DOI: http://dx.doi.org/10.1590/2316-40184614

A sombra do mundo: excesso e aprisionamento em *Diomedes: a trilogia do acidente*, de Lourenço Mutarelli

André Cabral de Almeida Cardoso[1]

Numa cena logo no início de *A curva do destino*, um dos clássicos do cinema *noir*, Al Roberts, personagem interpretado por Tom Neal, está sentado num *diner* perdido em algum lugar de Nevada, quando um dos fregueses coloca um disco na vitrola. A música traz recordações dolorosas para Al, que olha para a frente com angústia. A iluminação muda e uma faixa de luz se projeta em seus olhos, deixando o resto de seu rosto mergulhado nas sombras. Nosso olhar se desloca para um *close* de uma caneca, metade na luz e metade na sombra, depois se aproxima da vitrola e, finalmente, para a superfície de um tambor, branca como a lua ou um holofote, já no espaço das lembranças do passado, enquanto Al nos conta sua história, que inclui a perda da mulher amada, o envolvimento com uma psicopata e dois assassinatos acidentais.

Nessa cena, como em muitos outros filmes *noir*, objetos comuns recebem um destaque inusitado através do enquadramento da câmera, da montagem e da iluminação. Eles se sobrecarregam de sentido, tornando-se projeções da psicologia do personagem e de indagações morais e metafísicas. A mudança de iluminação marca a passagem de um registro realista (ainda que já bastante sombrio) para outro extremamente subjetivo. O foco de luz sobre os olhos do protagonista realça sua expressividade e introduz a dimensão da memória: desse ponto em diante, o filme será um *flashback* mostrando o crescente isolamento de Al e sua incapacidade de controlar o próprio destino. Mas, além de expressiva, a iluminação é claramente artificial: primeiro, porque ela não corresponde à luz ambiente da cena, sendo motivada apenas pelos movimentos internos da mente do protagonista; e segundo, porque o foco de luz não se fixa imediatamente nos olhos do personagem, mas vai subindo por seu rosto, como se estivesse procurando o seu alvo. Como James Naremore (2008/1998, p. 147) observa, aqui podemos sentir a presença sem disfarces de um técnico por trás da câmera, tentando dirigir a luz da forma correta.

Em outras palavras, a cena desnuda propositalmente sua própria artificialidade. Por sua vez, a imagem ampliada da caneca transforma um objeto comum numa aparição quase surreal, abrindo caminho para a

[1] Doutor em literatura comparada e professor da Universidade Federal Fluminense (UFF), Niterói, Rio de Janeiro, Brasil. E-mail: andrecac@id.uff.br

atmosfera de pesadelo do *flashback* (Naremore, 2008, p. 147-48). A caneca funciona também como uma tela em que se projeta a luz e na qual o olhar do espectador se fixa, um efeito que é reproduzido com uma intensidade ainda maior quando surge a imagem do bumbo, que completa a transição para o passado e que de início mal pode ser identificado, parecendo apenas uma grande superfície branca. O que parece estar sendo evocado aí é o próprio fascínio do cinema e dos truques visuais que ele emprega. Todo o movimento de câmera, a iluminação e o uso dos objetos do cenário demonstram um esforço de guiar o olhar do espectador, que passa de um objeto a outro, fixando-se em imagens das quais não pode escapar, pois elas lhe são impostas de forma invasiva. *A curva do destino* é uma narrativa de aprisionamento, cujo protagonista vai sendo empurrado pelo acaso até ser preso por um crime que não cometeu. O encarceramento do olhar do espectador prefigura o aprisionamento do próprio personagem. No entanto, essa cena é apenas um exemplo da cuidadosa manipulação do olhar que, a meu ver, é uma característica básica dos filmes *noir*.

Naremore inicia seu estudo sobre o cinema *noir* observando que esse tipo de filme costuma ser lembrado pelo público como uma série de traços estilísticos. Naremore evoca as lembranças de seu contato inicial com os filmes *noir* para falar de uma "aura" especial associada à atmosfera de sonho do cinema e constituída por "detalhes", como os cabelos louros de uma atriz ou o terno amassado de um ator, que acabam transformados em fetiches (Naremore, 2008, p. 1-3), objetos de efeito semelhante ao da caneca da cena inicial de *A curva do destino*. Robert Lang assume uma posição parecida ao afirmar que no filme *noir* a narrativa é menos importante do que a iconografia e o gestual (Lang, 1988, p. 32-3). Calcado em elementos altamente estilizados, que vão desde os ângulos expressivos da câmera até a aparência de seus personagens (Fluck, 2001, p. 404-5), o filme *noir* apresenta ao seu público uma coleção de objetos que compõem uma linguagem visual específica e facilmente reconhecível. Ao analisar o filme *Laura*, de Otto Preminger, Winfried Fluck observa que, a partir dos objetos no apartamento da vítima de um homicídio, o detetive encarregado da investigação cria uma imagem da mulher assassinada como um objeto de desejo idealizado (Fluck, 2001, p. 395-396). Não se trata de um caso isolado. Algo semelhante também ocorre em *A curva do destino*, quando, após Al matar acidentalmente a mulher que o mantinha aprisionado por meio de uma chantagem, a câmera se demora longamente sobre os objetos que a

vimos usar ao longo de todo o filme, como se estes fossem um resumo mudo e instantâneo da personagem e guardassem em si a sua essência. O mesmo pode se dizer do batom de Cora, personagem interpretada por Lana Turner em *O destino bate à porta*, um dos mais famosos exemplos do cinema *noir*. Neste caso, é a imagem do batom rolando pelo chão que nos introduz a personagem, assim como é o batom rolando de sua mão que nos indica a sua morte no final do filme. Nesses três exemplos, objetos diversos adquirem um caráter emblemático tão intenso, que podem substituir as personagens femininas em sua ausência. O fascínio despertado por esses objetos é um elemento central do filme *noir* e, como já vimos, um resultado calculado da manipulação do olhar do espectador. Trata-se de um fascínio imobilizador e muitas vezes obscuro, resistindo à interpretação e ao conhecimento (Harris, 2003, p. 4-8).

