

CONSIDERAÇÕES SOBRE SOCIEDADE E TECNOLOGIA A PARTIR DAS HISTORIETAS DE AUTORES BRASILEIROS

Liber Eugenio Paz

Mestre em Tecnologia (UTFPR), professor de Design da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR).

E-mail: liberpaz@gmail.com

A proposta do presente artigo é refletir a respeito das relações entre tecnologia e sociedade no período contemporâneo através de uma breve análise de algumas histórias em quadrinhos (historietas) produzidas pelos artistas brasileiros Lourenço Mutarelli, Roger Cruz, Marcello Quintanilha, Fábio Moon e Gabriel Bá. Trata-se de um pequeno ensaio baseado nos temas abordados em dissertação de mestrado (Paz, 2008). Devido ao espaço disponível, este trabalho não tem pretensões de se aprofundar muito nas análises e discussões, mas almeja divulgar essas ideias e possibilidades de abordagem.

Nossa contemporaneidade é caracterizada pelo excesso de informações e pela fragmentação presente em diversas esferas do fazer e do pensar humano. Muitos consideram que já vivemos em uma pós-modernidade: uma realidade sobrecarregada de estímulos, onde se perdem os referenciais de identidade e valores e prevalece a sensação de falta de sentido e insegurança (Bauman, 2005). Torna-se difícil pensar a realidade do cotidiano contemporâneo e compreender a lógica presente.

A análise dos produtos culturais criados dentro desse contexto pode auxiliar na tarefa de compreensão de diversos aspectos do momento presente. Esses produtos são resultados e trazem contidos em si indícios da interação entre essa lógica dominante e os diversos atores sociais que participam de sua produção. Ao mesmo tempo, fazem parte de todo um complexo sistema de discursos e diálogos em diversas camadas de significação.

As histórias em quadrinhos são exemplos desse tipo de produto e permitem, através de sua análise, levantar interessantes questões a respeito de nossa contemporaneidade, abordando diversos aspectos como, por exemplo, o imaginário social, hábitos e costumes, conceitos e visões da sociedade etc.

A tecnologia e relações estabelecidas pelo sistema de produção industrial permeiam e interagem com as demais dimensões da vida social e podem ser vistas não só em uma

análise da produção das HQs, mas também nos valores e visões de mundo apresentados em seus personagens e enredos.

As HQs são um exemplo de “nova forma de arte” propiciada pela reprodutibilidade técnica, apresentando muitos dos conceitos de relações entre autor/obra/receptor propostos por Benjamin (1994). Também interagem com outras criações ideológicas, fazendo parte de um complexo sistema que guarda muitas das características apontadas por Adorno (2002) em sua análise da “indústria cultural”. Cabe aqui explicar que o termo “criação ideológica” está de acordo com a perspectiva bakhtiniana, segundo a qual significaria toda produção intelectual e artística, isto é, arte política, filosofia, direito, religião, ética, etc (Faraco, 2006). Tais abordagens, associadas à perspectiva dialogizante proposta pelo Círculo de Bakhtin, possibilitam uma visão das HQs em suas interações com outras dimensões sociais e contribuem para uma melhor compreensão da sociedade contemporânea.

Tecnologia

Compreender a idéia de tecnologia é importante para pensar as relações estabelecidas entre produção e consumo dentro do que se chama indústria cultural, conceito fundamental para perceber a natureza e participação das histórias em quadrinhos no quadro cultural da contemporaneidade.

A presença da tecnologia na vida humana é tão acentuada que, associada ao fenômeno do desenvolvimento das forças produtivas e à forte tendência de interpretações economicistas da vida social, pode conduzir ao determinismo tecnológico, que considera a tecnologia como o elemento que determina a vida social. Tal tipo de visão é simplista, limitada e reducionista, devendo ser evitada. É preciso considerar a interdependência e interação das variáveis de todo um complexo sistema que envolve fatores culturais, sociais, econômicos, históricos, entre outros. Todas essas complexas relações constituem a sociedade humana (Carvalho, 1998).

