

A FICÇÃO CONTEMPORÂNEA DE LOURENÇO MUTARELLI: AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO EXTENSÃO DA LITERATURA

Anderson Pires da Silva (UFJF)¹

Resumo: Esta comunicação propõe uma análise do texto ficcional produzido pelas Histórias em Quadrinhos, em específico o conceito de *graphic novel* e a ficção do escritor-quadrinista Lourenço Mutarelli. A partir de pressupostos teóricos elaborados pelos estudos das relações intertextuais entre Literatura e Cultura de massa, pretende-se localizar as interações entre linguagens artísticas como uma marca de nossa contemporaneidade, que tem exigido uma reflexão teórica sobre as redes intertextuais e intermediárias nas quais o texto literário se insere ou é inserido.

Palavras-chave: Novela gráfica; histórias em quadrinhos, ficção contemporânea.

Segundo o quadrinista e teórico Will Eisner (1999), as histórias em quadrinhos combinam as regências da arte (simetria, perspectiva, pincelada) e da literatura (enredo, personagem, diálogo e narração). O quadrinista deve saber conjugar as duas regências ao compor uma história em quadrinhos. O pesquisador francês Jean-Bruno Renard aprofunda a comparação, as H.Qs. estão mais próximas da literatura do que do cinema - "la bande dessinée est, en effet, bien plus proche de la littérature que du cinéma -, porque ativam os mesmos mecanismos cognitivos que o texto literário - "il lit les textes, lorsqu'il y en a; il peut également, s'il le désire, revenir en arrière comme à lecture de n'importe quel livre" (RENARD, 1978, p. 11) .

Na década 1970, a discussão teórica em torno das Histórias em Quadrinhos, como a proposta por Umberto Eco em *Apocalípticos e integrados*, se concentrava em discutir se as H.Qs. seriam um reservatório mitológico da sociedade industrial, uma arte popular de massa, ou se seriam uma linguagem manipulada ideologicamente pela indústria cultural. Nas entrelinhas, havia a preocupação do intelectual da época em elaborar uma leitura não-aristocrática da cultura de massa, diferenciando o que há de "criativo" e o que há de "comercial". Neste sentido, ao considerarmos hoje essa teoria, indispensável para uma compreensão profunda do fenômeno, não podemos ignorar o "espírito da época" em que foi produzida, na qual o intelectual integrado buscava um método de leitura sobre o efeito dos produtos veiculados pela cultura de massa (H.Qs., música pop, cinema) no imaginário dos espectadores.

¹ Graduado em Letras (UFJF), Mestre em Literatura brasileira (UERJ), Doutor em letras (Puc-Rio).

A partir da década de 1980, os quadrinhos autorais e as *graphic novels* vão se firmando como uma extensão do mercado literário, publicados em encadernações como livros, por grandes editoras, vendidas em livrarias. Segundo Santiago Garcia, em seu estudo *A novela gráfica*, o “fenômeno não afeta apenas o mundo literário, mas também o artístico. As exposições de quadrinhos já não são um fato pitoresco, mas cada vez chegam com maior frequência aos cenários da grande cultura” (GARCIA, 2012, p. 18). Criador de uma das primeiras obras denominada como *novela gráfica – O contrato com Deus* -, Will Eisner argumenta que somente com o conceito de *graphic novel* suas histórias em quadrinhos puderam se afirmar como um novo tipo de ficção literária.

Na introdução de sua obra autobiográfica - *No coração da tempestade* - Eisner revela que a possibilidade de publicar histórias fechadas, não seriadas em tiras para serem publicadas nos jornais, como era comum até os anos de 1970, foi “uma oportunidade para ampliar o veículo, de atingir um público mais adulto com uma obra completa de ficção, uma história curta de verdade” (EISNER, 1996, p. 4). Essa mudança ou amadurecimento do público leitor carrega consigo uma contradição perigosa: a qualidade literária das Histórias em quadrinhos seria marcada pelo seu público leitor, ou seja, o *gibi* seria de fácil leitura para crianças e adolescentes e a *novela gráfica* seria uma leitura culta para jovens e adultos. Daí a derivação “quadrinhos adultos” para se referirem às *graphic novels*. Segundo Santiago Garcia, “de repente ler gibi passou a ser elegante entre os adultos inteligentes” (GARCIA, 2012, p. 19).

