

OS QUADRINHOS ITALIANOS PÓS-77 E O POVO PORVIR: RANXEROX E SQUEAK THE MOUSE

THE ITALIAN COMICS POST-1977 AND THE PEOPLE TO COME: RANXEROX AND SQUEAK THE MOUSE

10.19177/memorare.v6e22019185-202

Alexandre Linck Vargas⁸²
Ciro Inácio Marcondes⁸³

Resumo: Os quadrinhos italianos, a partir do movimento de 77, são marcados pelas experiências das revistas *Cannibale* e *Frigidaire*. Criadas por Stefano Tamburini, é nelas que histórias em quadrinhos como *RanXerox*, de Tamburini e Tanino Liberatore, e *Squeak the Mouse*, de Massimo Mattioli, são publicadas. Não só esteticamente ligadas às revoltas de 1977, assim como ao seu fracasso revolucionário, essas HQs problematizam o estatuto da modernidade dos quadrinhos, dialogando com as vanguardas artísticas e, ao mesmo passo, instaurando um tempo distinto aos regimes da arte. Busca-se, portanto, investigar esteticamente e narrativamente nesses quadrinhos italianos pós-77 sua potência mítica, temporalidades heterogêneas e apelo a um povo porvir.

Palavras-chave: Quadrinhos italianos. Povo. Regimes da arte. Modernidade. Movimento de 77.

Abstract: The Italian comics, in the movement of 1977, are marked by the experiences of the magazines *Cannibale* and *Frigidaire*. Created by Stefano Tamburini, it's where comics as *RanXerox*, by Tamburini and Tanino Liberatore, and *Squeak the Mouse*, by Massimo Mattioli, were published. Not only aesthetically linked to the 1977 revolts, but also to their revolutionary failure, these comics problematize the status of the comic book modernity, dialoguing with the artistic avant-garde and, at the same time, establishing a distinct time for art regimes. Therefore, we seek to investigate aesthetically and narratively in these Italian comics post-1977 their mythic power, heterogeneous temporalities and appeal to a people to come.

Keywords: Italian comics. People. Regimes of Art. Modernity. Movement of 1977.

1 OS QUADRINHOS ITALIANOS PÓS-77 E O POVO PORVIR: UMA INTRODUÇÃO

Em diferentes ocasiões, Deleuze reafirmará que à arte falta o povo. “Não há obra de arte que não faça apelo a um povo que não existe ainda” (DELEUZE, 2015, p. 398). Essa ausência não implica na clássica premissa de que para a arte é preciso adestrar o povo, esclarecê-lo, de modo a tornar o espírito apto para o gigantismo das obras que lhe são apresentadas. Pelo contrário, a ausência de que fala Deleuze é o chamamento a uma geografia acidental, lugar de encontro ele próprio sem território definido, movimento de saída em que o povo precisa escapar de sua própria história e da identidade que o constitui enquanto povo para que se agence pelas sensações

⁸² Doutor em Literatura pela Universidade Federal de Santa Catarina. Professor em tempo integral da Universidade do Sul de Santa Catarina; E-mail: linck.alexandre@gmail.com.

⁸³ Doutor em Comunicação pela Universidade de Brasília. Professor da Universidade Católica de Brasília. E-mail: ciroimarcondes@hotmail.com.

compostas na arte os afetos e perceptos desterritorializados. (DELEUZE; GUATTARI, 2010). Esse povo por florescer, portanto, não é o povo de um sistema de opinião a se reformar, mas a linha de fuga da própria opinião, tendo com a arte contato, mas também contágio, capaz de desarticular as percepções e afecções dominantes e fazê-las vagar sobre afetos e perceptos puros que serão novamente postos em ação em outros personagens e paisagens. A toda arte é imanente uma primavera dos povos. Daí a recorrência sintomática da produção artística sempre após um processo revolucionário fracassado reunir em seu seio potências não consumadas de um povo porvir.

É o caso da revista italiana bolognesa *Cannibale*, publicada entre 1977 e 1979, na primavera do movimento de 77. Criada por Stefano Tamburini, em referência à revista dada homônima de Picabia, dava continuidade à numeração da publicação de 1920. *Cannibale* (re)começou a partir da número três, com Tamburini e Massimo Mattioli. A segunda edição da revista italiana ganharia quatro capas alternativas e a propositalmente confusa estratégia editorial de numerá-la como quatro, cinco, seis e sete, desta vez com a colaboração adicional de Filippo Scòzzari e Andrea Pazienza. Já a terceira edição, numerada como zero, acrescentaria Tanino Liberatore (CASTALDI, 2010). A *Cannibale* traduzia a contracultura italiana, descolada das demandas hegemônicas partidárias ou para-partidárias pós-68, ironizando qualquer *Compromesso storico*, inclusive e sobretudo aquele entre a Democracia Cristã e o Partido Comunista Italiano. Embora ocupações das universidades de Palermo, Milão e Roma já houvessem acontecido, contribuindo para a escalada da tensão, foi em Bologna, no dia 11 de março de 1977, com a morte de Francesco Lo Russo, estudante integrante da Lotta Continua, morto enquanto fugia da polícia no confronto entre a associação católica *Comunione e Liberazione* e membros do movimento que colocou a cidade no epicentro dos protestos. Bologna fora o que se chamou “o lado criativo do Movimento” (CASTALDI, 2010). Era lá que havia o coletivo ironicamente identificado “maodadaista” *A/traverso*, uma das primeiras rádios livres, a deleuzeana *rádio Alice*, inspirada na análise de Deleuze em *Lógica do Sentido*, e um crescente cenário musical independente concomitante à explosão internacional do punk rock. Também fora na Universidade de Bologna que Umberto Eco criou seu curso *Discipline delle Arti, della Musica e dello Spettacolo* (DAMS).

Esteticamente, os quadrinhos pós-77 da *Cannibale* procederiam negando qualquer compromisso nacional, dando as costas para o que havia então de mais moderno pós-68 nos fumetti, acusando o exotismo nas aventuras de Hugo Pratt e a vida burguesa nas fantasias de Guido Crepax. Interessava-os mais a espontaneidade do underground americano ou das revistas satíricas francesas. Rolnik (2000, p. 452-453), a respeito da antropofagia brasileira, comenta que “estendido para o domínio da subjetividade, o princípio antropofágico poderia ser assim descrito: engolir o outro, sobretudo o outro admirado, de forma que partículas do universo desse outro se misturem às que já povoam a subjetividade do antropófago e, na invisível química dessa mistura, se produza uma

verdadeira transmutação”. Porém, nunca fora do intuito do Manifesto Antropófago, de Oswald de Andrade, circunscrever a antropofagia a uma brasilidade. “Única lei do mundo. Expressão mascarada de todos os individualismos, de todos os coletivismos. De todas as religiões. De todos os tratados de paz.” (ANDRADE, 2009, p. 504). Por isso, conforme adenda Rolnik, a antropofagia é uma subjetividade que pode estar mais ou menos ativa dependendo do contexto sociocultural.