Presença marcante no discurso sobre nossa contemporaneidade, o termo tecnologia pode apresentar mais de um sentido, de acordo com o contexto em que é usado. Álvaro Vieira Pinto (2005) distingue quatro significados principais:

- a. Seguindo a etimologia da palavra, a “tecnologia” seria a ciência, estudo, discussão e teoria da técnica (“as artes, as habilidades do fazer, as profissões e, generalizadamente, os modos de produzir alguma coisa” p.219). Para o autor,

esse é “necessariamente o sentido primordial, cuja interpretação nos abrirá a compreensão dos demais” (Pinto, p. 219).

- b. “Tecnologia” também aparece como sinônimo direto de técnica. Este seria o significado mais freqüente e utilizado na linguagem corrente, coloquial.
- c. “Tecnologia” enquanto “conjunto de todas as técnicas que dispõe uma determinada sociedade, em qualquer fase histórica de seu desenvolvimento”. Nesse sentido, a “tecnologia” também adquire um caráter de medida do grau de avanço de uma sociedade, que tem conotações especiais relacionadas ao quarto significado.
- d. Finalmente, a tecnologia significando reificação da técnica.

A partir desses significados, Vieira Pinto aponta para a importância de uma consciência crítica que permita a elaboração de uma imagem teórica da realidade existencial das pessoas, capaz de explicar o que fazem e por que fazem.

A perspectiva de tecnologia como estudo e ciência da técnica, isto é, estudo e ciência das formas de controlar e dominar a natureza, permite encontrar diversos exemplos do processo de desenvolvimento tecnológico na História Humana: a agricultura, a domesticação de animais, a metalurgia, a urbanização, etc. Nesse processo, as técnicas interagem com as relações sociais, numa sucessão de transformações, interações, inovações e reinterpretações. A tecnologia seria, portanto, mais um dos fenômenos interdependentes (como a cultura, política, economia, religião, educação, direito e história) que interagem “com o meio geográfico e com as características biológicas das pessoas que compõem os grupos sociais” (Carvalho, 1998).

A partir dessas considerações, as histórias em quadrinhos, assim como outras criações ideológicas modernas (como o cinema e o rádio), contribuem como testemunhas dos valores e da cultura da sociedade que as produziu, ajudando a compreender melhor as relações, interações e significações entre essa sociedade e sua tecnologia.

Fundamentos para as análises

Considerando as histórias em quadrinhos um produto ideológico fruto de uma intrincada cadeia de interações e responsabilidades sociais e materiais, foram empregados alguns dos conceitos propostos pelo Círculo de Bakhtin nas análises aqui apresentadas.

O Círculo de Bakhtin parte da premissa de que todos os produtos dessa criação ideológica apresentam uma materialidade física e são corporificados na realidade prática

dos seres humanos através de um material semiótico definido: o signo. Os signos são intrinsecamente sociais, criados e interpretados no interior dos complexos e variados processos que caracterizam o intercâmbio social. Para estudá-los é imprescindível situá-los nos processos sociais globais que lhes dão significação. Cabe ainda lembrar que, para o Círculo de Bakhtin, a relação entre o ser humano e o mundo real sempre é mediada semioticamente, isto é, através de um signo (FARACO, 2006, p. 48-49).

O signo caracteriza-se por refletir o mundo, no sentido de representar, estar no lugar de outra coisa, estar apontando para uma realidade externa. Entretanto, o signo também refrata o mundo. A noção de refração é muito importante na filosofia bakhtiniana e está vinculada à dimensão axiológica, isto é, a dimensão de juízo de valores. Referem-se a outro tema importante e recorrente na obra de Bakhtin, a relação eu/outro, a alteridade. É a “resposta ao outro” que permeia toda a compreensão e criação de significado (Bakhtin, 2003:271-272).

Esses conceitos são importantes para verificar que as histórias em quadrinhos não ilustram as relações sociedade/tecnologia apenas nas representações mais óbvias de interação ou presença de artefatos tecnológicos, mas também refratam essas relações nas atitudes, filosofias e ideias de mundo de seus personagens e narrativas.

