

# **AS AVENTURAS DE DOG MENDONÇA E PIZZA BOY: UMA LEITURA**

**Ana Rita Martins**

Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa  
Centro de Estudos Anglísticos da Universidade de Lisboa

**José Duarte**

Centro de Estudos Anglísticos da Universidade de Lisboa

**Resumo:** Na trilogia *As Aventuras de Dog Mendonça e Pizza Boy* (2010; 2011; 2013) e sua prequela (2012), Filipe Melo e Juan Cavia povoam Portugal, e em particular Lisboa, com vários corpos fantásticos: gárgulas, vampiros, lobisomens, zombies, demónios e outros seres habitam o universo lusitano naquela que é uma obra com claras referências cinematográficas aos mestres do cinema de horror e outros. Ao mesmo tempo, esta homenagem apresenta também uma reflexão sobre o corpo fantástico, a monstruosidade e o Outro. Centrando-se essencialmente nas figuras sobrenaturais desta obra, este ensaio aborda os corpos fantásticos presentes nesta BD, em particular o caso de Dog Mendonça, o lobisomem, e de Pazuul, o demónio em corpo de criança. Desta forma, o presente estudo tem um duplo objetivo: por um lado, explorar as influências fantásticas de *As Aventuras de Dog Mendonça e Pizza Boy* e, por outro, estabelecer uma leitura do corpo fantástico a partir da análise de duas personagens que circulam entre dois mundos numa mesma cidade, o mundo sobrenatural e o mundo humano.

**Palavras-chave:** Corpo fantástico, Lisboa, Cinema, BD.

**Abstract:** *The Adventures of Dog Mendonça and Pizza Boy: a reading.* In the trilogy *The Adventures of Dog Mendonça and Pizza Boy* (2010; 2011; 2013) and its prequel (2012), Filipe Melo and Juan Cavia populate Portugal, and in particular Lisbon, with all kinds of fantastical bodies: gargoyles, vampires, werewolves, zombies, demons and other beings are inserted into the Lusitanian universe in a work that is clearly influenced by the masters of horror films and others. Similarly, this homage is also a reflection upon the fantastical body, monstrosity and the Other. This paper offers a reading of the fantastical bodies in this graphic novel, namely Dog Mendonça, the werewolf and Pazuul, the demon in a child's body. Therefore, this essay has a double purpose: on the one hand, it explores the fantastic influences in *The Adventures of Dog Mendonça and Pizza Boy* and, on the other hand, it presents an analysis of the fantastical body of two characters living in a city divided in two worlds, the supernatural world and the human world.

**Key-words:** Fantastical body, Lisbon, Cinema, Comics.

## Banda Desenhada: Uma Reflexão

De acordo com Robert Harvey, autor de *The Art of the Funnies* (1994) e *The Art of the Comic Book. An Aesthetic History* (1996), a banda desenhada é, de modo muito simples, uma história contada através de uma sequência de imagens com os diálogos das personagens incorporados na imagem através de balões de discurso. O autor afirma ainda que “comics are a hybrid form: words and pictures” (HARVEY, 1996, p. 3). Talvez a condição híbrida da banda desenhada que se assume como uma narrativa literária, mas também como um objeto com um valor estético muito particular, explique, por um lado, o porquê da sua popularidade nos séculos XX e XXI e, por outro, o motivo pelo qual este género foi ignorado pela academia durante anos.

Embora não tenha começado nos Estados Unidos da América, a banda desenhada tal como a conhecemos hoje foi particularmente desenvolvida neste país onde, de resto, se publica o maior número de livros deste género e onde se localizam algumas das maiores editoras de BD, como a DC Comics e a Marvel, por exemplo. Até aos anos 30 do século XX, a banda desenhada existia apenas enquanto tiras em jornais e/ou revistas, estando frequentemente limitadas a temas com um conteúdo cómico, daí que tenham ficado conhecidas pelo termo “funnies”. O motivo principal para os circunscritos tópicos representados nas tiras de jornal prende-se, acima de tudo, com o público que as lia, que era maioritariamente composto por crianças ou jovens, o que limitava significativamente os escritores deste período.