Na história em quadrinhos *Diomedes: a trilogia do acidente*, Lourenço Mutarelli emprega de forma insistente o repertório visual do *noir* para obter mais ou menos os mesmos efeitos. Diomedes, o protagonista da narrativa, aparece pela primeira vez num quadro que consegue espremer numa única imagem uma quantidade impressionante de fetiches visuais da estética *noir*: a sombra de persianas ao fundo, ao lado da luz projetada através da vidraça da porta, um cigarro meio amarrotado num cinzeiro, um copo de bebida, o jogo pronunciado de luz e sombras sobre o ambiente e o rosto do personagem (Figura 1).

Figura 1

Todos esses elementos, repetidos no cinema a ponto de se tornarem clichês, têm justamente a função de remeter a todo o conjunto dos filmes *noir* e de associar Diomedes a esse repertório. No entanto, a própria profusão desses objetos, o seu excesso quase cômico, indica que estamos diante de uma paródia. De fato, Diomedes compartilha com seus colegas cinematográficos uma atitude desiludida em relação à vida e à sociedade, além de uma forte ambiguidade moral. Contudo, é um detetive fracassado, que nunca conseguiu solucionar um único caso. Nesse sentido, como observa Pascoal Farinaccio (2013, p. 248), Diomedes é um típico personagem de Mutarelli. Como os outros personagens do autor analisados por Farinaccio, Diomedes vive praticamente enclausurado em seu escritório, que funciona como uma expressão de seu estado mental (Farinaccio, 2013, p. 249-50). O espaço abarrotado que ele habita, representado de forma concentrada no quadro em que o personagem nos é apresentado, cria um efeito claustrofóbico.

Assim como em *A curva do destino*, o artificialismo da construção da cena é denunciado explicitamente pela própria narrativa. O destino literalmente bate à porta de Diomedes sob a forma de Hermes, que vem contratar o detetive para que este descubra o paradeiro do mágico Enigmo, que tinha desaparecido havia muitos anos. Segue-se uma rápida discussão entre os dois personagens, na qual cada um tenta impor ao outro sua própria autoimagem: Diomedes realiza uma *performance* em que, como Sherlock Holmes, descobre tudo a respeito de Hermes num rápido exame, enquanto este tenta manter sua pose de herdeiro rico. Hermes termina por acusar Diomedes de ser um tipo ordinário que sonha desvendar um grande crime e que, para isso, havia montado em torno de si uma atmosfera *noir*, "com persianas, chapéu e porta com vidro..." (Mutarelli, 2012, p. 12). Entretanto, no final de "O dobro de cinco", o primeiro volume da trilogia, descobre-se que Hermes também é uma fraude: ele não é um herdeiro rico, seu nome verdadeiro não é Hermes, e ele pretendia usar dinheiro roubado para pagar Diomedes e contratar Enigmo para se apresentar na festa de aniversário de seu filho. Se a parafernália *noir* que cerca Diomedes é uma ilusão criada pelo próprio personagem, nem por isso ela deixa de ser reforçada e naturalizada pela narrativa, que se atém insistentemente às convenções temáticas e visuais do *noir*.

Figura 2

Em muitos pontos, Mutarelli monta sequências que reproduzem movimentos de câmera típicos dessa gramática visual. O segundo volume da trilogia, "O rei do Ponto", se abre com a representação realista de uma passarela (Figura 2). O ponto de vista se afasta, a imagem se reduz e, logo depois, se distorce, ficando arredondada. Mais um afastamento da "câmera", e vemos que a imagem está sendo refletida num olho. O

afastamento continua, e percebemos que o olho é de Diomedes, sozinho e melancólico, na janela de seu escritório. Como em *A curva do destino*, vemos a passagem de uma perspectiva realista para uma perspectiva subjetiva. Além disso, todos os elementos da cena são sobrecarregados de sentido: a passarela aponta para a degradação da vida urbana e para uma certa sensação de caminho que não leva a lugar nenhum; o olhar estupidificado de Diomedes mostra o peso de sua desilusão; e sua figura solitária na janela, com a vidraça da porta de seu escritório onde mal se lê a palavra "detetive" no fundo, marca sua insignificância depois da tentativa fracassada de encontrar Enigmo no final de "O dobro de cinco". Do mesmo modo, numa perspectiva forçada, quando Hermes bate à porta de Diomedes pela primeira vez, metade de seu rosto é ocultada pelo grande olho pintado na vidraça, criando uma imagem surrealista que tem como tema o próprio ato de olhar. Mas olhar para o quê?

A tentativa de encontrar Enigmo é apresentada explicitamente como uma busca pela magia. Em "O dobro de cinco", Hermes queria encontrar Enigmo para mostrar ao filho, excessivamente incrédulo, que existia encantamento no mundo. De fato, o que vemos nas duas primeiras partes de *Diomedes* é um mundo degradado e claustrofóbico, onde não parece haver nenhum espaço para a magia. Boa parte da ação se passa em ambientes fechados, como quartos de hotéis baratos, ou a casa e o escritório de Diomedes. Esses ambientes estão atulhados de objetos baratos ou detritos, que aprisionam os personagens. A casa de Diomedes é cheia de objetos sem valor que falam de uma existência medíocre de classe média, como são medíocres os sonhos do detetive de ganhar dinheiro para comprar um sofá de três lugares para a mulher. Ao longo da narrativa, o escritório de Diomedes vai ficando abarrotado de papéis velhos, garrafas vazias e outros detritos que refletem o caos mental do personagem, além de seu imobilismo depressivo. Trata-se de uma representação imagística – e, mais uma vez, concentrada e intensificada – daquilo que Michal Ginsburg e Lorri Nandrea (2007, p. 244-9), a partir de um conceito de Hegel, chamam de a "prosa do mundo", ou seja, o conjunto de todos os elementos do cotidiano que compõem a realidade para o ser humano e que, portanto, constituem limites para a ação do indivíduo. Cabe às narrativas, e particularmente ao romance realista, selecionar, organizar e representar esses elementos de forma significativa. Se, por um lado, a falta de sentido inerente a esses elementos em estado bruto pode causar angústia, essa mesma indeterminação, ou ausência de

forma, pode ser um fator libertador ao apontar para a possibilidade de um olhar mais amplo, sem significados pré-determinados – fator explorado por romancistas que procuram trazer para o corpo de sua obra o máximo possível de detalhes retirados do cotidiano. Nos dois primeiros volumes de *Diomedes: a trilogia do acidente*, porém, o que predomina é o aspecto negativo dessa "prosa do mundo": seu peso, sua ausência de significado, seu caráter caótico e aprisionador.

