de outubro de 1972, abria espaço para três histórias vencedoras do Segundo Concurso Universitário de Desenho de Humor, promovido pela Universidade de São Paulo (USP). O primeiro lugar ficou com o jovem Laerte Coutinho, então um estudante que flertava com o desbunde universitário da época, mas ainda não havia escolhido os quadrinhos como sua via principal de expressão.

Grilo foi fundamental para que Laerte apostasse nos quadrinhos. (...) O processo de conscientização política só veio para Laerte depois da ECA, por volta de 1973. Até então, lembrou o desenhista, a vida não passava de uma farra. E Grilo faz parte de seu universo de descobertas. (JUNIOR, 2012, p. 184)

Em outubro de 1973, depois de dois anos de resistência, a *Grilo* terminaria melancolicamente. Entre vários problemas com a censura, destaca-se o incômodo com a sexualidade das histórias de Wolinski e Crumb. As HQs deste último, naquela altura a grande atração da revista, sofreram diversas mutilações para adequar-se à moral exigida pelos militares. Não raro, a linguagem chula de Crumb era abrandada na tradução e as cenas de sexo explícito eram deliberadamente cortadas pelos próprios editores, resultando em empobrecimento e confusão da narrativa.

O DOPS (Departamento de Ordem e Política Nacional, órgão repressor do regime militar) não cedeu mais registro para que a revista pudesse circular “por considerar o conteúdo da revista atentatório à moral e aos bons costumes” – dizia uma nota de rodapé na edição derradeira.

Em decisão curiosamente análoga à solução de Kurtzman para a censura à *MAD* nos anos 50, a *Grilo* deixaria de circular como revista em quadrinhos para se tornar um tabloide de jornalismo e humor, batizado de *Ex-* (ironia fina dos editores, em função de serem todos jornalistas rebeldes renegados de outras publicações). Direcionada como “Jornal de texto, foto, quadrinho e imprensa” (como dizia o subtítulo), a nova publicação perderia o estigma da *Grilo*, junto à censura, de quadrinhos feitos para

perverter sexualmente a juventude. Por outro lado, seu conteúdo ganharia forte carga política e a censura, novamente, não deixaria de perseguir o trabalho.

#### 4.2. Balão e Bicho

Apenas um mês após figurar nas páginas da *Grilo*, Laerte encontraria na resistência da imprensa nanica, ligada à vida universitária, a ocasião para principiar sua carreira quadrinística. Junto a Luiz Gê, então um estudante de arquitetura da mesma universidade, propôs a criação da *Balão*, primeira grande revista udigrudi inteiramente dedicada a autores brasileiros, com o intuito aberto de trazer, nas palavras de Henrique Magalhães em *O Rebuliço Apaixonante dos Fanzines*, “grande renovação gráfica e temática aos quadrinhos brasileiros, abrindo espaço para a publicação de trabalhos que não podiam circular em outras revistas por questões políticas ou por causa da proposta experimental” (MAGALHÃES, 2003, p. 18).



FIGURAS 45 e 46 – Revista Balão, números 1 (capa de Luiz Gê) e 8 (capa de Chico Caruso). 1971 e 1972, respectivamente.

Ao longo de nove edições, sob baixo custo de impressão, tiragens que não ultrapassavam 1.000 exemplares eram esgotadas na venda de mão em mão promovida

pelo coletivo de quadrinistas. Dentre eles, figuras como Xalberto, Angeli, Paulo Caruso e Chico Caruso. Cada edição propunha um tema, nem sempre seguido à risca pelos artistas: o futebol, a malandragem, a política local do campus, a política da América Latina, luta de classes, conflitos de geração nas famílias e a própria problematização entre o que era quadrinho underground e o que era *mainstream*.

As pequenas tiragens e o modo rudimentar de distribuição garantiam, ao menos, a liberdade de experimentação de linguagem e, mais que isso, a sensação de escape, mesmo que momentâneo e relativo, do radar da censura. Em entrevista à edição número 3 da revista *Mil Perigos*, de 1991, Luiz Gê contextualiza o panorama interno e externo da *Balão*:

Era uma época de repressão bem dura mesmo, Médici e tal. O Lamarca morrera um pouco antes, a destruição da guerrilha tava começando. Nós estávamos a fim de dizer cada vez mais coisas e aí a solução foi o papel ofício, dobrado ao meio e grampeado. Foi a maneira mais prática, rápida e barata de se fazer a revista naquele momento. (...) O contato, a troca de experiências, criou quase que um movimento, uma filosofia de trabalho. Foi a faculdade dentro da faculdade. A partir do Balão, surgiram uma porção de revistas underground do Brasil inteiro, mais ou menos nos mesmos moldes. (GÊ, 1991, p. 37)

Em *História e Crítica dos Quadrinhos Brasileiros*, Moacy Cirne atesta essa influência da *Balão* como estopim de toda uma movimentação da contracultura quadrinística, deglutindo o que vinha de fora de modo antropofágico, como já se fazia na música, no teatro e no cinema brasileiros. Para o pesquisador, em 1973 a *Balão* já encenava a luta subversiva do “luxo contra o ‘lixo’, o ‘puro’ contra o ‘impuro’. Tio Patinhas contra Balão” (CIRNE, 1990, p. 70). Sob influência da abertura promovida pela revista de Gê e Laerte, Cirne lista o surgimento de mais de 20 publicações de revistas em quadrinhos no período, tais como *O Outro* (de Recife), *Risco* (Brasília), *Meia Sola* e *Almanaque de Humordaz* (Belo Horizonte), *Vírus* e *A Mosca* (Rio de Janeiro), *Garatuja* e *Boca* (São Paulo). Essa última, promovida pelos alunos da Fundação Armando Álvares Penteado (FAAP), chegou a publicar o então estreante Francisco Marcatti.

Nadilson Manoel da Silva, no artigo *As Histórias em Quadrinhos tornam-se adultas* (2002), enumera seis pontos comuns entre tais publicações, todos eles consideravelmente parelhos àqueles promovidos pelo underground americano: a venda de mão em mão; a tiragem limitada; periodicidade irregular ou inexistente; o

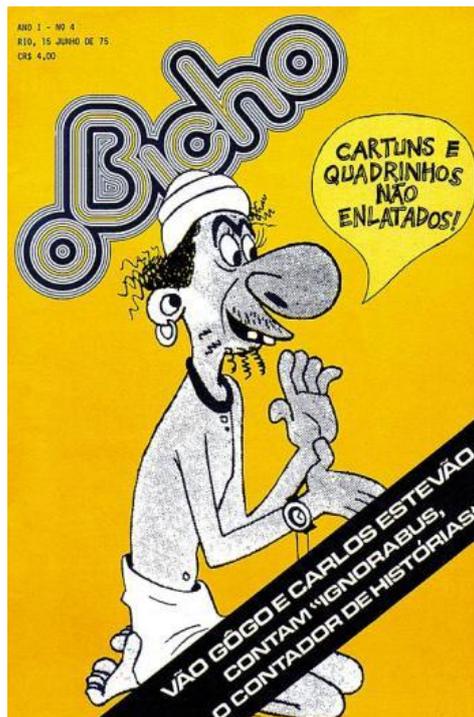
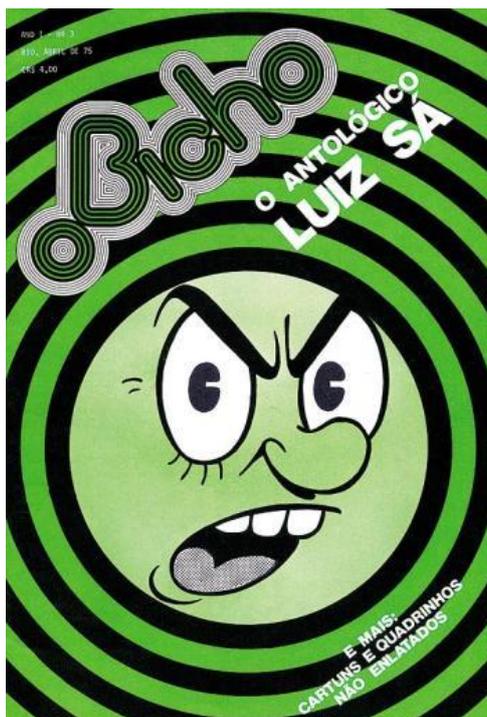
desprendimento quanto aos lucros, que eram, no máximo, suficientes para o autogestão da revista, sem necessidade de anúncios; crítica aos quadrinhos tradicionais; tendência de expressar a visão de mundo do seu autor, reforçando a marginalidade e autoralidade daquelas páginas.

Nesse período, publicar um quadrinho era ao mesmo tempo uma atitude política. A estética desses quadrinhos tinha uma intenção explícita de desafio às propostas mais comerciais; os autores tentavam ressaltar que havia várias formas de se posicionar diante da realidade. (...) Pode ser dito que o *Balão* representou um ponto de mudança para os quadrinhos brasileiros e serviu como espécie de escola para novos autores, tais como Luís Gê e Laerte. Além disso, esse tipo de quadrinho era chamado de ‘udigrudi’, uma adaptação brasileira para a palavra “underground” americana” (SILVA, 2002, p. 4 e 5).

Crescendo no meio universitário e se tornando comentada entre outras publicações alternativas, a *Balão* entraria em divergência para rumos futuros: permanecer underground, quase um fanzine, ou profissionalizar-se e ir às bancas.

Na dúvida, acabou acontecendo a implosão da revista. E, dos restos dela, o reagrupamento através da revista *O Bicho*, essa sim uma publicação profissional, publicada pela Codecri, editora que publicava a turma do *Pasquim*. Cirne (1990) entende que está nas duas revistas, *Balão* e *O Bicho*, o germe do udigrudi: a primeira deu forma e força à produção marginal, enquanto a segunda viabilizou comercialmente a marginalidade.

Nas páginas das oito edições de *O Bicho*, havia espaço para jovens como aqueles mesmos da *Balão*, mas eles se encontravam naquelas páginas com histórias inéditas de veteranos como Jaguar e Nani, republicações de Millôr Fernandes e Luiz Sá, além do cartunista Fortuna, editor e aglutinador dessa ponte entre gerações. A tiragem era de 15 mil exemplares, vendidos em bancas, sob o slogan de “Cartuns e Quadrinhos Não Enlatados” (Figuras 47 e 48).



FIGURAS 47 e 48 – O Bicho, números 3 e 4. 1975.

A descontinuidade dessas revistas, contudo, deixou claro que ficaria para a década seguinte a responsabilidade de finalmente firmar, do ponto de vista mercadológico, histórias em quadrinhos de provocação sociopolítica e experimentação narrativa. De todo modo, o recado estava dado e a chama estava acesa – aqueles jovens brasileiros haviam entendido os *comix* e se apropriariam dos conceitos deles à sua maneira particular.

Portanto, compreender a história dos nossos quadrinhos alternativos é compreender o contexto de sua radicalidade. É compreender os seus problemas editoriais (a partir de problemas financeiros concretos) e as suas ilusões conteudísticas. É compreender a sua relação antropofágico-oswaldiana com os *comix underground* dos Estados Unidos. (CIRNE, 1990, p. 73)

A nova conjuntura política do país, claro, também contribuiria decisivamente para a mudança de discurso do que viria nas HQs a seguir.

### 4.3. Geração Circo e os quadrinhos à margem da margem

Se no período da ditadura militar vigente no país era impossível não tratar de política, o princípio de redemocratização do Brasil pedia uma nova forma de expressão quadrinística.

No nascimento da década de 1980, o discurso sociopolítico não sairia de cena, como de fato não saiu até hoje e será sempre próprio de um modo de comunicação tão intimamente ligado à imprensa. Contudo, haveria, sim, um rompimento de discursos que se implodiriam em vários, para dar conta dos diversos temas abordados: das tribos do submundo urbano aos programas dominicais maçantes da TV, da abertura política, meio capenga, à crise econômica, que parecia eterna. Da violência ao humor, do sexo à escatologia – tudo entendido, sem maiores sobressaltos, como visto de dentro de uma cultura urbana jovem que dali despontava. Segundo Nadilson Manoel da Silva:

É apenas a partir da década de 80 que pode ser observado o aparecimento de um mercado de quadrinhos para adultos em larga escala, principalmente para os produtos nacionais. Esse momento também coincidiu com a inserção do mercado jovem brasileiro na rota mundial de eventos direcionados para esse público. (...) Ao mesmo tempo, estava surgindo o ‘rock nacional’ que criou e disseminou um certo sentimento de orgulho nacional. É exatamente nessa década que a cultura jovem urbana começa a ser vista como um dos mais importantes grupos consumidores, tornam-se um alvo ideal para políticas das indústrias de cultura. (SILVA, 2002, p. 6)

Tudo se mistura nessa geração, sendo o polo produtor e consumidor desvinculado do Rio de Janeiro idílico, mesmo que assombrado pela barra pesada militar, do *O Pasquim*. Agora é da São Paulo rígida e agressiva, mesmo que multicultural, que virão as principais HQs do período. Roberto Elísio dos Santos, em *O quadrinho alternativo brasileiro nas décadas de 1980 e 1990* (2007), contextualiza esse deslocamento geográfico:

A partir de 1979, quando teve início a abertura política, até o final de 1984, quando o ciclo militar foi encerrado, o humor político continuou presente, tanto nos jornais alternativos e da grande imprensa (...) Mas o início da década de 1980 foi marcado por outras mudanças, principalmente no que tange ao comportamento e à cultura, especialmente em São Paulo, com o surgimento de uma produção cultural independente. Embora a capital paulista fosse um pólo de cultura importante e efervescente, que já recebia e produzia espetáculos, shows e mostras, uma parte da intelectualidade e dos artistas da época procurou caminhos novos (SANTOS, 2007, p. 4)

Figura aglutinadora desse período, o jornalista e editor Toninho Mendes reunia, em si e também à sua volta, todo o arcabouço da curiosidade contracultural juvenil de que a presente dissertação falou até aqui. De origem suburbana, Toninho não escondia ser um produto de seu tempo: fanático pelos gibis e pelo rock'n'roll, formado na imprensa nanica e abastecido pelo alto consumo de drogas. Ele próprio, em entrevista realizada por Fabio Ferron e Sergio Cohn para o site *Produção Cultural*, se define:

Me mudei para a Casa Verde, nas margens do Rio Tietê, um bairro de delinquentes. E eu sou delinquente por natureza. (...) Tive um conhecimento bem desbaratado que me afastou mais ainda da escola. Estou falando de 1968, quando tem um monte de coisa acontecendo no mundo. Uma das coisas que me pegou, e pegou minha geração, foi a música. A outra, as drogas. (MENDES, 2010, p. 4)

Na imprensa, integrou veículos importantes do período, como a *Ex-*, o semanário *Movimento* e o jornal bimestral *Versus*. Neste último, organizou dois números especiais dedicado aos quadrinhos – *Versus Quadrinhos* e *Livrão de Quadrinhos* –, o que terminou se tornando o embrião da Circo Editorial.

Marco dos quadrinhos brasileiros, a Circo surge da aproximação desses artistas – Angeli, Laerte, Luís Gê, Chico Caruso – com a mente acelerada de Toninho. Após o lançamento e subsequente derrocada da editora Marco Zero (independente, circulou com livros de poesia e um livro de charges de Caruso), Toninho insiste e lança o insólito projeto editorial da Circo, fruto de um empréstimo de um amigo, que não se concretizou, “e uma noite de cocaína, literalmente” (MENDES, 2010, p. 8).

A princípio lançando livros, que comporiam a série *Traço e Riso*, a Circo Editorial é lançada propositalmente no dia 25 de abril de 1984. Ligado num *timing* cínico quanto ao contexto da época, Toninho escolhe justamente o dia em que o Congresso Nacional rejeitaria a emenda Dantes de Oliveira, que poderia ter restabelecido o sistema de eleições diretas no país, como data do lançamento às pressas do livro *Chiclete com Banana, Bob Cuspe e outros inúteis*.

Apesar da eleição direta para presidente não ter sido aprovada, o ciclo de governos militares, que completara duas décadas, encontrava-se em seus estertores. (...) Só nessas condições uma editora como a Circo seria concebível. O nascimento da Circo está diretamente relacionado ao movimento de abertura político. Os reflexos da situação política influenciaram a forma como os artistas passaram a utilizar o humor nas histórias em quadrinhos, que passaram a falar da sociedade e não dos gabinetes. (SANTOS, 2007, p. 5)

Com o sucesso comercial do livro de Angeli – 30 mil exemplares vendidos ao longo de oito reedições –, a *Circo* logo editaria outro livro do autor, dedicado à personagem Rê Bordosa. Na sequência, viriam estreias em livro de Laerte (*O Tamanho da Coisa*) e Luís Gê (*Quadrinhos em Fúria*) e Glauco, além de mais uma dezena de outros lançamentos.

O jornalista Ivan Finotti, no artigo *O Nascimento da Circo*, presente no livro *Humor Paulistano – A Experiência da Circo Editorial* (2014), pontua a estética e o discurso de que comungavam esses autores e a curiosidade que despertaram imediatamente sobre o público da época:

Os costumes, o comportamento, o rock, o pai, a mãe, a irmã, nada resistia às flechas desse pessoal. Nada era sagrado, muito menos a Igreja. Era um momento de ebulição raro. Não houve a esperada eleição direta, mas a ditadura acabara e Sarney Assumiria. E a linguagem de Glauco, a linguagem de Laerte, de Angeli, a linguagem da *Circo* encantavam o país. O charme da editora era a porra-louquice. (FINOTTI, 2014, p. 27)

O marco maior da *Circo* viria novamente capitaneada pela dupla Toninho e Angeli, contudo, em formato revista. A *Chiclete com Banana*, formada basicamente pelo humor ácido de Angeli, e aditivada por quadrinhos e textos de convidados, trazia já formado tudo aquilo que ele vinha buscando desde fins dos anos 1970, quando já publicava no jornal *Folha de São Paulo* e buscava, nas tiras e charges, outro viés sarcástico que não aquele político de Henfil e outros da escola de *O Pasquim*.

Personagens drogados, sexo promíscuo pela noite paulistana, palavrões, insultos às novas modas jovens, esculhambação generalizada: naqueles “tipinhos inúteis”, como o próprio Angeli denominava, um terrível senso de cinismo e autoironia de sua geração percorria a *Chiclete com Banana*. Rê Bordosa transava com quantos sua embriaguez permitisse, enquanto o punk Bob Cuspe vivia no esgoto e, renegado, literalmente escarrava sobre o estado, a Igreja e o homem da classe média (Figura 49).



FIGURA 49 – Bob Cuspe é a Salvação, de Angeli. Chiclete com Banana 1, 1985.

Em *Fantasia e Cotidiano nas Histórias em Quadrinhos* (2002), Nadilson Manoel descreve assim o universo da *Chiclete com Banana*:

Seus temas giram em torno do sexo, geralmente de uma forma perversa: sadomasoquismo, voyeurismo, podolatria, utilizando neologismos e palavrões. Privilegiam-se comportamentos regressivos, que são evidenciados na tendência a se referir constantemente à merda e a comportamentos perversos. (SILVA, 2002, p. 56)

*Chiclete com Banana* foi a primeira revista de grande circulação<sup>6</sup> a vincular trabalhos de Francisco Marcatti e Lourenço Mutarelli, ainda que ambos figurem de modo breve e consideravelmente marginalizado nessa geração.

<sup>6</sup>Ao longo dos cinco anos de sua existência, a revista começou com uma tiragem de 50 mil exemplares (na número 1), pulando logo para 70 mil (número 3) e terminando por atingir picos de 110 mil exemplares.

Marcatti estreou na revista logo na edição de número 7, de dezembro de 1986. A apresentação, sem assinatura, não deixava dúvidas do caminho que o quadrinista já seguia: “Suas histórias em quadrinhos têm gosto, cheiro e cor não muito agradáveis. Porém, inevitáveis. Talvez por isso, sua revista *Lôdo* seja fotolitada, impressa e distribuída por ele mesmo, de mão em mão. A marginália da marginália.”