A primeira revista dedicada exclusivamente à impressão de “funnies”, intitulada *Funnies on Parade*, foi publicada por Harry Wildenburg and Max C. Gaines da Eastern Color Printing em 1933, tratando-se de uma compilação a cores de tiras já publicadas anteriormente. No ano seguinte, em 1934, saiu a revista *Famous Funnies* Nº1 que veio dar origem à primeira publicação mensal de um livro de BD. Embora a impressão e comercialização destas obras tenha tido um impacto significativo no

desenvolvimento da indústria da banda desenhada, o final dos anos 30 revela-se bastante importante pois ficou marcado pela aparição do primeiro super-herói, *Superman*.

Criado pelo escritor Jerry Siegel e pelo artista Joe Shuster em 1938, *Superman* deu início à Idade de Ouro da banda desenhada americana.<sup>1</sup> A *Superman* seguiu-se *Batman* desenvolvido em 1939 pela dupla Bob Kane e Bill Finger e que é hoje considerado a metade mais negra do perfil tradicional do super-herói.

Efetivamente, além de ser o primeiro super-herói representado em banda desenhada, *Superman* dá ainda origem à que tem vindo a ser apontada por vários críticos como a “fórmula do super-herói.” De acordo com Peter Coogan em *A Comics Studies Reader* (2009), o super-herói pode ser definido como:

A heroic character with a selfless, pro-social mission; with superpower – extraordinary abilities, advanced technology, or highly developed physical, mental or mystical skills; who has a superhero identity embodied in a codename and iconic costume, which typically express his biography, character, powers, or origin (transformation from ordinary person to superhero); and who is generically distinct, i.e. can be distinguished from characters of related genres (fantasy, science fiction, detective, etc.) by a preponderance of generic convention. Often superheroes have dual identities, the ordinary one of which is usually a closely guarded secret (COOGAN, 2009, p. 77).

Assim, a partir dos anos 30, a banda desenhada enquanto género tornou-se cada vez mais popular em parte porque, ao começar a ser publicada separadamente, vai permitir o desenvolvimento de temáticas com um teor diferente das publicações iniciais. Nos anos 40, a Marvel Comics, inicialmente conhecida por Timely Publications, e mais

<sup>1</sup> A maior parte dos críticos dividiu a evolução da banda desenhada nos EUA em quatro eras: A Idade de Ouro (1930-1950); A Idade de Prata (1956-1970); A Idade do Bronze (1970-1980); e a Idade Moderna ou Idade das Trevas (1980-presente).

tarde por Atlas Comics, desenvolveu o popular “Marvel Universe” onde todos os super-heróis, publicados por esta editora, coexistem.

O super-herói começou então a florescer na BD que, por sua vez, se afirmou como o único meio que permitia uma representação convincente destes seres fantásticos em *spandex* colorido. Nos anos 40 e 50 desenvolveu-se todo um conjunto de obras dedicadas aos mais variados temas, desde histórias de horror a aventuras no espaço aos *westerns*. É também em 1940 que Will Eisner, considerado um dos grandes autores de BD do século XX, irá começar a publicar *The Spirit* (1940-1952). À medida que a banda desenhada vai sendo encarada pelos escritores e editoras como um género cada vez mais distinto de qualquer outro, haverá um progressivo interesse por temas mais sérios.