Os objetos no escritório de Diomedes são desenhados com um realismo sombrio e obsessivo, assim como as paisagens degradadas da cidade, que incluem ruas congestionadas, viadutos pichados que servem de ponto para as prostitutas e fachadas de hotéis baratos. A essas cenas de desolação, porém, se sobrepõe o virtuosismo visual do *noir*. Na verdade, como Eric Dussere observa, realismo e estilização sempre estiveram misturados nos filmes *noir*, cujo tom desiludido e cru cria a ilusão de uma exposição desapiedada da realidade urbana. Trata-se, porém, de um efeito de autenticidade obtido através de uma série de convenções estilísticas, tais como o uso de uma iluminação expressionista, a presença de diálogos que seguem uma fórmula bastante precisa, e o recurso a imagens de um repertório mais ou menos fixo, como as de uma rua encharcada pela chuva e de uma arma disparando no escuro (Dussere, 2006, p. 17). Desse modo, a própria miséria se estetiza e se torna quase poética ou onírica, como na imagem do circo em ruínas onde Diomedes vai procurar Enigmo.[2] No filme *noir*, o controle cuidadoso sobre o olhar do espectador cria perspectivas inusitadas em que a banalidade do cotidiano se imbui de um aspecto quase maravilhoso (Naremore, 1995-6, p. 18).

Transplantados para uma história em quadrinhos, o estranhamento e o fascínio promovidos pela estética *noir* se tornam ainda mais intensos, pois um único painel é capaz de concentrar a atmosfera e o significado narrativo que a cena de um filme demoraria vários minutos para construir. É o caso, por exemplo, da imagem de Diomedes sentado em

[2] Essa estetização de um registro que se pretende realista estaria nas origens do cinema *noir*. Naremore (2008, p. 280-1) levanta a possibilidade de que o estilo *noir* teria se formado sob a influência das fotos publicadas nos tabloides e da fotografia urbana que invadia as revistas na década de 1940. Essa possível ligação com uma produção de imagens realistas e seu desfrute como objetos de arte é reproduzida na própria *A trilogia do acidente*. Em "O rei do Ponto", Diomedes examina com admiração as fotos da cena de um crime, elogiando a luz e o enquadramento, e reconhecendo nelas o trabalho de um conhecido seu (Mutarelli, 2012, p. 147). A fotografia forense, que deveria ser o mero registro fiel da realidade, não só se apresenta como uma obra estética, mas também como um produto autoral.

seu quarto de hotel, depois de sua busca infrutífera por Enigmo no circo (Figura 3). A degradação do personagem está toda ali, nos trastes que o cercam, no confinamento do espaço apertado e nas suas feições maltratadas. Em meio à sobrecarga de informações visuais desse painel, nossa atenção é atraída para o olhar "caolho" de Diomedes, já que um de seus olhos está praticamente fechado e cego depois de uma surra. É quase uma retomada da imagem surreal de Hermes com o olho pintado da vidraça projetado sobre o seu rosto. Como o olho na vidraça, o olhar de Diomedes parece se dirigir para lugar nenhum, numa representação concreta da sua falta de perspectiva. Essa impressão é confirmada pela legenda do quadro, que chama atenção para a impossibilidade da magia.

Figura 3

A ativação da estética *noir*, aqui como em vários outros pontos de *Diomedes*, aponta para o aprisionamento do personagem num mundo sem sentido. Enclausurado em seu quarto de hotel, o protagonista ainda se agarra a dois fetiches do imaginário *noir*: o revólver e a garrafa de

bebida. Esses objetos, porém, parecem lhe oferecer pouco conforto, não fazendo mais do que reforçar seu isolamento, seu fracasso e sua incapacidade de controlar o próprio destino. Segundo Tom Conley (1987, p. 347, 350), o confinamento e o imobilismo seriam temas centrais dos filmes *noir* e teriam sua representação mais óbvia em um dos clichês visuais que caracterizam esse estilo, a projeção das sombras de persianas sobre o cenário e os personagens. Para Conley, os atores dos filmes *noir* estariam frequentemente olhando por entre as persianas para o vazio do mundo lá fora, seus corpos retalhados pelas sombras que elas projetam. Os termos empregados por Conley evocam não só a falta de sentido, mas também a violência da mutilação. No entanto, o recurso das sombras projetadas pelas persianas tem outras funções, tanto nos filmes *noir* quanto em *Diomedes: a trilogia do acidente*, no qual ele aparece de forma recorrente. Esse padrão de luz e sombra empresta ao ambiente uma atmosfera onírica, mas é, sobretudo, uma metáfora visual do encarceramento ao reproduzir as barras de uma prisão.

Como já vimos, a parafernália *noir* faz parte da identidade que Diomedes tenta criar para si mesmo e que nunca consegue concretizar de forma satisfatória. Entretanto, se uma das funções dessa parafernália é justamente evocar o estilo de onde é tirada, ela não pode deixar de reforçar também os temas que é papel desse estilo expressar. Sendo assim, Diomedes acaba sendo preso pelas próprias convenções formais da narrativa de que é protagonista. É possível perceber isso não só pelo fato de o estilo *noir* ser essencial na construção de uma autoimagem da qual Diomedes não consegue nem quer abrir mão, mas também pela forma como o detetive é apresentado visualmente ao longo da narrativa. Ele é mostrado repetidas vezes por trás das barras de sombra criadas pelas persianas, cercado pelo entulho que vai se acumulando em seu escritório e que inclui embalagens de cigarro, garrafas vazias, um telefone antiquado, papéis relacionados a antigos casos, todos eles restos dos objetos que ajudam a compor a imagem do detetive *noir*. A presença de todo esse lixo aponta para a angústia existencial presente nos filmes *noir*, cujos personagens, no parecer de William Brevda (2006, p. 327-8), reencenam sem parar sua insignificância diante do mundo.[3]

[3] Em seu artigo, Brevda mapeia as relações entre o cinema *noir* e o existencialismo francês. Brevda (2006, p. 330) destaca também o tema do aprisionamento expresso por esse estilo, ao observar que nos filmes *noir* não há fuga possível para os personagens, que sempre se veem fugindo justamente em direção àquilo de que queriam escapar.