Dada a importância das imagens na concepção das histórias em quadrinhos, também são empregados métodos de análise baseados na teoria semiótica apresentada por Umberto Eco (1993) e Martine Joly (2006). Também fazem parte da fundamentação para essa análise as obras de três estudiosos que se dedicaram a pensar sobre o ato de fazer quadrinhos: Antonio Luiz Cagnin (1975), Will Eisner (1989) e Scott McCloud (1995).

Os autores

Lourenço Mutarelli atualmente dedica-se principalmente à produção literária, sendo autor de livros como *O Cheiro do Ralo* (2002) e *O Natimorto* (2004). Entretanto, desde o início e durante a maior parte de sua carreira, dedicou-se à produção de histórias em quadrinhos, tendo boa repercussão de crítica e público. Seu álbum de estréia foi *Transubstanciação* (1991). É autor de 11 álbuns em quadrinhos publicados no Brasil, entre eles a série *Trilogia do Acidente* (de 1999 a 2002), bem recebida em países da Europa, principalmente Portugal. Seu último álbum em quadrinhos foi *A Caixa de Areia*, publicado em 2006. Neste trabalho, focaremos nossa análise no álbum *Mundo Pet* (2004).

Roger Cruz atua como desenhista de histórias em quadrinhos desde meados da década de 1980, quando começou produzindo histórias para revistas como a *Mil Perigos*. Parte significativa de sua produção foi feita nos anos 90, quando desenhou para a editora americana *Marvel Comics*, com destaque para seu trabalho com os personagens de *X-Men*. Em 2010 publicou o álbum *Xampu: lovely losers*, um projeto autoral contando histórias passadas na década de 1980. É esse álbum *Xampu: lovely losers* que servirá de base para a análise aqui apresentada.

Marcello Quintanilha iniciou sua carreira ao final dos anos 1980 e produziu trabalhos com boa repercussão durante a década de 1990. A partir de 2000 suas histórias em quadrinhos passaram a aparecer na revista *Heavy Metal* americana. Atualmente reside em Barcelona, na Espanha, onde trabalha na série de quadrinhos *Sept Balles Pour Oxford*, da editora belga *Editions Du Lombard*. Seu álbum *Sábado dos meus amores* (2009) é o escolhido para a análise deste artigo.

Os gêmeos Fábio Moon e Gabriel Bá produzem suas histórias em quadrinhos desde o final da década de 1990. Além de um trabalho autoral lançado em alguns álbuns no Brasil, como *O Girassol e a Lua* (2000) e *Meu coração não sei por que* (2001), conquistaram espaço no mercado norte-americano, sendo premiados com o *Eisner Awards* pela publicação independente *5* e pela série *The Umbrella Academy*, publicada pela editora *Dark Horse*. A análise desse artigo será sobre as histórias publicadas no álbum *Crítica* (2004).

Análises das obras

Mundo Pet (FIGURA 1) reúne uma série de doze histórias curtas que Lourenço Mutarelli realizou para um site de webcomics (o *Cybercomix*) entre 1998 e 2000. Essas histórias destacam-se dentro da produção do artista por serem coloridas, ao contrário da maior parte da obra do autor que é feita com nanquim em preto e branco.

As histórias deste álbum versam sobre solidão, memória e insanidade dentro das experiências pessoais do autor, servindo de veículo para episódios biográficos mesclados com elementos fantásticos.

Um dos artefatos tecnológicos que mais se sobressai dentro das narrativas do álbum é a fotografia. Dentro da obra de Mutarelli, a fotografia representa a materialização da memória, um modo de entrar em contato quase que direto com pessoas e momentos que

não mais existem e reitera os questionamentos entre realidade e representação (Paz, 2008, p 158).

