

O JOGO COM O LEITOR NA HQ *DIOMEDES*, DE LOURENÇO MUTARELLI

THE GAME WITH THE READER IN THE COMIC *DIOMEDES*, BY LOURENÇO MUTARELLI

Recebido: 28/10/2024 Aprovado: 02/02/2025 Publicado: 22/02/2025

DOI: 10.18817/rlj.v8i3.3957

Elisa Dayane Feitosa Souza¹

Emanoel César Pires de Assis²

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0001-7377-8540>

Resumo: Esta pesquisa analisa o jogo realizado com o leitor na história em quadrinhos *Diomedes: a trilogia do acidente*, de Lourenço Mutarelli. A HQ Diomedes foi publicada, inicialmente, em volumes separados, de modo que o primeiro foi na data de 1997. Somente em 2012, a editora Companhia das Letras reuniu todas as histórias, transformando-as em um único exemplar. A trilogia narra os dilemas do detetive Diomedes, um anti-herói que nunca desvendou nenhum caso. Nessa produção, nota-se que Mutarelli atribui características a Diomedes, as quais remetem à degradação do ser, evidenciando mazelas como a brutalidade, o desequilíbrio social e a solidão enfrentada pelos sujeitos pós-modernos. Nesse sentido, o objetivo deste estudo é discutir o jogo do Efeito Estético que a HQ Diomedes provoca no leitor e descrever a maneira com que o leitor atualiza e preenche os espaços vazios na obra. Esta é uma pesquisa qualitativa com caráter exploratório bibliográfico, cujas bases teóricas foram buscadas em bibliotecas físicas e virtuais, tendo como suporte os preceitos básicos da teoria do Efeito Estético, de Wolfgang Iser (1996;1999), bem como as contribuições de Luiz Costa Lima (2006), Jean-Paul Sartre (2004), Borba (2003) e Assis (2016). Também é importante citar que a HQ apela para o emocional do leitor, visto que cada personagem apresentado na obra carrega algum tipo de drama social ou infortúnio da vida. Isso aproxima o leitor da narrativa de Diomedes, ao explorar sentimentos que são característicos da vida do homem pós-moderno e seus conflitos internos constantes.

Palavras-Chave: História em quadrinhos; Diomedes; Efeito Estético; Leitor.

Abstract: This research analyzes the game played with the reader in the comic book *Diomedes: a trilogia do acidente*, by Lourenço Mutarelli. The comic book Diomedes was initially published in separate volumes, with the first one being published in 1997. Only in 2012 did the publisher Companhia das Letras bring together all the stories, transforming them into a single issue. The trilogy narrates the dilemmas of detective Diomedes, an anti-hero who has never solved any cases. In this production, it is noted that Mutarelli attributes characteristics to Diomedes that refer to the degradation of the human being, highlighting problems such as brutality, social imbalance and loneliness faced by postmodern subjects. In this sense, the objective of this study is to discuss the game of the Aesthetic Effect that the comic book Diomedes provokes in the reader and to describe the way in which the reader updates and fills the empty spaces in the work. This is a qualitative research with an exploratory bibliographical character, whose theoretical bases were sought in physical and virtual libraries, supported by the basic precepts of the theory of the Aesthetic Effect, by Wolfgang Iser (1996; 1999), as well as the contributions of Luiz Costa Lima (2006), Jean-Paul Sartre (2004), Borba (2003) and Assis (2016). It is also important

¹ Mestra em Literatura na Universidade Federal do Piauí (PPGEL/UFPI). Especialista em Literatura Brasileira e Língua Portuguesa (Faculdade Dom Alberto). Graduada em Licenciatura Plena em Letras Português na Universidade Estadual do Piauí (UESPI), Campus Piripiri. Foi bolsista voluntária de Iniciação Científica (PIBIC) desenvolvendo a pesquisa "As representações sociais presentes no romance Um Maninca de Abdias Neves" (2018-2019). Técnica em Gestão Comercial pelo Instituto Federal do Piauí (IFPI). E-mail: elisadayanef@gmail.com

² Possui graduação em Letras Licenciatura em Português/ Inglês e respectivas literaturas, pela Universidade Estadual do Maranhão - UEMA Campus Caxias (2008). Mestre em Letras - Estudos Literários - pela Universidade Federal do Piauí- UFPI. Doutorado em Literatura pela Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC. Tem experiência na área de Letras, com ênfase em Teoria Literária e Literatura em Meio Digital, e-mail: emanoel.uema@gmail.com

to mention that the comic appeals to the reader's emotions, since each character presented in the work carries some kind of social drama or misfortune in life. This brings the reader closer to Diomedes' narrative, by exploring feelings that are characteristic of the life of the postmodern man and his constant internal conflicts.

Key-words: Comic book; Diomedes; Aesthetic Effect; Reader.

Introdução

A história em quadrinhos *Diomedes*, de Lourenço Mutarelli, é uma trilogia composta por *O Dobro de Cinco*, *O Rei do Ponto* e *A Soma de Tudo*, essa última é dividida em dois volumes: *A Soma de Tudo - Parte 1* e *A Soma de Tudo - Parte 2*. Lourenço Mutarelli (2012) depõe que começou a escrever o primeiro volume, *O Dobro de Cinco*, em 1997, e a personagem Diomedes foi inspirada em seu pai, que estava aposentado da polícia na época.

