

DIÁLOGOS COM A GRADUAÇÃO

O FANTÁSTICO E O HORROR EM *MORT CINDER*, DE OESTERHELD E BRECCIA

FANTASTIC AND HORROR
IN *MORT CINDER*, BY
OESTERHELD AND BRECCIA

LO FANTÁSTICO Y EL HORROR
EN *MORT CINDER*, DE
OESTERHELD Y BRECCIA

MAIRA PIRES DE CASTRO

RESUMO

Diálogos com a
Graduação

Artigo inédito*

Maira Pires de Castro**

📄 <https://orcid.org/0000-0001-5379-5060>

DOI: 10.11606/issn.2178-0447.ars.2021.178452

* Artigo produzido como parte do Programa de Iniciação Científica da Universidade Estadual do Paraná (Unespar) – Campus I, dentro do projeto “Oesterheld e Breccia: o gênero fantástico nos quadrinhos argentinos”, sob orientação do professor doutor Fabricio Vaz Nunes, com bolsa pela Fundação Araucária de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico do Paraná (FA).

** Universidade Estadual do Paraná (Unespar), Brasil

Este artigo tem como objetivo analisar *Mort Cinder*, história em quadrinho criada pelo escritor argentino Héctor Germán Oesterheld e ilustrada pelo artista uruguaio-argentino Alberto Breccia. A pesquisa aborda a construção narrativa dessa *historieta*, na qual o protagonista, um herói imortal, é criado pelo autor como reflexo alegórico do tempo. Esta abordagem traz à tona a influência de Jorge Luis Borges sobre as narrativas fantásticas, gênero discutido pela teórica Rosalba Campra. Por fim, investiga-se a poética artística de Breccia, que introduz nas páginas de *Mort Cinder* uma experimentação gráfica voltada à representação do suspense, do insólito, do medo, do sinistro e do fantástico.

PALAVRAS-CHAVE *Mort Cinder*; Héctor Germán Oesterheld; Alberto Breccia

ABSTRACT

This article aims to analyze *Mort Cinder*, a comic book written by the Argentinian screenwriter Héctor Germán Oesterheld and illustrated by Uruguayan-Argentine artist Alberto Breccia. The study approaches the narrative construction of the *historieta*, in which the protagonist, an immortal hero, is created by the author as an allegorical reflection of time. This approach brings forth Jorge Luis Borges' influences on fantastic narratives, a genre debated by the researcher Rosalba Campra. Finally, this paper investigates Breccia's artistic poetics, which introduces into the pages of *Mort Cinder* a graphic experimentation turned to the representation of suspense, the unfamiliar, fear, the sinister and the fantastic.

KEYWORDS *Mort Cinder*; Héctor Germán Oesterheld; Alberto Breccia

RESUMEN

Este artículo pretende analizar la obra *Mort Cinder*, historieta creada por el escritor argentino Héctor Germán Oesterheld y dibujada por el artista uruguayo-argentino Alberto Breccia. Se aborda la construcción narrativa de esta historieta, en la cual el protagonista, un héroe inmortal, es creado por el autor cómo alegoría del tiempo. Este enfoque pone de manifiesto la influencia de Jorge Luis Borges en los relatos fantásticos, género discutido por la teórica Rosalba Campra. Por último, se analiza la poética artística de Breccia, quien introduce en las páginas de *Mort Cinder* una experimentación gráfica centrada en la representación del suspenso, de lo insólito, del miedo, de lo siniestro y de lo fantástico.

PALABRAS CLAVE *Mort Cinder*; Héctor Germán Oesterheld; Alberto Breccia

Mort Cinder é uma história em quadrinhos publicada originalmente na revista *Misterix*, iniciada em agosto de 1962 com o pequeno conto “Ezra Winston, o Antiquário” e finalizada com a épica história “A Batalha de Termópilas”, em março de 1964. O texto foi produzido por Héctor Germán Oesterheld (1919-1977), um dos mais importantes escritores argentinos de quadrinhos, responsável pela criação da célebre história de ficção científica *El Eternauta*. As imagens, por sua vez, são de autoria do artista plástico e quadrinista uruguaio-argentino Alberto Breccia (1929-1993).