RanXerox, estreante no terceiro número e que viria a ser o personagem mais famoso da *Cannibale* no Brasil da redemocratização por meio da revista *Animal* de 1988, foi criado por Tamburini quando voltava de ônibus depois de mais uma batalha com a polícia e, pela janela, viu um grupo de estudantes chutando uma fotocopiadora. No quadrinho, em uma Roma, também de 1988, estruturada em dezenas de níveis, RanXerox era um androide construído por estudenliquentes com base numa máquina Xerox roubada. Criado para que pudesse se drogar, comer, beber e transar, Ranx também servia para fazer alguns serviços para o seu criador, que era perseguido político. Durante um reparo, onde seu potenciômetro de agressividade estava disparado, a polícia encontra os estudenliquentes, que são prontamente assassinados, cabendo a Ranx revidar na mesma proporção. “Tamburini tem fascínio pela questão da cópia. Duas de suas criações, Snake Agent e Yorga, são simplesmente cópias distorcidas e remontadas de antigas HQs norte-americanas com textos alucinados inseridos à maneira do *détournement* situacionista” (CAMPOS, 2010, p. 8).

Uma fotocopiadora violenta, capaz de não simplesmente imitar o corpo das imagens do mundo, mas se apropriar delas, degluti-las, fazendo-se agressiva e contraidentitariamente, na figura de um ciborgue, uma matéria de expressão. Como os falsi de *Il Male*, capaz de notícias falsas simulando os principais jornais e revistas da época, RanXerox consiste uma potência do falso, alternativa indecível entre verdade e aparência. Ressalta-se também a ironia de uma máquina não produtiva em um tempo futuro sem futuro. Mais uma vez linha de fuga com a esquerda tradicional, que tem na figura do trabalhador um sujeito marcial. Da mesma forma rompe-se com o modernismo e seus manifestos, invertendo a negação do passado e promessa de futuro pela negação do futuro e remontagem do passado. Donna Haraway, em 1985, quando escreve seu Manifesto Ciborgue não por acaso constrói seu mito pela ironia: “a ironia tem a ver com contradições que não se resolvem – ainda que dialeticamente – em totalidades mais amplas: ela tem a ver com a tensão de manter juntas coisas incompatíveis porque todas são necessárias e verdadeiras. A ironia tem a ver com o humor e o jogo sério” (HARAWAY, 2016, p. 35). Essa tensão que a ironia conclama faz emergir outra genealogia do moderno que o ciborgue não cessa de devorar.

A *Cannibale* acabaria dando lugar à *Frigidaire*, de 1980. Criada a partir da reunião dos cinco artistas com Vincenzo Sparagna, a revista, mais uma vez batizada por Tamburini, teria que, dentro dela, como em um refrigerador, tudo caber, fossem reportagens, matérias fotográficas, contos ou quadrinhos (CAMPOS, 2010). RanXerox também mudaria. Com a arte de *Liberatore*, os

enredos dramáticos, o preto e branco, as paisagens reticuladas e claustrofóbicas seriam substituídas pelo hiper-realismo, com cores desbotadas, vidas apáticas e humor negro. É lugar comum apontar certa despolitização das histórias conforme afastavam-se do movimento de 77, porém, o que se observa na *Frigidaire* é a permanência de um princípio antropófago, ainda que ocorra a perda de seu calor. Imagem nua, para utilizarmos uma tipologia de Rancière (2012), que faz das narrativas distópicas um mero documento do afásico. RanXerox metonimiza um coletivo de produções, corpo sem órgãos, figura saturnal, que devora a realidade para dela fazer um corpo (de imagens) em choque.

Diferentemente de uma narrativa linear e progressiva que atribui aos quadrinhos um ganho de maturidade e sofisticação artístico-literária, sua poética é constantemente tensionada por deslocamentos, anacronicidades e regimes estéticos distintos. Ao contrário da tão comentada legitimação cultural dos quadrinhos, há de se falar de uma “legitimação natural”, organicista, que Pizzino (2016) denominará de discurso *Bildungsroman*, isto é, discurso que organiza e valida uma adultidade progressiva atribuída ao surgimento das graphic novels em relação aos comic books estadunidenses. É preciso considerar que os quadrinhos floresceram à sarjeta do mundo da arte e da literatura, de modo que categorias que se aplicam à outras manifestações artísticas, muitas vezes em bloco, tendem a se mostrar pouco produtora perante um gibi.

Rancière (2005), quando distingue três regimes das artes, a saber, o regime ético, o regime mimético/poético/representativo e o regime estético, aponta que a novidade do último, sua ruptura com as desconfianças platônicas e as categorias aristotélicas, se dá não com o modernismo propriamente, mas antes dele, com o realismo. “Assim, o realismo romanesco é antes de tudo a subversão das hierarquias da representação (o primado do narrativo sobre o descritivo ou a hierarquia dos temas) e a adoção de um modo de focalização fragmentada, ou próxima, que impõe a presença bruta em detrimento dos encadeamentos racionais da história” (RANCIÈRE, 2005, p. 35, 36). O mesmo aplica-se a Courbet, quando em *Enterro em Ornans* (1849-50) faz do qualquer o motivo não de uma representação, mas da dobra da realidade, multiplicação técnica da natureza. No regime estético, segundo Rancière (2005, p. 32), “a identificação da arte (...) não se faz mais no interior das maneiras de fazer, mas pela distinção de um modo de ser sensível próprio aos produtos de arte. (...) Ele afirma a absoluta singularidade da arte e destrói ao mesmo tempo todo critério pragmático dessa singularidade. Funda, a uma só vez, a autonomia da arte e a identidade de suas formas com as formas pelas quais a vida se forma a si mesma.” Essa mudança epistemológica tem por efeito perturbar toda rigidez de uma ontologia da arte, ocasionando a multinatureza dos objetos artísticos na condição de singularidades quaisquer. Cabe lembrar Agamben (2013), o qualquer é o ser qual-se-queira, instância do desejo. Portanto, contra o prazer desinteressado kantiano, afirma-se

a vontade de potência nietzschiana, investindo nas coisas do mundo ou por elas se deixando envolver, no sensível, de modo a eternamente fazer retornar um meio possível para a vida.