Em 2012, a editora Companhia das Letras publicou o primeiro volume dos quadrinhos, intitulado: *Diomedes: a trilogia do acidente*, em um mesmo livro. Dividida em capítulos, as últimas páginas da obra constituem créditos ao leitor, cujas ilustrações e rabiscos evidenciam a maneira com que Mutarelli desenhava as figuras e as personagens em *Diomedes*. A história em quadrinhos apresenta um detetive aposentado da polícia que nunca conseguiu desvendar nenhum caso.

O protagonista da obra, um detetive de caráter duvidoso, no princípio da leitura, causa espanto e rejeição ao leitor. Contudo, ao longo da narrativa, Diomedes conquista-o com seu jeito atrapalhado. Quanto a Lourenço Mutarelli, autor da obra, é romancista, dramaturgo, ator e quadrinista. Ele iniciou sua carreira na década de 80, primeiramente como quadrinista, participando das produções da clássica Turma da Mônica com Maurício de Sousa.

Diante disso, pretendemos discutir o jogo do Efeito Estético (Iser, 1996;1999) que a história em quadrinhos (HQ) Diomedes provoca no leitor e descrever a maneira, ao menos entre as várias possíveis, que o leitor atualiza e preenche os espaços vazios da narrativa. A pesquisa é fundamentada principalmente na fenomenologia da leitura literária e utiliza, dentre outros, autores como Iser (1996; 1999); Sartre (2004); e Borba (2003). Além dessa abordagem, também foram consultados estudiosos sobre a temática das histórias em quadrinhos para uma compreensão mais pormenorizada sobre o gênero e suas características.

O jogo com o leitor e a teoria do efeito estético

De acordo com Sartre (2004), toda obra literária é uma forma de apelo ao leitor, o que reafirma que ela só se torna real por meio da consciência do leitor. A fim de que a leitura se torne atrativa e prazerosa, a obra precisa conter um repertório que funcione como estratégia para a criação de lacunas. Essas lacunas permitem ao leitor fazer combinações e interligar as informações presentes no texto, estimulando o ato de interpretação do objeto literário.

Iser (1999) aponta para dois possíveis processos que podem ocorrer durante o ato da leitura, afirmando que, “quando o leitor se situa no meio do texto, seu envolvimento se define como vértice de protensão e retenção, organizando a sequência das frases e abrindo os horizontes interiores do texto (Iser, 1999, p. 15)”. Esses processos acontecem de maneira inconsciente para o leitor.

Nessa direção, o leitor pode introduzir ideias que são resultados de acontecimentos capturados em detalhes que se procederam anteriormente à leitura – retenção. E, durante a leitura, é possível que o leitor projete acontecimentos futuros com base nos fatos presentes no texto – protensão.

Nesse aspecto, observa-se o ponto de vista em movimento, caracterizado por representações ou espaços vazios que o leitor, por sua vez, começa a preencher inconscientemente durante a leitura. Por isso, “cada correlato de enunciação consiste ao mesmo tempo em intuições satisfeitas e em representações vazias” (Iser, 1999, p. 16). Em outras palavras, quando o leitor consegue satisfazer seus horizontes de expectativa em relação às sequências de frases que foram lidas anteriormente, o texto se desenvolve de maneira progressiva.

Para Duarte (2016), tanto a leitura imagética quanto a leitura do texto verbal são compostas por vazios intersemióticos que formam o objeto estético nas histórias em quadrinhos. Esses espaços vazios se manifestam na composição dos painéis, acompanhados pela presença das sarjetas que dividem os espaços entre cada informação intersemiótica.

Nesse viés, “confirmando esta lógica, o próprio Iser admite a possibilidade de um vazio tanto físico como textualmente projetivo ao colocar seus exemplos de vazios textuais o espaço entre os capítulos de um folhetim” (Duarte, 2016, p. 53). Nas histórias em quadrinhos, as lacunas – ou vazios textuais – fazem parte da construção da narrativa dos painéis, o que permite a participação do leitor no jogo do texto. Mais à frente, exploraremos a maneira com que o texto pode jogar com o leitor e quais as

possíveis estratégias encontradas. Por ora, a discussão se centra em explicar o que é o jogo e em elucidar sua finalidade.

Assim, “o jogo surge de uma ativação do imaginário orientada por finalidades [...]” (Iser, 2013, p. 296). A finalidade do jogo é compreender como ocorre a relação entre o texto e o leitor, para, então, chegar-se ao Efeito Estético do texto. E “o significado não está nem no texto, nem fora do texto. Ele é interrelacional, porque só pode ser o resultado das ocorrências entre os signos textuais e os atos de compreensão do leitor” (Borba, 2003, p. 29).

Nessa perspectiva, o jogo acontece quando o leitor começa a refletir sobre a narrativa do texto ficcional. Nesse ponto, ele inicia a produção de significados para cada evento narrativo. Segundo Iser (2013), tudo parte do imaginário, pois a imaginação é uma faculdade humana que impulsiona todas as outras; assim, o aspecto fictício do texto literário adquire significado na psique do leitor.