Oesterheld e Breccia já haviam trabalhado juntos em outras *historietas*¹, tal como a emocionante e experimental narrativa de *Sherlock Time*, publicada nas revistas *Hora Cero: Extra* e *Hora Cero: Suplemento Semanal* – publicações da editora Frontera, fundada por Oesterheld –, lançadas entre 1958 e 1959. Essas primeiras aventuras criadas pelos dois autores apenas deram início, no entanto, à exploração do gênero fantástico que foi consagrado mais tarde com a alegórica história do “homem de mil mortes”, como é popularmente apresentado o quadrinho de *Mort Cinder*. As imagens de Breccia sugerem a inquietude e o suspense propostos pelos textos de Oesterheld e, mesmo o artista e o roteirista desenvolvendo diferentes poéticas narrativas, a parceria entre eles resultou em trabalhos que se distanciam da realidade e se aproximam gradualmente das dimensões do sinistro e do horror da ficção.

Pablo Turnes, em seu livro *La excepción en la regla: la obra historietística de Alberto Breccia (1962-1993)*, aborda o início da parceria entre Oesterheld e Breccia, destacando os gêneros da ficção científica e do horror gótico² e como se deu o intercâmbio de recursos expressivos entre os dois:

O inverossímil do argumento revela a tensão entre os mundos da imagem e da palavra que trazem por trás de si dois registros diferentes: a ficção científica e o horror gótico. Essa mesma tensão evidencia uma mudança de sintonia, que por sua vez transforma a história em um grande ensaio narrativo em que cada relato intercambia recursos, brigando ao mesmo tempo por seu espaço. (...) Oesterheld/Breccia: sendo distintos, devem aprender a conviver em um mesmo espaço, em uma mesma página³. (TURNES, 2019, p. 26, tradução minha)

Em *Mort Cinder*, obra posterior aos primeiros trabalhos de Oesterheld e Breccia na editora Frontera, percebe-se um amadurecimento estilístico do artista que, saturado da exploração gráfica de acordo com os modelos comerciais estadunidenses e da produção editorial de histórias em quadrinhos que limitavam sua poética, emprega o terror e o suspense em comunhão com uma

constante experimentação plástica. Já Oesterheld, consagrado como autor de aventuras *western* e de ficções científicas, finalmente encontra nas páginas do homem imortal uma oportunidade de introduzir uma história propriamente fantástica.

Segundo Rosalba Campra, em seu livro *Territorios de la ficción: lo fantástico* (2008), a literatura fantástica latino-americana contemporânea atua na transgressão dos limites da realidade humana, desafiando e problematizando, de forma inquietante e perturbadora, as fronteiras entre a vida e a morte, o elemento animado e o inanimado, o real e o irreal. A verossimilhança, nesse sentido, serve como suporte para a ação ficcional, reforçando a estranheza e a dúvida ante os acontecimentos incomuns ou extraordinários.

Para seus leitores, no entanto, os textos fantásticos representam uma contraditória aventura: pretendem constituir-se como realidade, contudo uma realidade sobre a qual devemos exercitar a descrença. Uma vez que solicitam nossa aceitação, exigem nossa dúvida sobre o que o próprio texto nos indica como verdade (como *sua* verdade)⁴. (CAMPRA, 2008, p. 15, tradução minha)

Partidário dessa poética fantástica, Oesterheld convida o leitor a embarcar nas aventuras de Mort Cinder e Ezra Winston. O espectador

é conduzido para o interior da ficção sem a total compreensão quanto aos fatos ali apresentados terem realmente acontecido ou serem meras especulações, tanto do homem imortal quanto do antiquário, restando a eles – e conseqüentemente aos leitores – a incerteza, o estranho e o desfrute de uma extraordinária *historieta* que passeia ora pela memória, ora por fatos históricos.

O HOMEM DE MIL MORTES

Héctor Oesterheld, na década de 1960, já havia adquirido grande prestígio no mercado editorial argentino, sendo exaltado por seus roteiros inovadores e heróis humanizados. Tendo rompido com moldes comerciais dominantes da indústria dos quadrinhos – modelo concretizado que seguia os parâmetros do acelerado mercado de publicações estadunidenses – e focando uma poética autoral, as páginas de *Mort Cinder* demonstram o desenvolvimento de uma gradual revolução nas *historietas*. Se, por um lado, a produção massiva era valorizada por seu amplo alcance – aspecto muito apreciado por Oesterheld justamente por defender um caráter pedagógico e inclusivo em suas histórias –, por outro, tal característica limitava as HQs, estabelecendo estereótipos narrativos e publicitários. Nesse

sentido, os contos de *Mort Cinder* ocuparam um lugar intermediário, contando com personagens e contextos envolventes e abrindo espaço a uma produção artística inovadora e exploratória, sendo o texto um esqueleto condutor para a experimentação artística de Breccia.