Além disso, ela representa a perspectiva desencantada que esses filmes supostamente manteriam, além de seu compromisso de mostrar os aspectos mais baixos da vida humana. Como nos mostra a imagem de Diomedes deprimido em seu quarto de hotel, o detetive consegue apenas se apossar dos elementos cênicos do *noir* (neste caso, o revólver e a garrafa de uísque), transformando-os em fetiches. Aliás, de certa forma é isso o que Mutarelli faz ao empregá-los em *Diomedes*. O próprio excesso desses elementos, sua utilização muitas vezes pouco motivada, seu artificialismo e a manipulação do olhar do leitor transformam a estética *noir* num objeto de desejo que nos prende com seu fascínio. Como observa Naremore, essa estética sempre atraiu o público em geral e os diretores de cinema em particular, de modo que ela acabou se tornando um objeto de consumo, sendo inclusive empregada na propaganda (Naremore, 2008, p. 197). Essa comodificação do *noir* estava presente desde os primórdios desse estilo, manifestando-se na reprodução insistente de determinados elementos visuais e narrativos facilmente identificáveis e também facilmente parodiados, como já foi visto anteriormente. É como se cada filme *noir* trouxesse em si mesmo uma etiqueta que indica seu pertencimento a um conjunto de obras mais amplo que atrai um determinado público. Um estilo cinematográfico que fala de desejo – desejo pelo dinheiro, pela mulher inatingível, pela fuga de um cotidiano medíocre – acaba se tornando ele mesmo um objeto de desejo glamourizado. Se, por um lado, esse glamour do filme *noir* pode ser um maneirismo, um efeito desmotivado para além de seu atrativo estético e de consumo, por outro, ele faz sentido justamente como representação formal do próprio desejo. Esse aspecto do *noir* como objeto de desejo torna-se ainda mais patente nas suas retomadas posteriores. No caso de *Diomedes*, ele parece prender leitor, personagem e autor na mesma rede de fascínio pelo charme do estilo em si.

Como já apontei antes, o excesso da retomada dos elementos da estética *noir* seria uma indicação de que a narrativa em quadrinhos de Mutarelli é uma paródia desse estilo. A própria figura de Diomedes reforçaria esse caráter paródico, não só através de seu ridículo, mas também pelo humor do personagem, que se recusa a levar a si mesmo a sério, passando rapidamente da expressão angustiada do desespero para a elaboração de uma piada infame. Entretanto, como é comum acontecer com as paródias, *Diomedes* também tem um caráter ambíguo, e o fascínio pelo estilo *noir* está sempre presente, inclusive como aspecto motivador

do enredo e do desenvolvimento dos personagens, além de ser um meio para representar alguns dos temas centrais da narrativa.

Para Oliver Harris (2003, p. 6), o fascínio provoca perplexidade, impedindo que se elabore a experiência vivida e se crie um verdadeiro conhecimento. Assim, se o mundo por onde circula Diomedes parece privado de sentido, isso se dá em grande parte pelo fato de ele se organizar em torno de uma intensa utilização da estética *noir*, que está mais engajada em criar uma atmosfera sombria, mas fascinante, do que em elaborar significados (Fluck, 2001, p. 380-1). Em *Diomedes*, porém, o fascínio tem significado como um sinal – e ao mesmo tempo uma causa – da imobilização.

À questão do fascínio vem se somar o elemento do acaso, evocado já no título da trilogia, e que surge como mais uma instância de aprisionamento. Diomedes frequentemente age por impulsos momentâneos, movido pelo acaso, que acaba se revelando como um dos motores da narrativa. Assim, é por impulso que Diomedes mata o domador de leões do circo onde tinha ido procurar Enigmo. É por acaso que os assassinatos em "O rei do Ponto" são solucionados, assim como é através de um encontro fortuito com o desenhista Zigmundo (um pastiche do próprio Mutarelli) que o mistério de "A soma de tudo", o último volume da trilogia, é desvendado. O acaso, porém, acaba assumindo os contornos de um destino inflexível. No final da narrativa, Diomedes está convencido de que seu destino era de fato descobrir o paradeiro do mágico, mais uma vez através de uma série de acasos. Cada capítulo de "O dobro de cinco" é introduzido por uma ilustração da carta da Roda da Fortuna, uma imagem das mudanças aleatórias trazidas pelo acaso, mas também um símbolo do destino, como explica a cartomante que Diomedes consulta em certo momento do primeiro volume da trilogia. Também é a cartomante que nos revela o significado do título desse volume: o dobro de cinco é outra maneira de se referir à carta da Roda da Fortuna, marcada pelo número dez no baralho do tarô. Essa carta também representa a totalidade (Mutarelli, 2012, p. 68), de modo que o título "O dobro de cinco" já antecipa o volume final da trilogia, "A soma de tudo". Finalmente, é Zigmundo que revela a Diomedes a solução para o caso que o detetive estava investigando em "A soma de tudo", agindo como um *deus ex machina* que, encarnando o autor, representa sua intervenção direta na obra. Afinal, o autor é o verdadeiro responsável por criar e ordenar os acontecimentos da narrativa. Deixando-se levar ao

sabor do acaso, que vai guiando suas ações e moldando sua vida, Diomedes é mais uma vez aprisionado pelas convenções do filme *noir*, cujo protagonista costuma ser uma vítima da casualidade, que se torna um elemento central da narrativa (Fluck, 2001, p. 402).