O jogo não acaba: ele é feito para durar. Após o movimento de jogo do leitor, o próprio texto lança um contramovimento. Então, o leitor, mais uma vez, é posto na condição de retomar o jogo. Iser (2002) esclarece que é estabelecida, no jogo, uma relação entre o autor, o texto e o leitor que conduz a jogada para o seu possível resultado, de modo que o autor interfere no jogo entre o texto e o leitor, pois a maneira como os espaços vazios são posicionados no texto são atos intencionais. Por outro lado, cada leitor traz consigo uma bagagem única de experiências literárias, transformando o texto em um mundo a ser explorado, enquanto utiliza sua imaginação para interpretá-lo.

E é somente durante o processo da leitura e das experiências e expectativas do leitor que esse jogo pode ser jogado. Segundo Duarte (2016), Iser pontua sobre o conceito de *good continuation*, que faz referência à psicologia da percepção. Esse conceito diz respeito à maneira com que um indivíduo relaciona os fatos e os interliga entre si. Dessa forma, partindo da concepção de *good continuation*, os espaços vazios induzem o leitor a estimular o imaginário, mesmo que, durante esse processo, ele possa ser quebrado ou reformulado.

Nesse ínterim, o texto joga com o leitor ao anular a expectativa de *good continuation*, e essa anulação revela o Efeito Estético da obra. Nas histórias em quadrinhos, esse conceito é perceptível através da construção dos painéis, que podem ser compostos por dois tipos de textos – linguístico e imagético – ou não.

Dependendo da forma como o painel é construído, surgem espaços vazios em que o leitor fará possíveis conexões.

Portanto, segundo Iser (2013), o jogo se trata de um código que possui diferentes significados que se alteram à medida que diversas leituras são realizadas e as expectativas dos leitores são modificadas ao longo do texto. Por isso, “a maneira de jogar só se manifesta na diferenciação crescente das possibilidades de jogo” (Iser, 2013, p.347). Nesse sentido, o texto impõe, a todo momento, que o leitor estabeleça suas estratégias para permanecer jogando.

Se no texto literário a influência parte de objetos verbais, no caso das histórias em quadrinhos, dá-se por meio da imitação de objetos intersemióticos. A imitação serve de assimilação para as informações que estiverem ausentes no texto e, na maioria dos casos, configura-se como algo que não pode ser comparada com o mundo real. Iser (2013) argumenta que é uma característica natural do homem aproximar o significado dos objetos para o seu campo de conhecimento, e, quando a assimilação é realizada, a tendência é que se pareça uma imitação.

Nesse viés, o jogo é um processo de duas vias, pois não se caracteriza como imitação, mas sim como assimilação, que muitas vezes é caracterizada como imitação. Para Biange Cabral (2010, p.7), “nós não podemos encontrar um significado fixo em artes, portanto, nossa tarefa não é achá-lo. Nós criamos significados com apoio do texto”. Dessa forma, o leitor procura os espaços da estrutura textual para aplicar suas interpretações e, assim, a assimilação dos fatos acontece. Sob esse viés, a teoria de Iser sobre o jogo do texto oferece subsídios para compreendermos como o leitor interpreta, posiciona-se e preenche as lacunas na história em quadrinhos do detetive Diomedes.

A relação de jogo entre o texto de ficção e seu leitor apresenta significados intangíveis: ele poderá ser jogado de maneiras diferentes, mas de modo a alcançar o êxito. Iser (2002) pontua que existem quatro estratégias fundamentais para o funcionamento e a organização do jogo, são elas: *Agon*; *Alea*; *Mimicry*; e *Ilinx*.

A *Agon* ocorre quando o texto apresenta conflitos que desafiam o leitor a tomar decisões para resolvê-los. Ela “é sem dúvida um dos jogos centrais do texto [...]” (Iser, 2013, p. 357). Durante o contramovimento do jogo, começa-se a confrontar as expectativas do leitor e a consolidar os valores e as ideias concebidas após a quebra de expectativas.

A *A/ea*, para Iser (2002, p. 113), “é um padrão de jogo baseado na sorte e na imprevisibilidade”. Nesse ponto, a disputa não depende do leitor jogador, é o momento em que o texto mostra situações imprevisíveis, podendo ser aproximado a uma aparição de um elemento surpresa. Segundo Iser (2013), a *A/ea* opera de maneira oposta à *Agon*, pois enquanto a primeira confronta o momento do jogo com acasos, a segunda tenta superar e vencer os momentos contraditórios do texto.

A *Mimicry* está diretamente relacionada à ilusão durante a *peleja*. Partindo do jogo de transformação, Iser (2013, p.359) explicita que ela “se concentra em fazer a diferença desaparecer.” É o momento da assimilação como forma de imitação, apesar de não poder ser uma cópia exata do mundo real. A *Mimicry* se volta contra a concepção de jogo de *A/ea*, posto que tenta, ao máximo possível, retirar as ilusões previamente concebidas no texto.

Quanto à *lilinx*, ocorre por meio das jogadas do próprio texto. É o que Iser (2013) chama de “carnavalização”, quando as posições do jogo são expostas simultaneamente no texto, sem hierarquia. Nesse instante, novas ideias podem emergir e outras previamente descartadas podem ressurgir. Contudo, embora cada estratégia tenha características distintas, todas podem emergir simultaneamente no texto.

Iser (2013, p. 360) afirma que “geralmente nenhum dos jogos está completamente ausente como fator constitutivo do texto, de modo que o jogo do texto é diferentemente sintonizado por dominâncias ou equilíbrios”. Então, as estratégias fundamentais do jogo podem surgir simultaneamente ou opostas umas às outras, dependendo de como as dinâmicas dele são apresentadas.