Marcatti figuraria ainda outras vezes, seja no suplemento *Jam* (incluído na revista para vinculação de novos talentos do quadrinho udigrudi, além de textos jornalísticos, poetas, etc), seja em parceria com o poeta Glauco Mattoso para a coluna *Banana Purgativa*. Homossexual, podólatra, sadomasoquista e de verve puramente escatológica como eles, Glauco Mattoso seria o aliado ideal para parcerias de longa data, tanto com Marcatti quanto com Mutarelli.

Já Lourenço (que assinava sem o sobrenome na época) teve apenas trabalhos publicados no suplemento *Jam*. Pela Circo Editorial, esteve presente ainda na revista *Lúcifer*, uma das várias publicações que Toninho Mendes vincularia, já em fins da editora.



**FIGURAS 50 E 51** – Seção Jam, com tiras de Lourenço Mutarelli, e Banana Purgativa, com Glauco Mattoso (sentado, à esquerda) e Marcatti (embrigando-se).

Na sequência, a Circo Editorial lança diversas revistas, como a sofisticada e ousada revista *Circo*, que vinculava HQs um pouco mais longas de Laerte, Gê e alguns artistas do quadrinho experimental europeu e norte-americano. Marcatti teve uma

história publicada na edição sete da revista, enquanto Lourenço Mutarelli, grande admirador da publicação, ficou à margem mais uma vez, como conta ele em *podcast* do site Pipoca e Nanquim:

Era meu sonho publicar lá, mas por alguma razão não aconteceu. Na época, o Laerte era o editor e tinha muito uma coisa de vai e vem. Você levava uma história, ele dizia que a anterior era melhor. Depois falava para trazer outra. Foi uma diferença editorial mesmo, mas que para mim foi muito frustrante. Era um grande sonho para mim publicar na circo. (MUTARELLI, 2011)

Além disso, *Piratas do Tietê* e *Geraldão*, revistas de Laerte e Glauco, respectivamente, se tornariam também grandes clássicos das bancas de revistas da década de 1980 e início de 1990. Roberto Elísio dos Santos e Toninho Mendes (2014) resumem o fio condutor dessa história:

Em síntese, o humor tipicamente paulistano presente nas páginas das revistas publicadas pela Circo Editorial pode ser definido como crítico, satírico, mordaz, transgressivo, implacável, desrespeitoso, que satiriza tanto a esquerda como a direita, critica as drogas sem ser careta, expõe as falsidades e a hipocrisia da sociedade de seu tempo. O riso é resultado do escracho que se faz a todos, inclusive aos leitores e aos próprios autores. (MENDES; SANTOS, 2014, p. 426)

Dezenas de publicações viriam na esteira desse movimento quadrinístico, ainda que em tiragens menos pomposas e sofrendo dos mesmos antigos casos de descontinuidade no mercado editorial nacional. Não é preciso muito para intuir o conteúdo catártico dessas publicações, basta atentarmos para os títulos delas: *Udigrudi*, *Nocaute*, *Porrada!*, *Mil Perigos* e *Animal*. Lourenço Mutarelli consumiu essa estética e buscou publicar seu próprio trabalho neste campo, conseguindo espaço nas três últimas.

Nessa mesma leva, Marcatti e Mutarelli tiveram sua própria experiência editorial, a revista *Tralha*, editada por eles, juntamente com Glauco Mattoso. As únicas duas edições da revista trazem toda a iconoclastia desses dois, então jovens quadrinistas, simultaneamente em consonância com a estética dos quadrinhos da *Circo* e em conflito com ela, posto que elevavam os conceitos de escatologia, monstrosidade, humor negro e destruição dos valores morais em níveis mais extremos do que seus contemporâneos poderiam suportar. Na matéria *Tralha: Marcatti, Mutarelli & Cia*, para o site *Bigorna.net*, José Salles contextualiza:

Talvez não seja exagero dizer algo sobre alguns comentários que se ouviam na ocasião do lançamento desta revista, que a *Tralha* era na verdade uma

publicação com os "renegados" da Chiclete com Banana, em especial os quadrinhistas Marcatti e Lourenço Mutarelli. Ambos haviam publicado HQs nas páginas da Chiclete e, graças a isso, começavam a ganhar reconhecimento nacional, mas pelo que consta nem um nem outro morrem de saudades do tempo em que trabalhavam neste gibi. (SALLES, 2005)

Desse encontro de mentes de criatividade perturbadora, Mutarelli recorda-se, em entrevista à *Revista E*, do SESC-SP, com carinho e algum espanto, da figura de Marcatti, desde sempre controversa no meio quadrinístico:

Foi demais conviver com o Marcatti. Eu tinha muito medo de procurá-lo, porque eu lia os quadrinhos dele que são profundamente doentios, escatológicos, perversos. Convivemos muito. Esse meu último livro que saiu é uma edição muito bonita, papel bonito, capa dura e alguém diz 'você deve estar muito orgulhoso de ver o livro'. Nada se compara ao meu primeiro fanzine, que eu montei na garagem, eu, ele, um filho dele de dois anos, outro de quatro, grampeando, aquele cheiro da tinta, o barulho da máquina, nunca mais eu vou ter uma emoção tão profunda assim. Editamos uma revista [Tralha] que era maravilhosa, era eu, ele e o Glauco Mattoso. (MUTARELLI, 2012)

A capa da primeira edição, de outubro de 1989, traz uma figura de boca animalesca, gengivas à mostra, dentes podres, no melhor estilo – quase uma homenagem – de Basil Wolverton (Figura 51).

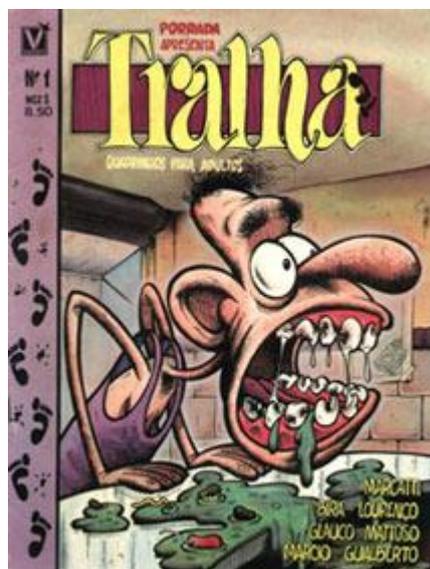


FIGURA 51 – Tralha 1. 1989.

*Não convide Aristides para o jantar*, HQ que abre a revista, já traz altas doses escatológicas: a narrativa é a de um peixe, Aristides, que se alimenta das larvas extraídas dos olhos de seu velho dono. Este último, no entanto, deixa de alimentar

Aristides quando cede aos encantos de sua neta, com quem alimenta desejos incestuosos. Mutarelli aparece em histórias como a claustrofóbica *Persona* e *Cãozinho Sem Pernas*, pequeno exemplar de seu humor sádico e grotesco. O protagonista, um sorridente animalzinho mutilado, passa por narrativas minimalistas em que não consegue resolver tarefas banais.

A edição número dois, “dedicada” à instituição familiar, abre com *Quando todos se encontram*, uma sátira de Lourenço Mutarelli que envolve banquete em família, cujos membros são caricaturas monstruosas de Betty Bop, Popeye, turma da Mônica, Disney, entre outros. A cena final é uma blasfêmia grotesca em sátira da Santa Ceia, em que a avó da família, engasgada pela vela do bolo, assiste desesperada à podridão familiar. As conversas difusas e mesquinhas não deixam perceber que a pobre velhinha está prestes a morrer.



FIGURA 52 – *Quando todos se encontram*. Mutarelli, 1989.

Cenário comum das festas populares entendidas por Bakhtin, o banquete é regozijo do populacho. Renovador, sublinha visão cíclica da vida, inspirando fartura e

exagero, sobrepondo o ato de comer à própria morte. Wellington Srbek, em *O Riso dos Outros* (2007), pontua:

Nos banquetes populares, à valorização da materialidade dos alimentos soma-se a *hipérbole* da fartura infinita, da bocarra escancarada que quer devorar o mundo inteiro. Afirmção infalível da vida, o banquete grotesco deixa livre a boca, essa porta de entrada do corpo que devora a matéria em fartura, enfim, a própria Terra, a qual mais tarde (por inversão natural) absorverá o corpo que a devorava, marcando mais uma estação do ciclo vital infinito, de morte e renascimento. (SRBEK, 2007, p. 39, grifo do autor)

Na obra de Lourenço Mutarelli, tanto quanto na de Francisco Marcatti, a retratação do ato de comer se repetirá com frequência ao longo das narrativas gráficas, embora raramente inspirando o mesmo valor puramente positivo. Nesses retratos incômodos, a boca escancarada faz pesar em igual medida as funções fisiológicas (deglutir, regurgitar) e culturais (repartir, compartilhar e, na outra extremidade, não comungar, privar, excluir).

Em *Ânus Solar* (1985), Georges Bataille observa o corpo animal como tudo o que acontece entre duas extremidades, sendo essas os orifícios da região anal (não só o ânus, em especial, mas o pênis e vagina entendidos como ramificações) e os da região da boca (nariz e orelhas como ramificações). Interligados em suas funções fisiológicas, nesses orifícios residem também funções culturais. Da boca ao cu, e do cu à boca, toda a tensão do mundo.

A partir do verme, e com ironia, é fácil ver os animais – peixe, macaco, homem – como simples tubo de dois orifícios, o ânus e a boca. As narinas, os olhos, os ouvidos, o cérebro, representam a complicação do orifício bucal; o pênis, os testículos ou os órgãos femininos que lhes correspondem, a do orifício anal. Por isso os violentos impulsos do interior do corpo podem descarregar-se indiferentemente numa ou noutra extremidade; e de facto vão fazê-lo ali mesmo, onde a resistência é mais fraca. Qualquer que seja a sua espécie, os enfeites da cabeça têm todos um sentido de generalizado privilégio da extremidade oral; e só lhes podemos contrapor as riquezas decorativas da obscena extremidade dos macacos. (BATAILLE, 1985, p. 44)

Ainda na segunda edição da *Tralha*, na história *Cê Viu a chave do carro?*, uma mulher abandonada pelo marido espera que ele volte e, enquanto isso, tem seus desejos sexuais apaziguados pelo cachorro da família. Nessa edição, Marcatti e Mutarelli desenham ainda roteiros de Glauco Mattoso, envolvendo seus temas típicos de sadomasoquismo e podolatria.

Não espanta que a publicação não tenha durado muito tempo, mas não assusta também que algumas dessas histórias permaneçam como pequenos clássicos dos quadrinhos udigrudi nacionais, em pé de igualdade – embora bem menos acessíveis – com algumas obras dos quadrinistas mais visados da época.

Há os quadrinhos à margem e há, na definição de Moacyr Cirne (1990), os quadrinhos à margem da margem. Mutarelli e Marcatti flertaram com a primeira, mas cavaram e ocuparam inteiramente o submundo da segunda. Cirne posiciona Marcatti dessa maneira, atestando que “numa primeira instância, estamos diante de uma obra que revela, como consequência ‘natural’, uma dada matriz: a contracultura” (CIRNE, 1990, p. 81). Pela proximidade imediata, e por povoarem o mesmo mundo e as mesmas páginas, Lourenço Mutarelli certamente ocupou território também desse lado da margem.

5. FRANCISCO MARCATTI: escatologia, caricatura e riso carnavalizante



Um rápido passar de olhos pelas histórias em quadrinhos que compõem o corpus referente a Francisco Marcatti seria suficiente para intuir o tom de escracho que o quadrinista confere às suas criações. Em se tratando de dejetos do corpo humano, há de tudo aqui: lascas de ferida, pus, catarro, sangue, parasitas, vômito, esperma e muita, muita merda.

A despeito da escolha estética no traço de seu desenho – arredondado, cartunesco, largo uso de cores planas nas HQs coloridas, quase infantil –, o cenário, a composição dos personagens e o desencadeamento das HQs leva sempre à figuração do humano como feio por excelência. Mesmo que haja ruído entre forma e discurso – ou, quem sabe, justamente em função disso –, Marcatti abre com tal ruído uma série de desdobramentos sociais decorrentes da feiura.

A sensibilidade do homem comum, de acordo com Umberto Eco (2008), recebe e entende o belo através de uma apreciação desinteressada, como se dele prevalecesse a normatividade e, desta, viesse a apreciação estética mais simples, objetiva e aproximada.

O distanciamento aumenta apenas quando irrompe o feio. Há repulsa à sua atuação. Do contrário, não haveria, na linguagem, uma infinidade de adjetivações diretamente reativas à feiura. Eco elabora um pequeno bestiário dessas possibilidades:

Se examinarmos os sinônimos de *belo* e *feio*, veremos que, enquanto se considera *belo* aquilo que é bonito, gracioso, prazenteiro, atraente, agradável, garboso, delicioso, fascinante, harmônico, maravilhoso, delicado, leve, encantador, magnífico, estupendo, excelso, excepcional, fabuloso, legendário, fantástico, mágico, admirável, apreciável, espetacular, esplêndido, sublime, soberbo; é *feio* aquilo que é repelente, horrendo, asqueroso, desagradável, grotesco, abominável, vomitante, odioso, indecente, imundo, sujo, obsceno, repugnante, assustador, abjeto, monstruoso, horrível, hórrido, horripilante, nojento, terrível, terrificante, tremendo, monstruoso, revoltante, repulsivo, desgostante, aflitivo, nauseabundo, fétido, apavorante, ignóbil, desgraçoso, desprezível, pesado, indecente, deformado, disforme, desfigurado. (ECO, 2008, p. 18, grifos do autor)

Uma contabilidade informal da linguagem empregada por Francisco Marcatti revela que, dentro do corpus escolhido para a presente dissertação, o vocabulário empregado esbarra no mesmo universo fétido, repugnante, vomitante. Nestas histórias, as palavras “bosta” e “merda” surgem nas bocas chulas dos personagens em 25 oportunidades, rivalizando nessa corrida do escracho com a palavra “cu” (que aparece 24 vezes), “cagar” (12 vezes) e toda a sorte de corruptelas – “peidar”, “caganeira”,

“soltar um barro” – que não convém aqui catalogar. O ilustrador Gualberto Costa faz por nós esse serviço sujo no prefácio para a coletânea *Coprólitos* (2013). Nele, convergem os discursos do feio e do escatológico:

Bosta, fiofó, puta, porra velha, buças, bráulio, bagos, tarraqueta, puta, viado, mijo, bunda, colhões, lolózinho, foda, cu, merda, cagar, bundão, caralhinho, caralhão... Eu poderia começar – e comecei -, este prefácio com palavrões que foram extraídos dos textos de Marcatti. Também poderia começá-lo com vomitada, arrote, mau hálito, sucos gástricos, chulé, frieira, ranho, hemorróida, a larva filha do cruzamento de uma mosca com uma pulga dentro do intestino de um cão, pedofilia, pedolatria, necrofilia, zoofilia e muitas outras escatologias e manias sexuais sempre presentes em sua arte revolucionária. (COSTA, 2013, p. 7)

Em Marcatti, há uma obsessão irrefreável em retratar o dejetivo em todas as suas formas, colorações e consistências. Se, como veremos, as estruturas das narrativas revelam um artista preocupado com a condução de histórias bem contadas e de nuances que tratam de temas como família, dinheiro e amor, é o revestimento marrom e o fedor que vem dele que conduzem o tom e o fascínio dessas histórias em quadrinhos.

É com revestimento fecal que o quadrinista paulista colore suas histórias de um senso de humor irredutível: Marcatti jamais “arreda pé” de sua visão de mundo carnalizante por excelência. Com tal volume de merda desaguando e subindo aos nossos joelhos, não há como escaparmos, nós leitores, do modo como o quadrinista representa o cotidiano, sempre apontado em direção ao ridículo e ao absurdo.

Não tem uma coisa conceitual, nada disso. Eu não gosto desse papo conceitual, principalmente em quadrinhos. Gosto muito do humor contundente, doloroso, desconfortável, incômodo. Esse, para mim, é o papel das HQs, mais do que propor coisas. (...) Uma vez me disseram algo, achando que me ofendiam, quando na verdade eu gostei muito: que meu trabalho era como a experiência de uma criança que enfia o dedo na própria bosta e coloca na boca, só para experimentar o gosto. Isso não teria profundidade nenhuma. Eu achei do caralho! É exatamente o que eu faço! (MARCATTI, 2013, p. 20)

Desde o início de sua carreira, o autor esticou a corda do disforme grotesco, fazendo do incômodo do corpo a força motriz de suas narrativas gráficas. Nestas HQs, figuram personagens sem qualquer senso moralizante quanto à noção de corpo, sexo e dejeção.

Da mesma forma, os laços sociais de tradição e continuidade – a família, a religião, o matrimônio, a propriedade – estão afrouxados em benefício do riso e do escárnio.



FIGURA 54 – Deus é um bêbado mulherengo em *Busca Sem Fim*. Marcatti. 2013.

Há um equilíbrio difuso entre o racional e o animalesco no discurso de Marcatti. Nesse limiar, os laços tradicionais e hegemônicos não se sustentam como antes e, se não são completamente rompidos, certamente se reagrupam em outros formatos.



**FIGURA 55** – Ato sexual entre tia-avó e sobrinho em *Tia Surubinha*. Marcatti. 2013.

Este reagrupamento da ordem social nas histórias em quadrinhos de Marcatti implica invariavelmente em ultrapassar as fronteiras do gosto pelo simples prazer de fazê-lo e colocá-lo à mostra. O mundo é apreendido de baixo para cima, de modo a “identificar os fatos ‘crus’, animais, simples, que os admiradores das alturas de tão bom grado negligenciam” (SLOTERDIJK, 2012, p. 207).

Um animal que não o humano pode ser movido pelo instinto, submetendo suas escolhas àquilo que lhe garante a preservação da vida, sobrevivência da prole e plena realização dos funcionamentos fisiológicos que o ciclo da vida lhe impõe. Pode fazer uso do corpo, sexo e dejetos como atos contínuos da vida, o que de fato são. Ao passo

que o homem, parece claro, precisa de contenções para os instintos quando ingressa na cultura. O jogo, em Marcatti, está no embaralhar dessa dicotomia homem/bicho.

Uma vez posto este grau tão cru de representação do humano, a estética grotesca só poderia conceber o riso pelo viés do obsceno e cruel. Constantemente vulgar e chulo, esse discurso que faz rir é entendido por Muniz Sodré e Raquel Paiva (2002) como ignorante das interdições ou, de outro modo, simultaneamente conhecedor e agente de tensão quanto a elas. Os dois autores chegam a propor uma equação dessa estética, em que Grotesco = Homem # Animal + Riso.

Daí partem as modalidades atinentes à escatologia, à teratologia, aos excessos corporais, às atitudes ridículas e, por derivação, a toda manifestação da paródia em que se produza uma tensão risível, por efeito de um rebaixamento de valores (o *bathos* retórico), quanto à identidade de uma forma. O riso encontra-se, portanto, no cerne desse conceito. (...) Mas, neste caso, não é um riso qualquer. É uma espécie de algum modo associada ao Mal, ou pelo menos ao que não se afigura como política e moralmente correto, capaz de redundar em crueldade – característica ao mesmo tempo humana e animal. (PAIVA; SODRÉ, 2002, p. 62)

Mais do que piadas e *gags* rápidas, é desse incômodo moralmente incorreto, posto escancaradamente à vista, que se desperta o riso que Francisco Marcatti tanto deseja e que foi confessadamente apreendido das malcriações da revista *MAD* e do underground de Gilbert Shelton.

Como na visão de festa popular entendida por Mikhail Bakhtin, o gesto do escancarar – botar para fora, exorcizar – é a causa do riso e, no regime de exceção instaurado pela festa popular, o próprio riso coletivo. Nem sempre vem em ondas de bom-mocismo: na mesma medida em que se ri, em breve hiato de falta de compaixão, de um sujeito desajustado que leva um tombo andando pela rua, ri-se também do outro, posto em ridículo no carnaval. A festa é aquele hiato, em sua versão estendida, amplamente socializada e mesmo institucionalizada. A alegria degradante do outro é a alegria de todos.