História e romance: as duas categorias que Baudelaire propõe para o retrato pictórico podem ser adotadas para a análise do retrato fotográfico, apesar das ressalvas feitas pelo poeta à imagem técnica. Enquanto história, o retrato supõe a tradução fiel, severa e minuciosa do contorno e do relevo do modelo. Isso não exclui a possibilidade da idealização, ou seja, a escolha da atitude mais característica do indivíduo e a ênfase dos detalhes mais importantes em detrimento dos aspectos insignificantes do conjunto. Enquanto romance, o retrato é sobretudo produto da imaginação, mas nem por isto menos fiel à personalidade do modelo, cuja cabeça pode estar integrada numa cálida atmosfera difusa ou emergir “das profundezas de um crepúsculo” (Fabris, 2004, p21).

Pode-se pensar assim o papel da fotografia dentro de Mundo Pet: história e romance presentes na criação de HQs como Crianças Desaparecidas, Meu Primeiro Amor, Dor Ancestral e Dói Story.

Dor Ancestral (FIGURA 2) é uma história em homenagem à sua mãe. Nessa história, as ilustrações são pintadas sobre fotografias da família do autor. Toda a narrativa e seqüência de imagens é construída sobre a linguagem das fotografias dos álbuns de família. Para Mutarelli, a fotografia não corresponde a uma reprodução precisa da realidade, mas faz parte do intrincado e intangível processo da memória. A fotografia deixa de ser um objeto e torna-se um vínculo com o ente querido.

Dentro da perspectiva temática, percebe-se que melancolia e solidão são temas que permeiam toda a obra de Lourenço Mutarelli, calcadas em uma perda de valores e referenciais vista nas relações entre os personagens e seu entorno (Paz, 2008). Suas narrativas são povoadas por pessoas inacessíveis, distantes, quase que objetos para serem usados ou usar outras pessoas como amantes, esposas, maridos, irmãos. A solidão e a incomunicabilidade proporcionam uma equalização entre pessoas e objetos. Na ausência das pessoas é que se cria o valor afetivo, exercido através de objetos que ganham novo significado. Nas histórias de Mundo Pet, essa ressignificação ganha novas dimensões na fotografia.

A ressignificação e mesmo fetichização dos objetos ocorre de maneira um pouco diferente no álbum Sábado dos meus amores (FIGURA 3). O álbum de Marcello Quintanilha (2009) é composto por seis histórias, que se passam em diversas localidades brasileiras. São crônicas relatando pequenos fatos do cotidiano de pessoas humildes.

A arte de Quintanilha é realista e bem detalhada. Embora não se possa precisar a época em que se passam as histórias, têm-se a impressão de que são episódios acontecidos há

muitos anos, devido à representação de diversos objetos tecnológicos como aparelhos de rádio, televisão, automóveis, detalhes de arquitetura, estilo de roupas etc. Essas características somadas à palheta de cores pastéis empregadas pelo artista conferem um ar de nostalgia ao álbum.

Na história De como Djalma Branco perdeu o amigo em dia de jogo, o personagem Djalma é um morador de um bairro pobre e torcedor fervoroso do time Flamengo de futebol. Em sua paixão, Djalma desenvolve uma série de superstições que acredita que garantem a vitória de seu time. Entre elas a crença fervorosa de que duas garrafas devem estar sobre uma folha de um jornal específico na prateleira de sua geladeira. Como Djalma descobriu essa inusitada combinação é um mistério, mas podemos ver que os objetos industriais ganham agora dimensões mágicas. As garrafas, o jornal impresso e a geladeira tem suas funções relegadas a segundo plano e tornam-se elementos de um ritual.

Na poética de Quintanilha, podemos ainda refletir sobre como a imersão do sujeito na rotina urbana ou de produção pode privá-lo de perceber pequenos eventos ou oportunidades de seu entorno. Em Plena de Flôroi (FIGURA 4), história de uma página, os personagens são o cronista Rubem Braga e uma borboleta. No meio do caos e do vai e vem apressado, Braga é o único que percebe e se encanta com o voo da borboleta por entre os prédios. Anos depois, uma outra borboleta voa pela mesma rua, mas não há mais um Rubem Braga para vê-la e ninguém mais se dá conta. Se a borboleta representa apenas um devaneio, um sentimento romântico anacrônico dentro da realidade urbana, há momentos em que a rotina diária não apenas desconecta o indivíduo da apreciação de singelos detalhes, mas também pode desligá-lo de sua própria intuição. Por exemplo, na história Atualidade a imersão no trabalho priva o personagem Vladimir de participar e ganhar o tão sonhado prêmio da loteria.