Todas as formas de jogadas apresentadas até agora evidenciam a necessidade de alcançar um objetivo ou dominar o jogo. Ao longo dessas jogadas, novos horizontes e possibilidades emergem como parte de um mundo ficcional cujo leitor tanto joga quanto é jogado pelo texto literário. Conforme Lima (2002), o jogo do texto nega que o leitor terá resultados previsíveis, pois, ao longo da leitura, um mundo desconhecido é descortinado.

Quando o jogo do texto começa, regras são apresentadas ao leitor, as quais têm o papel de indicar que, apesar do caráter ficcional do texto, nem tudo ali será possível de encontrar. Por outro lado, as regras não restringem os acontecimentos do texto; cabe ao leitor descobrir as regras do texto através da prática da leitura. Segundo

Iser (2013), a cada momento o leitor interage com o texto e é por ele influenciado, pois surgem alternativas que ele pode escolher ou descartar.

Na perspectiva de Cabral (2010, p.10), “o jogo do texto e o jogo de cena, de um lado, confirmam e, de outro, questionam a identidade cultural do leitor”. Isso acontece porque, durante o jogo, quem lê pode refletir, questionar e identificar diferentes questionamentos presentes no texto. Assim, o jogo se torna individual. São esses fundamentos estéticos que proporcionam o prazer da leitura e a continuação do leitor no jogo.

Quando as regras do jogo não são expostas de maneira explícita, a disputa do jogo se torna ainda mais interessante, pois, à medida que as regras são descobertas, as faculdades humanas cognitivas, sensoriais e emotivas são acionadas. Sob essa visão, Iser (2013, p. 378) enfatiza que “o sujeito leitor coincide com o “sujeito do texto”. Então, um mundo de possibilidades e reflexões se abre, são esses fatores que tornam a literatura atrativa.

Isso posto, a seguir, focalizaremos os mecanismos que contribuem para a produção do Efeito Estético na obra *Diomedes*. A discussão sobre esses mecanismos contribuirá para o entendimento de que a obra manipula técnicas narrativas tradicionais, ao tempo que transcende essas convenções para explorar novos territórios literários, desafiando as fronteiras entre realidade e ficção, e convidando o leitor a participar ativamente na construção do significado.

O jogo com o leitor na HQ *Diomedes*

A história em quadrinhos *Diomedes: A Trilogia do Acidente* causa um impacto imediato no leitor, evocando sentimentos de horror, tristeza e, simultaneamente, desprezo pelas personagens que, gradualmente, vão sendo apresentadas. O enredo todo se desenvolve em torno dos fracassos e enganos do personagem Diomedes, simbolizando a decadência humana.

Diomedes é um detetive falido, que não consegue casos de grande notoriedade. O seu único real desejo é comprar um sofá de três lugares para sua esposa Judite. À medida que Diomedes se envolve em casos policiais misteriosos, o leitor se vê cada vez mais imerso na narrativa, testemunhando como o mundo hostil e dramático do detetive se converte em uma experiência mágica que fascina e surpreende tanto os olhos quanto o imaginário.

Durante a narrativa da história em quadrinhos, Lourenço Mutarelli deixa pistas, provocando o leitor a iniciar o jogo com o texto. Assim, ele começa a procurar conexões entre as cenas que, na maior parte da história, não são lineares: existe um espaço vazio entre um personagem e outro. Dessa forma, por conta da não linearidade do texto, muitos não ditos são fundamentais para a compreensão das cenas que se sucedem.

Na trilogia do detetive Diomedes, uma informação só é revelada quando o assunto é mudado, o que ocorre logo de início, quando Diomedes recebe Hermes (cliente) em seu escritório. Após um pequeno desentendimento entre eles, o verdadeiro motivo da busca de Hermes por Diomedes apenas é revelado quando a história já está centrada em Judite, esposa do detetive. As questões de não linearidade das ações dos personagens nos quadrinhos mostram que o significado de um texto não pode ser observado, pois ele é vivenciado durante o jogo que é estabelecido pelo texto para com o leitor.

As informações da conversa entre o detetive Diomedes e Hermes não aparecem de forma explícita, mas, nas cenas seguintes, o diálogo entre os dois faz com que o leitor consiga compreender o que de fato ocorreu, sem que haja prejuízos ao texto. Isso se dá por conta do ponto de vista em movimento do leitor. Para Iser (1999, p.23-23), “o ponto de vista em movimento desenrola o texto mediante suas operações sintéticas, transformando-o na consciência do leitor em uma rede de relações”.

À medida que o leitor avança na leitura do texto, expectativas vão surgindo e os espaços vazios são preenchidos inconscientemente. Assim, o ponto de vista em movimento direciona à interpretação coerente do texto. Nessa mesma perspectiva, observa-se, ainda no primeiro capítulo da obra, que o texto começa a jogar com o leitor sobre a temática da verdade.

O detetive Diomedes, durante a investigação em busca do paradeiro do mágico Enigma, encontra o palhaço Chupeta, carinhosamente chamado de “Chu”. Na conversa entre os dois, Diomedes entra em um ataque de riso diante dos fatos apresentados pelo palhaço:

Figura 1- palhaço Chu



Fonte: Mutarelli (2012, p. 35)

No decorrer da conversa, todos os personagens são tomados pelo riso diante das observações do palhaço. Chupeta faz uma análise de sua própria vida e das pessoas ao seu redor – provocando risos – ao mesmo tempo em que aborda possíveis transtornos sociais. Enquanto o palhaço expressa suas reflexões sobre a verdade do seu ponto de vista, os demais personagens presentes na cena ridicularizam suas ideias. Nesse ponto, pode-se observar que o jogo com o leitor lança a estratégia do *Agon*.