Não haveria então uma saída? A esperança está em um outro lugar, aparentemente oposto ao mundo degradado construído pelo repertório visual do *noir*. Em "A soma de tudo", Diomedes é contratado por Suellen, esposa de um milionário brasileiro, para ir a Lisboa encontrar seu marido, que estaria traindo-a com uma bela portuguesa. A moça aparecia em fotos que o milionário enviara à mulher, juntamente com cartões postais e um objeto aparentemente sem sentido: a miniatura de uma caravela, um badulaque comprado numa loja turística e que é chamado de uma "relíquia macabra" pelo Dr. Gouveia, o advogado que colocara Diomedes em contato com sua nova cliente. Essa alusão passageira a uma "relíquia macabra" cria uma associação interessante, pois esse é o título de um dos filmes fundadores do cinema *noir*. No filme, a relíquia em questão é a estatueta de ouro de um falcão, desaparecida há muito tempo, e que todos os personagens desejam encontrar. A estatueta é um símbolo não só da ganância humana, mas também da busca vã de um sonho inatingível, pois, quando ela finalmente é encontrada, descobre-se que se tratava apenas de uma fraude, de uma cópia feita de chumbo. A caravela de "A soma de tudo" é um símbolo degradado e invertido do falcão maltês do título original do filme: é um objeto barato, mas por trás dela se esconde um sonho poderoso, o enigma de Lisboa, que o marido de Suellen estava tentando revelar. Como Diomedes explica no final da história, esse mistério era conhecido por quase todos os habitantes da cidade, mas era guardado como um segredo que não podia ser revelado, sob pena de morte. Trata-se da aparição, em vários pontos da cidade, de uma moça muito bonita (a mesma que aparecia nas fotos enviadas pelo marido de Suellen), que seria a encarnação da própria alma de Lisboa.

Quando Diomedes chega à cidade, Lisboa é retratada como um espaço iluminado e harmônico. No lugar das áreas urbanas decadentes e claustrofóbicas que víamos antes, surge uma paisagem bela e arejada, que Mutarelli reproduz com traços amorosos, com uma atenção impressionante a cada detalhe decorativo. Pouco nos é mostrado dos elementos modernos da cidade; esta parece se limitar aos seus monumentos mais antigos e sublimes.

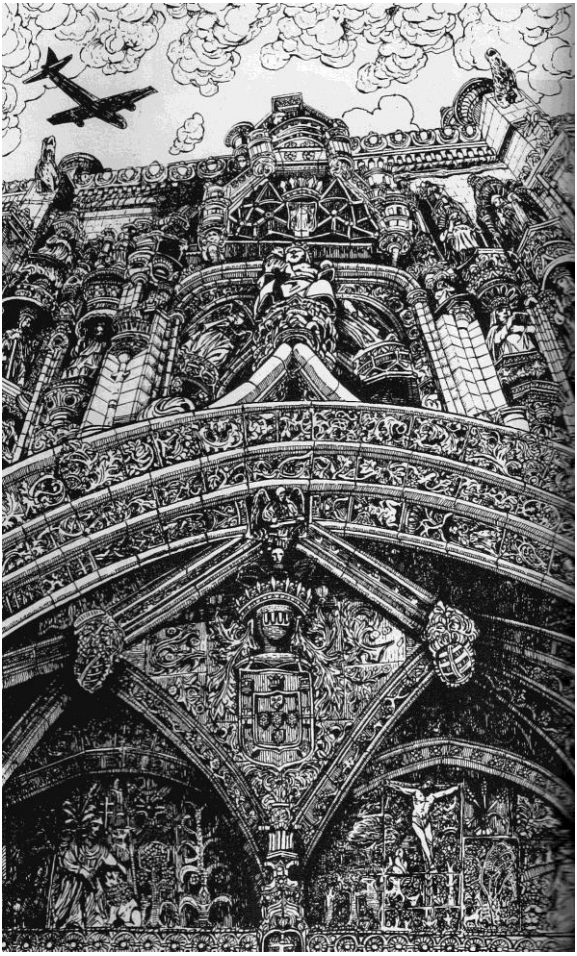

Figura 4

Segundo Farinaccio (2013, p. 251), ao se afastar do mundo, os personagens de Mutarelli buscam a proteção do útero materno. Lisboa parece oferecer um refúgio desse tipo, um retorno às origens, um local longe da modernidade e quase atemporal. Talvez possamos ver aí uma versão da história de detetive ontológica que Elana Gomel (1995, p. 346) identifica em algumas narrativas de ficção científica. Nessas narrativas, o

mistério a ser desvendado não diz respeito a um assassinato, mas à natureza do mundo; não está ligado à morte, mas ao próprio ser. Como ocorre na linguagem visual do *noir*, na qual cada objeto parece sobrecarregado de sentido, na história de detetive ontológica parte-se do princípio de que cada detalhe tem um significado que aponta para um padrão capaz de desvelar todo um mundo, trazendo-o da obscuridade para a total visibilidade (Gomel, 1995, p. 346, 348-349). De fato, nas imagens de Lisboa que aparecem em "A soma de tudo", as sombras carregadas e as distorções que caracterizavam o mundo *noir* por onde Diomedes transitava dão lugar à claridade. O desenho obsessivamente detalhista não serve mais para atulhar os quadros de objetos inúteis, criando um ambiente sufocante, mas, em vez disso, mostra construções belíssimas cujos pormenores, um por um, são revelados (Figura 4).

De qualquer forma, o contato com a cidade de Lisboa e com a imagem da moça que a sintetiza parece ter um efeito terapêutico sobre Diomedes. Ele volta de Portugal um pouco mais sereno. Sua desilusão não parece mais causar tanta angústia, mas sim autoconhecimento e uma certa resignação com a realidade. Ele arruma seu escritório, o que é uma indicação de uma nova ordem psíquica, e o espaço se limpa. Algo muda também nos traços com que o personagem é representado. Se antes Diomedes era uma figura grotesca, desproporcional e excessiva, cujos olhos eram dois poços negros, como se o personagem não pudesse ver, no último capítulo de "A soma de tudo" ele é mostrado de forma mais realista, com os olhos claros, como se Diomedes agora fosse capaz de enxergar a realidade.