Henri Bergson (1983) entende o humor e o riso como fenômeno radicalmente social, cotidiano e vivo. De outro modo, não poderia ser concebido e nem desfrutado. No interior dessa mecânica viva, está o jogo entre o automatismo social, coletivo, e o desajeitamento humano, individual. Em qualquer cenário cotidiano, há permanente incompatibilidade entre o que é necessário e esperado pelo todo e o que é possível ser

oferecido pelo particular. Sabemos disso perfeitamente, mas não nos abstermos de jogar o jogo ainda assim.

No exemplo pueril do homem que leva um tombo, nos é imperativo achar graça do fato de que houve uma imprevisibilidade – uma casca de banana, um pensamento grave que lhe ocorreu e o distraiu? – com a qual ele, o homem com seu corpo e intelecto, não soube lidar.

Estando sozinho, eu, o espectador que conhece o homem, possivelmente rirei dele, mas com alguma parcimônia. Se não o conheço, a distância me confere segurança para aumentar o grau de meu riso. Se, além do sujeito ser um desconhecido, o fato ocorrer em ambiente amplamente social, como as ruas de uma cidade, esse grau tende a aumentar, ainda mais.

Em todo caso, o que Bergson enxerga como certo é que há um jogo de tensão e elasticidade, essencialmente social. Nele, a imperfeição humana está constantemente escancarada. Rimos dos desvios, frutos da imperfeição. Riremos dos desajustados, dos *outsiders*, dos loucos, dos ingênuos, da ignorância daqueles que desconhecem as normas vigentes.

Toda *rigidez* do caráter, do espírito e do corpo, será, pois, suspeita à sociedade, por constituir indício possível de uma atividade que adormece, e também de uma atividade que isola, tendendo a se afastar do centro comum em torno do qual a sociedade gravita; em suma, indício de uma excentricidade. (...) O riso deve ser algo desse gênero: uma espécie de *gesto social*. Pelo temor que o riso inspira, reprime as excentricidades, mantém constantemente despertas e em contato mútuo certas atividades de ordem acessória que correriam o risco de isolar-se e adormecer; suaviza, enfim, tudo o que puder restar de rigidez mecânica na superfície do corpo social. (BERGSON, 1983, p. 9)

A feiura caricatural, entendida sob a égide do desajuste social, está, por conseguinte, intimamente ligada a tal entendimento do risível. Se conseguirmos adentrar a pureza de uma impressão mais imediatista do mundo, é preciso admitir, estaremos propensos a tomar como cômico o que se aproxima do disforme.

Para explicá-lo, Bergson (1983, p. 10) usa o exemplo do corcunda. Entendido o corpo como metáfora, o homem corcunda, cuja envergadura do tronco o entorta quase para dentro de si mesmo, mostra-se essencialmente um homem frágil. Vulnerável, o seu porte é de um homem que se sustenta mal e, como tal, passa a impressão de não estar adequado socialmente. Há nos homens uma mobilidade presumida da fisionomia que,

no corcunda, não existe. Ele está rígido em sua expressão corporal, não tem dela total controle, assim como também não o tem, por exemplo, o *clown* mascarado da festa popular ou o homem-macaco (os emaranhados de pelos desproporcionais, crescendo por todo corpo à sua revelia) dos *freak shows* do século XIX.

A fisionomia desarmônica do corpo exposto pode nos causar imediato horror irracional, é certo, mas há uma linha tênue ali: o observador, se consegue adquirir alguma segurança sobre o que observa, alcançará o efeito do riso. “Alguma segurança”, aqui, pode ser entendida como distanciamento – e a distância, em último caso, como espetáculo.

O conceito central da caricatura consiste, assim, no instante em que as particularidades de um corpo são postas “no palco”, por assim dizer, e lá encena-se através de particularidades fisionômicas as profundezas de um indivíduo ou grupo, inspirando alteridade.

A arte do caricaturista consiste em captar esse movimento às vezes imperceptível, e em torná-lo visível a todos os olhos mediante ampliação dele. Ele faz com que os seus modelos careteiem como se fossem ao extremo de sua careta. Ele advinha, sob as harmonias superficiais da forma, as revoltas profundas da matéria. Efetua desproporções e deformações que poderiam existir na natureza se ela pudesse ter vontade, mas que não puderam concretizar-se, reprimidas que foram por uma força melhor. A caricatura, que tem algo de diabólica, ressalta o demônio que venceu o anjo. (BERGSON, 1983, p. 12)

Filha direta da imprensa, como já vimos, a história em quadrinhos moderna – especialmente naquela tradição à qual Francisco Marcatti se filia – traz consigo a marca da caricatura e esta, por sua vez, contém em seu âmago a estética do realismo grotesco. Também Lourenço Mutarelli, quando mantém a obsessão do corpo humano famélico, cujos ossos parecem despontar para fora do personagem, pode ser caricatural, embora sob perspectiva muito pouco alegre. A arte de ambos, perante a natureza, trai o moderado e persegue o escândalo do exagero.

A uma parte dessa tradição representativa (à qual a caricatura está ligada) convencionou-se chamar de “realismo grotesco”, que caracteriza modernamente uma categoria da alteridade frente ao sistema de representação predominante; por este motivo, o realismo grotesco arrasta consigo um cortejo de adjetivos e classificações, lançados pelos agentes e defensores do cânon oposto, tais como: *aberrante, bizarro, extravagante, feio, grosseiro, monstruoso, pitoresco, ridículo, entre outros*. Logo, a caricatura (essa cria grotesca da imprensa), com seu estilo não-classicista e seu caráter não-oficial,

é um capítulo recente da história do riso ocidental. (SRBEK, 2007, p. 48, grifos do autor)

A escatologia em Marcatti contribui diretamente para o entendimento caricatural. É mecanismo dele, um meio de entrar no jogo. Por estes meios, o quadrinista alcança, ao fim, o escracho doloroso almejado. Ao chamar atenção para a materialidade do corpo, dá peso a ele e torna embaraçosa a experiência de ler essas HQs de cores, cheiros e consistências desagradáveis. Se, no interior das narrativas, os personagens nem sempre se incomodam com as situações a que são submetidos, é certo que o leitor também o faz.

O corpo cômico, porque moralizado, é instrumento para a lei geral de que “é cômico todo incidente que chame nossa atenção para o físico de uma pessoa estando em causa o moral” (BERGSON, 1983, p. 23). O corpus aqui escolhido dos quadrinhos de Francisco Marcatti deixa claro que o artista intui a existência dessa lei e brinca a todo instante com ela.

Giorgio Agamben, nos questionamentos do sagrado de que são feitas suas *Profanações* (2007), propõe a possibilidade do discurso paródico usando como matéria-prima – a inversão do dejetivo, portanto – justamente a defecação. Das separações que se dão também no corpo, certamente a liberação das fezes estão no topo da repressão às funções fisiológicas. Há dispositivos amplamente favoráveis à sua interdição. Divagando sobre a possibilidade de profanação do defecar, Agamben afirma:

Certamente não encontrar nisso uma pretensa naturalidade, nem simplesmente desfrutá-lo como forma de transgressão perversa (o que, aliás, é melhor do que nada). Trata-se, sim, de alcançar arqueologicamente a defecação como campo de tensões polares entre natureza e cultura, privado e público, singular e comum. Ou melhor, trata-se de aprender um novo uso das fezes, assim como as crianças estavam tentando fazer a seu modo antes que intervissem a repressão e a separação. (AGAMBEN, 2007, p. 67)

Lembrando Ítalo Calvino, Agamben (2007, p. 68) observa ainda que as fezes são uma das poucas produções humanas das quais a civilização não se ocupou de produzir uma história. É certo que não houve grandes esforços de sistematização – sob viés histórico, cultural, antropológico, etc. – das fezes ao longo dos séculos. Contudo, ela ainda assim segue produzindo significado. No discurso do confronto problematizado por Eni Pulcinelli Orlandi em *Terra à Vista* (1990), a autora observa que a proibição de alguns dizeres circularem não faz com que estes deixem de existir propriamente. Ao

contrário, as diversas formações discursivas dialogam e se tensionam de modo a fazer com que, mesmo que sobre algo se cale (no caso, a separação cultural do escatológico), haja “história no silêncio porque há sentido no silêncio” (ORLANDI, 1990, p. 50).

Por fim, um relato histórico citado por Abrão Slavutzky (2014, p. 248) pode mostrar-se curiosamente análogo ao mecanismo do escatológico no humor de Marcatti e, em algum grau, ainda à morbidez de Lourenço Mutarelli. Isso porque o psicanalista usa de um exemplo extremo, o holocausto de judeus pela Alemanha nazista, para tratar do limite do humor humano. Nos campos de concentração, ele conta, a desumanização do trato pelas autoridades se dava também nas necessidades fisiológicas: uma vez ao dia, os prisioneiros seguiam em grupos para latrinas coletivas, que não passavam de grandes galpões. Neles, havia uma longa e rústica estrutura de cimento, em que diversos buracos serviam como depositários das fezes dos presos.

Sem qualquer privacidade, ali homens e mulheres enfileiravam-se para aliviar-se. À vista de todos, apenas um soldado fazia a guarda daquele ambiente fétido, presumivelmente indesejado mesmo para os algozes nazistas. Este homem, um sério e compenetrado guardião da merda alheia, ganhou um nome:

(...) um dia surgiu, não se sabe de onde, uma forma nova de se referir ao guarda SS que cuidava do local; ele passou a ser conhecido como o Senhor Dreck, ou Senhor da Merda ou Senhor de Merda. A partir daquele dia, os prisioneiros, ao olharem o soldado, se sentiam superiores, pois aquele que estava ali, elegante e bem uniformizado, só servia para cuidar da merda deles. (SLAVUTZKY, 2014, p. 249)

Pronto. Do corpo, da merda, do silêncio e do interdito, encontrou-se estímulo e ocasião para transgredir através do cômico. Aqueles homens não tinham nada. Ou, antes, tinham as fezes – exemplo máximo do descarte humano. Fazendo uso delas, conseguiram alcançar o riso e, uma vez rindo, triunfaram. Francisco Marcatti, veremos agora, está rindo desse mesmo lado da latrina.

## **5.1. Coprólitos**

A retrospectiva definitiva do início de carreira de Francisco Marcatti abrange todas as HQs produzidas por ele de 1986 a 1992. Um registro completo do autor em formação, cujas escolhas estéticas estavam ainda sendo lapidadas.

Em 2013, o quadrinista reúne essas histórias e viabiliza a publicação como sempre o fez: sob edição do autor<sup>7</sup>, com sua máquina offset e aquela velha cumplicidade de seu público para com suas nojeiras. Isso porque o projeto foi viabilizado através de financiamento coletivo (*crowdfunding*) em um site na internet, através do qual 207 leitores contribuíram para a realização do projeto.

Mais de 20 anos depois, o distanciamento quanto a essas histórias o faz batizar o livro com o formalista nome de *Coprólitos*. Do grego “kopros” (fezes) e “lithos” (pedra), a palavra é definida pelo dicionário Houaiss como “excremento de animais fósseis; fezes fossilizadas que podem fornecer informações sobre o regime alimentar do fóssil”. Gualberto Costa, no prefácio do livro, prefere a definição – meio séria, meio escracho – de “abundante fonte de pesquisa científica, uma vez que preserva vestígios do conteúdo intestinal do indivíduo que os cagou” (COSTA, 2013, p.5).

Nem sempre foi assim. Relembrando suas primeiríssimas histórias, datadas ainda em fins da década de 1970 e inícios de 1980, Marcatti afirma que havia excessiva negatividade no conteúdo e pretensão na forma, o que ele credita em parte à devoção com que acompanhava a produção de Robert Crumb. Em entrevista que abre *Restolhada* (2000), coletânea anterior a *Coprólitos*, o artista é perguntado se definiria esta primeira produção como “pessimista escatológico”, ao passo que ele responde:

Defino, sim. Passei por fases completamente distintas. Minha primeira fase é a de aprendizado. Onde aprendi a dar corpo e volume às histórias. A segunda fase foi a do pessimismo, chegando ao derrotismo mais profundo. Acontece que eu era assim mesmo. Essa fase era extremamente negativista, tinha uma visão muito horrível das coisas, muito fatalista, e as histórias eram pura transparência de como eu me via e como eu via o mundo. Detesto o trabalho do Robert Crumb, a razão é que o considero muito messiânico. Ele age como um guru, enfia o dedo na cara das pessoas e diz que elas estão erradas. Quando olhei para trás, vi que estava fazendo o mesmo. (MARCATTI, 2000, p. 17)

Não por acaso, parece sintomático que em *Coprólitos* o quadrinista tenha eliminado o conteúdo anterior a 1986, por acreditar que aquele existencialismo pessimista não representa seu trabalho.

Sintomático também que o discurso antimessiânico que ele tenha empregado a partir dali caia sempre no humor. Na perspectiva do riso apresentada nesta dissertação, ter senso de humor é angariar uma sofisticada perspectiva de símbolos. Não há aqui

---

<sup>7</sup> Marcatti, já há uma década, abandonou o uso da marca PRO-C, creditando suas publicações apenas como Edição do autor.

qualquer hierarquia entre o trágico e o cômico, tampouco o entendimento do humor como pobre intelectualmente e uma produção humana menor. Ao contrário, trabalhando nessa riqueza simbólica o sujeito há de rir sempre de si e dos outros e, neste ato, gerar algum prazer e aliviar a dor de existir.

Freud, quando permitiu-se debruçar sobre o tema em *Os chistes e sua relação com o Inconsciente* (1927), confabulou sobre a possibilidade do grandioso no humor sobressair-se como espécie de triunfo do *Eu* sobre o *Supereu*. Posto que este último, no processo de rir de si e do mundo, se mantém escuso do sofrimento ou, ao menos, assim procura agir.

Se já falamos de jogo, e se lidamos com um artista que reconhece brincar com fezes como se criança fosse<sup>8</sup>, convém lembrar a visão de Freud sobre o prazer da criança na descoberta do chiste, que consiste no reembaralhamento da informação de mundo de que ela dispõe até ali.

O jogo - guardemos esse nome - aparece nas crianças que estão aprendendo a utilizar as palavras e a reuni-las. Tal jogo obedece provavelmente a um dos instintos que compelem as crianças a exercitar suas capacidades. Ao fazê-lo, deparam com efeitos gratificantes, que procedem de uma repetição do que é similar, de uma redescoberta do que é familiar (...). Não é de se admirar que esses efeitos gratificantes encorajem a criança a prosseguir no jogo e a continuá-lo sem atentar para o sentido das palavras ou para a coerência das sentenças. O jogo com palavras e pensamentos, motivado por alguns gratificantes efeitos de economia, seria pois o primeiro estágio dos chistes. Esse jogo chega ao fim pelo fortalecimento de um fator que merece ser descrito como faculdade crítica ou racionalidade. O jogo é agora rejeitado como sem sentido ou efetivamente absurdo; em consequência da crítica, torna-se impossível. (FREUD, 1927, p. 86)

A criança logo irá descobrir que o mundo externo pode ser um campo minado de traumas, em que a inibição crítica se faz valer e o indivíduo não procura mais o prazer na redescoberta do que lhe é familiar. O jogo emudece.

O riso, contudo, pode ser o restabelecimento do jogo, constituindo-se como ferramenta não de uma fuga covarde, mas de uma transformação do rígido ao flexível, da morte iminente ao redivivo.

Ter senso de humor significa ser rebelde, não se resignar, é fazer o Eu triunfar e afirmar-se apesar das circunstâncias reais desfavoráveis. O humor não nega a realidade, ele cria outra, a partir da primeira, como se fosse uma

---

<sup>8</sup> O autor volta a afirmar isso ainda em depoimento para o livro *Revolução do Gibi* (2012), de Paulo Ramos. Perguntado sobre de onde vem tanta escatologia, ele afirma: “Não tenho a menor ideia. Costumo dizer que eu faço quadrinhos infantil... quem gosta de cutucar bosta é criança” (RAMOS, 2012, p. 245)

ficção, e assim facilita a vida diante da realidade. (SLAVUTZKY, 2014, p. 82).

A liberdade, segundo Freud, faz o chiste e vice-versa. Não espanta, assim, que o pessimismo escatológico tenha rapidamente chegado ao limite para Marcatti, que em matéria para o jornal *Estado de São Paulo* admitiu: “Chegou uma hora que me cansei disso, eu estava ficando cada vez mais deprimido. Virou até uma limitação para continuar criando” (MARCATTI, 1990).

O triunfo do humor viria com a história *Liberô Geral*, presente na revista *Lôdo* número 8, um pequeno clássico do desbunde quadrinístico nacional. Nestas quatro páginas, mais um exemplar de seu notório desprezo pela instituição familiar, um garoto adentra o lar trazendo um pacote de compras que deixa a casa – pai, mãe, empregada, cachorro – em polvorosa. O conteúdo despejado sobre a mesa da sala revela diversos brinquedos sexuais, que desencadeiam sem pudor múltiplas cenas simultâneas de sexo explícito (Figura 56).



FIGURA 56 – *Liberô Geral*. 1986.

Consideravelmente maduro, o Marcatti desenhista já mostrava os contornos arredondados, a forte carga expressiva da composição olhos-nariz, e o constante uso de hachura simulando cinza, sombra e profundidade. Na produção pré-1986, a fisionomia dos personagens era ainda mais arredondada. Enxugando um pouco essa gordura, o artista descobre flexibilidade na magreza, o que implica no “estica-encolhe” cartunesco desses personagens que parecem ser desprovidos de ossos.

Em *Liberô Geral*, forma e conteúdo já se aliam em prol de um mundo orgiástico e obscuro: suor caindo dos corpos, cheiros sugeridos, gosmas de procedência

desconhecida espalhada pelos móveis da sala, incesto de filho com mãe e pai com filho, sexo anal, zoofilia com um cão, objetos volumosos – garrafa, guarda-chuva – penetrando a dona de casa e a empregada doméstica (Figura 57). Liberou geral.

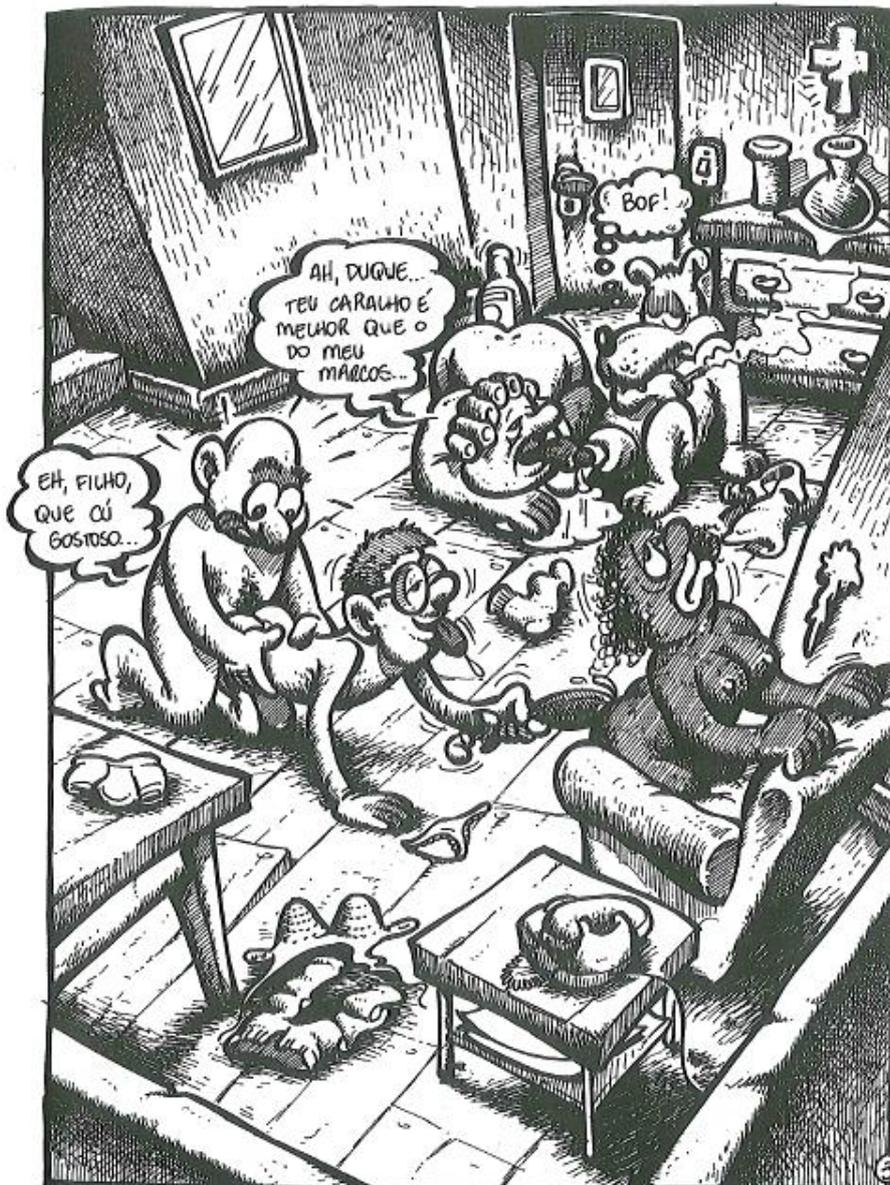


FIGURA 57 –*Liberô Geral*. Marcatti. 1986.