Na figura 1, acima, durante o discurso do palhaço, Mutarelli não apresenta nada engraçado ou divertido; ao contrário, ele abre um espaço de reflexão, provocando questionamentos sobre a percepção do leitor acerca da verdade. A ideia de verdade é sugerida como algo velado, oculto por trás das aparências que, superficialmente, representam os acontecimentos reais.

Por trás do mundo real, em *Diomedes* também é apresentado um mundo sensível, que perpassa a ilusão, o mistério do mágico e o esoterismo das cartas de tarô que rondam toda a narrativa. Para encontrar o mágico Enigma, o detetive

Diomedes utiliza-se de todos os meios que estão ao seu alcance. Nesse itinerário, as pistas encontradas o levam à cartomante Melissa. Após jogar com o leitor sobre a ideia da verdade, Mutarelli lança o questionamento sobre o mundo exotérico das cartas de tarô e a previsão do futuro. E esses questionamentos são provocações feitas ao leitor por Mutarelli, como justifica Vilela (2021):

A poética irônica da criação literária de Mutarelli serve como uma forma de conhecimento em que as contradições se complementam. Ela não permite que nenhuma verdade se solidifique e se perpetue e, por isso, o autor investe ferozmente contra tudo e contra todos- contra a ciência, contra a superstição, contra o atraso, contra a razão e a desrazão-; mas investe, acima de tudo contra o solo da própria consciência (Vilela, 2021, p.51).

Em Diomedes, constantemente surgem novos questionamentos que exploram ideias complexas e sensíveis ao conhecimento humano. Inicialmente, os quadrinhos levantam indagações sobre o dilema da verdade através das falas do palhaço Chupeta. Logo em seguida, a verdade é revelada pelas cartas de tarô da cartomante Melissa. O detetive adentra a tenda da cartomante em busca de pistas sobre o paradeiro do mágico e acaba sendo avisado sobre sua má sorte. Observe o diálogo abaixo:

Figura 2- Cartomante Melissa



Fonte: Mutarelli (2012, p. 63)

Para Zubaram (2004), a ideia do mundo místico, do adivinho ou oráculo acompanha o homem desde a Grécia antiga, pois, quando era preciso tomar uma decisão importante, os oráculos eram procurados. Embora o detetive não tenha consultado a cartomante Melissa para obter previsões sobre seu destino, ela revela, de maneira explícita, alguns eventos futuros da narrativa, traçando o caminho de vida do detetive e os desafios que ele enfrentará ao longo da história.

Em relação ao jogo entre verdade e misticismo, a história em quadrinhos do detetive Diomedes explora um dos dilemas do homem moderno que, apesar do avanço científico, vive em constante tensão, envolto por dúvidas e incertezas. Ao longo da narrativa, diversos casos misteriosos se desenrolam, todos convergindo, eventualmente, para pistas que apontam para o paradeiro do mágico Enigma. É através do personagem do mágico que o texto engaja seu leitor em um jogo contínuo, pois são as informações deixadas por ele que incentivam o leitor a prosseguir na tentativa de desvendar o mistério. No desfecho, apesar de o mágico não ser encontrado, múltiplos espaços vazios são preenchidos pela imaginação do leitor.

Segundo Iser (1996), os espaços vazios do texto são como estímulos para que a consciência receptiva do leitor elabore novos códigos, formando, assim, o Efeito Estético da obra literária. É importante ressaltar, porém, que esses códigos desenvolvidos pelo leitor precisam estar em correlação com o texto. O texto ficcional se torna, então, um objeto estético e, com isso, as estratégias do jogo começam a surgir.

Ainda em consonância com Iser (1996, p.173), “as estratégias textuais projetam as condições de experiência do texto; elas devem ser chamadas de estratégias porque só elas evidenciam os objetos operacionais do texto.” Observa-se, dessa forma, como a vida e relação de Diomedes com sua família são conflituosas. A história é narrada a partir de um momento específico de sua maturidade (vida adulta); no entanto, o leitor pode perceber e preencher as lacunas sobre como ocorreram as intrigas familiares do personagem:

Figura 3- Família de Diomedes



Fonte: Mutarelli (2012, p. 261)

Na trama, a aparência do filho, nora e neto de Diomedes são ocultadas, uma vez que em momento algum as características físicas são citadas. Além disso, é por meio de diálogos, como o da figura 3, que o leitor pode interpretar que a relação deles não é amigável. Nota-se, além disso, todo o mistério em torno dos personagens, o que contribui para a representação do jogo no texto. Esse mistério leva o leitor a imaginar as aparências dos personagens e os momentos de desentendimento entre eles, de forma a impulsionar a continuação da leitura para que novas pistas sejam lançadas.

Outrossim, o leitor consegue deduzir como foi a vida do detetive anterior ao tempo da narrativa, levantando, dessa forma, a ideia de que as situações que ocorreram em sua vida não foram favoráveis. Tais afirmativas presentes no painel atendem às expectativas do leitor de que toda a vida de Diomedes foi marcada por desastres.