Mesmo passados 60 anos de sua publicação, a obra de Oesterheld e Breccia ainda é considerada uma das mais importantes histórias em quadrinhos em nível mundial, por ter rompido paradigmas e revolucionado as *historietas* argentinas. Além disso, é consagrada como o divisor de águas do trabalho de Alberto Breccia, tendo proporcionado ao artista uma carreira internacional e reconhecimento como um dos maiores quadrinistas argentinos. Segundo as palavras do *dibujante*⁵ em entrevista para Oscar Masotta: “Antes e depois de *Mort Cinder*, nada”⁶ (MASOTTA, 1970, p. 174 *apud* VAZQUEZ, 2016, tradução minha).

Este texto discute uma história em quadrinhos dividida em dez contos, nos quais se desenrolam as aventuras de um homem imortal cujo nome dá título à publicação. Junto a seu fiel amigo Ezra Winston, proprietário de um antiquário e amante de histórias, Mort Cinder move-se entre o tempo e o espaço, deslocando-se ora em meio às suas memórias conectadas a fatos históricos – por exemplo, quando revisita lembranças da longínqua Grécia Antiga, em “A Batalha das Termópilas” –, ora revivendo trágicos acontecimentos na esperança de recuperar algum fragmento perdido no tempo – como no episódio “A mãe de

FIGURA 1.
Mort Cinder, Héctor Germán
Oesterheld e Alberto Breccia,
1962. Fonte: Oesterheld e
Breccia (2018, p. 38).



Charlie”, narrativa que mostra Ezra e Mort enfrentando as tormentosas trincheiras da Primeira Guerra Mundial. A peculiaridade da HQ se refletiu na difícil aceitação do público, uma vez que os leitores da revista *Misterix* não entendiam por que o protagonista da narrativa demorou tanto a aparecer nas primeiras séries dos quadrinhos – fato que só ocorreu na metade do segundo conto, “Os olhos de chumbo”, que possui ao todo 90 páginas. Além disso, o fantástico ostensivamente apresentado no texto destoava das produções anteriores de Oesterheld, nas quais mostrava-se mais modesto. Entretanto, foi o tempo e o amadurecimento que elegeram *Mort Cinder* como uma obra-prima mundial.

O roteirista perpetua um estilo iniciado em *Sherlock Time* e *El Eternauta*, ressaltando a criação de uma atmosfera tensa e misteriosa, acompanhada por ações frenéticas e a construção de um herói comum, imperfeito, falho, como qualquer outro ser humano. Todavia, em *Mort Cinder*, Oesterheld introduz um protagonista extremamente complexo, com sua origem jamais explicada e uma intrigante dúvida sobre o modo como veio a adquirir sua condição eterna ou como consegue voltar à vida após tantas mortes. Nesse sentido, ao longo das páginas do quadrinho, o autor apresenta ao leitor um questionamento do que significa *ser* imortal. Tal reflexão parece afastar-se da lógica comercial e muito popular das ficções dos heróis de HQs que interpretam a imortalidade sobre uma ótica idealizada e mitológica. Em contraste, o roteirista aproxima-se muito mais do registro fantástico do escritor argentino Jorge Luis Borges (1899-1986).

Como tanto Oesterheld quanto Breccia eram grandes leitores dos textos de Borges, o escritor possivelmente tenha sido a inspiração para a narrativa do “homem de mil mortes”, a partir do famoso conto “O imortal”, parte integrante do livro *O Aleph*, publicado originalmente em 1949. Na narrativa, o autor transcreve (ou, melhor, diz transcrever) a tradução do relato de um antiquário chamado Joseph Cartaphilus que, em um manuscrito encontrado pela princesa de Lucinge, relata sua história iniciada em uma Antiguidade remota até o momento

em que encontra a Cidade dos Imortais e bebe das águas do rio, que lhe concedem a vida eterna. Em suas ficções, tanto Borges quanto Oesterheld compreendem a imortalidade como uma espécie de prisão, uma aberração física ou metafísica com diversas consequências para aquele que apresenta essa condição. As meras ações cotidianas tornam-se insignificantes sob a ótica da infinitude, transformando os imortais em sedimentos da eternidade. Dessa forma, o indivíduo imortal é deslocado da posição de um agente dentro do tempo para um *sobrevivente* do tempo. A seguir, em um fragmento do texto de Borges, percebe-se a confirmação desse argumento, uma vez que

Ser imortal é insignificante; exceto o homem, todas as criaturas o são, pois ignoram a morte; o divino, o terrível, o incompreensível, é se saber imortal (...). Sabia que num prazo infinito a todo homem acontecem todas as coisas (...). Encarando assim, todos os nossos atos são justos, mas também indiferentes. Não há méritos morais ou intelectuais. Homero compôs a Odisseia; postulado um prazo infinito, com infinitas circunstâncias e mudanças, o impossível é não compor, nem uma única vez, a Odisseia. Ninguém é alguém, um único homem imortal é todos os homens. (BORGES, 2008, pp. 19-20)