Assim, na obra de Lourenço Mutarelli, os objetos tecnológicos, como a fotografia, funcionam como um vínculo entre personagens e uma idealização de seus afetos. Já dentro das narrativas de Quintanilha, os objetos ora são revestidos de significados alheios à sua finalidade original, ora alienam o sujeito de seu entorno.

Os álbuns Xampu: lovely losers (Cruz, 2010) e Crítica (Moon e Bá, 2004) possuem pontos em comum. Ambos apresentam uma coleção de pequenas histórias mostrando o cotidiano de jovens, seus relacionamentos, valores, festas e locais de interações sociais.

Crítica (FIGURA 5) apresenta alguns elementos fantásticos misturados a episódios autobiográficos dos autores, que se representam como personagens e protagonizam mais de metade das 11 histórias da coletânea. Os outros personagens que aparecem são jovens e praticamente todas as narrativas falam sobre encontros e desencontros amorosos. Em alguns episódios também encontramos uma discussão desprezível sobre arte e seus significados. As histórias são independentes entre si e não formam um conjunto narrativo maior. Mesmo as histórias autobiográficas não possuem uma conexão.

Xampu (FIGURA 6) difere de Crítica já na estrutura narrativa. São sete histórias, que embora pudessem ser lidas separadamente sem problema de compreensão, estão vinculadas umas as outras por seus personagens e eventos, formando no conjunto uma narrativa maior. O autor Roger Cruz construiu a história e seus personagens baseados em eventos e pessoas que conheceu em sua adolescência, mas não há intenção de realizar uma autobiografia. Os protagonistas são um grupo de jovens músicos (rock heavy metal) e as histórias se passam em torno de um apartamento, que servia de ponto de encontro da turma. O tema principal de todas as histórias são os relacionamentos entre os personagens e a tensão entre seus estilos de vida e a realidade do sistema social em que vivem.

O contraponto interessante entre Xampu e Crítica é que, embora ambos façam um retrato de jovens e seus anseios, os álbuns retratam períodos históricos diferentes. Podemos dizer que as histórias de Crítica ocorrem entre final da década de 1990 e primeira metade da década de 2000. Xampu procura explicitamente retratar a geração que viveu nos meados da década de 1980.

As representações de tecnologia não só ajudam a caracterizar cada álbum como também permitem reflexões sobre as profundas diferenças entre uma época e outra. Embora seja um período de apenas 15 anos, as novas tecnologias implicam em mudanças muito perceptíveis nas estruturas de relacionamentos e valores.

Nas histórias de Crítica não há uma unidade de personagens ou narrativa que permita constituir um todo. Os episódios são fragmentados e essa fragmentação parece se alastrar para as relações entre os personagens. Embora tratem de relacionamentos, a maioria das narrativas apresentam pessoas que não possuem vínculos entre si. Em *All you need is love* encontramos um casal que se conheceu e ficou junto apenas uma noite. A história mostra a separação entre os dois na manhã seguinte de maneira fria,

impessoal, vazia. Há outras histórias em que personagens se cortejam e se encontram sem conseguir criar um contato efetivo ou estabelecer de maneira convincente para o leitor que há um vínculo entre eles. Em *Feliz aniversário, meu amigo!* há o elemento fantástico: através de um ritual, amigos trazem de volta um camarada falecido para celebrar seu aniversário. Há um reencontro de amigos num bar, onde todos parecem se conhecer. Entretanto a ausência de vínculos fica clara na fala de um personagem: “Conheço um bando de gente, mas nenhum deles é meu amigo.” Essa fragmentação e superficialidade de relacionamentos é discutida diversas vezes por Bauman (2004) como uma característica da modernidade tardia em que vivemos.