Essa pequena invenção do modernismo, se em muito serve aos objetos que a historiografia delimitou como artísticos, em pouco nos auxilia entender a história em quadrinhos. Apesar de ser, cronologicamente, uma arte a rigor moderna, o quadrinho é regido por outros regimes estéticos. Primeiramente, porque sua singularidade não foi digna de atenção pelo mundo da arte, não de maneira ostensiva até os anos 1960, quando apropriada pela Pop Art (BEATY, 2012). Diferentemente do cinema, os quadrinhos também não interessavam como um modo de expressão às vanguardas, havendo somente experimentações muito pontuais, como as de Picasso. Desconhece-se inclusive uma defesa até idos dos anos 1960 de uma autonomia dos quadrinhos. Pelo contrário, o quadrinho concomitante ao modernismo, seja ele retrato social, sátira política, comédia de costumes, história de viajantes, mundos fantásticos ou humor inocente, faz da realidade histórica um motivo constante, seja pela representação ou fuga entusiasmante de suas querelas. Da mesma forma, o quadrinho nunca deixou de apropriar-se de qualquer técnica artístico-literária que lhe fosse interessante, foi assim com o cinema nos anos 1930, com as artes visuais nos anos 1960/70 e com a literatura no último quarto do século XX.

Percebe-se assim, na modernidade dos quadrinhos, uma tensão com o próprio modernismo. Sobrevive em sua sarjeta uma filosofia da natureza e da arte encontrada em Schelling, quando, pelo ânimo, a técnica evoca a força criadora da natureza, uma arte que participa do organismo vital. “Esse espírito da natureza, que atua no interior das coisas e fala por meio da forma e da figura como que através de imagens-sentido, decerto deve ser emulado pelo artista, haja vista que só quando este o captura com uma vívida imitação lhe é dado criar algo verdadeiro. Pois obras que emergem de uma composição de formas, ainda que belas, seriam destituídas de toda beleza, já que a única coisa que concede beleza à obra ou ao seu todo já não pode ser a forma. Trata-se de algo que está além da forma; é a essência, o universal, vislumbre e expressão do imanente espírito da natureza” (SCHELLING, 2011. p. 39, 40).

Caberá à experiência *Cannibale/Frigidaire* devorar ambas as tradições, modernismo e organicismo, insistindo em outro modo irônico de realismo à frente do movimento de 77, uma genealogia do moderno goyesco (DIDI-HUBERMAN, 2018), saturnal, capaz de devorar seus rebentos como a heroína consumiu Tamburini, Paziienza e tantos outros filhos do movimento – e ainda assim, fazê-los circular, rastejar monstruosamente. Como com o gato e o rato de Mattioli na série *Squeak the Mouse* publicado na *Frigidaire* a partir de 1982. Para além da mera perseguição e toda sorte de sadismos, a repetição ganha seu peso pela materialidade que resta, pelo rato e gato que continuam vivos e repletos de desejo apesar de terrivelmente feridos, desfigurados, informes. Desse modo, caso ateste-se um realismo nos sintomas do movimento de 77 – um realismo traumático, para

Hal Foster (2014) –, este parece exigir igualmente arroubos neobarrocos – cita-se Sarduy (2011), mas também Barthes (2012) –, canibalizar todas as linhas e cores da carnadura do real para, sobre um vazio central, contrarrepresentativo, dobrar-se em imagens do mundo. Como em uma tira em quadrinhos, na qual a sarjeta que divide os quadros procede a leitura sobre um outro que se insiste e ao mesmo tempo mantém o mesmo na série. Potências da arte, povo que falta.

2: RANXEROX: REPRODUTIBILIDADE EM UM FUTURO SEM FUTURO

Don't be told what you want

Don't be told what you need

There's no future

No future

No future for you

- Sex Pistols, 1977

Em determinado momento da curta saga de Ranxerox (ele termina sim ao lado de sua amada criança/adolescente Lubna, mas na forma de um rádio – como se, revertida sua potência de ser sensível, na natureza, ele voltasse ao estado de *mass media*), um recordatório anuncia exatamente como ocorre o funcionamento do héroi:

O cérebro eletrônico de Ranxerox é estruturado de maneira a produzir emoções sintéticas, induzidas por três estímulos primários: cor, timbre vocal e odor. Tais estímulos acionam relês que, por sua vez, determinam uma fotocópia de emoções (ódio, amor e indiferença). Esses sentimentos mecânicos são muito rudimentares e instáveis. Podem mudar repentinamente a respeito de uma mesma pessoa, caso ela mude de roupa ou de comportamento. Afora isso, Ranx é dotado de um violento instinto animal de sobrevivência.

O único mistério é o incrível arrebatamento amoroso que ele nutre por Lubna, devido talvez a um choque na cabeça que causou a instabilização em ciclo contínuo (loop) de um programa. Colocada para funcionar novamente pelo controle do pintor, a consciência eletrônica de Ranx entra em modo “ódio feroz”... (TAMBURINI; LIBERATORE, 2010, p. 52).

Ranx, portanto, é programado, de certa forma, para ser menos que humano, ou ao menos para ser somente uma porção pulsional do humano. Suas diretrizes são primárias: sobreviver, agredir, violentar. Aqui, Tamburni e Liberatore defendem o sensível natural de Schelling: também as máquinas devem ser naturais. E, já que lembramos a antropofagia, cabe recordar também o tropicalismo, em *Cérebro eletrônico* (1969, Gilberto Gil): O cérebro eletrônico faz tudo / Quase tudo / Quase tudo / Mas ele é mudo / O cérebro eletrônico comanda / Manda e desmanda / Ele é quem manda / Mas ele não anda / Só eu posso pensar / Se deus existe, só eu / Só eu posso chorar quando estou triste / Só eu / Eu cá com meus botões de carne e osso / Eu falo e ouço.”

Também Gil fazia alusões à ideia de que a máquina é que precisa se aproximar do humano, e não o contrário. Em *RanXerox*, esta formulação se encontra *indecidível*. Ele é programado para a sobrevivência, o ódio e a indiferença, mas é o amor por Lubna (uma falha no sistema) que se torna sua força motriz, o que fatalmente o levará a ser uma máquina estúpida e inútil novamente. Não há uma narrativa facilmente interpretável nos arcos das histórias de *RanXerox*. Tamburini e Liberatore simplesmente pareciam querer que os arroubos de violência imediata, despropositada, e a sexualidade sem limites emergisse como caos e virulência. Uma força romântica, mas que calhasse parecer inserida dentro de uma certa pós-modernidade destinada à autodestruição. Daí um olhar para o passado, que sobrevive nessa espécie de aparição presentificadora, e que se comporta como disseminação. Em *Ranxerox* – para o robô e todos os coadjuvantes casca-grossa que habitam os níveis barra-pesada de Roma ou Nova York – um simples tropeço em um dia de mau humor é o suficiente para se ter a cabeça trucidada por um trabuco, ou os membros quebrados impiedosamente. Fica a lição do personagem Timothy, o amigo sadomasoquista de Ranx, que atua como “abutre” em locais de acidentes de automóvel, fotografando corpos mutilados para depois se masturbar com estas imagens perturbadoras. No final, esquecido em um porta-malas pelo robô, ele acaba morrendo nas engrenagens, como sempre sonhou, acreditando estar do lado de Brooke Shields. Antes, indagado de maneira quase simplória por Ranx a respeito do porquê de se excitar com práticas tão estranhas, Timothy apenas responde: “Você foi programado para ser um garanhão sem muita imaginação! Não posso te explicar o que é libido.”