A morte é apresentada em *Mort Cinder* e em *O imortal* como uma característica que concede à vida um aspecto precioso, sem a qual, sob um prazo infinito, fica desprovida de sentido, já que “(...) cada ato (e cada pensamento) é o eco de outros que no passado o antecederam, sem princípio visível, ou o fiel presságio de outros que no futuro o repetirão até a vertigem” (Ibidem, p. 21), o que acarreta a perda da consciência individual dos homens eternos de Borges. *Mort Cinder*, seguindo esse princípio, deveria também acomodar-se ao vazio da infinidade. Contudo, Oesterheld mostra a seus leitores que a condição eterna de seu protagonista não o priva de sentido, mas o transforma na personificação alegórica do próprio tempo, manifestando também certa compaixão pelos mortais e uma postura filosófica diante das vicissitudes humanas.

A sobrevivência do herói da HQ é comprovada por meio da possibilidade do *relato* e da vontade do protagonista de querer recordar. Ao contrário de outras personagens de Oesterheld que renunciam à vida eterna e escolhem esquecer o passado pela necessidade de recuperar algo perdido no tempo – como Juan Salvo, no final de *El Eternauta*, ou Sherlock Time –, *Mort Cinder* decide *lembrar-se*, na esperança de assim resgatar suas histórias fragmentadas no tempo e espaço. Além disso, encontra em Ezra Winston um reconfortante acolhimento, uma vez que no antiquário do colecionador *Mort* é o mais antigo e fiel testemunho do passado e reflexo da eternidade.

Segundo Lucas R. Berone, autor do artigo “La memoria y la ficción en el mercado: notas sobre *Mort Cinder*, de Oesterheld y Breccia”,

(...) *Mort Cinder* não retorna às coisas nem volta ao passado para repetir-se infinitamente nele. Pelo contrário, diria que as coisas transitam através dele como em uma estrada empoeirada, deixam sua marca e suas cicatrizes, abrem feridas em seu gigantesco corpanzil que não esquece e que morre para nascer sempre de novo, outra vez, com TODA a vida em suas costas. A cada ressurreição, o herói carrega a história do mundo, carrega a história das suas mortes anteriores. O que sobrevive suporta o peso da ordem que se derrubou atrás dele; renasce dele, levando consigo os resíduos, os restos, a sujidade do mundo velho⁷. (BERONE, 2009, p. 5, tradução minha, grifo do autor)

Por fim, no episódio intitulado “Ezra Winston, o antiquário”, o antiquário – outra semelhança significativa com o personagem do conto de Borges – introduz um importante questionamento: “O passado está tão morto como pensamos?” (OESTERHELD; BRECCIA, 2018, p. 13); eu, assim como os demais leitores da *historieta*, posso responder que não: ele está vivo – e materializado – através de *Mort Cinder* e em suas memórias.



FIGURA 2.
Mort Cinder, Héctor Germán Oesterheld e Alberto Breccia, 1962. Fonte: Oesterheld e Breccia (2018, p. 13).

A LINGUAGEM DO HORROR EM MORT CINDER

Mort Cinder é uma história em quadrinhos intrigante devido ao roteiro que abarca uma narrativa fantástica mesclada ao suspense. Contudo, a obra foi consagrada por conta da execução gráfica, levando o leitor a visualizar *como* o fantástico e o suspense foram desenvolvidos nas páginas do homem imortal. Esse mérito pode ser atribuído ao artista plástico Alberto Breccia, que, segundo as palavras de Juan Sasturain (1995), em *El domicilio de la aventura*, é considerado o *dibujante* do medo⁸.

Em sua concepção inicial, *Mort Cinder* é uma *historieta* de horror. Segundo Noël Carroll (1999) em *A filosofia do horror ou paradoxos do coração*, diferentemente do horror natural, o horror artístico pode ser propagado em múltiplas linguagens artísticas e mídias (tal como no cinema, teatro e nas artes visuais) e é caracterizado pela transmissão ao espectador de um sentimento de ameaça – muitas vezes desconhecida – associada ao insólito e ao impuro. Além disso, há uma angústia constante nas narrativas de horror, por conta da mera possibilidade dessa estranha ameaça ocorrer no mundo cognitivo, na realidade humana (Ibidem). Retomando ainda as ideias de Rosalba Campra, a escritora reforça que, nas narrativas contemporâneas fantásticas, o inimigo não é reconhecido, tornando os textos pavorosos

pela impossibilidade de resolução dos problemas que perturbam o mundo humano. “O herói fantástico não pode mais lutar, ele enfrenta uma forma do nada. Um puro ponto de interrogação: muito mais inquietante, mais fantástico, hoje, do que uma legião de fantasmas”⁹ (CAMPRA, 2008, pp. 136-137, tradução minha).