Em *Xampu*, as representações de vínculos entre amigos e amantes parecem um pouco mais profundas. Há recursos narrativos, como o desenvolvimento dos personagens ao longo das histórias e os diálogos, que ajudam a criar relações mais convincentes ao leitor. Contudo, além das características narrativas, podemos encontrar nas histórias outros elementos que colaboram nessa construção de relações entre os personagens. Um deles é o apartamento.

O apartamento é o cenário onde os amigos encontram-se. É descrito como “o canto onde todos os malucos e malucas que conhecíamos vinham se mocozar no final de semana” (Cruz, 2010). O apartamento é apresentado praticamente como se fosse um personagem. Há cuidados na representação dos pôsteres nas paredes, nos livros colocados nas prateleiras. Todos produtos que descrevem os gostos e a formação cultural dos ocupantes do apartamento. O apartamento ainda é o centro nervoso das atividades sociais do grupo. Na ausência de celulares e computadores, é para o apartamento que os personagens rumam para se encontrarem e organizarem. Enquanto que em *Crítica* os encontros acontecem em bares quaisquer sem nome, o apartamento se apresenta com uma identidade bem definida: é “o apartamento”. Portanto, dentro da obra de Cruz, o local ganha um significado maior que o de moradia, e em torno dele é criada a identidade do grupo.

Os artefatos tecnológicos presentes em *Crítica* e *Xampu* (edificações, roupas, acessórios, veículos) são mais que um auxílio narrativo na representação de uma época. Ressignificados, esses artefatos (ou a ausência deles) ajudam a construir as relações e valores desses personagens. A presença do automóvel em *Crítica*, por exemplo, é subentendida e representada apenas por uma breve menção visual, através da visualização de uma chave. Nessas histórias, o automóvel é algo tão corriqueiro que não

é sequer mencionado. Por outro lado, em Xampu, o automóvel é fundamental para o deslocamento da turma e é a razão para a admissão do personagem Pedrão no círculo de amigos. O único com automóvel, Pedrão é o responsável pelos deslocamentos da turma.

Considerações finais

As análises aqui apresentadas foram breves. As obras mencionadas merecem mais atenção e podem servir como base para interessantes reflexões a respeito da tecnologia e suas interações e intermediações com a sociedade na constituição de relações e estruturas.

Podemos dizer que essas obras dialogam com o entorno tecnológico de sua época e com uma série de discursos antecedentes e contemporâneos a ela. Esses elementos são apropriados pelos autores e se integram ao repertório com o qual eles formam seus próprios enunciados e criações. Os artefatos tecnológicos ganham nova significação dentro dessas histórias, extrapolando suas finalidades originais e ganhando outros papéis na constituição das relações e valores do cotidiano

O propósito desse artigo foi demonstrar que o estudo, análise e comparação desses e entre esses diversos produtos culturais (as histórias em quadrinhos, roupas, carros, edificações etc) guardam relevância para pensar as intermediações entre o ser humano e o entorno tecnológico, as diversas possibilidades de relação que se abrem e a avaliação das possíveis perdas de valores que possam acontecer.

Bibliografia

- ADORNO, Theodor W. Indústria cultural e sociedade. São Paulo, Paz e Terra, 2002.
- BAUMAN, Zygmunt. Amor Líquido. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004
- BAUMAN, Zygmunt. Identidade. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2005.
- BAKHTIN, Mikhail. Estética da Criação Verbal. São Paulo, Martins Fontes, 2003.
- BENJAMIN, Walter. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo, Brasiliense, 1994.
- CAGNIN, Antonio Luiz. Os Quadrinhos. São Paulo, Ática, 1975.
- CARVALHO, Marília Gomes de. “Tecnologia e Sociedade”. Em Educação e Tecnologia. Curitiba, PPGTE /CEFET-PR, 1998.
- CRUZ, Roger. Xampu: lovely losers. São Paulo, Devir, 2010.
- ECO, Umberto. Apocalípticos e Integrados. São Paulo, Perspectiva, 1993.
- EISNER, Will. Quadrinhos e arte seqüencial. São Paulo, Martins Fontes, 1989.
- FABRIS, Annateresa. “Identidade / Identificação”, em Identidades Virtuais. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2004
- FARACO, Carlos Alberto. Linguagem & diálogo: as idéias lingüísticas do círculo de Bakhtin. Curitiba, Criar Edições, 2006.
- JOLY, Martine. Introdução à Análise da Imagem. Campinas, Papirus, 2006.
- McCLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos. São Paulo, Makron Books, 1995.
- MOON, Fábio e BÁ, Gabriel. O girassol e a lua. São Paulo, Devir, 2000.
- MOON, Fábio e BÁ, Gabriel. Meu coração não sei por que. São Paulo, Devir, 2001.
- MOON, Fábio e BÁ, Gabriel. Crítica. São Paulo, Devir, 2004.
- MUTARELLI, Lourenço. Transubstanciação. São Paulo: Dealer, 1991.
- MUTARELLI, Lourenço. O Dobro de Cinco. São Paulo: Devir, 1999.
- MUTARELLI, Lourenço. O Rei do Ponto. São Paulo: Devir, 2000.