Para Camille Dumoulié (2007, p. 11), a realidade parece excessiva para aquele que não pode suportá-la. Era essa a condição em que Diomedes parecia existir, mergulhado nos trastes de seu escritório e nas ruas de uma cidade abarrotada de gente, carros e anúncios. Ainda segundo Dumoulié (2007, p. 11-4), o excesso, enquanto um afeto, está associado a um sair de si, à tentativa de criar um significante para algo que permanece inominável e indefinido, pois escapa a qualquer simbolização. A ausência de um significante que possa expressar o excesso satisfatoriamente faz com que este se aproxime da noção de abjeto de Kristeva (1982, p. 1-15), um estado que antecede a formação do ego, em que a subjetividade se perde num todo amorfo, sem distinções entre o eu e o outro, e no qual não é possível qualquer esforço de significação. O segredo de Lisboa, ao remeter à magia, àquilo que está

fora da nossa realidade, seria também um excesso. Diomedes de fato parece estar na melhor posição para desvendá-lo, não porque este é o seu destino, mas porque ele próprio é excessivo e, muitas vezes, abjeto. Ele ocupa a função de detetive, mas é capaz de matar alguém de forma premeditada ou de largar momentaneamente uma investigação para fazer sexo com uma prostituta. Sua ambiguidade moral, portanto, é profunda, misturando traços do criminoso e do justiceiro que busca a verdade. Kristeva (1982, p. 4) argumenta que a abjeção está ligada a uma desestabilização de distinções e regras. Para ela, todo crime, ao mostrar a fragilidade da lei, é abjeto; no entanto, o crime premeditado ou o assassinato ardiloso – como aquele que Diomedes comete – é particularmente abjeto, pois demonstra de forma ainda mais intensa essa fragilidade. O próprio humor de Diomedes, que muitas vezes aparece associado à amargura e à desilusão, o torna um ser que vive no limite entre posições contraditórias. Ele encontra a moça de Lisboa pela primeira vez num momento em que se mostra particularmente abjeto, bêbado, com as feições e o chapéu desalinhados, e, finalmente, prostrado no chão (Mutarelli, 2012, p. 296-9). A abjeção, talvez por causa de sua afinidade com o excesso, parece ser a condição para que o detetive se aproxime do segredo. Do mesmo modo, a monstruosidade voluntária poderia aproximar o indivíduo do não ser, daquilo que não pode ser simbolizado (Dumoulié, 2007, p. 19).

No entanto, ao se cristalizar na imagem da moça de Lisboa, o excesso encontra, se não um significante, pelo menos um símbolo concreto que o represente. Estabilizado numa forma visível, ele parece ser controlado. Seus horrores, antes marcados nas proporções absurdas do corpo de Diomedes, na criação de perspectivas surreais, no contraste muitas vezes forçado entre luz e sombras, dão lugar a uma sensação de harmonia. A magia se mostra ainda mais controlável quando se revela que a moça de Lisboa era um truque criado por Enigmo. Nem por isso ela deixa de ter efeito como um objeto de desejo e de fruição estética.

Algo de fato parece ter sido deixado para trás no final de *Diomedes*. A projeção das sombras das persianas aparece novamente, mas desta vez reduzida ao padrão listrado do sofá de Diomedes, mostrado casualmente quando este apaga um cigarro num cinzeiro. Poderíamos dizer, então, que, no último capítulo do terceiro volume da trilogia, Diomedes estaria abrindo mão das ilusões glamourosas do *noir*, que faziam parte de sua autoimagem fabricada, para finalmente encarar a

realidade de forma madura. No entanto, o ressurgimento do padrão de linhas no sofá carrega esse objeto banal de um significado simbólico, num jogo de enquadramento e representação que segue o mesmo mecanismo que discutimos a respeito da estética *noir*. O sofá se torna um símbolo do desencanto. Outros elementos de artificialismo visual ou de perspectivas enganosas continuam a aparecer mesmo nesse capítulo aparentemente dominado por um realismo despojado, como a pequena sequência em que o rosto de Diomedes é coberto pela fumaça do cigarro, enquanto ele confessa seu próprio desencanto consigo mesmo e com a vida. Névoa, fumaça e embaçamento são recursos empregados tradicionalmente – e não só nos filmes *noir* – para indicar a manifestação do sonho. Eles são utilizados com essa função em vários pontos de *Diomedes*, como na passagem em que Diomedes sonha com Enigmo logo no início de "O dobro de cinco" (Mutarelli, 2012, p. 21). Por sua vez, a moça de Lisboa sempre se materializa em meio a nuvens de fumaça (Mutarelli, 2012, p. 294-5, 365-6).

Mesmo as sequências de Lisboa, que deveriam representar a fuga de Diomedes do beco sem saída em que se encontrava, dependem do mesmo controle do olhar que discuti anteriormente. As garrafas vazias e o lixo são substituídos pela Igreja dos Jerônimos e pelo elevador de Santa Justa, mostrados de baixo para cima a fim de revelar uma monumentalidade esmagadora. Essas construções são exibidas num enquadramento calculado, como as tomadas cuidadosamente planejadas dos filmes *noir*, que eram montadas a fim de obter um efeito preciso. O foco do nosso olhar ainda é atraído para objetos que nos são apresentados com a intensidade de um fetiche. Não há como escapar do espetáculo da fachada do mosteiro dos Jerônimos, que é registrado em todos os seus detalhes num painel que ocupa uma página inteira e que funciona como o simulacro de uma fotografia. Mais tarde, no escritório de Diomedes, enquanto o detetive expressa o seu desencanto, objetos desse tipo continuam a aparecer com a falsa casualidade com que costumam ser mostrados na estética *noir* – uma falsa casualidade, pois parecem meros detalhes num canto da imagem, quando na verdade estão repletos da promessa de um significado mais profundo. É o caso, por exemplo, de um abajur sem cúpula e sempre apagado que aparece em vários quadros ao lado de Diomedes enquanto este fala (Mutarelli, 2012, p. 393-4); ou do surrado cartaz de Enigmo preso à parede e que Diomedes arranca num gesto dramático (num quadro que vem logo

depois daquele em que o padrão de listras no sofá é exibido, e logo antes de outro quadro que mostra a silhueta de Enigmo ainda na parede, como o resto de um sonho) (Mutarelli, 2012, p. 397).