O conceito de “novela gráfica” logo apresenta três características básicas: a) o caráter experimental da arte, geralmente em preto e branco ; b) o enredo realista, cáustico, irônico ; c) a existência de um público leitor adulto, ou com mais poder aquisitivo, já que as *graphic novels* são comercializadas por um preço bem superior aos gibis vendidos em banca de jornal.

Nas últimas décadas, a partir dos anos 2000, progressivamente tem aumentado o número de obras em quadrinhos publicadas como *graphic novel*, a ponto de agora considerarmos esse conceito um fenômeno crítico que não pode mais ser ignorado (como vem sendo) pelos estudos e a teoria literária. Consideremos como exemplo significativo desse cenário a edição nº 215 da *Cult – revista brasileira de cultura*, publicada em agosto de 2016, que dedicou na seção “Literatura” um especial sobre as *novelas gráficas* cujo título “A ascensão do romance gráfico” é uma clara alusão ao canônico estudo *Ascensão do romance* de Ian Watt. O organizador do dossiê, Manuel da Costa Pinto, na apresentação escreve:

Este especial da CULT aborda o mais novo dos gêneros literários: a *graphic novel* ou romance gráfico, uma de suas possíveis denominações [...]. Como gênero que nasceu pelas mãos de um mestre da Era de Ouro dos quadrinhos e que é contemporâneo da era não menos dourada da teoria literária (os anos 1970, com estruturalismo e pós-estruturalismo arrematando um século que reivindicou para a crítica literária o status de gênero literário de não ficção), a *graphic novel* é a contrapartida visual do romance e pertence a uma linguagem mais geral –os quadrinhos – que surge na esteira de um período no qual as vanguardas (de Apollinaire aos concretos) exploraram a visualidade da palavra [...]. (CULT, 2016, p. 52).

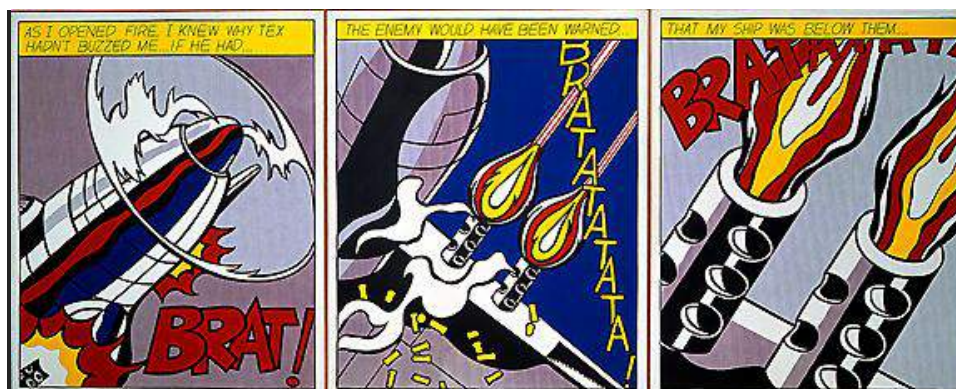
O modo apressado e casual como o autor relaciona os domínios da literatura (gênero literário, romance, teoria e vanguarda poética), para aplicá-los como circunstância de análise para o surgimento da *novela gráfica*, é tanto uma demonstração da atualidade da questão quanto uma demonstração da urgência de pesquisas na área de literatura sobre o tema, não só porque os conceitos da área estão sendo sequestrados pelo jornalismo cultural, que os aplica de forma indiscriminada, mas principalmente para apresentar formulações teóricas mais embasadas e densas. Porque o fenômeno existe e é relevante como fato literário.

Há um momento, no início da década de 1970, em que as H.Qs passam a ser percebidas como algo mais do que baixa cultura. Uma das radiografias desse período é o livro de Umberto Eco *Apocalípticos e integrados*, no qual o termo “integrado” é aplicado àqueles intelectuais interessados no valor das expressões da cultura de massa, o próprio Eco incluindo, escrevendo sobre os quadrinhos de Milton Caniff, o mito do Superman, lendo nas histórias de *Peanuts* de Charles Schulz “as monstruosas reduções infantis de todas as neuroses de um moderno cidadão da civilização industrial” (ECO, 2008, p. 286).