Blasfêmico, o desfecho da história se dá quando o chefe de família menciona que “A gente estava se esquecendo do mais importante”. É quando o cachorrinho conduz, em círculo, junto a todos ainda nus, uma oração para agradecer “mais uma refeição”.

Essa HQ é a cunha. Foi a HQ da virada radical. É uma porraloquice, já tem o humor, a sacanagem, a baixaria; ela é superaguda. Vem de uma ideia comum, mas, para mim, ela é um marco. (MARCATTI, 2000, p. 83)

Outras características essenciais do discurso de Marcatti já compunham essas histórias reunidas em *Coprólitos*. Há um variado bestiário de seres de condutas animais na coletânea. Em *Busca sem fim*, Deus não passa um homem magro que frequenta o “Buteco Mijo Velho”. Lá, ele pratica sexo anal com uma mulher e está lhe dirigindo a palavra, quando é interrompido por uma “alma perdida”. O diálogo, insólito, profana qualquer sentido de mito e santidade:

DEUS [se dirigindo à mulher]: Faz seis dias que como sua bunda. Amanhã eu tiro o dia para descansar.  
HOMEM: O senhor é verdadeiramente Deus?! O pai de toda a humanidade?  
DEUS: Isso mesmo... é que no meu tempo não tinha camisinha.  
HOMEM: Mas eu sempre imaginei a própria imagem da santidade...  
DEUS: Mas não são vocês que dizem que os fiz à minha imagem e semelhança?  
MULHER [interrompe]: Ei, e eu? Meu fiofó vai ter que esperar muito tempo?  
DEUS: Ah, dá o fora! Não foi para fazer salada que eu inventei a cenoura...  
(MARCATTI, 2013, p. 33)

A brevidade dessas narrativas de uma a quatro páginas (apenas *Herdeiros de Demerval*, *Melhor amigo do homem* e *Renato Mão Peluda* chegam a cinco páginas) contribuem para o sentido de *gags* corrosivas. Um estilo *blitzkrieg*, por assim dizer, de proliferar insultos: bater e correr.

Outros exemplos escatológicos estão ali a serviço do prazer em dizer absurdos: não há silêncio, proibição, interdição. Há, ao contrário, licenciosidades dentro da narrativa que possibilitam que poucas vezes os personagens se mostrem verdadeiramente enojados pelo desencadeamento dos fatos. Quem o faz é essencialmente o leitor. Pelo menos é o que acredita o autor:

Eu quero mostrar essas coisas, mas com humor. As personagens convivem com a nojeira numa boa. Quem se impressiona com a nojeira é o leitor e não a personagem; esse convive com isso numa boa. A menina viu o peixe comendo as larvinhas da prótese do cara, tudo bem, depois ela vai lá e pega o olho dele e começa a lamber. (MARCATTI, 1990)

Destacam-se ainda três histórias de romantismo doentio: em *O melhor amigo do homem*, o cu do protagonista ganha vida própria e os dois, homem e ânus, se apaixonam e constituem família (sendo o filhinho, é claro, um “meigo” amontoado de fezes

repousando no berço); em *Lauro, a larva*, uma abelha e uma pulga protagonizam trágica história de amor no interior do estômago de um homem; em *Herdeiros de Demerval*, o protagonista morre, seu cérebro é devorado por vermes e estes tomam sua personalidade. O final feliz desta última se dá quando, reencarnado em forma de vermes, Demerval provê o amor e os prazeres sexuais que sua mulher há muito já havia esquecido.

Nova agressão à família se dá ainda em *Tia Surubinha*, história em que a protagonista pratica sexo com o sobrinho-neto. Nesta HQ, um clássico sempre lembrado entre os fãs do quadrinista, o rapaz lubrifica seu pênis com mel antes de introduzi-lo no ânus da velhinha e o resultado é fatal: ela é morta por um enxame de abelhas. Triste pela perda, o rapaz esquarteja o corpo, guarda a vagina em um aquário e, novamente feliz, regozija-se em masturbação.

## 5.2. Frauzio

Ao longo dos anos, Francisco Marcatti seguiu, sob doentia persistência, desenhando, editando, publicando e distribuindo suas próprias histórias, o que lhe garantiu, senão um grande público, ao menos um séquito fiel, cúmplices de sua produção massiva de nojeiras. Pela PRO-C, foram veiculadas cerca de três dezenas de publicações, a maioria delas de conteúdo exclusivo do autor, até o ano de 1993.

Além disso, duas parcerias renderam considerável expansão de público para além do aficionado por quadrinhos underground, a saber: o livro *As Aventuras de Glaucomix – O pedólatra*, mais um fruto da parceria com o poeta, contista e ensaísta Glauco Mattoso; *RDP Comix 1 e 2* (1991 e 1992), gibis em parceria com a conhecida banda punk Ratos de Porão (RDP). Com argumento de João Gordo, vocalista do grupo, esses gibis renderam grande procura<sup>9</sup> (muito em função do prestígio da banda no meio do rock pesado) e nenhum dinheiro. Antes disso, banda e quadrinista já haviam

---

<sup>9</sup>O número 1 da revista esgotou seus 3.000 exemplares em três meses, marca considerável para uma revista cuja venda foi feita quase exclusivamente nas lojas da Galeria do Rock, em São Paulo. Contudo, graças ao alto custo de impressão e distribuição, fruto da conjuntura econômica do país naquele período, o lucro foi irrisório. Mais ambicioso, o número 2 teve tiragem de 20.000 exemplares, mas a distribuição mal localizada (muitas revistas para as regiões Norte e Nordeste, com menos público, em detrimento do eixo Rio/São Paulo, tradicionais polos de consumo) tornou as vendas desastrosas.

descoberto a convergência da agressividade estética de ambos, tendo Marcatti desenhado a capa (Figuras 58 e 59) de *Brasil* (1989) e *Anarkophobia* (1991), dois discos hoje considerados clássicos do gênero. As artes de Marcatti tornariam-se intrinsecamente ligadas ao imaginário a respeito da banda, sendo seguidamente reproduzidas em camisetas e tatuagens de fãs do RDP ao redor do mundo.



FIGURAS 58 e 59 –*Anarkophobia* e *Brasil*, dos Ratos de Porão. Marcatti. 1991 e 1989.

As dificuldades editoriais e a conjuntura socioeconômica da época, aliadas à iminente morte da *Rex Rotary 1501*, sua offset de estimação que já dava sinais de cansaço após 10 anos de uso, fizeram com que o artista lançasse de longo hiato. Marcatti parou de desenhar por sete anos e foi se dedicar a outros projetos.

O retorno só viria depois de um convite externo. A editora Escala propôs a ele que lançasse uma revista em banca, com personagem fixo e periodicidade mensal. O quadrinista recorreu a um personagem que havia criado para um jogo virtual que nunca saiu do papel. Em depoimento a Pedro Luna, ele recorda:

E aí resolveu inventar um personagem que não fosse porra nenhuma, apenas para o game, que funcionasse em qualquer situação. “Aí eu criei aquele puta babaca de óculos, chutado, sem nenhum planejamento. E como eu gosto de nome esquisito, coloquei o primeiro que me veio à cabeça”. O desenho foi para a gaveta e o jogo nunca ficou pronto. “Quando surgiu a ideia da revista, eu peguei aquele bosta lá que podia ser qualquer coisa. E o mais legal é que o Frazzio mostrou que eu estava errado”. (LUNA, 2014, p. 60)

Primeiro e único personagem fixo do autor, além de primeira ocasião em que experimentou o uso de cores, Frazzio protagonizou alguns dos gibis mais lembrados do quadrinista e, sem dúvida, foi seu maior sucesso do ponto de vista comercial. Mais que

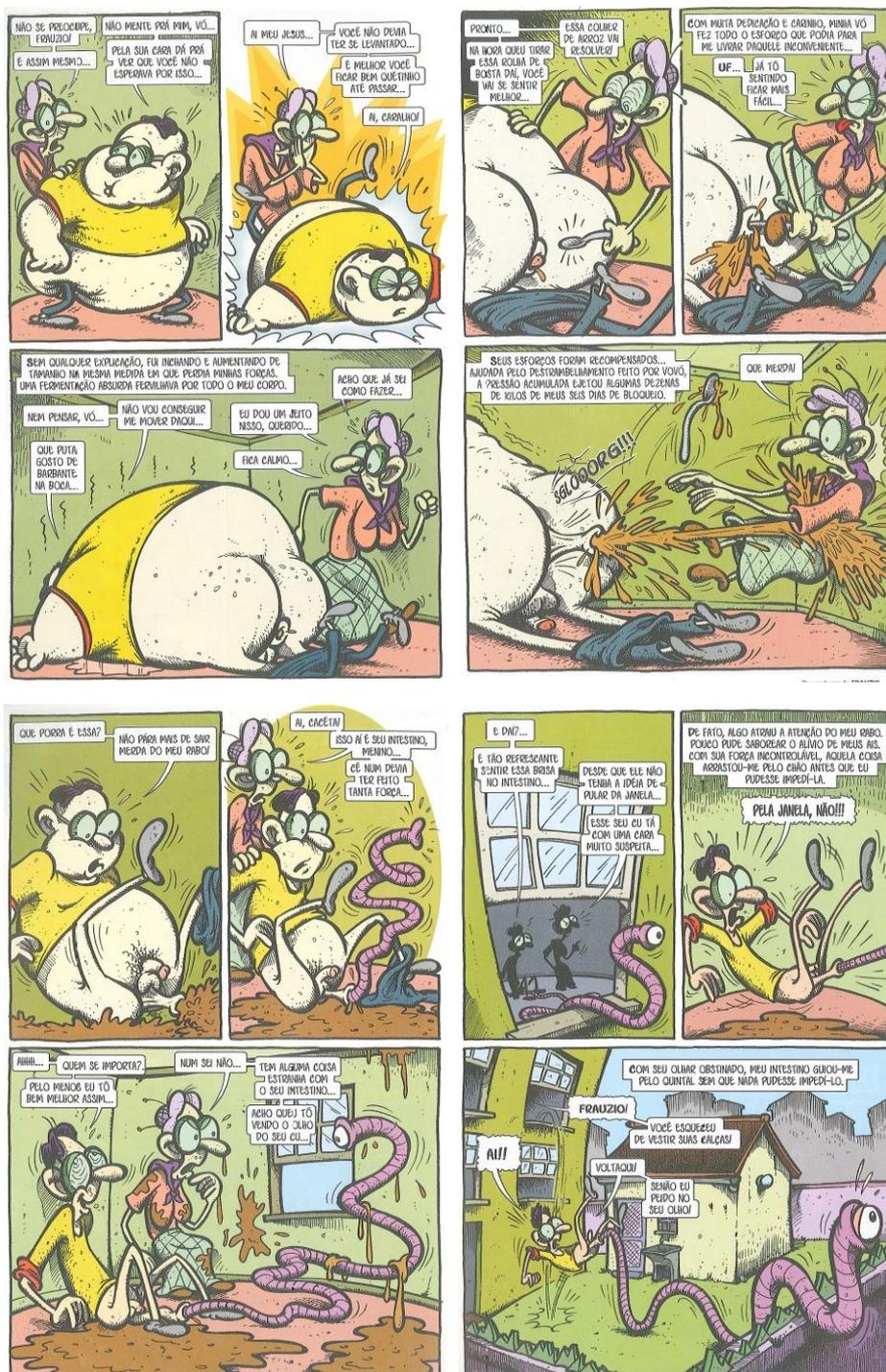
isso, consolidava de vez um tipo de HQ que estava lapidando há tempos, consideravelmente tradicional em sua estrutura narrativa e francamente indigesta em conteúdo.

À moda dos quadrinhos comerciais mais tradicionais, os três gibis de Frauzio incluídos em nosso corpus são abertos pelas chamadas *splash pages*, páginas compostas por um único quadro, que trata de apresentar ao leitor informações primárias que compõem aquela narrativa, tais como título, autoria, protagonista e cenário.

Além disso, o desenvolvimento narrativo em Frauzio preza pela linearidade na condução. Os quadrinhos são território em que o uso do espaço é também o uso do tempo, a forma, tamanho e disposição de um quadro a outro influem decisivamente no tempo de desencadeamento das ações no interior da narrativa, bem como no tempo de leitura para o leitor.

O número e o tamanho dos quadrinhos também contribuem para marcar o ritmo da história e a passagem do tempo. Por exemplo, quando é necessário comprimir o tempo, usa-se uma quantidade maior de quadrinhos. A ação então se torna mais segmentada, ao contrário da ação que ocorre nos quadrinhos maiores, mais convencionais. Ao colocar os quadrinhos mais próximos uns dos outros, lidamos com a “marcha” do tempo no seu sentido mais estrito. (EISNER, 2001, p. 30)

Em grande parte da obra de Marcatti, tal “marcha” se dá de modo contínuo, em que grandes requadros relacionam-se linearmente. Desse modo, não é intenção do autor inferir grandes saltos em variações de espaço e tempo, estando o leitor livre para o entendimento direto das causas e efeitos no interior da narrativa. Em Frauzio, especialmente, são longas as sequências de páginas apresentando duas linhas, cada uma delas contendo um ou dois requadros.



FIGURAS 60 a 63 – Sequência de quatro páginas (10 a 13) de *Escravos do Amor*. Marcatti. 2004.

Também o tipo de contorno do requadro, ou a inexistência do contorno, produzem significado nas histórias em quadrinhos. Embora não altere propriamente o entendimento do tempo, é certo que tal detalhe afeta a experiência da leitura. Marcatti,

em Frauzio, opta mais uma vez pela simplicidade e tradição, criando requadros de tamanho e forma constantes.

Os formatos dos quadrinhos também têm uma função. Numa página onde é preciso transmitir uma regularidade de ação, dá-se aos quadrinhos o formato de quadrados perfeitos. Onde o toque do telefone requer tempo (e espaço) para evocar suspense e ameaça, toda uma tira é ocupada pela ação do toque, precedida por uma compreensão dos quadrinhos menores. (EISNER, 2001, p. 30)

O discurso presente em Frauzio dá continuidade e regularidade às propostas anteriores de Marcatti. Há surpreendentes contornos de amor romântico nesse corpus, bem como cenas de família e discussão de diferenças sociais. Vistos em conjunto, estes gibis compõem uma série contínua em que, embora as temáticas sejam independentes, são todas igualmente tensionadas pelo humor e pela escatologia.

*Morve Blanc* (2003) é uma crítica rude e escrachada à estratificação social, usando do tênue (e esquecido) limite entre bom-gosto e podridão presente na alta gastronomia. Passa-se no interior de uma família abastada, dona de uma fábrica de queijos refinados, mas em vias de ter uma derrocada financeira. Isso porque o seu melhor sucesso, o queijo Morve Blanc, está em falta. A fonte secou. O desenvolvimento da trama nos revela que a fornecedora do produto, uma senhora avarenta, guarda um ingrediente secreto para fazê-lo: o sêmen de seu filho, um rapaz magérrimo, de tamanho desproporcional e aparência débil. Um pequeno monstro explorado comercialmente no seio familiar.

A reviravolta narrativa se dá quando a razão de tal fonte ter secado é descoberta por Frauzio – o rapaz vive um tórrido amor com a filha do dono da fábrica, que lhe seca a matéria-prima via sexo oral. Sem pudores, a mãe literalmente espreme a moça para que ela defeque todo o sêmen engolido. O desfecho escatológico se dá quando a moça solta suas fezes e, da junção fezes/sêmen, descobre-se um novíssimo sabor, o Morve Blanc Rosé.



Em *Passagens Abjetas* (2011), quando trata da podridão que germina a vida, Vanessa Daniele de Moraes lembra que:

O apodrecimento de certos alimentos é justamente o que lhe dará mais sabor, o processo que determinados queijos passam para que fiquem rançosos são necessários. A França utiliza, inclusive, essa técnica “rudimentar” para fabricar seus mais deliciosos queijos. No Brasil, o queijo gorgonzola é o que mais se aproxima (e vende bem). Portanto, o rançoso pode ser ruim em alguns alimentos, mas em outros pode ser bom. Faz parte do envelhecimento. Algo já passado que tem o sentido de abjeto, mas, ao mesmo tempo, que contém em si muita novidade. (MORAES, 2011, p. 95)

Da mesma forma, o queijo de *Morve Blanc* cumpre tortuoso trajeto da vida (o sêmen) ao abjeto (as fezes) e do abjeto (fezes e sêmen unidos) à vida (a melhor gastronomia). A grã-finagem sentada à mesa deglutirá e excretará o produto, reiniciando o processo infinitamente. Marcatti encontra humor nisto, intuindo uma equação em que o excremento é matéria-prima e moeda de troca, não dejetos. Fezes que produzem dinheiro e proporcionam poder.

Igualmente cruas em sua abordagem, *Carnegão* (2003) e *Escravos do Amor* (2004) retornam à instituição familiar e aos estranhos casos de amor. Ambientadas em cenários suburbanos de uma grande metrópole, compõem duas típicas histórias de Marcatti. A primeira é um conto animalesco e discretamente melancólico, em que Frauzio, triste e sedento por sexo, encontra alívio na vizinha Valcileide, também desolada pela recente separação do marido. Um monólogo da moça explica que furúnculos nascidos na sua virilha trouxeram-lhe abandono e degradação:

Você é mesmo uma gracinha! Mas, tenho que ser sincera... Não vai dar pra rolar nada entre nós! Tenho vivido num deserto. Não tenho mais vida sexual. Dá uma olhada, meu querido. Há cinco anos me brotaram esses dois furúnculo! (sic) Já fiz simpatia, coloquei tomate maduro, sardinha com iodo, nada deu certo! O pior é que, quando ando, essas bolotas ficam se esfregando! Arde, coça, imagina quando vem o chico... No verão, fica pior. As baratas me seguem pela casa toda... (MARCATTI, 2013, p. 16)

O fim do tormento se dá quando a tartaruga de estimação, deixada pelo ex-marido, invade a cama de Valcileide durante a noite e come os furúnculos. Livre para o sexo outra vez, a moça expõe os buracos deixados pelos furúnculos e Frauzio, pasmem, vê neles duas novas vias sexuais (Figura 65).

A composição das cenas é crua e explícita no que ela tem de obscena e nojenta, cumprindo à risca a função do rebaixamento grotesco.



FIGURA 65 – *Carnegão*. Marcatti. 2003.

*Escravos do Amor* (2004), por sua vez, revive o amor grotesco através do absurdo. Uma erva milagrosa, providenciada pela desbocada avó de Frauzio para lhe curar uma prisão de ventre, dá um surreal efeito colateral: após o sujeito esvair-se em fezes, suas hemorroidas ganham vida. O intestino de Frauzio, cujo olho salta para fora como num desenho animado em sua versão mais suja, sai à procura de um amor, que encontra no ânus de uma moça abandonada na casa vizinha (Figura 66).