Toda a potência do quadrinho reside nesta aporia desagradável, mas de certa forma inegável: não queremos ser máquinas, mas, já que temos de construí-las, que elas mantenham o que temos de pior, pois que isso é a nossa única volição. Diferentemente de Schelling, no entanto, há uma miséria neste indecível entre mecânico e orgânico, uma flutuação entre desejo e negação (como no *Frankenstein* de Mary Shelley, em que aprovamos e desaprovamos ao mesmo tempo a atitude do monstro) que, não à toa, se assemelha ao anarquismo do grupo da *Cannibale/Frigidaire*: não acena à Democracia Cristã, e tampouco ao Partido Comunista. Neste sentido, o movimento radical dos quadrinhos italianos nos anos 1970 não tem paralelo com o movimento modernizador do cinema, ocorrido cerca de 20 anos antes: o Neorealismo, em princípio, aderiu ao ideologismo dos comunistas (sendo vários de seus expoentes filiados ao partido); depois, disciplinado (chamado, por vezes, de “Contrarrealismo”), voltou-se ao centrismo e à Democracia Cristã (Cf. FABRIS, 1997, pp. 195-198).

Não à toa, atribui-se a Tamburini (CAMPOS, 2010, p. 6) a palavra de ordem que os estudantes berravam em Bologna: “sangue, sangue, queremos somente sangue!” Isso expressa um pouco como as condições de modernidade chegaram aos quadrinhos, considerando que o caso italiano invocava originalmente uma revista do dadaísmo (*Cannibale*), e parecia preferir

permanecer estacionário nestas fases “oral” e “anal” de uma descoberta, de um renascimento e de uma quebra de espelho para o próprio *medium*. De certa maneira, a recusa em chegar a um estatuto moderno (diferentemente do cinema, que institucionalizou sua abordagem sobre a modernidade com movimentos estruturados e manifestos reivindicando um lugar na “nova ordem”) tornou-se, com o espalhamento da contracultura pelo mundo – além dos exemplos italianos, os *comix underground* nos EUA, a geração *Chiclete com Banana* no Brasil, os quadrinhos psicodélicos franco-belgas, a geração dos gekigás da *Garo* no Japão...) – o *drive* da própria forma de expressão chamada quadrinhos, baseado justamente nesse fator indecível que está depositado em *RanXerox*: recusa à modernidade ou já nasceu quase moderno; opta por um eterno *loop* dentro do dadaísmo ou remete a um naturalismo romântico, mas adicionado de um pessimismo gutural que nega a possibilidade futuro.

Esta ideia de que certa impotência (mesmo visualizada em uma ferocidade nietzschiana) leva à radicalidade encontra eco nas noções que o historiador da arte e da literatura alemão Peter Bürger propunha para o nascimento da *avant-garde*, localizada, para ele, num tempo e espaço específicos, diferentes da ideia de modernidade:

Para Bürger, esse ambíguo status da arte na sociedade burguesa providencia a chave para compreender a lógica da história recente da arte. A contradição entre negação e afirmação, implícita no modo autônomo no qual a arte funciona, levou a um sentimento de impotência entre escritores, para a percepção da *ineficácia* social de sua própria mídia, e assim para uma sempre mais radical confrontação entre artistas e sociedade, especialmente quando elementos de afirmação e compensação vieram sensivelmente a influenciar as respostas dos leitores (SCHULTE-SASSE, 1984, p. XI. Tradução nossa.)

Com isso, voltamos à ideia da fotocópia, em *RanXerox*, como vetor para se compreender sua posição autodestrutiva, como *medium* e como futuro. Pois é a partir dessa *recursividade*, alternando negação e afirmação de maneira aleatória, que essa história em quadrinhos fixa uma potência (calcada em sua escolha por um perene dadaísmo) explosiva que possivelmente jamais seria recuperada, já que a partir dos anos 1980 se inicia uma força de domesticação dessa fonte (tanto quanto a de Crumb, Shelton e outros), na forma mais edulcorada do romance gráfico. *Ranx* não é, por si só, apenas uma máquina de fazer cópias. Suas histórias e autores também replicam suas influências em um continuum cultural que vai valer, ao corpo destas histórias, um caráter de eterno fanzine, de colagem e resignificação para que esses ícones da contracultura se tornem também iterações. Assim, grupos de “frito” pós-punk (como Devo e P.I.L.) são mencionadas porque representam essa agonia de entrelugar, de corpo sem órgãos, que está nas narrativas de *RanXerox*. Também a ideia de reprodutibilidade é acessada quando *Ranx* é programado – a partir de um “pool”

de filmes e informações – a representar o ator Fred Astaire em um espetáculo de teatro, e acaba criando uma performance melhor do que a original, como afirmou seu próprio contratante:

O consumo de sons e imagens por segundo alcançou um nível alarmante nos últimos anos! São 10 milhões de canais de vídeo e rádio só aqui no sul da Itália, mais holocinemas, 2 milhões de revistas de quadrinhos, e fotos, os laserdiscs, cassetes autogravadores, os computer-concerts etc. Em cinco anos chegaremos a um tédio mortal, entende? (TAMBURINI; LIBERATORE, 2010, p. 52).

Apesar de parecer estar falando da contemporaneidade, o personagem alude a um futuro próximo, dentro da HQ, que na verdade era transfiguração clara do próprio presente da época. A ideia de encerrar o futuro porque as imagens técnicas seriam zerodimensionais, incapazes de aferir verdade ou mentira, tornando-se efetivamente um regime dadaísta de representações (“tédio moral”). É algo próximo a isso, ao menos, o que afirmava Vilém Flusser:

O importante para a compreensão da produção das imagens técnicas é que se processa no campo das virtualidades. Os elementos pontuais, são, em si, “algo”, mas apenas o chão no qual algo pode surgir acidentalmente. O “material” do qual o universo se compõe é a virtualidade. E não apenas o universo, também nós somos feitos de virtualidade. *We are made of such stuff dreams are made on* (FLUSSER, 2008, p. 22)

e,
Os termos “verdade” e “falsidade” passam a designar limites inalcançáveis. A distinção ontológica a ser feita é aquela que se dá entre o mais ou menos provável. E não apenas a ontológica, mas igualmente a ética e a estética: nada adianta perguntar se as imagens técnicas são fictícias, mas apenas o quanto são prováveis. (Idem, p. 27)

De certa forma, portanto, antecipando a escrita técnica da história dentro do patamar de zero pontualidade que percebemos nas imagens de hoje, *RanXerox* faz os quadrinhos pularem a etapa moderna, como se acenasse para a ideia que a tendência deste *medium* sempre foi derreter a própria representação e chegar a um estágio pós-moderno (no sentido de Perry Anderson. Cf. 1999) sem ter passado pela própria modernidade. Isso mostra que os quadrinhos, ao menos até aquele momento, apareciam ainda refratários a qualquer dimensão classificatória, aristotélica, talvez por sua nunca identificada condição ontológica. Com efeito, *ser refratário* – como o eram Winsor McCay e George Herriman, por exemplo – ainda se resguarda como a principal hipótese ontológica para o *medium* quadrinhos. A potência de refratar, de desviar toda e qualquer convenção. Assim, *RanXerox* refrata suas influências, desde citações irônicas aos Beatles (dando o nome da canção “I Me Mine”, de George Harrison, a uma corporação perversa) até a metonimizar o clássico de Fellini *A Doce Vida*, transformando a Fontana di Trevi em uma estátua da atriz Anita Ekberg: a parte pelo todo.