Em *Mort Cinder*, sobretudo no capítulo “Os olhos de chumbo”, Breccia alcança o horror pelo sentimento de paranoia. Esse episódio marca o primeiro contato entre Ezra Winston e o homem imortal. Todavia, até o momento do encontro, o antiquário era assombrado por uma ameaça desconhecida, após ver uma notícia de jornal que diz “Mort Cinder, o assassino, foi enforcado esta manhã” (OESTERHELD; BRECCIA, 2018, p. 16). Acossado por perseguições, objetos amaldiçoados e a estranha interrupção do funcionamento dos relógios às 9h30, Ezra parece ser conduzido a Mort Cinder e é envolvido em inusitadas situações, sem compreender ao certo se está diante de uma sequência de fatos concatenados ou apenas de infelizes coincidências. O suspense é construído gradualmente, e a incerteza do antiquário provoca nele – e no espectador – reações físicas de desconforto, hesitação e curiosidade. O artista da HQ emprega esse sentimento de horror introduzindo-o em planos negros, claustrofóbicos e informes, dificultando a leitura da imagem pelo espectador. Segundo Luciana Martinez (2009), em *En busca del lenguaje del horror: H. P. Lovecraft según Alberto Breccia*,

a arte de Breccia nunca apresenta uma leitura autoconclusiva do texto escrito, mas utiliza subterfúgios gráficos para mostrar estritamente o necessário, ao mesmo tempo que oculta outros elementos, persistindo assim a constante atmosfera de medo.



FIGURA 3.
Mort Cinder, Héctor Germán Oesterheld e Alberto Breccia, 1962. Fonte: Oesterheld e Breccia (2018, p. 67).

O horror de *Mort Cinder* causa ansiedade, temor, mas, sobretudo, gera atração. As imagens apresentadas na *historieta* refletem o ápice da exploração gráfica brecciana até a concretização de uma poética madura e vanguardista. Breccia expõe, nas páginas do “homem de mil mortes”, uma percepção artística mediante a qual ele sabe esconder o necessário. Percebendo a impossibilidade de representar realisticamente as imagens de horror, o quadrinista vela certas figuras, exigindo a colaboração dos leitores para a finalização de seus objetos artísticos, a partir da qual os espectadores não irão apenas constatar a interpretação de Breccia e Oesterheld da história narrada, como também poderão adicionar seus próprios temores e medos.

A atração comentada anteriormente está em articulação progressiva com o desenrolar da história de *Mort Cinder*. Quanto mais o leitor adentra seu universo fantástico e desvenda suas memórias junto a Ezra Winston, mais intrigado fica para compreender o protagonista que está sendo apresentado. Em comunhão com os traços expressivos do quadrinista, a realidade que Oesterheld constrói narrativamente possui um aspecto horrendo. Essa característica torna-se ameaçadora a partir do momento em que são incorporados episódios históricos reais, colocando o espectador em choque com a realidade humana, que extravasa a ficção ao incluir fatos verídicos

e elementos da realidade – tais como a Primeira Guerra Mundial, as pirâmides do Antigo Egito, o Império Inca, os navios negreiros e a Batalha das Termópilas, na Grécia Antiga. Enquanto o horror é introduzido pelo temor do inominável, o sinistro corresponde à inserção de elementos e personagens reais em uma história ficcional, trazendo aos leitores o fantástico próximo a um imaginário familiar. Breccia faz uso de grandes planos negros, traços informes, livres e expressivos em harmonia com imagens realistas, equilibrando com maestria o horror velado e o sinistro verídico.

No capítulo “O vitral”, por exemplo, Ezra compra um vitral de um vendedor desconhecido e vê-se hipnotizado pelo objeto, chegando ao ponto de quase matar Mort Cinder. Ao final, os fatos são justificados pelo motivo de o artefato ter sido construído no longínquo Império Inca por um sacerdote indignado com a colonização espanhola. Esse homem fabricou vitrais misticamente enfeitiçados que eram colocados em templos católicos. As pessoas eram hipnotizadas e levadas a cometer diversos crimes hediondos. A magia misteriosa que é aplicada a esses objetos é desconhecida, e mesmo assim eles parecem canalizar em Ezra todo o ódio sentido pelo inca, fazendo com que o rosto do personagem desapareça em meio a traços obscuros. A atemorização se completa com a incorporação de elementos históricos reais. Existiu, de fato, o Império Inca e,

possivelmente, um sacerdote vingativo (ou vários) que não admitia a colonização espanhola. O suspense permanece na conclusão do episódio, quando o antiquário indaga sobre a probabilidade do homem que lhe vendeu o vitral ser ou não o mesmo sacerdote inca, criador original desses objetos enfeitiçados.