**FIGURA 66** –*Escravos do amor*. Marcatti. 2004.

Há aqui uma tórrida história de amor encenada, portanto. Porém, quem a protagoniza são os intestinos dos personagens. O próprio autor compara e se inclui nessa estranha ligação entre o romântico e o escatológico:

Provavelmente eu tenho alguma deficiência orgânica e o meu intestino é ligado ao cérebro. Quando faço minhas histórias, me considero um romântico, por incrível que pareça. Os personagens não são violentos, eles são crus. A escatologia vem muito do cru. As pessoas que estão nas minhas histórias são puras, por isso digo que sou romântico. (MARCATTI, 2009)

Mais uma vez, como em diversas passagens de Marcatti, o corpo toma conta do intelecto. O invade e, em última análise, quase o substitui. Nesse processo, apresenta um mundo caricaturizado por inteiro, cujas instituições – família, amor, matrimônio – se degradam e o corpo humano, refém de tais instituições, é exposto em sua totalidade.

### 5.3. Mariposa

O último volume que compõe o corpus das obras de Marcatti é também a sua narrativa de maior fôlego até aqui. *Mariposa* é uma *graphic novel* lançada em 2005 e reeditada em 2014, composta de 80 páginas, divididas proporcionalmente em sete capítulos. Com ela, o autor venceu o prêmio Ângelo Agostini de Melhor Roteirista de 2005, promovido pela Associação dos Quadrinistas e Caricaturistas do Estado de São Paulo (AQC-ESP)<sup>10</sup>.

Fiz pensando como um romance. É em quadrinhos, mas pensada como um romance, em capítulos. Me coloquei como um novelista não de literatura, mas de TV mesmo. Aquelas novelas bem bregonas. (MARCATTI, 2009)

Autointitulada “um épico da degradação e do amor”, como dizia o selo na capa de sua primeira edição, *Mariposa* é simultaneamente a consagração e a condensação de um estilo. Aqui, Marcatti está mais sóbrio na abordagem escatológica, mas não menos ferino na sua visão de mundo.

O roteiro é desenvolvido a partir da perspectiva do narrador, sem nome, que conta em primeira pessoa – fazendo uso de voz em off em recordatórios, recurso quase inexistente nos quadrinhos anteriores de Marcatti – as desventuras de amor envolvendo duas prostitutas, Fernícia e Marlésia, o inescrupuloso cafetão Herminiano e Nevair, ingênuo cliente que encena o clichê do homem apaixonado que quer tirar a prostituta da perdição.

No ato de narrar do personagem, o quadrinista uma vez mais usa do expediente do ruído entre imagem e texto: a linguagem “bregona” com que ele conta o amor entre Nevair e Fernícia (que viriam a ser seus pais), bem como o romance doentio entre ele próprio e Marlésia, é rebuscada e afetada. Trata-se de um texto repleto de adjetivos distantes do uso coloquial.

Mais que isso, Francisco Marcatti, depois de tantos anos, parece intuir melhor do que nunca a relação entre texto e imagem, tão própria e cheia de possibilidades nos quadrinhos. A experiência da leitura de *Mariposa* traz quase duas histórias simultâneas:

---

<sup>10</sup> No início de 2016, a AQC-SP anunciou que Marcatti receberá ainda este ano a condecoração de Mestre do Quadrinho Nacional, na 32ª edição do Prêmio Ângelo Agostini. Lourenço Mutarelli também recebeu tal condecoração, em 2014.

aquela que o narrador narra em texto, romântica e ingênua, e aquela que reconhecemos imagetivamente, bem mais crua e francamente sórdida (Figura 67).



FIGURA 67– Marcatti. Mariposa. 2005.

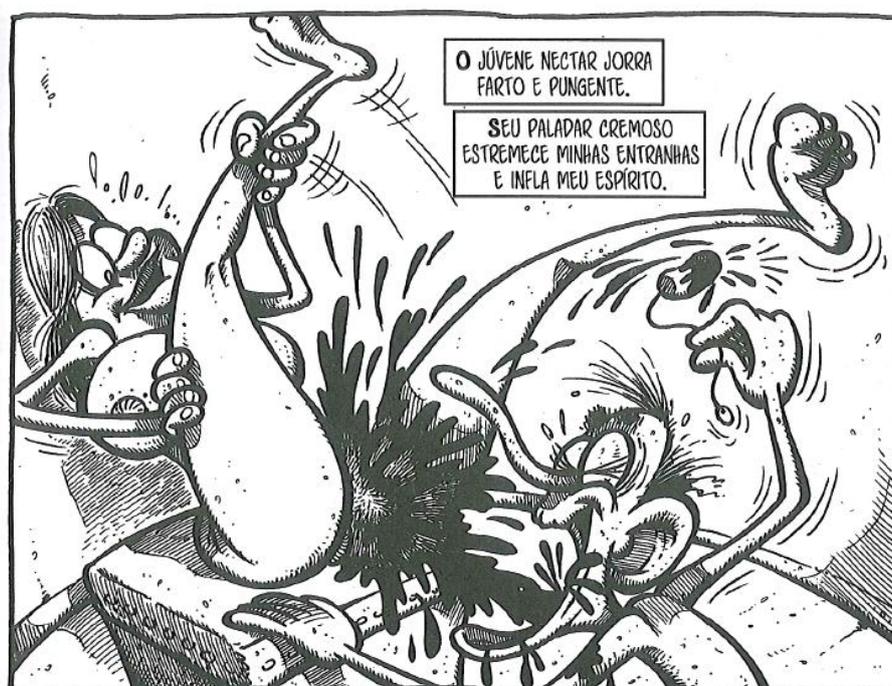
Desta vez, Marcatti inclui no repertório de tabus remexidos o elemento do sangue menstrual. O sangue cumpre, especialmente na cultura ocidental, significados tensionados, que vão de seu reconhecimento como matéria regeneradora e de princípio vital, até como enunciador e símbolo da desgraça, destruição e morte. O sangue que circula nas veias é vida, mas basta ter contato com ele além da pele e ele ganha outra conotação.

Como produto da menstruação, a tensão quando ao sangue aumenta: o sexo nesse período é impróprio e impuro; a mulher se torna por vezes doente ou abatida de súbita alteração do humor; em algumas sociedades, a mulher, nesse período, é apartada de atividades banais, tais como praticar exercício físico, tocar a comida em preparação, comer determinados alimentos, etc. Assim, algumas culturas produzem um ciclo mensal de interdição entre mulher e mundo, resolvidos de diversas formas, quase sempre ligadas a conceitos de maldição. Em *Tabu do Corpo* (1980), José Carlos Rodrigues pontua:

Nessas oportunidades, seu estado fisiológico e seu estado social são incompatíveis. Às culturas se abrem, para solucionar o problema, três

alternativas básicas: banir a mulher, esconder a menstruação, ou desconhecê-la, tratando a mulher nessa fase como o faz normalmente. Todavia, as três alternativas representam a mesma atitude fundamental, que é o reconhecimento, por ação ou omissão, desses processos como sendo, em última instância, rebeldes ao controle social e passíveis de serem suprimidos ao nível da inconsciência. (RODRIGUES, 1980, p. 86)

Em *Mariposa*, a menstruação surge num ciclo de vida de um triângulo amoroso: a gorda Marlésia mantém-se jovem e corada ao longo dos anos graças a doses cavalares de sêmen ingeridas diariamente do personagem-narrador. Em função disso, este último ganha fisionomia frágil, extremamente magra e velha. A juventude lhe vem à face uma vez por mês, no entanto, ocasiões em que visita a personagem Valência e dela “o júnene nectar jorra farto e pungente” (MARCATTI, 2005, P. 67). Ou seja, o sangue menstrua (Figura 68).



**FIGURA 68** –*Mariposa*. Marcatti. 2005.

A menstruação é mais um item na lista das impurezas tocadas pelo autor. Ao passo que o personagem refestela-se de vida, Marcatti incomoda o leitor, jogando mais uma vez com o deslocamento do sentido através do nojo social dos produtos do corpo. A sujeira é “também a indistinção, que abole a nitidez das linhas demarcatórias dos diferentes domínios” (RODRIGUES, 1995, p. 87). Embaralhando as cartas, Marcatti diverte-se e diverte mais uma vez.

Neste processo de sopro de vida repassada de um a outro, Marcatti encena ainda a visão do grotesco de Bakhtin, em que o processo de desarmonia e rebaixamento leva não à destruição tão somente, mas à renovação acima de tudo. Há no realismo grotesco, tal como entendido pelo autor russo, um ciclo da vida sendo encenado. Na história de Marcatti, tal visão de mundo se repete ainda com a transmutação de Marlésia, que secretamente havia matado o cafetão Herminiano, e com o corpo dele praticado canibalismo ao longo dos anos. A ex-prostituta acreditava que, ao terminar de comer seu algoz por inteiro, se libertaria para sempre.



FIGURA 69 –*Mariposa*. Marcatti. 2005.

E assim foi feito: em surto de surpreendente lirismo, Marcatti faz sua personagem transformar-se em mariposa, encerrando com leveza o ciclo de obscenidade e sordidez da história (Figura 69).

6. LOURENÇO MUTARELLI: imaginário medieval, monstro humano e o riso amputado pelo medo



Um caso anedótico da medicina foi o que levou Francisco Marcatti a experimentar a expressão e distração dos desenhos. Durante a infância, intrigada com o jeito sério e compenetrado do filho, sua mãe o levou ao médico, que, taxativo, garantiu que o garoto possuía reumatismo infeccioso. O repouso permanente recomendado pelo doutor, aliado à preocupação desproporcional da mãe, fez com que o menino criasse o “estranho” hábito de passar dias inteiros em casa, às voltas com material de desenho e com gibis fornecidos pela mãe.

Eu fui deficiente sem ser. Minha mãe me trancou numa cadeira, com papel e lápis, e um monte de desenhos da Disney para copiar. Então eu ficava ali copiando desenho (...), desenhando dos cinco aos sete anos. Até que um médico disse “esse moleque não tem nada, pode andar”. Mas aí eu já tava acostumado a desenhar e fodeu (sic). (MARCATTI, 2009)

Parece sintomático que o que é anedótico na infância de Marcatti é, em Lourenço Mutarelli, tão somente claustrofóbico e degradante. Para Mutarelli, infância, memória e ressignificação da realidade tomam proporções quase terapêuticas em seu trabalho. Descobrir o desenho e seguir desenhando é, para ele, aparato de fuga do medo e do horror. Em matéria à revista *Rolling Stone* (2007), de autoria de Diego Assis, o artista presta depoimento sobre os anos de sua formação:

Nascido e criado em São Paulo, nas proximidades de um circo "cheio de pessoas tristes e animais que fedem", ele se recorda de sua infância como um período de completa solidão. "Eu era muito sensível e tinha realmente alguns distúrbios que hoje poderiam ser facilmente tratáveis. O horrível é que não conseguia me sociabilizar nem fazer amigos. Tinha momentos de confusão mental e, quando fazia comentários, as pessoas riam de mim. E isso era muito desagradável, muito desagradável mesmo. E eu ia me fechando." Filho de uma dona-de-casa com um delegado de polícia, tentava de toda forma pedir ajuda, mas não era correspondido. "Desde criança, a minha mãe tentava esconder esses pequenos desajustes que eu pudesse demonstrar. Eu apanhei porque pedi para me levarem ao psiquiatra como pedido de aniversário de 10 anos. Eu apanhei porque a mãe de um amigo pediu que eu fizesse um encefalograma. Minha mãe sempre falava: 'Eles vão descobrir que você é louco'". (ASSIS, 2007, p. 30)

O quadrinista conta em outra ocasião que desconhecia, quando jovem, qualquer material de desenho e, se isso não o impedia de experimentar tal arte, era por uma estranha proximidade com outros produtos: “Parece absurdo, mas eu não sabia que você podia entrar numa loja e pedir uma tinta. Então eu usava remédios” (MUTARELLI, 2010). A princípio, o jovem Lourenço roubava os remédios da mãe para pintar, fascinado pelas cores cintilantes que alguns apresentavam e pela química forte do

produto, que por vezes corroia o papel. Com o tempo, faria uso de seus próprios remédios, psicotrópicos que lhe ajudariam a lidar com a síndrome do pânico diagnosticada. Mais tarde, ele dedicaria *Transsubstanciação* “aos amigos Lorax Lorazepan, Anafranil, Prozac Vinci” e outros seis medicamentos. Em *Desgraçados*, ele próprio se transmutaria em um alterego degradante apelidado de Lourax Mutarax.

Destes primeiros experimentos da criança assustada às histórias de *Transsubstanciação* e *Desgraçados*, presentes em nosso corpus, a produção de Lourenço Mutarelli cumpre uma parábola que vai da loucura à repressão, do discurso violento à interdição culposa, do monstro medieval ao medo católico. Em Mutarelli, arte e distúrbio se encontram e se confundem, fazendo de suas narrativas, paradoxalmente, hiper-realistas em função de seus delírios disformes. A estética do grotesco se manifesta na maneira impiedosa com que o ser humano é retratado e, se o riso aparece eventualmente, é um riso subitamente mórbido, escarnecedor até o limite do estômago humano.



FIGURA 71 – *Histórias em 1 Quadrinho*. Mutarelli. Originalmente publicada na revista *Mil Perigos 2*, de 1991, e republicada na coletânea *Seqüelas*. 1998.

Outra passagem perturbadora de sua juventude ilustra bem tal paradoxo e visão de arte: seu pai, policial em tempos de ditadura militar ainda vigente no país, convida-o para assistir à sessão de tortura de um homem, na esperança de algum tipo de duro aprendizado que aquela cena supostamente lhe traria. O cenário é uma sala dos fundos da delegacia, ambiente escuro em que se misturam cheiro de vômito, suor, plástico

queimado e sangue. Em entrevista à *Revista Trip*, de 2001, ele conta do riso escarnecedor que vinha dos torturadores como fonte de uma epifania:

A sombra do que havia sido um homem recomeçou a gritar e a implorar pelo amor de Deus que parassem com aquilo, e as outras sombras engravatadas recomeçaram a gargalhar – realmente era muito engraçado aquele cara pedindo ajuda e tomando porrada sem parar, era como uma brincadeira de criança, tão engraçada que acabei rindo. Essa sessão de tortura foi meu rito de passagem. A beleza vista através da crueldade, o humor que vinha do terror, o grande teatro do mundo se revelava diante de mim. Daquele momento em diante, me tornei um ser humano pior, mas também me transformei num artista. (MUTARELLI, 2001, p. 67)

Tornar-se artista, portanto, é para ele viável e vital quando do entendimento de mundo absolutamente cru e indigesto, cuja propagação do riso se dá como se fosse a própria propagação da maldição. Aqui, em Mutarelli, é certo que a tensão entre corpo e cultura permanecem, sob o mesmo processo de inversão e rebaixamento que existe em Marcatti, mas o primeiro já não tem a disposição lúdica que tem o segundo.

Se em Marcatti o corpo incide sobre o mundo de dentro para fora (genitálias e excrementos retirados do âmbito privado e postos em público), em Lourenço Mutarelli o mundo é que incide sobre o corpo, de fora para dentro (punição, penitência, mutilação). A exibição da sexualidade agora perde os ares de escracho burlesco para se tornar tão somente fonte de culpa e doença. A merda, por sua vez, em Mutarelli é fonte do *Eu humilhado* pelo *Supereu*, que não lhe dá a trégua que se presumia em Marcatti.

Francisco Marcatti brinca que foi “deficiente sem ser”. Lourenço Mutarelli, ao contrário, acredita-se deficiente perpétuo e, como num jogo de espelhos, entende a vida pelo mesmo viés de imperfeição incurável.



FIGURA 72 – Resignação. Mutarelli. 1998.

Wolfgang Kayser (2009), em oposição parcial à visão do grotesco na cultura popular de Mikhail Bakhtin, enxerga que com a passagem dos séculos - especialmente no longo percurso que vai da Alta Idade Média à Renascença, e desta ao romantismo do século XIX – a estética do grotesco ganha gradualmente ares de horror (negativista, mortificante) e não somente de riso (positivo, regenerador). Kayser questiona:

O que foi que aconteceu aqui? No começo, nós rimos dos arenques, dos lápis, dos meteoros; mas, aos poucos, à medida que a atmosfera se tornava cada vez mais tensa, o riso se converteu em sorriso angustiado e, finalmente, desapareceu de todo. Ficamos perplexos; sobretudo diante dos fracassos, não sabemos como devemos entendê-los. Aqui não há comicidade nem sátira, tampouco tragicidade – a maneira de ser destes homens e do desenrolar da história exclui tais categorias de interpretação. Não temos aqui, por ventura, diante de nós, o grotesco? (KAYSER, 2009, p. 13)

Na Renascença, desenvolve-se assim o grotesco sisudo do monstro, cuja representação não está restrita somente a “algo lúdico e alegre, leve e fantasioso, mas, concomitantemente, algo angustiante e sinistro em face de um mundo em que as ordenações de nossa realidade estavam suspensas” (KAYSER, 2009, p. 20).

Já no Romantismo, conforme pensado por Victor Hugo (2007), o grotesco está posicionado no campo da estética, a partir de onde o poeta e dramaturgo francês relembra o caráter original do grotesco como enfrentamento da imobilidade no belo. Etimologicamente, o termo grotesco é derivado do italiano *lagrottesca* e *grottesco*, derivações de *grotta* (gruta). Originalmente, a palavra dizia respeito a determinadas ornamentações encontradas em Roma, durante escavações no fim do século XV.

Desconhecida até então, tal arte tinha motivos ornamentais bárbaros, em que corpos humanos e animais se misturavam em composições fantásticas, rodeadas de raízes de folhas e flores dispostas de modo insólito e desigual. Tal como Hélio Mendes da Silva observa no artigo *Expressões da Risibilidade: da Comicidade do palhaço aos elementos do grotesco*, presente em *Cultura Cômica e Ambiência Cotidiana* (2012), Victor Hugo lembrou aos incautos que tais desarmonias eram influência direta da escola romântica e revigorante fonte de rebeldia estética:

O contexto político do século XIX influencia Victor Hugo na criação de um manifesto do drama romântico, onde se deveriam superar por completo as velhas manifestações clássicas que se prendiam em demasia a regras fixas, em outras palavras, que institucionalizavam o que era belo e o que era feio, grotesco. Aquele era o momento propício para oposições estéticas, pois o erudito já aborrecia o público. (SILVA, 2012, p. 93)

O monstro grotesco traz o horror humano e espanta o riso. Ou, antes, prende o riso, deixa-o suspenso no ar no momento em que não encontra-se resposta que possa desvendar tal desarmonia. Sua existência é absurda e improvável perante a natureza, e seu uso estético, por conseguinte, é escolha do artista que quer subverter o campo da interdição.

Mais que isso, é absurda também a existência do monstro perante a cultura, uma vez que a segunda metade do século XIX fez surgir instituições de controle (FOUCAULT, 1997, 61) que abrigariam toda a variada e indefinida família de “anormais” na mesma categoria dos degenerados e, com efeito, vigiaria e coibiria sua existência. Para Michel Foucault, o campo que responde à existência do monstro humano trata tanto das leis da sociedade quanto das leis da natureza, um domínio que o autor chama de jurídico-biológico.

Uma após a outra, as figuras do ser meio-homem, meio-besta (valorizadas sobretudo na Idade Média), as individualidades duplas (valorizadas sobretudo no Renascimento), os hermafroditas (que levantaram tantos problemas nos séculos XVII e XVIII) representaram essa dupla infração; o que faz com que o monstro humano seja um monstro não é somente a exceção em relação às formas da espécie, é a perturbação que traz às regularidades jurídicas (quer se trate das leis do casamento, dos cânones do batismo ou das regras da sucessão). O monstro humano combina o impossível e o interdito. (FOUCAULT, 1997, p. 61)

No esforço de designar gêneros e espécies que possam deter a essência das manifestações estéticas do grotesco, Muniz Sodré e Raquel Paiva (2002, p. 68) encontram quatro modalidades expressivas que poderiam constituir espécies, a saber:

1. O escatológico, caracterizado pela insistência nos excrementos humanos, partes baixas do corpo e dejeção, o que nos leva a Francisco Marcatti como exemplo máximo entre os quadrinistas presentes nesta dissertação.
2. O teratológico, cuja incidência de seres monstruosos, bestiais, aberrações e disformes leva ao Corcunda de Notre-Dame, de Victor Hugo, como um exemplo clássico.
3. O chocante, que pode usar tanto o teratológico quanto o escatológico para satisfazer sua necessidade de choque perceptivo, sensacionalista. Sodré e Paiva, atentos à mídia contemporânea, posicionam a TV brasileira (jornais policiais, programas dominicais com celebridades, etc) como exemplo da espécie.
4. O crítico, que procura discernimento formativo naquilo que provoca, ressignificando os símbolos e a linguagem abordados. Caso do elemento paródico presente na caricatura e na charge, por exemplo.