O limbo histórico-temporal no qual *RanXerox* se encontra guarda um não aleatório paralelo com a história do punk rock, explosivo na voz de Johnny Rotten vociferando “no future for you” com os Sex Pistols, Joe Strummer entoando “London's burning with boredom now” com o Clash, e

David Byrne cantando “Psycho killer, qu’est-ce que c’est” pelo Talking Heads, todos em 1977. A trajetória do punk foi curta, abafada por um escândalo envolvendo a morte (também de overdose por heroína) do baixista Sid Vicious, do Sex Pistols. O punk rock havia criado uma tendência de contestação niilista que tomou as ruas, criou referências para a moda e o comportamento, e agrediu o establishment de todo o mundo ocidental, partindo do Reino Unido. Porém, os Sex Pistols duraram apenas dois anos, e a espetacularização da banda, promovida por Malcolm McLaren, levou a música punk a enfrentar um beco sem saída quando seu discurso – conforme ocorreu também com os *comix underground* nos Estados Unidos e com a geração de 77 na Itália – acabou sendo esvaziado. Como consta no clássico *O que é punk*, de Antonio Bivar:

Desde os últimos meses de 77, quando o *punk* se torna fenômeno de má reputação e vandalismo, a imprensa musical – até então apaixonadamente favorável ao movimento, recebe uma ducha de água fria e passa a tratar a coisa como *New Wave* (do francês *Nouvelle Vague*, Nova Onda). Tudo que é novo ou tem cara de espírito da época passa a ser chamado de *New Wave*. Muitas bandas *punks* originais aceitam o jogo e se vendem às gravadoras. Bandas como Generation X, The Adverts e The Damned são consideradas traidoras do movimento (BIVAR, 1982, pp. 75-76).

No future? De certa forma, o fato de Ranx terminar sua trajetória como um rádio traça o paralelo entre a destruição do ímpeto vital “naturalista” do personagem e a comoditização da música punk, que hoje faz parte do *mainstream* do pop mundial. A virulência “punk” do robô psicopata é reduzida a uma funcionalidade meramente técnica, e ele se torna contrário à potência de caos e entropia que sempre consumiu os quadrinhos de Tamburini e Liberatori. A morte deste último, vítima da heroína que retratou excessivamente nas HQs de *RanXerox*, representa o aspecto dual e paradoxal das motivações dos autores em seus quadrinhos de pura ultraviolência: a tensão entre negação e afirmação no seio da burguesia, conforme propõe Peter Bürger, leva a arte ao limite da radicalização. Ranx acaba implodindo, em sua contradição natural/artificial, mas quem sobrevive, para cristalizar a herança (não mais punk) do movimento, é a garota Lubna: autônoma, sem o pai tirano, sem heroína e sem o *sex toy*. Como rádio, Ranx é apenas *toy*, e sua potência migra para a potência do *medium*. E com isso não queremos dizer que essa seja a potência do rádio, mas sim a dos próprios quadrinhos, flutuando ainda sem lugar na história (não que queiram).

3 SQUEAK THE MOUSE: REPETIÇÃO E NARRATIVIDADE ETERNA

Three chords and the truth
A shot of rhythm and blues
 - Van Morrison (2019)

Se *RanXerox* tem em sua etiologia a repetição e cópias alucinatórias de seus próprios processos, forçando um trânsito entre uma natureza pulsional e um tecnicismo que reside na zerodimensionalidade flusseriana, *Squeak the mouse* – a obra degenerada de Massimo Mattioli que satiriza os desenhos animados de animaizinhos que se perseguem, dos anos 1940, 1950 e 1960, sobretudo dos estúdios Warner Brothers e MGM – se finca na ideia de repetição (ou melhor: iteração, ou seja, a repetição derivada de uma mesma variável) não apenas para fazer alusão mais clara à contemporaneidade da época (os anos 1980), mas para colocar, num tom cínico-celebratório, em pauta algumas obsessões dos *mass media* e da cultura que determinou o alto século XX: violência, pornografia, repetição hipnótica. Como em *RanXerox*, há uma pulsão desmedida e compulsória pelo mais explícito *gore*, pelo gozo mais sacana e levado às últimas consequências. Tudo ocorre numa latência que irriga a organizada, porém também descontrolada *mise-en-page* de Mattioli, num moto-perpétuo que faz nascer e renascer eternamente esse mesmo gozo, pulsão de Eros e Tântatos que veste a máscara da presença absoluta, do absolutamente visível, uma pornô-expressão. Esse gozo acaba se transmutando, posteriormente, num gozo pelo narrar, pela fricção do movimento narrativo.

Ao longo dos anos 1980, Mattioli produziu, para a *Frigidaire*, três “arcos” de histórias de um gato e de um rato totalmente cartunescos que se perseguem até as últimas consequências (esquartejamento, pulverização, escarnificação, por exemplo), enquanto, em intervalos regulares, também saciam sua vultosa vontade erótica. Em determinados momentos, o artista “interrompe” as histórias para incluir capítulos “x-rated” com as desventuras sexuais dos animaizinhos, em sofisticada decupagem que vai alternando ângulos e posições, num olhar lascivo e confortável com a arte erótica, sendo estes talvez alguns dos melhores quadrinhos pornográficos já feitos. A questão é: este aceno para uma contemporaneidade, à época, desalmada pela estultice da televisão de massas, se faz por meio de seu procedimento de repetir a violência, o sexo, o abuso, a gratuidade, etc., eternamente até que sejam finalmente integrados à própria consciência, coletiva e histórica, de várias gerações. Não que Mattioli realize uma crítica ingênua, como se, de maneira moralista, desaprovasse a TV violenta. Ele apenas enxuga da TV o aspecto hipócrita e serve ao leitor também um niilismo que combina com a mentalidade da geração de 1977 – onde a violência gratuita possui uma conotação política, ao mesmo tempo atendendo ao aspecto mais egoísta e indesejável de cada um de nós. Para isso, o artista cria uma mecânica que vai inscrever essa leitura da violência em três níveis de repetição: o primeiro é um bombardeio, e se assemelha com a experiência em vídeo do *flicker*; o segundo é um impulso à aspiração de eternidade asséptica ao se transmitir o mesmo DNA para todos os descendentes, conforme faziam nossos ancestrais unicelulares, preservando a mecânica da vida, mas eliminando a individualidade (Cf. BAUDRILLARD, 2001); e o terceiro é a narrativa “física”, herdada do estilo de trilha sonora conhecido como “mickey mousing”

(GORBMAN, 1980), utilizado, por exemplo em *silly symphonies* de Walt Disney, algo muito próximo do estilo *slapstick* (“comédia física”) desenvolvido pelo cinema de humor americano dos anos 1910 e 1920.