Antes desse diálogo entre Judite e Diomedes, o leitor já obtém pistas sobre a relação do detetive com sua família e as dificuldades que ele enfrentou devido ao fracasso em sua profissão. Isso é evidenciado em uma conversa em que Diomedes revela seus medos e os problemas que enfrentou no passado: “É... Mas... Não tive coragem de dizer que trabalhei a vida na polícia e o que ganho na aposentadoria... não é suficiente pro meu sustento” (Mutarelli, 2012, p.23).

As afirmações proferidas por Diomedes sobre o seu passado fazem com que o leitor desenvolva expectativas de como tenha sido o seu passado e de como, possivelmente, será o futuro do personagem. As expectativas do leitor em torno do passado ou futuro de Diomedes podem ser alcançadas ou não, porque, ao longo da história, outras informações são acrescentadas, o que permite ao leitor interligá-las com as informações anteriores.

Ainda nas cenas do encontro de Diomedes com a cartomante Melissa, pode-se destacar o processo que Iser chama de *quebra de good continuation*: a forma como o leitor interliga os espaços vazios de uma cena para outra. Nas histórias em quadrinhos, cada cena está alocada dentro de quadros e, entre a divisória de um quadro para outro, existe a sarjeta. As sarjetas, de acordo com Waldomiro Vergueiro (2018):

são literalmente, as lacunas da página, mas elas também marcam as lacunas presentes no nível seguinte do sistema [...] as sarjetas podem substituir ações e funções narrativas, tais como a troca de cenas ou, meramente a passagem do tempo (Vergueiro, 2018, s/p).

A sarjeta permite que as informações de um quadrinho sejam conectadas ao próximo, mesmo na ausência de uma sequência clara de fatos ou informações. A ideia da sarjeta está diretamente relacionada aos espaços vazios do texto, e, assim, cabe ao leitor, impulsionado pela imaginação, completar e conectar as cenas das histórias em quadrinhos.

Esse processo é exemplificado quando a cartomante Melissa avisa Diomedes sobre as possíveis tragédias de seu futuro:

Figura 4- Cartas de tarô



Fonte: Mutarelli (2012, p. 67).

Inicialmente, o painel ilustrado mostra as cartas de tarô da cartomante dispostas sobre uma mesa iluminada. Nesse momento, o detetive Diomedes é alertado sobre os possíveis perigos que o cercam.

Na cena do painel seguinte, em que é ilustrada a figura 4, a imagem que aparece é a de um homem misterioso (a cena ainda não é revelada de modo completo) segurando duas armas:

Figura 5- Previsões



Fonte: Mutarelli (2012, p. 67)

Contudo, as informações no balão não fazem ligação direta com a figura. Isso porque as informações do texto verbal mantêm a perspectiva da fantasia e do esoterismo, quando é referido a um “mundo subterrâneo.”

Após a figura do homem misterioso segurando duas armas, é introduzido outro painel que volta novamente à mesa com as cartas de tarô, mantendo apenas o texto verbal remetido ao esoterismo:

Figura 6- Cartas de tarô 2



Fonte: Mutarelli (2012, p. 67)

As informações apresentadas nos painéis são postas de maneira desconexa, mas não prejudicam a compreensão do leitor, que, com ajuda das sarjetas, consegue preencher os espaços vazios. Para McCloud (1995, p. 62), “nós percebemos o mundo como um todo, através da experiência dos nossos sentidos”. E é por meio dos sentidos que o leitor, inconscientemente, consegue, através do imaginário, relacionar as informações entre uma sarjeta e outra, de forma que a figura possa ser compreendida.

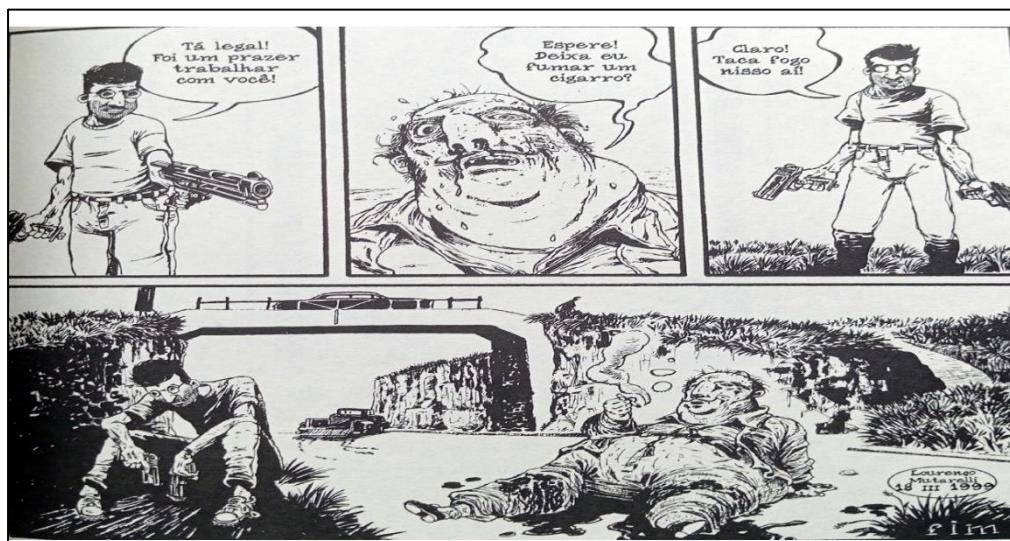
Na concepção de McCloud (1995), ainda, a sarjeta é a sintaxe de construção das histórias em quadrinhos. Por meio dela, é possível o desenvolvimento de sentido de acordo com os painéis ilustrados. Assim, infere-se que a sarjeta pode ser associada ao Efeito Estético do texto, uma vez que ela demarca um espaço vazio entre duas informações distintas.