Além disso, Breccia rompe com as convenções imagéticas que limitavam a figuração nas HQs a certos moldes *realistas* – na verdade bastante convencionais –, em que elementos como a perspectiva cônica e a representação anatômica das personagens eram articulados de forma a proporcionar certa clareza e legibilidade a cada quadrinho. Nesse ponto, *Mort Cinder* é colocado como o ápice da carreira do quadrinista, que desenvolve, nas páginas da *historieta*, um espaço propício à experimentação artística. Não tendo sua angústia restrita ao âmbito profissional, Alberto Breccia passou por inúmeras dificuldades financeiras e pessoais no período de confecção da história, uma vez que sua esposa enfrentava uma doença terminal. Para ajudá-la, o artista direcionava quase todo o seu salário para lhe custear o tratamento e medicamentos.

Tendo em vista essa situação, o quadrinista optou por um ritmo acelerado para a criação das artes de *Mort Cinder* que, em colaboração com Oesterheld, que também necessitava de ganhos financeiros elevados para pagar as dívidas geradas na época da

FIGURA 4.
Mort Cinder, Héctor Germán
 Oesterheld e Alberto Breccia,
 1963. Fonte: Oesterheld e
 Breccia (2018, p. 164).



editora Frontera, expressou-se nos planos frenéticos e dramáticos das páginas do quadrinho, do mesmo modo que seu parceiro procedia na narrativa. Para agilizar seu trabalho, Breccia passou a explorar diferentes recursos e materiais além da tinta nanquim, chegando a pintar e desenhar com cabos de madeira, espátulas, panos, pentes, escovas de dentes, impressões digitais, utilizando até mesmo lâminas de barbear para alcançar os resultados artísticos pretendidos. Segundo ele, “(...) se, para obter um efeito que esteja buscando, eu necessitar desenhar com um martelo... pois, usarei um martelo (...). Tudo é válido” (ALBERTO..., 2014, tradução minha).¹⁰

Esses experimentos gráficos elevaram o trabalho do artista, tornando-o revolucionário e abrindo espaço no universo das *historietas* para outros projetos plásticos, vanguardistas e expressivos. A mimese realista-convencional não era mais obrigatória, e grandes produções editoriais argentinas (geralmente reprodutoras de parâmetros comerciais que visavam o número de publicações e ganhos financeiros, colocando a qualidade do trabalho gráfico em segundo plano) foram perdendo força conforme surgiam quadrinistas expressivos e independentes – como se pôde constatar mais tarde, na década de 1980, com a popularidade da revista *Fierro*¹¹.

FIGURA 5.
Mort Cinder, Héctor Germán
Oesterheld e Alberto Breccia,
1963. Fonte: Oesterheld e
Breccia (2018, p. 130).



Frank Miller, famoso roteirista e quadrinista estadunidense, afirma que “A história dos quadrinhos é dividida em duas épocas: a que vem antes e a que vem depois de Alberto Breccia”¹² e tal aura revolucionária consagrou-se nas páginas do “homem de mil mortes”.



FIGURA 6.
Mort Cinder, Héctor Germán
Oesterheld e Alberto Breccia,
1963. Fonte: Oesterheld e
Breccia (2018, p. 134).

Por fim, o caráter alegórico do tempo que faz parte da personalidade do protagonista da HQ está não apenas inserido em seu nome – Mort Cinder, que se refere tanto à morte quanto à cor cinza, lembrando a neblina que oculta, perde-se no espaço-tempo – como também é reforçado pelo rosto do homem imortal. Especulando um prazo infinito, todos os homens tornam-se um, como é apresentado por Jorge Luis Borges – “Ninguém é alguém, um único homem imortal é todos os homens. (...) sou deus, sou herói, sou filósofo, sou demônio e sou mundo, o que é uma cansativa maneira de dizer que não sou” (BORGES, 2008, p. 20). Sendo assim, Mort Cinder não guarda apenas a memória da humanidade, mas também é o reflexo personificado de todos os homens que já viveram. Seu rosto, dessa maneira, representa simbolicamente o rosto de todos os humanos; por essa razão, Breccia nunca o revela completamente aos leitores. Com traços alongados e ocultos, o protagonista está sempre velado por fortes manchas negras e expressões faciais dúbias, além de aparecer nas cenas misturando-se ao fundo informe, confirmando que, assim como a humanidade, o rosto do imortal também está em constante construção.