Charles Schulz - Peanuts

Um dos primeiros quadrinistas a se beneficiar desse momento, Will Eisner argumenta que a Exposição no Louvre em 1967, exibindo a arte original dos artistas da Era de Ouro, teve um efeito “embriagante sobre a auto-estima dos cartunistas”. É claro que essa abertura do mundo “das artes estabelecidas” (nas palavras de Eisner) para as Histórias em Quadrinhos foi antecipada por alguns artistas da *Pop art*, como Roy Lichtenstein nas pinturas da obra em série *As I opened fire* (1964).



Roy Lichtenstein - As I opened fire

Eisner aponta ainda outro marco, o que chama de “a grande ruptura que possibilitou aos quadrinhos elevar-se ao nível da literatura”: “os gibis undergrounds da década de 60”, desafiando “o sistema com uma arma literária poderosa e acessível, os quadrinhos eram usados para protesto político, declarações pessoais, provocação social e expressão sexual” (EISNER, 1996, p. 06), para concluir que “estas *graphic novels*

exerceram grande influência e acho que seria justo atribuí-la ao fato de terem criado uma vanguarda literária” (EISNER, 1996, p. 10).

Hoje podemos perceber esse fenômeno como parte da abertura de pensamento e atitude provocada pela Contracultura dos anos de 1960. Após isso, no universo dos gibis, começou a surgir um novo tipo de História em Quadrinhos, a *graphic novel* – do qual o próprio Eisner é considerado pioneiro e mestre. Segundo ele, artistas e escritores como Robert Crumb, Jules Feiffer e Art Spiegelman criaram um novo tipo de “vanguarda literária”. *Maus* de Spiegelman ganhou o prêmio Pulitzer de literatura em 1992. Em alguns aspectos, a alegoria de Spiegelman sobre o holocausto, o nazismo e judaísmo, narrado como um drama histórico grotesco, aponta para uma das direções da *novela gráfica*, a proposição de uma visão crítica de mundo para o seu leitor.



Art Spiegelman - Maus

Em minha dissertação de Mestrado, intitulada *Isto está no gibi: elementos para uma análise literária das histórias em quadrinhos* (2000), defendi que a ideia de Eisner de que os quadrinhos precisam se “elevar” ao nível da literatura para terem valor positivo enquanto objeto de leitura estava baseada em um princípio legitimista conservador. Além disso, predominantemente as *novelas gráficas* são realistas na construção do enredo e na figuração da arte. E isto é bem contraditório quando

consideradas um tipo de “vanguarda”, já que conceitualmente a arte de vanguarda é anti-realista.

Agora, com a ascensão das *graphic novels* o fenômeno pede uma abordagem mais ampla e profunda nos estudos literários, principalmente para se compreender a demanda contemporânea por textos ficcionais, toda uma nova movimentação do mercado editorial que tem investido tanto na quadrinização de obras literárias quanto na publicação de *novelas gráficas* no formato tradicional do livro, o que em termos de apresentação do objeto identifica essas histórias em quadrinhos como literatura porque são publicadas no mesmo formato. Por fim, e o mais importante, cumpre expandir também o campo de atuação do pesquisador de literatura, que detém o conhecimento necessário para se compreender o caráter literário dessas H.Qs e porque os conceitos da teoria literária – como realismo e vanguarda poética, por exemplo – parecem tão necessários para o jornalismo cultural justificar (e/ou elevar) as novelas gráficas como “novo gênero literário contemporâneo”.

Se o debate se as H.Qs devem se elevar ao nível da literatura é uma discussão ingênua agora, os processos criativos (tanto artísticos quanto mercadológicos) envolvidos no conceito de *graphic novel* são interessantes para se compreender a configuração do escritor na contemporaneidade e como atende a enorme demanda por ficção.

Em seus anos de decadência, Scott Fitzgerald tentava em vão vender roteiros de filme para os grandes estúdios de Hollywood. Na grande indústria de cinema americano, a compra de direitos para adaptação de obras literárias em filmes é uma tradição muito bem regulamentada. No entanto, ter uma obra adaptada para outra mídia é uma coisa, outra bem diferente é o escritor produzir em diferentes mídias. Esta ampla capacidade de produzir ficção em diferentes linguagens é um traço que, se não define o tipo de ficção produzida, define o tipo de escritor. E isso é um típico fenômeno contemporâneo. No cenário brasileiro, o melhor exemplo desse tipo de escritor é Lourenço Mutarelli.