Enquanto Francisco Marcatti pode também se encaixar eventualmente na última espécie, Lourenço Mutarelli está inteiramente dentro da espécie teratológica do grotesco. O impacto com que o quadrinista paulistano arrebatava o leitor é fruto direto do que Jean-Jacques Courtine descreve como o fascínio do monstro como “espetáculo de uma catástrofe corporal, a experiência de um pasmo, de uma vacilação do olhar, de uma suspensão do discurso” (2012, p. 498).

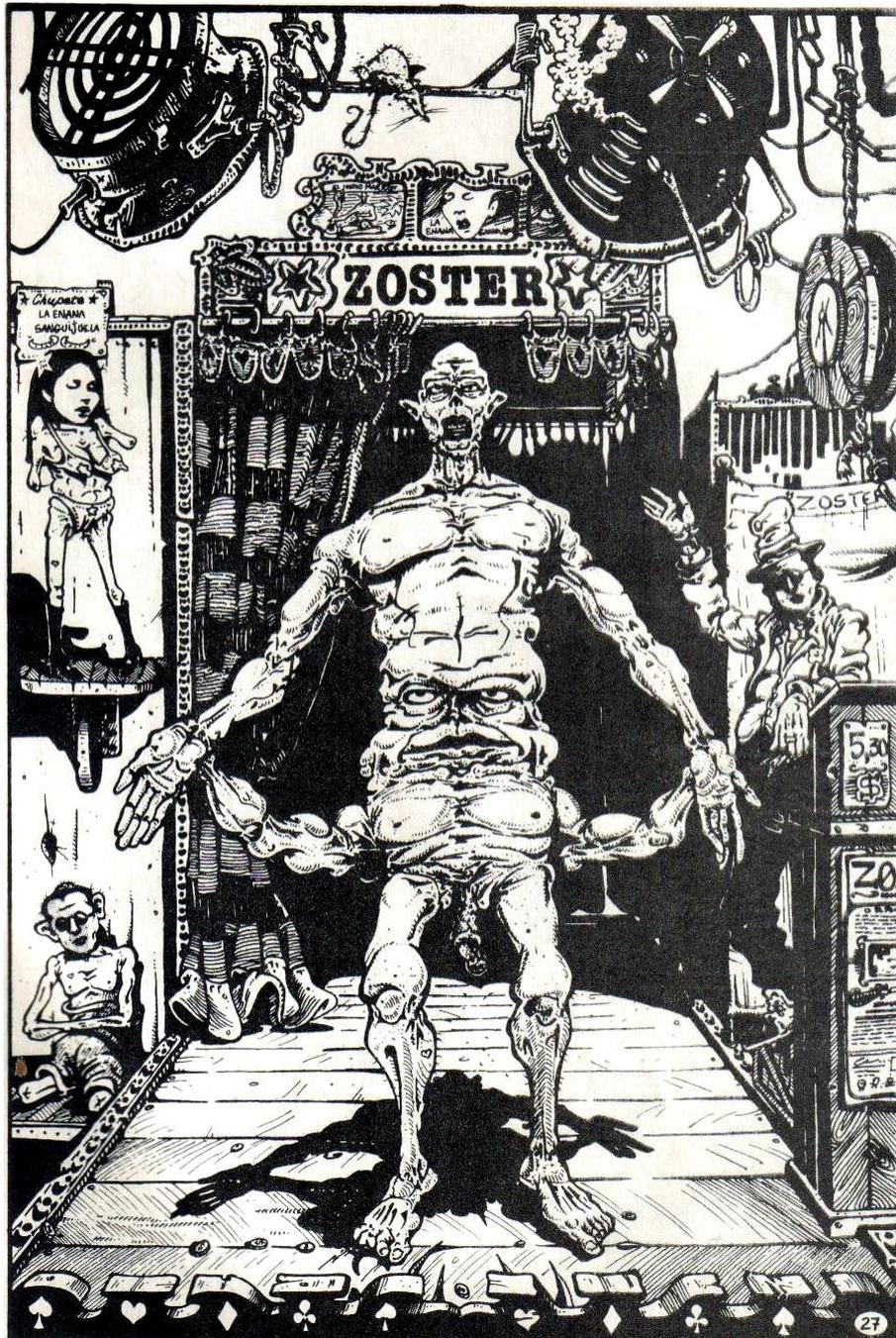


FIGURA 73 – Transubstanciação. Mutarelli. 1991.

Além do fracasso perante as leis da natureza e a da sociedade, as figuras humanas degradantes trabalhadas por Lourenço Mutarelli encenam também, do ponto de vista do imaginário cristão medieval, o fracasso da Criação. Não puderam corresponder à perfeição divina, não estiveram à sua altura. A representação cristã do monstro não está muito longe daquela que vem sendo trabalhada desde a Antiguidade até Michel Foucault: diante do espanto frente ao desconhecido, recorre ao medo e à interdição, apenas acrescentando a isso os conceitos de danação, pecado, penitência. A deformidade moral do monstro humano vem em decorrência de seus pecados diante do Mal e incide diretamente no seu corpo. Decaído, perante a cristandade o monstro é, senão o próprio Diabo, ao menos um cúmplice dele. Jean-Jacques Courtine provoca:

A Igreja medieval, com seu estoque de sagradas relíquias, não foi em seu tempo o mais antigo dos laboratórios de curiosidade, o embrião primitivo de um museu para os indivíduos comuns, e um dos primeiros lugares de exibição do corpo monstruoso? (COURTINE, 2012, P. 490)

A escatologia, tema de que tanto falamos até aqui, seguirá como eminência parda da presente dissertação na medida em que Mutarelli persegue o mesmo impacto na representação dos corpos. Na dicotomia do mundo entre alto e baixo, está no mesmo campo do rebaixamento em que se encontra Marcatti. Mais do que isso, se entendermos todo o conceito de interdição até aqui como sistemas que tentam organizar os elementos do mundo, veremos que ambos os quadristas estão ocupando domínios simbólicos que tensionam tais sistemas. E os sistemas, por sua vez, empurram para o campo do impuro tudo aquilo que tenta desfazer a ordem. Como aponta Mary Douglas em *Pureza e Perigo* (1991),

Quando tivermos abstraído a patogenia e a higiene das nossas ideias sobre a impureza, ficaremos com a velha definição nas mãos: qualquer coisa que não está no seu lugar. Este ponto de vista é muito fecundo. Implica, por um lado, a existência de um conjunto de relações ordenadas e, por outro, a subversão desta ordem. A impureza nunca é um fenômeno único, isolado: onde houver pureza, há sistema. (DOUGLAS, 1991, p. 30)

Lourenço Mutarelli encara muito de frente as patogenias. Francisco Marcatti despe-se alegremente da higiene. Estão os dois, cada um a seu modo, escarafunchando possibilidades de rachaduras grotescas dos sistemas. Passeando por universos gráficos e humores diversos, estão os dois cutucando a mesma merda.

## 6.1. Transubstanciação

Antes de chegar à publicação de sua primeira *graphic novel*, Lourenço Mutarelli havia experimentado a linguagem dos quadrinhos em três fanzines, *Over-12* (1988), *Solúvel* (1989) e *As Impublicáveis* (1990), todos viabilizados pela PRO-C de Marcatti, em tiragens de 500 exemplares cada, e veiculados em meios bastante restritos de aficionados pelos quadrinhos alternativos.

*Over-12* é emblemático por apresentar duas facetas distintas. A primeira, concentrada na história *Solidão*, abre o fanzine com diagramação livre, despojamento típico do udigrudi, páginas carregadas de preto e livre uso gráfico das letras, cuja expressividade reforçava a estética expressionista angustiante da narrativa. A segunda parte é um apanhado de HQs de uma ou duas páginas, tais como *Erasmus Roberto*, *Hiperreroi* e *Histórias para Belzebu dormir*. Nestas, a estética remete ao cartunescos desfigurado, em que os personagens ganham fisionomias ridículas para alcançar, na humilhação, algum tipo estranho de humor. Funciona pouco. Lucimar Ribeiro Mutarelli e Liber Paz, dois pesquisadores que produziram dissertações a respeito de Lourenço, têm como errática tal tentativa cômica.

Mutarelli dá uma vaga idéia de como teria sido o seu trabalho se tivesse sido aceito para ser publicado em revistas como a *Circo*. Este trabalho é um registro da tentativa dele em fazer humor. Percebo nessas histórias “engraçadas” uma despreocupação com roteiro ou desenho. Uma necessidade de produzir rápido, sem técnica. Talvez porque estivesse trabalhando em uma linguagem que não dominava; a linguagem do humor fácil. Seu caminho ainda estava a ser definido. Particularmente, agradeço a esses editores por não terem dado a oportunidade ao quadrinhista porque o humor das histórias é muito infame, sem sentido e o riso sai mais nervoso, mais patético do que propriamente engraçado. (MUTARELLI, 2009, p. 67)

Sobre *Solidão*, ao contrário, Liber Paz diz ser possível tatear nesse primeiríssimo Mutarelli a estética que ele lapidaria ao longo dos anos:

Em *Solidão*, Mutarelli não utiliza o humor para elaborar críticas à realidade, como era de praxe entre os artistas do período, valendo-se do tragicômico, da ironia existencial. Nessa história encontramos as características básicas da obra de Lourenço Mutarelli, que estarão presentes em maior ou menor grau durante toda a sua carreira: o existencialismo, a melancolia, a introspecção e o desespero. (PAZ, 2008, p. 128)

Desse modo, a partir dos primeiros fanzines, Liber Paz (PAZ, 2011, p. 123) propõe a divisão do trabalho de histórias em quadrinhos de Lourenço Mutarelli em cinco fases distintas, a saber:

1. Início de carreira (1988-1990). Nele, constam os fanzines e ainda histórias espalhadas por revistas do período, tais como *Porrada*, *Animal*, *Mil Perigos*, *Lúcifer* e *Tralha*.
2. Quatro primeiros álbuns (1991-1996). Fase em que constam *Transubstanciação* (1991) e *Desgraçados* (1993), protagonistas de nosso corpus, além de *Eu te Amo Lucimar* (1994) e *Confluência da Forquilha* (1997).
3. As Histórias Coloridas (1998-2000). Consiste basicamente em histórias curtas para a internet, reunidas mais tarde no álbum *Mundo Pet* (2004).
4. *A Trilogia do Acidente* (1999 – 2002). Série de álbuns do personagem detetive Diomedes.
5. *A Caixa de Areia* (2006). Último trabalho quadrinístico de Mutarelli<sup>11</sup>, essencialmente autobiográfico.

Dito isso, é preciso observar que a transição dos anos 1980 para 1990 não foi fácil para o mundo das histórias em quadrinhos brasileiras, tampouco para a arte e a vida de Lourenço Mutarelli.

Além da crise financeira geral do país, que afetava diretamente o mercado editorial, o quadrinista vivia uma crise física e psíquica que influenciaram diretamente sua obra. Como já dissemos, Lourenço Mutarelli sofria de crises de Síndrome de Pânico, distúrbio neurológico que faz com que a pessoa, sob alta ansiedade e sensação de morte, perca impulsos básicos.

Naquele período, quando o artista não saía de casa e sequer levantava-se da cama, criar era presumivelmente uma tarefa árdua. A primeira *graphic novel* foi feita, nas palavras dele, “num momento muito profundo de dor, em que eu ficava deitado no chão da sala e, quando eu tinha forças, ia desenhando” (MUTARELLI, 2010). Nessas

---

<sup>11</sup>Vale lembrar que Lourenço Mutarelli dedicou-se, desde então, à literatura e excursões ocasionais ao cinema e ao teatro. Após longo hiato que sucedeu-se a *Caixa de Areia*, retornou a experimentar narrativas gráficas somente em *Quando meu pai se encontrou com o E.T. fazia um dia quente* (2011), espécie de história ilustrada cuja estrutura lembra parcialmente os quadrinhos, e *O grifo de Abdera* (2015), romance que contém, no seu miolo, uma breve HQ.

condições, num esforço de vida, Lourenço Mutarelli procurou produzir aos poucos, conforme as crises lhe permitiam. Arte, aqui, torna-se também terapia e demonstra aderência com a realidade psíquica do autor. Lourenço Mutarelli mergulha profundamente em seus medos e retorna de lá com uma produção inevitavelmente sombria:

A minha primeira *graphic novel*, *Transsubstanciação*, é um trabalho totalmente terapêutico. Estava em depressão profunda, tinha tido muitos ataques de pânico com agorafobia bem violentos, estava há três meses deitado no mesmo lugar e era carregado pelos meus pais três vezes por semana para o psiquiatra. Quando consegui melhorar, comecei a fazer esse trabalho, que foi muito terapêutico. (...) Naquele intervalo de três meses em que passei no inferno, pude fazer um mapa e então posso voltar lá quando quiser. (MUTARELLI, 2009, p. 9)

*Transsubstanciação* nasce, assim, da necessidade de produzir histórias em quadrinhos, mesmo que dolorosamente e a conta-gotas. A princípio, sairia novamente pela PRO-C, sob tiragem de 500 cópias, mas terminou sendo publicada, em aposta comercialmente arriscada, pela Editora Dealer. O contrato com a editora possibilitava a aposta no formato *graphic novel*, quase inédito no país naquele período, sob o qual ele publicaria sempre, dali em diante. O resultado foi surpreendente: em pouco mais de um mês, a *graphic novel*, distribuída em bancas de revistas e algumas poucas livrarias especializadas, vendeu 13.000 exemplares. Além disso, faturou os mais importantes prêmios dos quadrinhos no país, tais como “Melhor História do Biênio” na *Primeira Bienal Internacional de Quadrinhos do Rio de Janeiro*, *Prêmio Ângelo Agostini* e *Prêmio HQ Mix*.

Não seria para menos. A história aqui contada guarda um discurso niilista como poucas vezes se tinha visto na HQ nacional de então. O traço expressionista do autor dá o tom do terror iminente, como no fascínio *gore* das histórias macabras da *EC Comics*, mas dessa vez em outro regime. Embora haja tiros, sangue, assassinato e correrias em *Transsubstanciação*, a história do protagonista Thiago age em seu campo psicológico acima de tudo. E, neste campo, o jovem Thiago é um poeta, um louco e um assassino na mesma proporção. Carrega consigo sentimento contínuo de perseguição de algo pouco palpável, mas que está lá à espreita, em cada esquina da cidade. Liber Paz detecta tal ambiente como típico do quadrinista.

Há também uma forte sensação de insegurança e ansiedade refratadas em seus desenhos e histórias, que representam em sua grande maioria a vida dentro da cidade moderna ou alegorias desta vida. Essa insegurança e incerteza desconfortável ecoam o “estado permanente de crise e renovação” característico da humanidade. Ao longo das histórias de Mutarelli, podemos perceber que a cidade e sua arquitetura são cenários constantes, praticamente uma segunda natureza. (PAZ, 2008, p. 122)

Mutarelli constrói, à volta do personagem, um clima de fantasmagoria urbana, diante da qual ele está sempre amedrontado e pronto para fugir. O prefácio da primeira edição, do quadrinista Fábio Zimbres, antecipa:

Você tem medo de olhar para dentro. Você tem medo de olhar aqueles olhos que olham para dentro de seus olhos. Você fecha os olhos e prefere esquecer, mas eles continuam olhando-o e mais fixamente do que antes quando seus olhos estavam abertos. Você faz uma escolha e abre mão do que você quer pelo que eles oferecem. Eles o rodeiam e você passa a ser observado e você perde o poder da decisão. (ZIMBRES, 1991, p. 5)

Thiago passeia por ruas sórdidas, superpovoadas durante os dias e sombriamente vazias na alta madrugada. Também sua casa é espaço de saturação de elementos. Privado e público, em Mutarelli, guardam o mesmo poder de “acúmulo de lixo”, por assim dizer: são paisagens que, no exagero do preto do nanquim, guardam segredos e metáforas. Há nelas sensação eminente de morte, seja no tango lamentoso que percorre as páginas como trilha sonora (Figura 74), na gratuidade do personagem que surge lateralmente apontando uma arma para própria cabeça, no cachorro atropelado, no homem que despenca das alturas e vai se estatelar no chão (Figura 75).



FIGURA 74 – Transubstanciação. Mutarelli. 1991.



FIGURA 75 – *Transubstanciação*. Mutarelli. 1991.

Há medo e angústia no ar. Jean Delumeau (1989, p. 24) observa que há sutil diferença entre os dois termos, embora, é claro, eles possam atuar simultaneamente e misturar-se. Em torno dos dois, estão sutilezas da linguagem que muito dizem ao plano psíquico individual frente à coletividade: o discurso que inspira o medo traz consigo temor, espanto, pavor, terror; já o campo tocado pela angústia diz respeito a inquietação, ansiedade, melancolia. Frente ao medo, há perigo visível, objetivo, enquanto a angústia não conhece com precisão um inimigo.

Mais geralmente, os caracteres fundamentais da psicologia de uma multidão são sua influenciabilidade, o caráter absoluto de seus julgamentos, a rapidez dos contágios que a atravessam, o enfraquecimento ou a perda do espírito crítico, a diminuição ou o desaparecimento da responsabilidade pessoal, a subestimação da força do adversário, sua capacidade de passar subitamente do horror ao entusiasmo e das aclamações à ameaça de morte. (DELUMEAU, 1989, p. 24)

Em Lourenço Mutarelli, a angústia existencial está na influência do romantismo e na presença constante da representação de Deus. Este, contudo, causa ruído e desarmonia ao se constatar que está mais próximo da iconografia cristã que diz respeito ao diabo do que propriamente a Deus. Assassino de seu pai, Thiago pagou pelo crime com oito anos de prisão, mas a clausura do cárcere não apagou ainda a inquietação de sua mente. No capítulo três de *Transsubstanciação*, ele encontra-se com Deus em busca da paz, mas este ser divino é, antes de tudo, uma personificação da imperfeição do próprio Thiago (Figura 76).



FIGURA 76 – Deus e Thiago se encontram em *Transubstanciação*. Mutarelli. 1991.

Errática, a figura divina é um homem extremamente magro, pernas amputadas e pênis longo. Ele baba quando fala e, de seu nariz, desce o ranho que se espalha pelo corpo displicentemente. É um Deus escatológico, feio por excelência - e “o feio é o inferno do belo” (ECO, 2008, p. 18).

Ele, Deus, senta-se em um trono de espinhos e pregos. É bem verdade que no alto do encosto do trono existe um coração, mas, no assento, há um vão que muito se assemelha a uma latrina. Deus se alvoroça, como se alvoroçam também as criaturinhas que gravitam em torno dele – pequenos anjos decaídos, mais próximos a insetos do que a ajudantes divinos. Não nos esqueçamos que “a milícia de Cristo era discreta e sóbria

nos gestos, o exército do Diabo gesticulava” (LE GOFF, 1994, p. 150). Escandaloso e hiperbólico, o Deus de Mutarelli é um híbrido do homem (Thiago) com o Diabo.

O pai do protagonista é revelado como sendo o Grande Zoster, um monstro de *freak show*. Zoster tem quatro braços, interligados por somente duas mãos. No seu ventre, forma-se a figura de um rosto e é como se, numa desordem da natureza sem igual, ele “recomeçasse” na região do ventre. Ali, há outro rosto, outro peito, outro tronco. Zoster é a atração principal de um circo em clara decadência. No *freak show*, o corpo contra a natureza, o corpo fora da lei, é exposto como espetáculo de horror e riso. Em diversas ocasiões, foi retratado na literatura, cinema e artes plásticas como ambiente máximo do sadismo humano.