Estes três níveis de iteração são distribuídos por Mattioli em grades de 3x4 quadros, sendo praticamente todas as transições do tipo ação-para-ação (ou seja: a mais comum de todas), tal qual descrito por McCloud (2005, p. 70). Podemos concluir, a partir disso, que *Squeak the mouse* é um quadrinho de ação no mais puro sentido do termo: tudo está agindo mecanicamente a todo momento, sejam os protagonistas, zumbis, extraterrestres, ou transeuntes que têm a cabeça decepada ao cruzar com uma lâmina de barbear desavisada. É assim o humor físico da comédia silenciosa americana. Buster Keaton, por exemplo, passara a infância em circos e teatros de vaudeville, e era arremessado pelo pai de um lado para o outro, o que lhe rendeu o apelido de “o garotinho que não pode se machucar”. O *slapstick*, gênero de comédia histriônica e amalucada ao qual se dedicou (assim como um primeiro Chaplin) era caracterizado por ter uma performance voltada à câmera (ou seja, à *mise-en-scène* filmica), pelos *stunts* exagerados, rostos contorcidos, gestos superanimados e por mirar diretamente na resposta da audiência. Deleuze (1983, p. 9) vai chamar o automatismo mecanizado da narrativa “transparente” do cinema clássico americano de “imagem-movimento”, porém a articulação dos movimentos de Keaton pareciam transcender, de alguma forma, a fisicalidade que define o *slapstick*, conforme atesta o pesquisador Jim Kline:

Buster foi o primeiro a filmar suas comédias em uma velocidade regular, diferentemente dos outros comédicos, que tendiam a diminuir a velocidade de filmagem para que a ação, quando projetada, aparecesse acelerada, mais animada, mais cartunesca, menos real. Buster queria um olhar mais natural, menos artificialmente frenético para os seus filmes, mais um reflexo de suas raízes no vaudeville (KLINE, 1993, p. 24. Tradução nossa.)

Mattioli vai se aproveitar desse encadeamento cinemático – que acabou derivando, da comédia física silenciosa, para os primeiros desenhos animados, e daí a técnica de sonorizá-los com o recurso “Mickey mousing”, que recorre a sons que acompanham os movimentos dos personagens – para criar uma cadência específica para *Squeak the mouse* que, é claro, não se aproxima dos filmes em termos de decupagem (exceto nos excertos eróticos), mas sim em termos de movimento puro. Isso lembra, em um caso mais extremo, os experimentos com o chamado *flicker* (filmes experimentais em que a velocidade de gravação é dissociada da de projeção, tais quais os de Dwinell Grant, Paul Sharits, etc.). “O *flicker*, portanto, é um filme rodado sem câmera, sem mesa de montagem e que, ainda por cima, pode ser visto de olhos fechados” (MICHAUD, 2014, p. 150). Logicamente, *Squeak the mouse* não alcança tal grau de abstração, mas sob determinado ponto de vista, em sua busca por uma narrativa desenfreada e eterna, pode se aproximar de uma ideia de pós-

cinema. É curioso, no entanto, que a extrema violência do quadrinho de Mattioli também tenha sua origem no movimento do cinema silencioso:

Esta questão da violência claramente trata de um nascimento. Carlitos nasce em meio à violência, e isso é privilegiado pela linguagem bufa, herdeira da *commedia dell'arte*, da pantomima elaborada no *slapstick*. Logicamente, estamos falando de linguagens mudas, e o gesto deste tipo de humor degenerado vai se tornar algo como um clichê, ou ao menos um estereótipo, de como o movimento no cinema silencioso seria visto como ridículo ou anacrônico para as plateias atuais. A questão é que, em primeiro lugar, a motricidade gerada pela necessidade de violência destes filmes vai gerar o fluxo autônomo das imagens do cinema silencioso. (MARCONDES, 2019, p. 11).

Violência e movimento, portanto, estão associados a uma cinética que faz com que um interfira no outro, seja o movimento visto como uma primeira violência no próprio espaço, seja esta violência derivada da troca de poses (Deleuze, 1983) que constituiria o próprio movimento. Seja, portanto, pela técnica do *flicker*, ou na tentativa de emular uma etiologia do cinema silencioso, *Squeak the mouse* se volta a um narrar quase puro, muito típico dos quadrinhos silenciosos, em que a morfologia das imagens assume o controle da narração – sem código simbólico, palavras e signos que concentram o significado em seus significantes “paranoicos” (nos termos de Barthes. Cf. MARCONDES, 2016). O resultado é algo próximo do que Rafael Campos Rocha define no prefácio à edição brasileira de *Squeak the mouse*:

Mattioli optou pela narrativa como sequências de imagens de um eterno retorno, fortemente baseados nos desenhos animados dos anos 40, 50 e 60. Nesses desenhos, diferentemente dos “arcos” e das “trajetórias do herói” dos desenhos atuais, como *Steven Universe*, dispensava-se a linha do tempo, a narrativa continuada, em busca de um sentido maior para os personagens, que pareciam eternamente aprisionados em um dia de marmota, de *gags* violentas e pueris. Não é à toa que predadores perseguindo suas presas são um dos temas diletos das animações dessa época, como o gato que caça o rato e o coioote que caça a ave pernaltas. A vida reduzida ao estado de natureza, necessidade, medo e morte. Mas sequer o consolo da morte acode esses personagens, que revivem de catástrofes impossíveis, para sofrer novamente todo tipo de transtorno, em busca de sobrevivência. Não da vida, da sobrevivência. O próprio neoliberalismo feito imagem. (ROCHA, 2019, p. 6).

Esta repetição eterna, iteração claustrofóbica e aterrorizante (são muitas as citações de Mattioli a filmes de horror), tem implicações ainda mais sinistras se considerarmos que, ao contrário de *RanXerox*, que desiste de prever um futuro e decide aniquilá-lo junto com a possibilidade de modernização dos quadrinhos, *Squeak the mouse* antecipa um futuro mecânico e violento, porém asséptico e despersonalizado. A própria busca por uma regeneração constante das células, promovendo a eternidade e retornando a um estágio onde os seres vivos não morrem – principalmente porque passam o mesmo código genético adiante, sem a transformação provocada pela sexualidade em si – é um tipo de movimento (cada vez mais almejado pela ciência contemporânea) que *Squeak the mouse* parece apontar. Quando escreveu seu *A ilusão vital*, Jean

Baudrillard possivelmente não imaginava o quão rapidamente as terapias de regeneração celular evoluiriam. De alguma forma, esse quadrinho ajuda a compreender a violência da vida, a violência do movimento e a violência do sexo como contingentes à contemporaneidade.