CONCLUSÃO

Do mesmo modo que Héctor Germán Oesterheld deu novos contornos à sua produção de quadrinhos ao trabalhar com mais elementos fantásticos, criando uma narrativa que mescla suspense, paranoia e aventura, percebe-se em *Mort Cinder* a maestria gráfica do trabalho artístico de Alberto Breccia, que, a partir dessa obra, começa a se aprofundar na criação de histórias de horror e suspense. *Mort Cinder*, dentro da produção quadrinística de Breccia, está na origem de trabalhos posteriores, nos quais se vê a realização de sua maturidade artística, como a segunda edição de *El Eternauta*, de 1969 (também escrita por Oesterheld), e a adaptação de contos do autor estadunidense H. P. Lovecraft, reunidos em *Los mitos de Cthulhu*, de 1974.

Percebe-se que o desconhecido e o inominável são aspectos de uma linguagem visual que se iniciaram, na obra de Breccia, nas páginas do “homem de mil mortes”, fato este que consagra o seu trabalho e lhe proporciona o reconhecimento como um dos mais importantes quadrinistas na representação do medo, do horror e do sinistro. Por meio de planos pretos e brancos e expressivos traços angulosos e dramáticos, do emprego de texturas inusitadas, o artista conseguiu trazer para a realidade a *historieta* fantástica e ficcional imaginada por

Oesterheld, firmando naquelas páginas uma iconografia independente e, ao mesmo tempo, em harmonia com o texto, não mais prisioneira da palavra, mas atuando em colaboração com a escrita para a construção da narrativa e a obtenção dos efeitos estéticos esperados.

O escritor e o *dibujante* executaram, em *Mort Cinder*, um magnífico trabalho, apresentando dez episódios de um homem imortal que, junto ao seu companheiro, amante de objetos e contos antigos, vive aventuras que ultrapassam os limites do tempo, do espaço e da memória, registrando naquelas páginas uma transformação formal e poética que mudou o fazer e o pensar dos futuros quadrinistas argentinos.

NOTAS

1. Utilizo o termo *historieta* quando me refiro às histórias em quadrinhos latino-americanas, escritas em espanhol castelhano.
2. O horror é um aspecto fundamental da literatura gótica, cuja origem é tradicionalmente atribuída ao romance *O Castelo de Otranto* (1764), do autor inglês Horace Walpole. Empregando elementos sobrenaturais caracterizados pela presença de assombrações, vampiros e demônios e articulados à crueldade humana, o gênero gótico proporcionou experiências literárias nas quais os ambientes e enredos eram banhados por uma atmosfera de medo, sentimento gerado graças à introdução de ameaças e mistérios estranhos ao cotidiano dos leitores. Dentre os autores do século XVIII, destacam-se as obras de Clara Reeve, Ann Radcliffe, William Beckford e Matthew Lewis. O horror gótico ganhou novos contornos a partir do século XIX, com célebres realizações, como *Frankenstein*, de Mary Wollstonecraft Shelley, os estranhos contos de Edgar Allan Poe, *Drácula*, de Bram Stoker e a exploração do horror cósmico nas obras de H. P. Lovecraft, que inovou a representação do bizarro, inominável e informe dentro da literatura e exerceu vasta influência cultural até os dias de hoje.
3. No original: *“Lo inverosímil del argumento revela la tensión entre los mundos de la imagen y la palabra que arrastran tras de sí dos registros diferentes: la ciencia ficción y el horror gótico. Esa misma tensión evidencia un cambio de sintonía, que a su vez transforma la historia en un gran ensayo narrativo donde cada relator intercambia recursos, peleando al mismo tiempo por su espacio. (...) Oesterheld/Breccia: siendo distintos, deben aprender a convivir en un mismo espacio, el de la página”*.
4. No original: *“A sus lectores, sin embargo, los textos fantásticos plantean una contradictoria aventura: pretenden constituirse como realidad, pero una realidad sobre la que debemos ejercitar el descreimiento. A la vez que solicitan nuestra aceptación, exigen nuestra duda sobre eso que el texto mismo nos señala como verdad (como su verdad)”*.
5. Segundo a tradução literal, *dibujante* significa “cartunista” ou também “desenhista”, e é como os artistas quadrinistas são nomeados nos países latino-americanos hispanófonos. Opto pelo termo em espanhol castelhano, mais adequado à caracterização contextual da atividade de Breccia.