Mutarelli surge em 1991, com a história em quadrinhos *Transubstanciação*. Era um artista independente produzindo no início da década em que as formas de expressão da cultura alternativa começaram a ganhar ampla visibilidade no sistema cultural daquele período, podemos citar dois exemplos: o disco *Nevermind* do Nirvana e o filme *Pulp fiction* de Quentin Tarantino. Naquele momento, no início da década de 1990, o estranho, o bizarro e o excêntrico são elementos fundamentais na composição das obras mais impactantes – como os filmes de David Lynch. *Transubstanciação* está repleto

dessa estranheza, personagens excêntricos, uma narrativa intricada em que realidade e delírio se fundem. E esta será uma marca presente também na ficção literária posterior de Mutarelli. Inicialmente a obra não foi recebida como uma “novela gráfica”, porém, a medida que o conceito se generalizou, passou a ser considerada uma *graphic novel*.



Lourenço Mutarelli - Transsubstanciação

A ficção produzida por Murarelli em suas H.Qs. e depois em seus romances, como *Jesus Kid* e *O cheiro do ralo*, inserida dentro dos modos dos “novos realismo” na análise de Karl Erik Schollomaher em *Ficção brasileira contemporânea*, está perfeitamente integrada ao imaginário ficcional dos anos 2000, mas o que faz dele um escritor contemporâneo exemplar não é necessariamente o tipo de enredo que escreve, mas os seus múltiplos talentos para atuar – na maioria das vezes de forma autoral – nas diferentes formas disponíveis (literatura, quadrinhos, cinema) para um escritor produzir ficção. E isso pode ser um traço do que é ser escritor na contemporaneidade, alguém que domina de forma autoral as várias formas de linguagens artísticas em circulação no sistema cultural, ou contracultural. Aliás, mais uma vez, o mercado editorial tem se adiantado, ou por que escritores contemporâneos, como Daniel Galera (*Cachalote*) e Joca Reiners Terron (*Guia de ruas sem saída*), escreveram roteiros para serem publicados como “novelas gráficas”? Nesse caso, escrever para outro tipo de suporte diferente do “romance literário”, mais do que uma inquietação artística, parece um meio de sobrevivência no mercado literário, isto é, uma estratégia para atingir outra camada de leitores. Porém, para que isso funcione direito, é necessário estar inserido nos sistemas em que esses leitores (de literatura e de quadrinhos) estão integrados. E mais

uma vez, nesse caso, Lourenço Mutarelli se diferencia, por atuar (ou ter começado a produzir) em um sistema cultural alternativo onde se convergiam um tipo de H.Q.s. de vanguarda, um determinado tipo de literatura (beat acolá, marginal aqui) e um determinado tipo de cinema independente. Não por acaso o romance *Jesus Kid*, estruturalmente uma história em quadrinhos sem quadrinhos, tem por base o filme *Barton Fink* dos irmãos Joel e Ethan Coen.

No início, ele é um autor de histórias em quadrinhos. Em 2002 publica seu primeiro romance, *O cheiro do ralo*, que será adaptado com sucesso para o cinema em 2007. *Jesus Kid* é o segundo ou terceiro romance de Lourenço Mutarelli, publicado em 2004, no mesmo ano do romance *O natimorto* (também adaptado para o cinema em 2008), daí a dúvida. Essa imprecisão diz algo a respeito da produção de Mutarelli, nas histórias em quadrinhos e na literatura. Essa dupla inserção, na década de 1990, tinha um nome: artista multimídia. E isso também significava ser um artista contemporâneo. Ser multimídia é um aspecto da contemporaneidade, mas nem todo escritor contemporâneo é ou precisa ser multimídia. Mutarelli não é, embora pareça ser, porque nos últimos anos, sua aparição como ator em produções do cinema e da tv sustentam esse entendimento. Porém, sob a nossa perspectiva, o trabalho como ator é uma decorrência do sucesso do trabalho como ficcionista, como escritor-desenhista.

Mutarelli não é exatamente o tipo de artista multimídia dos anos 90, mais voltados para as interfaces entre literatura-música-vídeo, por exemplo, Fausto Fawcett (*Básico instinto*, 1992) e Arnaldo Antunes (*Nome*, 1993). Aplicado a Lourenço Mutarelli, o termo soa impreciso. O caminho que Lourenço Mutarelli percorreu, das feiras de quadrinhos independentes até aos festivais de literatura e, posteriormente, aos de cinema, faz parte de um mapa territorial literário ainda selvagem, ou seja, o campo do escritor independente e as relações entre literatura e indústria cultural brasileira.