- MUTARELLI, Lourenço. A Soma de Tudo – parte 1. São Paulo: Devir, 2001.
- MUTARELLI, Lourenço. O Cheiro do Ralo. São Paulo: Devir, 2002.
- MUTARELLI, Lourenço. A Soma de Tudo – parte 2. São Paulo: Devir, 2002.
- MUTARELLI, Lourenço. Mundo Pet. São Paulo, Devir, 2004.
- MUTARELLI, Lourenço. O Natimorto. São Paulo: DBA Artes Gráficas, 2004.
- MUTARELLI, Lourenço. A Caixa de Areia ou eu era dois em meu quintal. São Paulo: Devir, 2006.
- PAZ, Liber Eugenio. Considerações sobre sociedade e tecnologia a partir da poética e linguagem dos quadrinhos de Lourenço Mutarelli no período de 1988 a 2006. Dissertação de mestrado. Curitiba, UTFPR, 2008. Disponível em <http://www.ppgte.ct.utfpr.edu.br/sites/default/files/dissertacoes/2008/242.pdf>
- PINTO, Álvaro Vieira. O Conceito de Tecnologia. Rio de Janeiro, Contraponto, 2005.
- QUINTANILHA, Marcello. Sábado dos meus amores. São Paulo, Conrad Editora do Brasil, 2009.

Anexo

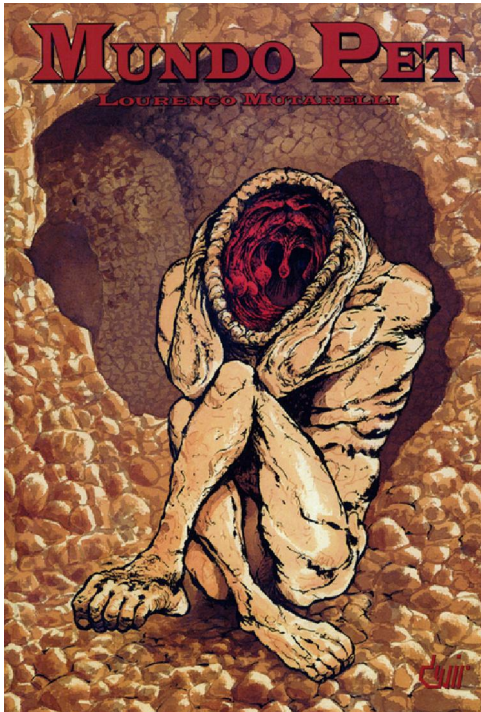


FIGURA 1: Capa de Mundo Pet (Mutarelli, 2004).



FIGURA 2: Página da história Dor Ancestral (Mutarelli, 2004, p.53)



FIGURA 3: Capa de Sábado dos meus amores (Quintanilha, 2009).



FIGURA 4: Página da história Plena de Flôroi (Quintanilha, 2009, p.5)



FIGURA 5: Capa de Crítica (Moon e Bá, 2004).



FIGURA 6: Capa de Xampu: lovely losers (Cruz, 2010)