A linguagem também é fundamental para o Efeito Estético de uma obra literária, pois é por meio dela que o leitor estabelece vínculo emocional. No que se refere a isso, Santos (2020, p. 71) acrescenta esclarecendo o seguinte: “[...] o aspecto performático da linguagem é responsável pelo Efeito Estético causado pela leitura porque permite que se estabeleça uma relação afetiva com o universo do texto”. Ao longo da história de Diomedes, a linguagem tenta, a todo instante, envolver o leitor na trama de suspense, mistério e, ao mesmo tempo, em um humor sarcástico dos personagens.

Existem diferentes tipos de espaços vazios na história em quadrinhos do detetive – tanto os espaços gráficos quanto os que ocorrem entre as imagens apresentadas. Iser (1996, p. 173) explicita que “a estrutura básica das estratégias resulta da função do texto, que no início pode ser captada pelas seleções de diferentes sistemas existentes”. Em algumas das cenas da HQ, existem momentos nos quais o leitor é levado a vazios que geram expectativas em torno do enredo futuro do texto. E essas expectativas geram códigos de compreensão para o leitor. Nessa direção, se ele abandona a leitura no meio desses espaços vazios, perderá os desfechos surpreendentes de cada caso policial que Diomedes se envolve.

A seguir, é possível vislumbrar um outro ponto da narrativa: a tentativa de assassinato de Diomedes:

Figura 7: Tentativa de assassinato de Diomedes



Fonte: Mutarelli (2012, p. 113)

Após a cena apresentada pela figura 7, o leitor espera e teme que, logo depois do detetive fumar o seu cigarro, estará sem saída diante da situação que se segue. A expectativa do leitor é que o personagem consiga uma forma de se livrar do infortúnio e que saia ileso, apesar das chances serem mínimas. Nesse momento, o primeiro capítulo da história em quadrinho termina, dando início ao segundo, *O rei do ponto*.

No último desenho da figura 7, Diomedes está caído no chão, ao lado de seu possível assassino, e nenhuma expressão verbal é exposta. É possível notar, na cena, a estratégia de jogo do texto *a/ea*, tornando imprevisível para o leitor o desdobramento

da situação apresentada no painel. Isso porque, após a morte de Hermes, o assassino não mata Diomedes, mas permite e espera que o detetive fume um cigarro.

Alea é uma forma do texto surpreender o leitor com jogadas que, até então, eram inesperadas diante dos fatos apresentados. Iser (2002, p.113) postula que “sua proposta básica é a desfamiliarização [...]. Nessa perspectiva, tem-se uma quebra de expectativa do leitor, pois o que se espera são cenas de violência, contrárias ao que realmente acontece.

O capítulo que se segue, *O reio do ponto*, inicia-se com uma imagem de uma ponte e uma citação do filósofo grego Tito Flávio Clemente, o que intensifica a curiosidade do leitor sobre o destino do detetive diante do infortúnio. Contudo, logo nas primeiras páginas, o detetive reaparece reflexivo sobre a vida, bem como sobre os poderes de um Deus supremo agindo na vida dos seres humanos. A cena não apenas aumenta o mistério e a curiosidade do leitor sobre como Diomedes escapou, mas também deixa esse acontecimento de lado para dar espaço a outro caso misterioso que chega ao protagonista.

Algumas páginas depois da cena em que Diomedes estava prestes a ser assassinado, a história retoma o caso e explica como tudo aconteceu. Isso marca o movimento de ida e vinda dos fatos na história em quadrinhos. O texto começa a jogar com o leitor, lançando suas estratégias, desafiando o apreciador da leitura a interpretá-las e decifrá-las. Ao explorar a superfície textual, o leitor também estará jogando com o texto, pois todas as suas expectativas e experiências literárias serão postas no campo do jogo.

O movimento “de vai e vem” reproduz ou realiza quebras de expectativas no leitor por intermédio da incompletude das informações dos espaços vazios que se apresentam como jogo do texto. Ainda na mesma perspectiva, é possível citar um espaço vazio entre os elementos gráficos do texto quando, no capítulo dois, inicia-se com uma frase de um filósofo grego, mostrando todo o refinamento do estudioso, para, logo em seguida, encaminhar para os pensamentos confusos e pessimistas de Diomedes. As ideias de Diomedes, além de confusas, ainda se utilizam de piadas baratas, como a que é contada sobre uma “velhinha gorda e paralítica”, configurando, assim, quebras nas ligações entre os dois discursos.

Segundo Santos (2020, p.72), “o texto de Mutarelli é arquitetado de modo a fazer com que o leitor mergulhe no universo ficcional [...]. A maneira como o detetive se expressa, assim como sua fisionomia, frequentemente, geram estranheza e, por

vezes, provocam sentimentos de angústia diante da profusão de objetos em algumas cenas.