A própria moça de Lisboa pode ser considerada uma versão deslocada da mulher fatal que surge com tanta frequência nos filmes *noir*, a ponto de se tornar um de seus elementos característicos. Logo depois de vê-la pela primeira vez, Diomedes diz sentir algo estranho, que talvez seja "a tal da paz..." (Mutarelli, 2012, p. 305). A moça é claramente um objeto de desejo; ela tinha sido procurada com afinco pelo marido de Suellen e, como atesta Diomedes, transmite uma sensação de calma. Contudo, como a mulher fatal, ela é também um objeto de desejo sexual: seu vestido justo e quase transparente revela o seu corpo. Para Diomedes, ela não parece ser deste mundo, nem parece ser de verdade; ela parece uma santa. Por outro lado, ela também parece estar morta (p. 296), o que aponta para o aspecto demoníaco da mulher fatal. Sua expressão às vezes é serena, mas às vezes é de raiva ou crueldade. Ela parece encarnar, portanto, a ambiguidade moral da mulher fatal, que frequentemente oscila entre a aparente inocência e a perversidade. Essa ambiguidade ainda é representada por outro elemento visual: apesar de Diomedes dizer que o vestido dela era branco (p. 361), em alguns quadros ele parece negro (p. 365). Esse recurso simples também é aproveitado em alguns filmes *noir*. A personagem de Lana Turner em *O destino bate à porta* alterna roupas brancas com roupas pretas, para indicar sua oscilação moral entre vítima de um marido insensível e assassina calculista. Nas últimas cenas de *Fuga ao passado*, a personagem de Jane Greer veste um traje parecido com o de uma freira, justamente no momento em que a sua cobiça e seu caráter traiçoeiro são revelados com toda a clareza. Mais importante, o poder da mulher fatal vem do fato de ela corresponder a uma imagem idealizada, criada pelo protagonista, e parte do suspense do filme *noir* está em descobrir se ele vai conseguir resistir ao domínio que ela tem sobre o seu imaginário (Fluck, 2001, p. 394). O mesmo se pode dizer da moça de Lisboa, que também é uma imagem idealizada da alma da cidade. Como a mulher fatal, ela também é a projeção de um desejo, e uma projeção literal: ela é uma imagem projetada por um aparelho montado por Enigmo dentro do castelo de São Jorge, assim como a mulher fatal, no fim das contas, não passa de uma imagem projetada

numa tela. O fascínio que ambas exercem, portanto, é o fascínio criado pela imagem do cinema.

De resto, nas últimas páginas de *Diomedes*, vemos o protagonista vestir seu terno, colocar o chapéu, fechar a porta do escritório, descer o corredor e se dirigir ao próprio desenhista, numa sequência que retoma fielmente a gramática visual dos filmes *noir*. Os últimos quadros da obra mostram a silhueta de Diomedes recortada pela luz que entra pela porta, num ângulo enviesado que reproduz um dos maneirismos desse estilo. Finalmente, essa imagem vai se reduzindo, como se estivesse sendo filmada por uma câmera que se afasta (Mutarelli, 2012, p. 408).

Assim, apesar de todo o desencanto de Diomedes, a narrativa termina com uma retomada do fascínio do cinema e, mais particularmente, dos filmes *noir*. Esse é um fascínio do qual nem Mutarelli nem seu protagonista parecem dispostos a abrir mão. A narrativa se fecha em círculo. No nível do enredo, a promessa tradicional das narrativas policiais é cumprida, apesar de todos os devaneios episódicos da trilogia, pois Diomedes de fato descobre o paradeiro de Enigmo. Confirma-se a noção de um destino inflexível, nem que para isso o autor tenha de intervir diretamente, entregando a solução do caso para Diomedes na figura de seu duplo, o desenhista Zigmundo. No nível do estilo, a narrativa se fecha mais ainda, pois há um retorno enfático à estética do *noir*. Pesadelo e sonho se misturam, assim como realidade e imaginação. De fato, os dois termos dessas oposições se mostram equivalentes, e a narrativa gira em torno de si mesma, presa pelo fascínio por seu próprio modelo estético. Como é comum acontecer nos filmes *noir*, terminamos num beco sem saída. Há algo de angustiante nisso. *Diomedes* aponta para o perigo do fascínio, apenas para se abandonar a ele. É uma narrativa sobre desilusão que não abre mão do encantamento. Pior ainda, ela mostra que a desilusão já era uma ilusão, pois era parte integrante do repertório *noir*. "A soma de tudo" acena com a possibilidade de uma saída de um mundo claustrofóbico, para logo depois negar essa possibilidade, não porque a magia que Diomedes tanto procura é um excesso insondável que ele jamais pode tocar, como o próprio personagem argumenta (Mutarelli, 2012, p. 399-400), nem porque ela simplesmente não existe. Pelo contrário, ela sempre existiu: estava lá desde o início, no glamour de um estilo reafirmado sistematicamente ao longo de toda a narrativa, mesmo nos momentos em que ele parece se apagar.

Essa é a verdadeira armadilha de *Diomedes*, aquela da qual é impossível escapar: os problemas que ela levanta, os temas que desenvolve, acabam se mostrando falsos, pois são fruto, antes de tudo, das exigências das convenções do *noir*. O excesso de significado de seus objetos transformados em fetiche acaba não levando a lugar nenhum. Isso não é, no meu entender, uma fraqueza. Pelo contrário, é justamente aí que está a eficiência de *Diomedes*. Ela nos confronta com o niilismo do protagonista, mas mostra que esse niilismo é ilusão, pois faz parte da estética da narrativa. Há sempre um deslocamento para o lado, alguma coisa que, como a magia que Diomedes deseja, está sempre fora do nosso alcance. Há um lugar mais desejável, uma Lisboa, mas esse lugar alternativo nos remete de volta para o ponto de partida. Hugh Manon (2005, p. 37-8) argumenta que o principal problema dos detetives *noir* não é confirmar a verdade, mas sim se certificar de que há uma verdade a ser confirmada; o *noir* gira em torno da questão do enigma, da possibilidade inquietante de que por trás do mistério haja apenas o vazio de significado, de que, por mais que se olhe, seja impossível ver o que acontece na realidade. *Diomedes* gira em torno de um enigma desse tipo. Assim como Diomedes, nos vemos presos às convenções de seu estilo. Não há saída, pois, num mundo em que todas as marcas da realidade são elementos de uma estética, tudo remete de volta para a forma, e só ela pode ser percebida com segurança. Nosso olhar, assim como nosso desejo (incluindo nosso desejo de conhecer), é manipulado e frustrado. Mas nós nos deixamos ficar, por causa do fascínio da magia, mesmo sabendo que ela não passa de um truque.