- 6.** No original: “*Antes y después de Mort Cinder, nada*”.
- 7.** No original: “(…) *Mort Cinder no vuelve a las cosas ni vuelve al pasado para repetirse en él infinitamente. Por el contrario, diríase que las cosas transitan a través de él como por una carretera polvorienta, dejan su marca y sus cicatrices, abren heridas en su gigantesco corpachón que no olvida y que muere para nacer siempre de nuevo, otra vez, con TODA la vida auestas. Cada resurrección del héroe carga con la historia del mundo, carga con la historia de sus muertes anteriores. El que sobrevive soporta el peso del orden que se derrumbó tras de sí; renace de él, llevando consigo los residuos, los restos, la suciedad del mundo viejo*”.
- 8.** No original: “*Breccia es el dibujante del miedo*” (SASTURAIN, 1995, p. 135).
- 9.** No original: “*El héroe fantástico ya no puede combatir, se enfrenta con una forma de la nada. Un puro punto interrogativo: mucho más inquietante, más fantástico, hoy, que una legión de fantasmas*”.
- 10.** Transcrição de trecho de entrevista que Alberto Breccia concedeu ao programa *Caloi en su tinta*, da televisão argentina, em novembro de 1993. (ALBERTO..., 2014)
- 11.** Disponível em: <https://ahira.com.ar/?s=fierro>. Acesso em: 11 ago. 2020.
- 12.** Citação inserida na contracapa da edição brasileira de *Mort Cinder*, publicada em 2018 pela editora Figura.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBERTO Breccia: Caloi en su Tinta. [S. l.: s. n.]: 2014. 1 vídeo (12 min). Publicado pelo canal Sergio Aquindo. Disponível em: <https://youtu.be/jQrPJ11aHkc>. Acesso em: 28 set. 2020.

BERONE, Lucas R. La memoria y la ficción en el mercado: Notas sobre *Mort Cinder*, de Oesterheld y Breccia. **Estudios y Crítica de la Historieta Argentina**, Córdoba, 30 maio 2019. Disponível em: <https://historietasargentinas.wordpress.com/2009/05/30/27-la-memoria-y-la-ficcion-en-el-mercado-notas-sobre-mort-cinder-de-oesterheld-y-breccia-lucas-berone>. Acesso em: 23 out. 2020.

BORGES, Jorge L. **O Aleph**. Tradução: Davi Arrigucci Jr. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

CAMPRA, Rosalba. **Territorios de la ficción**: lo fantástico. Sevilla: Renacimiento, 2008.

CARROLL, Noel. **A filosofia do horror ou paradoxos do coração**. Tradução: Roberto Leal Ferreira. Campinas: Papirus, 1999.

MARTINEZ, Luciana. En busca del lenguaje del horror: H. P. Lovecraft según Alberto Breccia. **Extravío**: Revista Electrónica de Literatura Comparada, Rosário, n. 4, pp. 18-32, jan. 2009.

OESTERHELD, Héctor G.; BRECCIA, Alberto. **Mort Cinder**. Tradução: Ernani Ssó. Porto Alegre: Figura, 2018.

SASTURAIN, Juan. **El domicilio de la aventura**. Buenos Aires: Colihue, 1995.

TURNES, Pablo. **La excepción en la regla**: la obra historietística de Alberto Breccia (1962-1993). Buenos Aires: Miño y Dávila, 2019.

VAZQUEZ, Laura. Sobre la fatiga de los materiales y de las formas: una reflexión sobre *Mort Cinder*. **Diablotexto Digital**, Buenos Aires, n. 1, pp. 112-138, 2016.

SOBRE A AUTORA

Maira Pires de Castro é artista, pesquisadora e estudante de bacharelado em Artes Visuais, interessada na investigação de narrativas visuais contemporâneas que abarcam o universo editorial das histórias em quadrinhos, ilustrações literárias, animações, criação de personagens (*character design*) e *concept art*. No projeto de iniciação científica “Oesterheld e Breccia: o gênero fantástico nos quadrinhos argentinos”, a artista desenvolve a pesquisa por meio da coleta e análise de materiais literários e quadrinísticos, buscando ampliar sua compreensão acerca da transposição intermediática dos textos fantásticos e as manifestações gráficas desse gênero literário nas *historietas* argentinas, com especial interesse pela produção contemporânea de Alberto Breccia posterior a *Mort Cinder*. Além disso, Maira apresenta uma produção artística autoral, assinando seus trabalhos com o nome Martemis.

Artigo recebido em 23 de novembro de 2020 e aceito em 1 de fevereiro de 2021.