Conclusão

Ressalta-se que o autor, dramaturgo e quadrinista Mutarelli se destaca por suas obras carregadas de suspense, mistérios e melancolia, além de espaços vazios que possibilitam a participação do leitor na construção de significados do texto, conforme explicitado a partir de *Diomedes: a trilogia do acidente*.

Para além disso, é necessário que algumas questões propostas no início desta pesquisa sejam discutidas. A primeira diz respeito às estratégias de jogo na HQ *Diomedes: a trilogia do acidente*. Ao longo do artigo, foi possível perceber que Mutarelli se utiliza do ponto de vista em movimento, fazendo com que o leitor mude o seu horizonte de expectativas por diversas vezes.

Também podem ser citadas as estratégias que apelam para o emocional do leitor, visto que cada personagem apresentado na obra carrega algum tipo de drama social ou infortúnio da vida. Isso aproxima o leitor da narrativa de Diomedes, ao explorar sentimentos que são característicos da vida do homem pós-moderno e seus conflitos internos constantes.

Algumas estratégias de jogo do texto, a exemplo de *Agon*, *Alea* e a *Mimicry*, foram evidenciadas na HQ *Diomedes: a trilogia do acidente*. Elas permitem o movimento de “ida e vinda” com o leitor. Conforme foi possível compreender, a “ida” é a jogada que o texto lança ao leitor, enquanto a “vinda” é a reação ou horizonte de expectativa que o leitor lança ao texto.

Na história em quadrinhos do detetive Diomedes, observou-se que o leitor é conduzido a um mundo de expectativas diversas, que se transformam gradualmente e se renovam, construindo o Efeito Estético da obra. A experiência de leitura em *Diomedes* desperta um conjunto variado de sensações e sentimentos, revelando, assim, o potencial dessa obra literária.

O leitor, ao se permitir experienciar o ato da leitura, é instigado, a todo instante, a preencher espaços vazios na narrativa. E as histórias em quadrinhos são compostas por lacunas, por espaços vazios posicionados entre um painel e outro. Várias lacunas são deixadas por Mutarelli para que o leitor tenha a chance de participar e contribuir com a construção de significado do texto.

Para que o leitor consiga participar e contribuir com a história em quadrinhos, é necessário mergulhar na projeção da criação de cada personagem, o que pode gerar várias sensações. Além do texto escrito, há o texto imagético, que reforça ainda mais as sensações do leitor. Nos momentos de desengano ou pessimismo do detetive Diomedes, o leitor é levado a ter os mesmos sentimentos. Contudo, logo em seguida, o detetive lança uma piada do tipo insana e barata, o que faz com que ele transforme seus sentimentos.

REFERÊNCIAS

ASSIS, E. C. P. **Fenomenologia da leitura literária em meio digital**: o uso da ferramenta DLnotes2. Tese submetida ao Programa de Pós-Graduação em Literatura, da Universidade Federal de Santa Catarina para obtenção do Grau de Doutor em Literatura, 2016. Disponível em <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/169211/342325.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em 10/11/2024.

BORBA, Maria Antonieta Jordão de Oliveira. **Teoria do efeito estético**. Niterói. Eduff, 2003.

CABRAL, Biange. **O movimento da significação- o jogo do texto e o jogo da cena**. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/index.php/cena/article/view/11087/7148>> Acessado em janeiro de 2024.

DUARTE, Rafael Soares. **Aproximações entre poesia visual moderna e histórias em quadrinhos**. 2016. Tese (doutorado em literatura) - UFSC, [2016]

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura: uma teoria de efeito estético**. Vol. 1. São Paulo. 34, 1996.

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura: uma teoria do efeito estético**. Vol. 2. Rio de Janeiro. 34, 1999.

ISER, Wolfgang. **O fictício e o imaginário: perspectivas de uma antropologia literária**. Rio de Janeiro. EdUerj. 2013.

ISER, Wolfgang. O jogo do texto. In: LIMA, Luiz Costa. **A literatura e o leitor**: textos de estética da recepção. 2º ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002. P.105, 118.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos**: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. São Paulo: M Books, 2008.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**: história, criação, desenho, animação e roteiro. São Paulo: Makron Books do Brasil, 1995.

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

SANTOS, Marcos Antônio Fernandes dos. **Análise da obra a arte de produzir efeito sem causa, de Lourenço Mutarelli, sob a perspectiva da teoria do efeito estético**. 2020. Dissertação (mestrado em literatura) – UEMA, [2020]

SARTRE, Jean-Paul. **O que é a literatura**. 3^a ed. São Paulo. Ática, 2004.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Estrutura narrativa nos quadrinhos**: construindo sentido a partir de fragmentos. Disponível em:
https://books.google.com.br/books?hl=ptBR&lr=lang_pt&id=DjFuDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT8&dq=waldomiro+vergueiro+estrutura+narrativa+nos+quadrinhos+pdf&ots=1pvZZGNsTC&sig=3THGhflqIQnlycAoG2vwlaVcl#v=onepage&q&f=alse.> Acessado em fevereiro de 2024.

VILELA, André Ricardo Freitas Bezerra. **Fetichismo e reencatamento do mundo em Lourenço Mutarelli**. 2021. Tese (doutorado em literatura) - UFF, [2021]

ZUBARAM, Luiz Carlos. **A gênese do conceito de verdade na filosofia grega**. Canoas. ULBRA; 2004.