Referências

BREVDA, William (2006). "Is there any up or down left?": noir and existentialism. *Soundings*: an interdisciplinary journal, v. 89, n. ¾, outono/inverno, p. 321-346.

CONLEY, Tom (1987). Stages of "film noir". *Theatre Journal*, v. 39, n. 3, out., p. 347-363. (Film/Theatre.)

DUMOULIÉ, Camille Marc (2007). Tudo o que é excessivo é insignificante. *Revista Tempo Brasileiro*: os significados do excesso, n. 169, abr./jun., p. 11-30.

DUSSERE, Eric (2006). Out of the past, into the supermarket. *Film Quarterly*, v. 60, n. 1, ago., p. 16-27.

FARINACCIO, Pascoal (2013). Espaços claustrofóbicos na obra de Lourenço Mutarelli. *Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea*, n. 42, jul./dez., p. 241-253.

FLUCK, Winfried (2001). Crime, guilt, and subjectivity in "Film Noir". In: *Amerikastudien/American Studies*: popular culture, v. 46, n. 3, p. 379-408.

GARNETT, Tay (1946). *O destino bate à porta*. Título original: *The postman always rings twice*. Produção: Carey Wilson. Roteiro: Harry Ruskin e Niven Busch. Elenco: Lana Turner, John Garfield, Cecil Kellaway e outros. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).

GINSBURG, Michal Peled; NANDREA, Lorri G. (2007). The prose of the world. In: MORETTI, Franco (Org.). *The novel*: forms and themes. 5. reimpressão. Princeton e Oxford: Princeton University Press. v. 2.

GOMEL, Elana (1995). Mystery, Apocalypse and utopia: the case of the ontological detective story. *Science Fiction Studies*, v. 22, n. 3, nov., p. 343-356.

HARRIS, Oliver (2003). Film noir fascination: outside history, but historically so. *Cinema Journal*, v. 43, v. 1, outono, p. 3-24.

HUSTON, John (1941). *Relíquia macabra*. Título original: *The maltese falcon*. Produção: Henry Blanke e Hal B. Wallis. Roteiro: John Huston. Elenco: Humphrey Bogart, Mary Astor, Sydney Greenstreet, Peter Lorre e outros. Estados Unidos: Warner Bros.

KRISTEVA, Julia (1982). *Powers of horror*: an essay on abjection. Tradução de Leon S. Roudiez. Nova York: Columbia University Press.

LANG, Robert (1988). Looking for the "Great whatzit": "Kiss me deadly" and film noir. *Cinema Journal*, v. 27, n. 3, p. 32-44.

MANON, Hugh S. (2005). Some like it cold: fetishism in Billy Wilder's "Double indemnity". *Cinema Journal*, v. 44, n. 4, verão, p. 18-43.

MUTARELLI, Lourenço (2012). *Diomedes*: a trilogia do acidente. São Paulo: Companhia das Letras.

NAREMORE, James (1995-6). American film noir: the history of an idea. *Film Quarterly*, v. 49, n. 2, inverno, p. 12-28.

NAREMORE, James (2008/1998). *More than night*: film noir in its contexts. Berkeley; Los Angeles; Londres: University of California Press.

PREMINGER, Otto (1944). *Laura*. Produção: Otto Preminger. Roteiro: Jay Dratler, Samuel Hoffenstein e Betty Reinhardt. Elenco: Gene Tierney, Dana Andrews, Clifton Webb, Vincent Price, Judith Anderson e outros. Estados Unidos: Twentieth Century-Fox.

TOURNEUR, Jacques (1947). *Fuga ao passado*. Título original: *Out of the past*. Produção: Warren Duff e Robert Sparks. Roteiro: Geoffrey Homes. Elenco: Robert Mitchum, Jane Greer, Kirk Douglas e outros. Estados Unidos: RKO Radio Pictures, Inc.

ULMER, Edgar G. (1945). *A curva do destino* Título original: *Detour*. Produção: Leon Fromkess e Martin Mooney. Roteiro: Martin Goldsmith. Elenco: Tom Neal, Ann Savage e outros. Estados Unidos: Producers Releasing Corporation (PRC).

Recebido em maio de 2014.
Aprovado em maio de 2015.

resumo/abstract

A sombra do mundo: excesso e aprisionamento em *Diomedes: a trilogia do acidente*, de Lourenço Mutarelli

André Cabral de Almeida Cardoso

O objetivo deste artigo é examinar a maneira como a estética dos filmes *noir* é apropriada por Lourenço Mutarelli em sua narrativa em quadrinhos *Diomedes: a trilogia do acidente*. Dividida entre a tentativa de representar o real e um forte impulso de estilização, essa estética age como elemento estruturador da narrativa, criando um mundo caracterizado pelo excesso e a degradação, do qual aparentemente não há saída.

Palavras-chave: filme *noir*, literatura brasileira contemporânea, história em quadrinhos, Lourenço Mutarelli.

The shadow of the world: excess and imprisonment in *Diomedes: a trilogia do acidente*, by Lourenço Mutarelli

André Cabral de Almeida Cardoso

The aim of this paper is to examine the way the aesthetics of film *noir* is appropriated by Lourenço Mutarelli in his graphic novel *Diomedes: a trilogia do acidente*. Torn between an attempt to represent the real and a strong impulse towards stylization, this aesthetics acts as a structuring element of the narrative, creating a world characterized by excess and degradation, from which apparently there is no way out.

Keywords: film *noir*, contemporary Brazilian literature, graphic novel, Lourenço Mutarelli.