Se lembrarmos a já citada distinção entre medo e angústia, veremos que *Transubstanciação* está carregada de ambos: a angústia está na incompreensão frente a esse Deus diabólico, enquanto o medo está materializado no pai-monstro, cuja existência em carne viva é espetáculo para quem paga o ingresso, mas é medo puro para quem é filho da criatura.

Em *Transubstanciação*, Lourenço Mutarelli busca o *freak* por reconhecer naquele corpo a casa plena da deficiência na modernidade. Pela crueza de sua representação, cria grande impacto no universo das HQs na época. Ele o reconhece em texto para a coletânea *Seqüelas*:

*Transubstanciação* sem dúvida foi meu divisor de águas. Após a sua publicação, comecei a me dedicar a histórias longas, não podia mais esperar surgir alguma nova e efêmera revista para poder me expressar. Decidi criar meu próprio espaço, eu havia encontrado e assumido meu estilo. (...) Aproveitando não propriamente a aceitação do meu trabalho, mas uma certa tolerância a ele. Pegavam rótulos velhos ou reciclados, “o Maldito”, “o Marginal”, e assim me permitiram seguir, “o Louco”. Eu sempre respeitei aquele velho ditado: “Não alimentem o Monstro”. (MUTARELLI, 1998, p. 131)

Na ocasião de relançamento da obra, Carla Nascimento, no site do jornal *Folha de São Paulo*, descreveu a obra como repleta de:

(...) metáforas e simbolismos, como um encontro de Thiago com Deus, que “à imagem e semelhança” de Thiago diz a ele que a criação da qual mais gosta são as tampinhas de garrafas de Coca-Cola, ou referências às obras como “O Grito”, de Edward Munch, fazem de *Transubstanciação* uma história que obriga o leitor a ter um olhar muito mais atento. O traço, que assusta, e a utilização de vários recursos de linguagem traduzidos para o papel só podem ser compreendidos à luz de uma frase que Mutarelli coloca na boca de seu personagem: “O que não pode ser compreendido deve ser

sentido". E Mutarelli, mais do que nos contar, nos faz sentir as angústias e medos de personagens urbanos. (NASCIMENTO, 2001)



FIGURA 77 – *Transubstanciação*. Mutarelli. 1991.

O protagonista de *Transubstanciação* não concebe tamanha crueldade e mata o pai. Na visão dele de mundo, a morte é sinônimo de libertação.



FIGURA 78 – *Transubstanciação*. Mutarelli. 1991.

Não por acaso, no final da narrativa, Thiago repetirá tal discurso também contra si mesmo, ao implorar para que uma mulher (que ele, em seus delírios, acredita ser uma antiga paixão) o mate. Palavra adotada pela Igreja Católica, “transubstanciação” é a passagem de uma substância de um estado para outro – no caso do contexto escolástico, a mudança do pão e vinho como sangue e corpo de Jesus Cristo. A narrativa de Lourenço Mutarelli, que carrega dentro de si profundo sentimento de culpa e penitência, consagra a morte como passagem de um estado a outro: do corpo martirizado na Terra para, quem sabe, a libertação em outro plano espiritual.

*Transubstanciação*, dessa forma, é criada em constante apropriação de signos provenientes do repertório religioso. Neste terreno, muitos foram os críticos que compararam o trabalho de Mutarelli ao de Hieronymus Bosch (1450–1516), especialmente pelo que Bosch apresenta de demoníaco e surreal, formando em seus trípticos alegorias moralizantes sobre o que considerava decadente em seu tempo.



**FIGURA 79** – *O Julgamento Final*. Bosch. 1482.

Georges Minois o considera a representação máxima do grotesco teratológico, na medida em que ele “testemunha mais de uma visão cômica, mais de uma visão trágica e, para dizer tudo, satânica, cujo ápice não será Rabelais, mas Bosch” (MINOIS, 2003, p. 160). O destino final de Thiago, na última página de *Transsubstanciação*, se compara aos momentos mais perturbadores das obras de Bosch.



**FIGURA 80** – *Transubstanciação*. Mutarelli. 1991.

No júízo final pintado por Bosch (Figura 79), a humanidade conhece o pecado, a tentação e a morte em uma avalanche de acontecimentos: temos Lúcifer e os anjos desobedecendo a Deus, Adão e Eva cometendo o pecado original, o homem sendo expulso do céu e adentrando o limbo em que dezenas de crimes e torturas acontecem simultaneamente. Em Bosch,

Não temos apenas visões sulfúreas do além, mas também cenas aparentemente delicadas, sensuais e idílicas e, no entanto, terrivelmente inquietantes, do mundo dos prazeres terrenos que há de nos levar ao inferno. (ECO, 2008, p. 102)

Como numa cidade em completo alvoroço, há caos humano em Bosch e em Lourenço Mutarelli. O destino está no julgamento de Deus, no alto, enquanto os homens digladiam-se lá embaixo.

## 6.2. Desgraçados

Ainda no ano de 1991, Lourenço Mutarelli escreveu uma série de histórias curtas para a revista *Mil Perigos*, mais uma publicação independente que surgiu no rastro do “boom” editorial dos anos 1980 e início dos 1990. Em cinco edições, *Mil Perigos* trouxe às bancas alguns importantes nomes do período, como Marcatti, Luís Schiavon, Glauco Mattoso, Bira, Patati e Adão Iturrusgarai.

Estas histórias, antes independentes entre si, foram reavaliadas pelo autor e, após pequenas modificações, lançadas como uma só narrativa em 1993. Foi Glauco Mattoso quem enxergou nestas histórias a continuidade de acontecimentos e temáticas, sugerindo que Mutarelli fizesse pequenas modificações e acréscimos, de modo que as narrativas se entrelaçassem.

O resultado final é *Desgraçados*, uma *graphic novel* de 96 páginas, formada por seis capítulos, cada um deles aberto por citações bíblicas, em estética que se aproxima de iluminuras medievais. Não por acaso, o quadrinista escolhe as mais duras citações, aquelas que compõem a figura de um Deus cruel, como de fato ele o é em diversas passagens do texto bíblico. O primeiro capítulo, *Porque sinto tanto prazer com a dor?*, abre com uma passagem de *Deuterônimos*, o quinto livro da Bíblia, no qual Deus previne aos homens que lhe obedçam. Caso não o façam, um mundo de doenças e derrotas pode abater os homens no limite de seus corpos: escatológico, o texto fala em infecções e excrementos, dando o tom punitivo – e não alegre e provocativo, como a escatologia em Marcatti – com que se tratará os pormenores da dejeção em Mutarelli.

O Senhor mandará sobre ti a indigência e a fome, e a maldição sobre todas as tuas obras que tu fizeres; até te reduzir a pó, e te acabar dentro de pouco tempo, por causa dos teus péssimos desígnios em que tu me abandonaste. O Senhor te mande peste, até que te faça parecer da terra, que estás para entrar a possuir. O Senhor te castigue com pobreza, com febre e frio, com calor e secura, com infecção de ar e com ferrugem, e te persiga até que pereças. (...) O Senhor te castigue com as úlceras do Egito, e fira de sarna, e de comichão aquela parte do teu corpo, por onde se lança o excremento; de sorte que não possas curar-te. O Senhor te fira de loucura e de cegueira e de frenesi, de sorte que andes às apalpadelas no pino do dia, como costuma fazer o cego às escuras, e não acertes nos teus caminhos. (Deuterônimos, capítulo 28, versículos 20-29)

A citação antecipa o mundo morfétrico descortinado a partir de *Porque sinto tanto prazer com a dor?*. Três personagens – Jesus, Leviatã e Elizabeth - protagonizam

cenas de sexo e violência. O primeiro, um jovem frágil, irá resgatar e acolher a debilitada Elizabeth, explorada financeira e sexualmente por Leviatã (Figura 81).



FIGURA 81 – *Desgraçados*. Mutarelli. 1993.

A escolha do nome Leviatã, contraponto a Jesus, é sintomática do grotesco teratológico em Mutarelli. Monstro da mitologia fenícia que engole os danados, Leviatã habita o imaginário cristão como figura disforme, gigante e animalesca, oscilando entre traços de serpente, dragão e polvo. Inspira imundície e espalha ameaça. O imaginário medieval o tem como figura constante na representação da danação (LE GOFF, 2011, p. 129) e sua força iconográfica como “imperador da dor” só será empalidecida no século XIV, quando Satã tomará mais destaque.

Vulnerável, o Jesus de Mutarelli acumula responsabilidades que não é capaz de administrar. Elizabeth, drogada e prostituta, está grávida. O bebê que carrega no ventre, descrito na trama como um “anjo negro”, proporciona brevíssimo momento de felicidade ao casal. Por um instante, pode-se dizer que tal gravidez insinua um passo em direção ao grotesco regenerador de Bakhtin (2008, p. 23), mas o doloroso processo de aborto vivido por Elizabeth impede esse sopro de vida.

Uma das tendências da imagem grotesca do corpo consiste em exibir dois corpos em um: um que dá a vida e desaparece, e outro que é concebido, produzido e lançado ao mundo. É sempre um corpo em estado de prenhez e parto, ou pelo menos pronto para conceber e ser fecundado, com um falo ou órgãos genitais exagerados. Do primeiro corpo se desprende sempre, de uma forma ou de outra, um corpo novo. (BAKHTIN, 2008, p. 23)



FIGURA 82 – *Desgraçados*. Mutarelli. 1993.

O segundo capítulo, *Deus está em todas as partes*, é protagonizado por Lucas Gog, cientista que acredita ter descoberto a partícula fundamental e onipresente, que seria a explicação científica de Deus. A divulgação de tal descoberta causa transtornos sociais que levam à perseguição implacável do personagem. Um exército cristão, sádico, porque cego na sua fé, o persegue e mata (Figura 83).



FIGURA 83 – *Desgraçados*. Mutarelli. 1993.

*Paloma movia as pequenas coisas e Viver é morrer lentamente*, os capítulos seguintes, seguem imagens punitivas e sadismo semelhantes. No segundo, Leviatã retorna à cena invadindo violentamente um velório para cobrar dinheiro dos presentes. No primeiro, Mathias, humilde pintor de parede, flagra o pedido de socorro de uma criança no orfanato do outro lado do muro. Paloma, a criança, é mais um personagem desenhado por Mutarelli de maneira absolutamente crua: a menina é magérrima, tem olhos esbugalhados e feridas pelo corpo. Seu vestido é perturbadoramente transparente e provoca sentimentos obsessivos em Mathias. O rapaz tem por ela piedade e quer resgatá-la, mas também não consegue esconder a atração sexual que aquela criatura mórbida inspira nele.

Lourenço Mutarelli, uma vez mais, aproxima a prática sexual aos prazeres mais perturbadores da mente. Na conduta degradante de seus personagens, prazer, obscenidade e sadismo se misturam irreversivelmente. Em *A Literatura e o Mal* (1989),

Georges Bataille observa a literatura e a vida do Marquês de Sade e enxerga, no arrebatamento da nudez e sexualidade, ocasião para confusão completa de tais limites.

O que destrói um ser também o arrebatava; o arrebatamento, por outro lado, é sempre a ruína de um ser que se impusera os limites da decência. A nudez somente já é a ruptura desses limites (ela é o signo da desordem que desafia o objeto que a ela se abandona). A desordem sexual decompõe as figuras coerentes que nos estabelecem, para nós mesmos e para os outros, enquanto seres definidos (ela de antemão os desliza num infinito que é a morte). (BATAILLE, 1989, p. 109)

Os capítulos que encerram o livro, um intitulado apenas *A quinta parte* e outro chamado *O duplo e o silêncio dos mortos*, seguem temáticas e estéticas semelhantes. O quarto episódio expõe a figura do louco. O personagem Thiago, internado no sanatório, tem de lidar com um psiquiatra sádico, que afirma: “A única coisa que nos torna diferentes é que eu possuo a chave do portão” (MUTARELLI, 1991). Acuada, o paciente assassina o médico e Lourenço Mutarelli põe, como já o fez em *Transubstanciação*, a morte novamente como fim da trama e confusa esperança de liberdade.

Pensemos, portanto, que se Mutarelli cria um psicanalista que não acredita no próprio ofício, mas ao mesmo tempo se preocupa com seu paciente mesmo na hora de sua própria morte, ele adota a impensável atitude de viabilizar o caminho do infortúnio, fazendo questão de nos avisar que devemos dar chance ao extremo: deixar a loucura consumir os loucos, a psicopatia consumir os psicopatas, a desgraça consumir os desgraçados. Considerando a prolífica carreira e sucesso atual, nas HQs, literatura e cinema, deste autor sui-generis que é Mutarelli, convém, com satisfação, pensar que *Desgraçados* de alguma forma cumpriu sua tarefa de expurgar um pontinho de melancolia em sua mente. E não só na dele. (MARCONDES, 2011)

Elizabeth retorna no final da trama como uma sádica freira, visão que não está clara, a princípio, se é realidade ou um delírio de Jesus. Fato é que Jesus é mutilado e Elizabeth, tornada freira, levanta suas vestes para defecar na mão arrancada de Jesus. Em frangalhos, destruído e paralisado, Jesus apenas recorda: “Teu corpo gargalhava enquanto defecava nas partes amputadas do meu corpo” (MUTARELLI, 1993, p. 50). Ainda que o ato em si possa habitar o campo do delírio de um louco, o resultado do castigo físico – a mão decepada – permanece como registro real da experiência até o fim de *Desgraçados*.

Claro, há viagens e viagens, e para mim os quadrinhos de Lourenço são diversões e sustos ao mesmo tempo. Daí a analogia com um parque brinçalhão. Sim, Lourenço me faz rir, mas não é uma risada desopilante, é o

riso nervoso, riso cínico, cúmplice tanto na crueldade quanto na misericórdia que o autor dedica aos seus coleguinhas de espécie humana, todos uns pobres coitados, uns miseráveis – como diria Victor Hugo –, uns fodidos – como diria Sade – ou uns desgraçados, como diria o próprio autor, sem o “imprimatur” da Igreja Católica. (MATTOSO, 1993, p. 3)

Elizabeth retornará ainda no último capítulo, de novo limpa e gentil, acolhedora, revivendo a Pietà de Michelangelo ao acolher Jesus nos braços. A “Virgem Maria” de Mutarelli, prostituta, transmuta-se, em seguida, em mais uma das criaturas diabólicas do autor. De frente para a cena, Lourenço Mutarelli desenhou a si mesmo, a figura do autor, impassível diante do horror.



FIGURA 84 – *Desgraçados*. Mutarelli. 1993.

## 7. Considerações finais

SONETO 373 LOMBROSIANO [A Lourenço Mutarelli]

Os tipos mais cruéis têm, sob a pele,  
um traço humilde, frágil, desvalido.  
São como um monstro tímido, saído  
dos álbuns de Lourenço Mutarelli.

Ainda que sensível se revele,  
nenhum de nós é santo, e não duvido  
que até seja capaz de ter comido  
o cu da própria mãe, a quem repele.

Carrasco arrependido enfim se mata.  
Evita o masoquista a sopa quente.  
O sádico tem medo de barata.

A fera raciocina como a gente.  
Adora flor o frio psicopata.  
Nos pés o estripador cócegas sente.

SONETO 671 IMPROVISADO [a Marcatti]

Não há publicação que mais fascine  
leitores e editores, mesmo os poucos.  
Utópicos, fanáticos ou loucos,  
são eles os arteiros do fanzine.

Quadrinhos, som, ficção, poema ou cine,  
seus temas, e o autor sofre sufocos  
brigando pra vender por parques trocos  
um meio independente que opte e opine.

Se "ver com olhos livres" é anarquismo,  
o zine é o órgão máximo da imprensa  
"nanica", "marginal", qualquer batismo.

Seu mérito maior é o que ele pensa  
e exprime, coerente com o abismo  
que aparta a liberdade da licença.

(Glauco Mattoso)

A presente dissertação não existe senão pela desarmonia. Já o dissemos no primeiro capítulo, e parece coerente retomá-la enquanto prerrogativa reafirmada ao final do trabalho.

Ao longo do texto, falamos em rebaixamento e bom gosto, feiura e beleza, interdição e liberdade, medo e transgressão, blasfêmia e regeneração, seriedade e escracho, ruído e silêncio. Buscamos tratar, a partir da licenciosidade dos quadrinistas abordados aqui, a nossa própria licenciosidade. Jogando com as políticas do silêncio,

como também o fazem Lourenço Mutarelli e Francisco Marcatti (e Kurtzman, Toninho Mendes, Shelton, Crumb, Wolverton, Wilson, Laerte, Angeli...), buscamos tocar, por meio do grotesco, a palavra proibida de que falava Michel Foucault.

Do contrário, sem a postura de abertura para desarmonias do corpo, da mente e do convívio social, não seria possível ao pesquisador – tampouco ao leitor, nos parece – adentrar o universo por vezes cruel, vulgar e grosseiro da estética aqui abordada.

Sobretudo, não seria possível a captura desses processos desarmônicos sem o entendimento do mundo como constantemente paradoxal e inconsistente. É no contrapé da pretensa racionalidade que o gosto pela desarmonia do grotesco opera. Georges Minois (2003) registra como “diabólico” este momento efêmero em que nos permitimos a licenciosidade de rir de modo ambivalente, o medo e a alegria agindo de forma simultânea, fazendo-nos entender que “a tomada de consciência do ridículo, do monstruoso e do absurdo provoca um soluço caótico e congelado” (MINOIS, 2003, p. 95). Para o autor, não por acaso o grotesco costuma emergir em períodos nos quais uma sociedade vive perturbações políticas, sociais e morais, de modo que se faz necessário recompor valores desestruturados.

É por isso que o cômico grotesco só aparece num estágio tardio da evolução de mentalidades e da cultura em dada civilização. Resulta da constatação de quanto o mundo é incompreensível, constatação consecutiva a traumatismos coletivos que trincaram a fachada lógica das coisas e deixaram entrever, atrás das aparências, uma realidade proteiforme, sobre a qual não temos mais controle. O riso grotesco incide sobre a própria essência do real, que perde a consistência. É uma verdadeira desforra do diabo, uma vez que ele pulveriza a ontologia, desintegra a criação divina, reduzida ao estado de ilusão. (MINOIS, 2003, p. 96)

Francisco Marcatti e Lourenço Mutarelli divergem nos usos do riso, do corpo, da linguagem e da imagem, mas é certo que ambos os quadrinistas brasileiros carregam consigo o objetivo comum de se alimentar desses paradoxos, tocá-los de perto para sentir sua inconsistência, feito a criança que cutuca a merda (Marcatti) ou o jovem adulto que cutuca Deus (Mutarelli).

Ainda lembrando Georges Minois, para quem a imagem máxima do grotesco está na arte de Bosch, é possível encontrar no pensamento do historiador francês o contraponto exato à visão do russo Mikhail Bakhtin, para quem o grotesco está, acima de tudo, em Rabelais. São duas faces da mesma desarmonia, cuja ambivalência esteve representada nesta dissertação também através dos dois quadrinistas: podemos dizer, em

última análise, que Francisco Marcatti está para Rabelais como Lourenço Mutarelli está para Bosch.



FIGURAS 85 E 86 – *Jesus carregando a cruz* (Bosch, pós 1500) e *Desgraçados* (Mutarelli, 1993).



FIGURAS 87 E 88 – *Pantagruel* (gravura de Doré, 1873) e *Creme de milho com bacon* (Marcatti, 1991)

Pelos caminhos tortuosos que traçaram, parece sintomático que os dois quadrinistas tenham caminhado quase sempre à “margem da margem” dos quadrinhos brasileiros. Ao longo de sua carreira de quase 40 anos, Marcatti pouquíssimas vezes deixou de vincular sua obra de modo plenamente independente. Se não o tivesse feito, seria pouco provável que outro o fizesse por ele. Só a improvisada metodologia udigrudi teria permitido vingar tal arte “coerente com o abismo/que aparta a liberdade

da crença”, como bem disse o poeta Glauco Mattoso, espécie de eminência parda da presente dissertação.