“Multimídia”, nos anos 90, designava o artista que usava as linguagens tecnológicas como forma de inserção na cultura de massa de um modo inusitado, como Arnaldo Antunes, ou escandaloso como Fausto Fawcett. Em comparação, Mutarelli lidava com uma tecnologia arcaica: o papel, a tinta, o pincel, a caneta, a máquina de escrever. Esses instrumentos não eram considerados adequados ao artista multimídia padrão. O livro – como objeto, em particular –, em seu formato característico, tinha um aspecto conservador, algo careta. Não por acaso, a diagramação de *Básico instinto* e *Nomes* fugia do formato tradicional de “livro de literatura”, predominando a (des)montagem visual do texto

e o uso de imagens. Queriam ser lidos pelo público das histórias em quadrinhos, o leitor alternativo, mas não como uma H.Qs. e sim como um tipo de “livro experimental”. Este é um ponto relevante, enquanto Arnaldo Antunes e Fausto Fawcett estavam no campo da indústria cultural, sob o padrão da “estranheza”, e tinham necessidade de se comunicar com um público mais alternativo, Lourenço Mutarelli estava inserido no campo independente, sentado no banco das feiras de quadrinhos vendendo *Transsubstanciação*. Um campo alimenta o outro. Aquilo que Mutarelli produz, com uma tecnologia arcaica e artesanal, ou seja, a linguagem de quadrinhos é incorporada como um fator de inovação da linguagem poética (Antunes) e narrativa (Fawcett).

Por fim, o que define um artista ou uma obra multimídia não é necessariamente o domínio de duas ou mais linguagens artísticas, mas sim um método de produção coletiva. As obras de Fawcett e Antunes contavam com a participação criativa de outros artistas oriundos de outras áreas de criação. Mutarelli, por outro lado, sozinho produzia suas obras, escrevendo e desenhando seus romances gráficos, e as entregava para o editor. Como qualquer escritor tradicional faz desde Machado de Assis. Contrariando a expectativa multimídia, já que Lourenço Mutarelli é um consagrado desenhista, seus romances apresentam pouca experimentação visual. Uma ilustração na abertura de cada capítulo (no caso de *Jesus Kid*), mas nada muito além do domínio da tradição do romance impresso. Mas se isso não o caracteriza como artista multimídia, o configura como um escritor contemporâneo.

De início, o que designamos como “contemporâneo” em Mutarelli, inclusive como marca temporal, considera como traço sua dupla inserção na literatura e nas histórias em quadrinhos, como um aspecto do caráter interdisciplinar de nossa vida cultural. Italo Calvino, em *Seis propostas para o próximo milênio*, aponta justamente para esse aspecto ao definir a “multiplicidade” como uma forma de pensamento e ação para os anos 2000. Em suas palavras: “o grande desafio para a literatura é o de saber tecer em conjunto dos diversos saberes e dos diversos códigos numa visão pluralística e multifacetada do mundo” (CALVINO, 1990, p. 127). Nesse sentido, a multimídia nas artes e a transdisciplinaridade nas práticas de pesquisa acadêmicas nos Instintos de Ciências Humanas e Letras parece confluir para o mesmo oceano.

Dessa forma, consideremos a dupla inserção da escrita de Lourenço Mutarelli como uma realização do caráter de “multiplicidade” que o novo milênio exige do artista.

Referências

- CALVINO, Italo. *Seis propostas para o próximo milênio*. São Paulo: Cia. das Letras, 1990.
- CULT. *Revista brasileira de cultura*. n. 215, ano 19. São Paulo: Editora Bregantini, 2016.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- _____. *No coração da tempestade*. São Paulo: Abril, 1996.
- GARCÍA, Santiago. *A novela gráfica*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2004.
- MUTARELLI, Lourenço. *Transubstanciação*. São Paulo: Devir, 1991.
- _____. *Jesus Kid*. São Paulo: Devir, 2004.
- RENARD, Jean-Bruno. *La bande dessinée*. Paris: Editions Seghers, 1978.
- SCHOLLHAMMER, Karl Erik. *Ficção brasileira contemporânea*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2009.