Da mesma forma que dissociamos a reprodução do sexo, tentamos dissociar a vida da morte. Proteger e promover a vida e somente a vida, transformando a morte numa função obsoleta da qual não precisamos mais, assim como, no caso da reprodução artificial não precisamos mais de sexo. [...] Todas estas funções inúteis – sexo, pensamento, morte – serão redesenhadas, redesignadas como atividades de lazer. E os seres humanos, a partir de então inúteis, poderão eles próprios ser preservados como uma espécie de “atração” ontológica. Este poderia ser outro aspecto daquilo que Hegel chamou de vida em movimento do que está morto. A morte, outrora função vital, pode assim se tornar um luxo, uma diversão. Em modos futuros da civilização, dos quais a morte terá sido eliminada, clones do futuro poderão pagar alto pelo luxo de se tornarem novamente mortais, numa simulação: cyber-morte (BAUDRILLARD, 2001, p. 17-18).

Squeak the mouse não foi, no entanto, o primeiro quadrinho a sugerir, em sua motricidade, a funesta imortalidade prenunciada por Baudrillard. Em toda sua história, os quadrinhos se valem deste princípio (motor) para legitimar ação de crianças endiabradas, animais falantes e heróis voadores. Toda a verdade e potência inerente a este *medium* se reporta à sua motricidade estática, como se o movimento – veloz, delirante, alucinatório – criado na mente do leitor por esta gama de personagens histriônicos, fosse a verdadeira razão de existir para esta forma de expressão. Ler os quadrinhos, de certa forma, teria esse caráter de entrar em um ritmo mental contaminado por certa temporalidade dada pela experiência cognitiva do leitor. *Squeak the mouse* apenas despe os quadrinhos de suas vãs tentativas de elaboração metalinguística para exibir os graus de iteração que levam nossos olhos a se mexerem, nossa mente fervilhar em associações distintas entre as sarjetas e os requadros, a viver o movimento imaginando-o. Porém, um pioneiro como *Krazy Kat*, de George Herriman, publicado nos jornais americanos entre os anos 1910 e 1940, já exibia proposta quase idêntica. A diferença é que Mattioli, associado à geração de quadrinistas italianos de 1977, precisava expor esse mecanismo não apenas como estética, mas como arma e política. Seu comentário sobre a própria natureza mecânica dos quadrinhos parece indicar ao leitor a ideia de fugir ou estar encurralado – com o *plus* de ser ressuscitado tal qual Sísifo, que carrega a pedra para cima da montanha novamente.

Há um *plot* e há um tema – e considerando que desde 1913 deve ter havido umas 3 mil tiras, alguém pode adivinhar que as variações são infinitas. O *plot* é que Krazy (andrógino, mas, de acordo com seu criador, desejando ser ambos) está apaixonado por Ignatz Mouse; Ignatz, que é casado, mas vagabundo, despreza o Gato, e seu único prazer na vida é “quebrar a cabeça daquele gato com um tijolo” da pedreira de Kolin Kelly. O Gato [...] pega o tijolo, através de uma lógica e uma memória cósmica ainda a ser explicada, como um símbolo de amor; ele não pode, no entanto apreciar os esforços do Oficial B. Pupp em protegê-lo e interceptar as atividades de Ignatz Mouse [...]. Uma guerra mortal se estabelece entre Ignatz e Oficial Pupp – o último está ele mesmo romanticamente apaixonado por Krazy (SELDES, 2004, P. 17. Tradução nossa.)

A linha mestra nos *plots* de *Krazy Kat*, portanto, é extremamente semelhante à de *Squeak the mouse*, demonstrando que as mesmas diretrizes que regem uma história em quadrinhos no início da era dos grandes jornais americanos, em um ambiente totalmente imerso culturalmente no contexto dos Estados Unidos, pode ter seu desdobramento em um quadrinho *exploitation* italiano pós-77 que também utiliza o ímpeto violento da sociedade no século XX como forma de desbloquear pulsões mecânicas que são, ao mesmo tempo, inerentes ao meio e à natureza dos povos e das revoluções provocadas por estes tipos de alvorecer artístico. *Krazy Kat* apresentava um triângulo amoroso, e as variações de interação entre os membros desse grupo, somadas às intervenções metalinguísticas de seu autor – que tinha consciência de que possuía poucos e sólidos elementos, e de que precisava saber torná-los alquimia – eram suficientes para resolver quase todas as “equações” propostas pelo meio “quadrinhos” durante toda a existência do *medium*. Tal qual o som do blues, em que três acordes, em infinitas recombinações, criam um rico gênero musical, o quadrinho de Mattioli, exposto a pressões de outra ordem, intensifica as combinações propostas por Herriman.

Squeak the mouse e *RanXerox* se encontram, portanto, não apenas na confluência geográfica e de movimento artístico que, pós-revolução nunca alcançada (porém com consequências perenes), ajuda a elaborar a consciência pós-traumática de um povo. O apelo a uma violência e sexualidade desenfreados, atropelando tabus e libertando seus personagens a um expurgo certamente condenável, porém também inevitável, deixa estas duas obras ainda restando como na vanguarda da capacidade que os quadrinhos têm em interferir no mundo ao redor, ao mesmo tempo em que são capazes de problematizar sua natureza enquanto *medium*, transformando a crise existencial de uma forma de arte numa crise política de seus leitores. Isso faz com que a violência simbólica (ainda que explícita e premente) destas duas obras saia de sua brutalidade gratuita e esfregada na cara, para se tornar cultura comum a processos que são simples na superfície *Do it Yourself* destes quadrinhos, mas que dialogam com a própria condição destes na história do *medium*, e com a condição política deles na história recente das revoluções humanas nunca concretizadas.

4 O MITO DE UM QUADRINHO, A REVOLTA SEM CONCLUSÃO

É por uma metodologia irônica que a experiência *Cannibale/Frigidaire* coloca em quadro toda força mítica de um tempo anacrônico. Furio Jesi, na reinterpretação polêmica que faria da distinção entre mito genuíno e mito tecnicizado de Károly Kerényi, entende que o mito tecnicizado é aquele do estado de sono, da subjetividade solitária e manipuladora, enquanto o mito genuíno é do

estado de vigília, coletivo e potencialmente transgressor (CAVALLETTI, 2018). Pois, essa genuidade mítica é, num primeiro momento, algo tensivo à linguagem.

No instante em que o mito é mais “genuíno”, ele é totalmente estranho à linguagem, e, antes, opõe-se a ele. Na sua fase originária, o mito é verdade inexprimível, acessível somente através da comoção que permite entrar em contato com um mundo super-humano. Em tal fase, o mito é a coisa diante da qual a palavra se detém. (JESI, 2010, p. 4).