Da mesma forma, quando Mattoso entende a figura de Lourenço Mutarelli como igual à de seus personagens, todos eles “monstros tímidos”, o poeta expõe a fragilidade com que o quadrinista, em início de carreira, apresentava seu tocante trabalho. Não fosse a parceria e exposição, mesmo que pequena, proporcionada pela PRO-C de Marcatti, talvez o trabalho de Lourenço Mutarelli tivesse se perdido no tempo, bem como ele próprio. Não fosse a ânsia por expor o impúblicável, o seu e o de outros artistas, talvez Francisco Marcatti também não tivesse persistido no absurdo de manter a produção destes quadrinhos brasileiros à margem, mas plenamente ativos.

## 6. Referências

ANDRAUS, Gazy; BARI, Valéria; SANTOS, Roberto Elísio dos; VERGUEIRO, Waldomiro. *As histórias em quadrinhos e suas tribos*. In: Cenários da Comunicação, v. 01, n. 02, 2004.

AGAMBEN, Giorgio. *Profanações*. São Paulo: Boitempo Editorial, 2007.

ARASSE, Daniel. “A Carne, a Graça, o Sublime”. In: CORBIN, Alain; COURTINE, Jean-Jacques; VIGARELLO, Gorges. *História do corpo: Da Renascença às Luzes*. 2ed. Petrópolis: Vozes, p. 535-620, 2008.

ARISTÓTELES. *Poética*. São Paulo, SP: Martin Claret, 2005.

BACZKO, Bronislaw. “A Imaginação Social”. In: Leach, Edmund et Alii. *Anthropos-Homem*. Lisboa: Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1985.

BAKHTIN, Mikhail M. *A cultura popular na Idade Média e Renascimento: o contexto de François Rabelais*. Brasília: Universidade de Brasília, 2008.

\_\_\_\_\_. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

BATAILLE, Georges. *A Literatura e o mal*. Porto Alegre: L&PM, 1989.

\_\_\_\_\_. *O ânus solar*. Lisboa, Portugal: Hiena Editora, 1985.

\_\_\_\_\_. *O erotismo*. Porto Alegre : L&PM, 1987.

BERGSON, Henri. *O Riso - Ensaio sobre a significação do cômico*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1983.

BIBE-LUYTEN, Sonia Maria. *O que é História em Quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BUHLE, Paul; KITCHEN, Denis. *The art of Harvey Kurtzman*. New York, EUA: Harry and Abrams, 2009.

CAMPOS, Rogério de. “Alter America, Alter Heros”. In: CRUMB, Robert [et al]. *Zap Comics*. São Paulo: Conrad, 2005.

\_\_\_\_\_. “Outra História”. In: *Comic Book: o novo quadrinho norte-americano*. São Paulo: Conrad, Editora do Brasil, 2000.

CAÑIZAL, Eduardo Peñuela. “Realismo grotesco”. In: BRAIT, Beth (org.). *Bakhtin: outros conceitos-chaves*. 2 ed. São Paulo: Contexto, 2012. p. 243-257.

COHEN, Haron; KLAWA, Laonte. Os quadrinhos e a comunicação de massa. In: MOYA, ALVARO DE. *Shazam!*. São Paulo: Perspectiva, 1977.

DANIELS, Les. *Comix: A history of comic books in america*. New York: Bonanza Books, 1971.

DANNER, Alexander; MAZUR, Dan. *Quadrinhos - História moderna de uma arte global*. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

DOUGLAS, Mary. *Pureza e perigo*. Lisboa, Portugal: Edições 70, 1991.

CIRNE, Moacy. *História e crítica dos quadrinhos brasileiros*. Rio de Janeiro: Europa, Funarte, 1990.

COURTINE, Jean-Jacques. “O Corpo Anormal – História e antropologia culturais da deformidade”. In: CORBIN, Alain; COURTINE, Jean-Jacques; VIGARELLO, Gorges. (Orgs.) *História do corpo: As mutações do olhar. O século XX*. 2ed. Petrópolis: Vozes, p. 253-340, 2008.

\_\_\_\_\_. “O Corpo Inumano”. In: CORBIN, Alain; COURTINE, Jean-Jacques; VIGARELLO, Gorges. *História do corpo: Da Renascença às Luzes*. 2ed. Petrópolis: Vozes, p. 487-502, 2008.

DELUMEAU, Jean. *História do medo no ocidente 1300-1800: uma cidade sitiada*. Editora Companhia das Letras, 1989.

\_\_\_\_\_. *O pecado e o medo: a culpabilização no Ocidente (séculos 13-18)*. Bauru, SP: Edusc, 2003.

DISCINI, Norma. “Carnavalização”. In: BRAIT, Beth (org.). *Bakhtin: outros conceitos-chaves*. 2 ed. São Paulo: Contexto, 2012. p. 53-93.

ECO, Umberto. ECO, Umberto. *História da Feiúra*. Rio de Janeiro: Record, 2008.

\_\_\_\_\_. *O Super-homem de Massa*. São Paulo: Perspectiva, 1979.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FARINACCIO, Pascoal. “Espaços claustrofóbicos na obra de Lourenço Mutarelli”. In: *Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea*, n. 42, p. 241-253, 2013.

FOUCAULT, Michel. *Estética: literatura, pintura, música e cinema*. 2 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.

\_\_\_\_\_. *Ordem do Discurso*. 19 ed. São Paulo: Edições Loyola, 2009.

\_\_\_\_\_. “Os anormais”. In: *Resumo dos cursos do Collège de France (1970 - 1982)*. Rio de Janeiro: Zahar, 1997.

FRANCO, Edgar. “Panorama dos Quadrinhos Subterrâneos no Brasil”. In: CALAZANS, Flávio M (Org.). *As histórias em quadrinhos no Brasil: teoria e prática*. São Paulo: Unesp, 1997.

\_\_\_\_\_. “Quadrinhos Brasileiros ou Universais?”. In: GUIMARÃES, Edgard (Org.). *O que é história em quadrinhos brasileira*. João Pessoa: Marca de Fantasia, p. 41 – 57, 2005.

FREUD, Sigmund. *Os chistes e sua relação com o inconsciente: 1905: com os comentários de James Strachey*. Imago, 2006.

- GARCIA, Santiago. *A Novela Gráfica*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- GÉLIS, Jacques. "O Corpo, a Igreja e o sagrado". In: CORBIN, Alain; COURTINE, Jean-Jacques; VIGARELLO, Gorges. *História do corpo: Da Renascença às Luzes*. 2ed. Petrópolis: Vozes, p. 19-130, 2008.
- GONÇALVES, Albertino. "O delírio da disformidade: o corpo no imaginário grotesco." In: *Comunicação e Sociedade*. Vol. 4. Braga: Universidade do Minho, p. 117-130, 2002.
- GUBERN, Román. *Literatura da Imagem*. Rio de Janeiro: Salvat, 1979.
- HUGO, Victor. *Do Grotesco e do Sublime*. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- JUNIOR, Gonçalo. *A Morte do Grilo*. São Paulo: Peixe Grande, 2012.
- \_\_\_\_\_. *Enciclopédia dos monstros*. São Paulo: Ediouro, 2008.
- KAYSER, Wolfgang. *O Grotesco: configuração na pintura e na literatura*. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- LE GOFF, Jacques. *O imaginário medieval*. Lisboa: Estampa, 1994.
- \_\_\_\_\_. *Uma História Do Corpo Na Idade Media*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.
- LUNA, Pedro de. *Marcatti: tinta, suor e suco gástrico*. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2014.
- MAGALHÃES, Henrique. "Indigestos e sedutores: o submundo dos quadrinhos marginais". In: *Culturas Midiáticas*, Universidade Federal da Paraíba, v. 2, n. 1, 2011.
- \_\_\_\_\_. *O rebuliço apaixonante dos fanzines*. Marca de Fantasia, 2003.
- MARCATTI, Francisco. *As Sementes da Goiabeira*. São Paulo: PRO-C, 2003.
- \_\_\_\_\_. *Coprólitos*. São Paulo: Edição do autor, 2013.

\_\_\_\_\_. *Frauzio: Carnegão*. São Paulo: Edição do autor, 2003.

\_\_\_\_\_. *Frauzio: Escravos do Amor*. São Paulo: Edição do autor,, 2004.

\_\_\_\_\_. *Frauzio: Questão de Paternidade*. São Paulo: Edição do autor, 2002.

\_\_\_\_\_. *Mariposa*. São Paulo: Conrad, 2004.

\_\_\_\_\_. *Morve Blanc*. São Paulo: Edição do autor, 2003.

\_\_\_\_\_. *Restolhada*. São Paulo: Opera Graphica, 2000.

MARCONDES, Ciro Inácio. *A importância história e estética dos quadrinhos de guerra. Dois casos: Harvey Kurtzman e Héctor Oesterheld*. II Jornada de Romances Gráficos. Brasília, 2011.

MARNY, Jacques. *Sociologia das histórias aos quadrinhos*. Porto: Civilização, 1970.

MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 2005.

MENDES, Toninho (org.). *Humor Paulistano: a experiência da Circo Editorial*. São Paulo: SESI-SP editora, 2014.

MINOIS, Georges. *História do Riso e do Escárnio*. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

MORAES, Vanessa Daniele de. *Passagens Abjetas*. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-Graduação em Literatura, Florianópolis, 2011.

MUTARELLI, Lourenço. *Desgraçados*. São Paulo: Vidente, 1993.

\_\_\_\_\_. *Sequelas*. São Paulo: Devir, 1998.

\_\_\_\_\_. *Transubstanciação*. São Paulo: Devir, 1991.

MUTARELLI, Lucimar R. *Impessoal*. São Paulo: Editacuja, 2009.

\_\_\_\_\_. “Lourenço Mutarelli e a representação do herói”. In: *Revista Agaque*. São Paulo: ECA, v. 3, n. 1, 2001.

\_\_\_\_\_. *Os quadrinhos autorais como meio de cultura e informação: um enfoque em sua utilização educacional e como fonte de leitura*. 2004. 121 páginas. Dissertação (Mestrado) - São Paulo, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo. 2004.

ORLANDI, Eni. *Análise do discurso: princípios e procedimentos*. 7 ed. Campinas, SP: Pontes, 2007.

\_\_\_\_\_. *Terra à vista!: discurso do confronto*. São Paulo: Cortez, 1990.

PAIVA, Raquel; SODRÉ, Muniz. *O império do grotesco*. Rio de Janeiro: Mauad, 2002.

PAIXÃO JÚNIOR, Márcio Mário da. *COMICZZZT! Rock e Quadrinhos: possibilidades de interface*. Goiânia: Contato, 2015.

PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio. *Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

PAZ, Liber Eugenio. *Considerações sobre a sociedade e tecnologia a partir da poética e linguagem dos quadrinhos de Lourenço Mutarelli no período de 1988 a 2006*. 2008. 273 páginas. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Universidade de Tecnologia Federal do Paraná, Curitiba.

PISANI, Heloisa. *O Cheiro do Ralo: a poética de Lourenço Mutarelli e o processo de transposição para o cinema por Heitor Dhalia*. 2012. 138 páginas. Dissertação (Mestrado). Universidade Estadual de Campinas, São Paulo.

RABELAIS, François. *Gargântua e Pantagruel*. Belo Horizonte: Villa Rica Ed Reunidas, 1991.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2010.

\_\_\_\_\_. *Revolução do gibi: a nova cara dos quadrinhos brasileiros*. São Paulo: Devir, 2012.

ROMÁN, G. *Literatura da imagem*. Rio de Janeiro: SALVAT Editora do Brasil, 1979.

RODRIGUES, José Carlos. *Tabu do corpo*. 2. ed. Rio de Janeiro: Achiamé, 1980.

\_\_\_\_\_. *Higiene e Ilusão: o lixo como invento social*. Rio de Janeiro: NAU, 1995.

ROSA, Franco de. *Underground Comix*. In: *Porrada!*. Volume 2, Ano 1. São Paulo: Galvão Editora, 1988.

ROSZAK, Theodore. *A Contracultura*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1972.

SANTOS, Roberto Elísio dos; VERGUEIRO, Waldomiro. “Revistas alternativas de quadrinhos no Brasil durante a década de 1970: uma análise de O Bicho”. In: *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*, v. 12, p. 22-31, 2010.

\_\_\_\_\_. “A renovação das histórias em quadrinhos nas publicações alternativas brasileiras da década de 1980”. In: *Comunicação & Inovação*, São Caetano do Sul, v. 12, p. 24-34, 2011.

\_\_\_\_\_. “O quadrinho alternativo brasileiro nas décadas de 1980 e 1990”. In: XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2007, Santos. Anais do XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2007.

SILVA, Carla Cardoso. “O EU confessional nos quadrinhos: apontamentos sobre a obra em quadrinhos Mundo Pet, de Lourenço Mutarelli, sob a perspectiva do ‘pacto autobiográfico’ de Philippe Lejeune”. Encontro Nacional de Professores de Letras e Artes, 2009.

SILVA, Cesar. “O que é história em quadrinhos brasileira”. In: GUIMARÃES, Edgar (Org.). *O que é história em quadrinhos brasileira*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

SILVA, Diamantino da. *Quadrinhos para Quadrados*. Porto Alegre: Editora Bels, 1976.

SILVA, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe. *Considerações sobre o Conceito de Grotesco nos Quadrinhos*. Rio de Janeiro: Universidade Federal Fluminense, 2011.

\_\_\_\_\_. *O Grotesco nos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Multifoco, 2011.

SILVA, Hélio Mendes. Expressões da Risibilidade: da Comicidade do palhaço aos elementos do grotesco. In: KUYUMJIAN, Maria de Melo; MELLO, Maria Thereza Negrão (Orgs.). *Cultura Cômica e Ambiência Cotidiana: história cultural, risibilidade e humor*. Goiânia: Ed. da PUC Goiás, 2012.

SLAVUTZKY, Abrão. *Humor é coisa séria*. Porto Alegre: Arquipélago Editorial, 2014.

SLOTERDIJK, Peter. *Crítica da razão cínica*. São Paulo: Estação Liberdade, 2012.

SRBEK, Wellington. *O Riso que Liberta*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2007.

SILVA, Nadilson Manoel da. *As Histórias em Quadrinhos Tornam-se Adultas*. Trabalho apresentado no NP16 – Núcleo de Pesquisa História em Quadrinhos, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. setembro. 2002.

\_\_\_\_\_. *Fantasia e cotidiano nas histórias em quadrinhos*. São Paulo: Annablume; Fortaleza: Secult, 2002.

SODRÉ, Muniz. *A comunicação do grotesco*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1971.

VERGUEIRO, Waldomiro. “A linguagem dos quadrinhos: uma ‘alfabetização’ necessária”. In: RAMA, Angela & VERGUEIRO, Waldomiro. (orgs). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, p. 31-64, 2004.

\_\_\_\_\_. “A atualidade das histórias em quadrinhos no Brasil: a busca de um novo público”. In: *Revista História, imagem e narrativas*. Rio de Janeiro: v. 5, p. 1 – 20, 2007.

\_\_\_\_\_. “De marginais a integrados: o processo de legitimação intelectual dos quadrinhos”. Anais do XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH. São Paulo, 2011.

## Sites

ALMEIDA, João Antônio Buhner. *Marcatti e a fase heróica de desenhista/impressor no underground paulistano*. Bigorna, São Paulo, 31 de outubro de 2010. Seção Gibizóide. Disponível em <<http://bigorna.net/index.php?secao=arquivosincríveis&id=1288572843>>. Acesso em 10/01/2016.

COHN, Sérgio. *Entrevista completa com Toninho Mendes, um dos maiores editores gráficos do Brasil ao melhor estilo Gibis, drogas e Rock'n'Roll*. Disponível em <<http://www.producaocultural.org.br/no-blog/1497>>. Acesso em 10/01/2016.

MARCONDES, Ciro. *Mundo de Desgraçados: duas ou três coisas sobre um primeiro Mutarelli*. Novembro de 2011. Disponível em <[www.raiolaser.net/2011/10/mundo-de-desgracados-duas-ou-tres.html](http://www.raiolaser.net/2011/10/mundo-de-desgracados-duas-ou-tres.html)>. Acesso em 10/01/2016.

MATTÜS, Eduardo. *Quadrinhos Escatológicos: uma conversa sobre o universo doentio de Francisco Marcatti*. SIRVA-SE, 18 de julho de 2014. Disponível em <[www.sirvase.net/blog/?p=10050](http://www.sirvase.net/blog/?p=10050)>. Acesso em 10/01/2016.

NASCIMENTO, Carla. *Transubstanciação faz dez anos e 2ª edição é lançada na Bienal*. Folha Online, 18 de maio de 2001. Disponível em <[www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u13632.shtml](http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u13632.shtml)>. Acesso em 10/01/2016.

NOX, Nemo. *Burburinho - Conversa com Marcatti*. 2002. Disponível em <<http://www.burburinho.com/20010906.html>>. Acesso em 10/01/2016.

PACHECO, Eloyr. *Marcatti – o pai do udigrudi nacional*. Bigorna.net, 13 de julho de 2005. Disponível em <<http://www.bigorna.net/index.php?secao=lancamentos&id=1121296672>>. Acesso em 10/01/2016.

SALLES, José. *Tralha: Marcatti, Mutarelli & Cia.* Bigorna, São Paulo, 06 de agosto de 2005. Seção Gibizóide. Disponível em <<http://bigorna.net/index.php?secao=gibizoid&id=1124206363>>. Acesso em 10/01/2016.

### **Revistas e jornais**

ASSIS, Diego. “Lourenço Mutarelli, o homem que aprendeu a voar”. In: Revista *Rolling Stone*. São Paulo, ed. 6, março de 2007.

BRESSANE, Ronaldo. Bife que desenha. In: Revista *Trip*, São Paulo, Junho de 2001.

CAMPOS, Rogério de. *Revelação dos anos 80, Marcatti desenha o humor repulsivo*. In: *Jornal Estado de São Paulo*. 06 de janeiro de 1990.

*Mil Perigos*. Número 3, Ano 1. São Paulo: Dealer, 1991.

*Porrada!*. Volume 2, Ano 1. São Paulo: Galvão Editora, 1988.

*Revista da Biblioteca Mário de Andrade - Edição Obscena*. Vol. 69. São Paulo: Imprensa Oficial, 2013.

*Revista E. Urbano e Cáustico – Lourenço Mutarelli*. Volume 180. São Paulo: SESC SP, 2012.

### **Vídeos**

*Conheça o trabalho do Quadrinhista Marcatti*. Programa Arte do Desenho, 2014. Disponível em <<http://mais.uol.com.br/view/pyw9hw9l36ux/conheca-os-trabalhos-do-quadrinhista-marcatti-04028C1B3866C8C14326>>. Disponível em 10/01/2016.

*Documento Especial - A criatividade e a ousadia dos Quadrinhos brasileiros*. TV Manchete, 1989. Disponível em <[www.youtube.com/watch?v=69cKjW4RM0M](http://www.youtube.com/watch?v=69cKjW4RM0M)>. Acesso em 10/02/2016.

*Homenagem e palestra de Lourenço Mutarelli no Rio Comicon Internacional 2010*. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=a882OEiRE9E>>. Acesso em 10/01/2016.

*Malditos Cartunistas*. Documentário. 93 min. Direção: Daniel Garcia e Daniel Paiva. Rio de Janeiro: 2011.

### **Áudios**

*Diálogos com Marcatti: Do quadrinho alternativo à HQ Literária*. Março de 2009. Disponível em <<http://ccjuve.prefeitura.sp.gov.br/antigo/2009/03/05/sdialogos-com-marcatti-do-quadrinho-alternativo-a-hq-literaria-audio>>. Acesso em 10/01/2016.

*Pipoca e Nanquim – Entrevista com Lourenço Mutarelli*. Revista eletrônica *Pipoca e Nanquim*. Setembro de 2011. Disponível em <<http://pipocaenanquim.com.br/podcast/podcast-42-entrevista-com-lourenco-mutarelli-mais-sorteio>>. Acesso em 10/01/2016.