Daí o tempo mítico genuíno, não manipulado a bel prazer por tecnocratas, ser também o tempo da revolta, esta incompatível com a estratégia revolucionária, pois exclui uma estratégia de longo termo, uma vez que implica uma mudança histórica de longuíssimo termo. Segundo Jesi (2018), a revolta não é, como a revolução, a preparação do amanhã, mas parto do depois do amanhã. Seu tempo é o do paradoxo, “eterno presente”.

O eterno presente, no qual confluem fatalmente o passado e o futuro, é realidade implícita na genuidade das experiências míticas. O tempo e o lugar das origens – em que se configura a *arché* – participam do ato por meio do qual o homem acede ao mito e abarcam em uma imobilidade existencial passado e futuro. Tais determinações temporais – *passado, presente, futuro*, que se tornam *contemporâneos* – são, além disso, próprias de quem opera “desde o exterior” sobre o mito, e constituem instrumentos quase incompatíveis com a realidade do objeto sobre o qual são usadas, como já atesta o paradoxo “eterno presente”. (JESI, 2018, p. 184, 185, grifos do autor).

Poder-se-ia pensar, então, a revolta de 77 como radical mítico para tantas outras revoltas antes e depois dela, seu aparente fracasso está na impossível instrumentalização, sobretudo na forma de uma revolução, já sua força, na genuidade mítica que suspende o tempo cronológico e insiste uma contemporaneidade heterogênea, e que justamente por isso, por sua subtração da sequência de eventos históricos, há de fazer nascer o “depois do amanhã”, possibilidade imanente do despertar a qualquer tempo contínuo. “A revolta não substitui o tempo histórico pelo tempo do sonho. Poderíamos dizer, ao contrário, que apenas no instante da revolta os homens vivem verdadeiramente no estado de vigília” (CAVALLETTI, 2018, p. 22).

Do mesmo modo a poética da *Cannibale/Frigidaire*, que por meio da ironia e nos contrassensos que lhe é própria articular, faz da tecnicização exposta, em *RanXerox* e *Squeak the Mouse* por exemplo, o esforço revoltoso (e igualmente debochado) de um despertar mítico. Consciência, ainda que dotada de um saber que não sabe, das forças e temporalidades em choque. Pensar, portanto, o povo que falta, é sempre pensar um povo mítico, não no sentido idealizado de mito, cristalizado como formas regressoras, mas de potência criativa, invenção de si, autopoiese, o que necessariamente exige uma ética antropofágica, capaz de deglutir os corpos e reanimá-los com força reconfiguradora. Da paradoxal negação ao mito histórico do moderno pelos quadrinhos, sua

volta em círculo sobre esse querer-sem-desejar ser moderno, resta, então, uma potente sarjeta, da qual todos os meios, da revolta mítica à poética da revolta, se fazem possíveis.

REFERÊNCIAS

- ANDERSON, Perry. **As origens da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.
- ANDRADE, Oswald. *Manifesto antropófago*. In: TELLES, Gilberto Mendonça. **Vanguarda européia e modernismo brasileiro**. Petrópolis: Vozes, 2009.
- BARTHES, Roland. *O efeito de real*. In: **O rumor da língua**. 3ed. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- BAUDRILLARD, Jean. **A ilusão vital**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.
- BEATY, Bart. **Comics versus art**. Toronto: University of Toronto, 2012.
- BIVAR, Antonio. **O que é punk**. São Paulo: Brasiliense, 1982.
- CAMPOS, Rogério de. *Prefácio da edição brasileira*. In: TAMBURINI, Stefano; LIBERATORE, Tanino; CHABAT, Alain. **RanXerox**. São Paulo: Conrad, 2010.
- CAVALLETTI, Andrea. *Prefácio: ler Spartakus*. In: JESI, Furio. **Spartakus: simbologia da revolta**. São Paulo: N-1, 2018.
- DELEUZE, Gilles. *O que é o ato de criação?* In: DUARTE, Rodrigo (Org.). **O belo autônomo: textos clássicos de estética**. 3.ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.
- DELEUZE, Gilles. **A imagem-movimento: Cinema 1**. Trad. de Stella Senra. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O que é a filosofia?** 3 ed. São Paulo: 34, 2010.
- FABRIS, Mariarosaria. *Neo-realismo italiano*. In: MASCARELLO, Fernando (Org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2006.
- FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas**. Elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.
- FOSTER, Hal. **O retorno do real: a vanguarda no final do século XX**. São Paulo: Cosac Naify, 2014.
- GORBMAN, Claudia. “Narrative film music”. In: Yale french studies, New Haven, Cinema/Sound, n. 60, 1980.
- JESI, Furio. Mito e Linguagem. **Sopro**, Florianópolis, n. 33, ago. 2010.
- JESI, Furio. **Spartakus: simbologia da revolta**. São Paulo: N-1, 2018.
- KLINE, Jim. **The complete films of Buster Keaton**. New York: Citadel Press, 1993.
- MARCONDES, Ciro Inácio. “Arzach e o despontar da narrativa gráfica silenciosa.” In: Esferas, Brasília, Ano 05, n. 09, 2016.

- MARCONDES, Ciro Inácio. “Poesia e violência no berço da linguagem silenciosa: o caso de Chaplin.” In. InTexto, Porto Alegre, UFRGS, n. 48, p. 304-324 , jan./abr. 2020.
- MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.
- MICHAUD, Philippe-Alain. **Filme: por uma teoria expandida do cinema**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.
- PIZZINO, Christopher. **Arresting development: comics at the Boundaries of literature**. Austin: University of Texas, 2016.
- RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível: estética e política**. 2. ed. São Paulo: Exo; 34, 2005.
- ROCHA, Rafael Campos. *Introdução a uma crítica roedora dos ratos*. In. MATTIOLI. **Squeak the mouse**. São Paulo: Veneta, 2019.
- ROLNIK, Suely. *Esquizoanálise e antropofagia*. In. ALLIEZ, Éric. (Org.). **Gilles Deleuze: uma vida filosófica**. São Paulo: 34, 2000.
- SARDUY, Severo. **El barroco y el neobarroco**. Buenos Aires: El Cuenco de Plata, 2011.
- SCHULTE-SASSE, Jochen. *Theory of modernism versus theory of the avant-garde*. In. BÜRGER, Peter. **Theory of the avant-garde**. Minneapolis: University of Minnesota, 1984.
- SELDES, Gilbert. *Introduction: the Krazy Kat that walks by himself*. In. MCDONNELL, Patrick; O’CONNELL, Karen; HAVENON, Georgia Riley de. **Krazy Kat**. The comic art of George Herriman. New York: Abrams Books, 2004.

Submetido em: 30/10/2019. Aprovado em: 10/12/2019.