A partir do anos 80, a chegada de escritores como Frank Miller, Alan Moore e, posteriormente, Neil Gaiman irá revolucionar a forma como o super-herói é representado na BD. Com estes autores nota-se uma tendência cada vez maior para a apresentação de heróis com corpos fantásticos e/ou poderes extraordinários, mas com falhas que os tornam profundamente humanos, iniciando-se um período que ficou conhecido como “the darkening of heroism”. Exemplo disso é a coleção *Watchmen* (1986-1987), escrita por Alan Moore e ilustrada por Dave Gibbons, onde os super-heróis são retratados como indivíduos reais que enfrentam problemas éticos e lutam contra problemas psicológicos, muitas vezes resultantes da realidade com que são confrontados. Segundo Robert C. Harvey as narrativas sobre super-heróis tornaram-se progressivamente mais sombrias e a distinção entre herói e vilão, por vezes, menos clara:

Slowly at first, then more and more frequently, stories about the traditional superheroes got grimmer, the streets meaner and grittier, and the personalities of the heroes more flawed. Some of these colorfully clad avengers (...) teetered on the edge of sanity. (HARVEY, 1996, p. 148)

Os anos 90 vão dar continuidade aos temas abordados na década anterior, tornando-se a BD um género que atrai cada vez mais leitores de todas as idades e continua a cativar, não só pela sua qualidade, mas também dadas as inúmeras adaptações para o cinema. A obra sobre a qual este estudo se debruça vai nitidamente beber à banda desenhada americana, copiando-lhe o estilo, ritmo e composição. Ao mesmo tempo, o objeto deste estudo exhibe numerosas referências e homenagens a filmes norte-americanos de horror. Tudo isto em Lisboa.

### Dog Mendonça e Pizzaboy

Em Portugal, a BD começa a ganhar cada vez mais importância quer pela publicação de obras de grande qualidade e merecido reconhecimento internacional, quer pela organização de eventos que refletem ou celebram esta arte, como é o caso com maior impacto na realidade portuguesa, o festival internacional “BD Amadora”, que vai já no seu 25º aniversário. Foi precisamente na 22ª edição deste evento internacional que Filipe Melo foi distinguido com o prémio “Melhor Argumento de Álbum Português” com o primeiro livro de uma trilogia sobre um lobisomem (“Dog” Mendonça), uma gárgula (Gárgula), um demónio num corpo de menina (Pazuul) e um entregador de pizzas (Eurico, “Pizzaboy”), que se intitula *As Incríveis Aventuras de Dog Mendonça e Pizza Boy* (2010). A história passa-se em Lisboa e os companheiros de aventura terão de enfrentar um exército de monstros que quer dominar o mundo, tornando-se heróis improváveis na luta contra o mal.

Esta seria a primeira de várias colaborações entre Filipe Melo e Juan Cavia – um escritor e o outro ilustrador – das quais resultariam ainda as duas sequelas *As Extraordinárias Aventuras de Dog Mendonça e Pizza Boy II – Apocalipse* (2011), *As Fantásticas Aventuras de Dog Mendonça e Pizza Boy III – Requiem* (2013), publicadas pela Tinta da China e ainda uma prequela intitulada *The Untold Tales of Dog Mendonça and Pizza Boy* (2012), publicada internacionalmente pela conhecida editora

Dark Horse Comics. Os primeiros três livros formam a trilogia *As Aventuras de Dog Mendonça e Pizzaboy*.

A história desta colaboração nasce quando Filipe Melo, com uma vocação para a multiplicidade artística e criativa – músico, professor, escritor, argumentista, cineasta – pensa em desenvolver um argumento para um filme que homenageasse obras como *The Goonies* (Richard Donner, 1985), *Back to the Future* (Robert Zemeckis, 1985) ou *Big Trouble in Little China* (John Carpenter, 1986). Contudo, apesar do projeto estar bem encaminhado, Filipe Melo rapidamente percebeu que este ia ser demasiado dispendioso<sup>2</sup>. Foi numa viagem à Argentina, em promoção do multipremiado *I'll see you in my dreams* (2003)<sup>3</sup>, filme curto escrito e produzido por si e dirigido por Miguel Ángel Vivas, que conheceu Juan Cavia e compreendeu que o argumento que estava a desenvolver tinha potencial para ser transformado numa BD, como confirma o próprio autor numa entrevista a João Nunes:<sup>4</sup>

Há uns anos viajei até à Argentina na promoção do “I'll see you in my dreams” [sic] e conheci um grupo de pessoas muito especial. O Juan Cavia era inicialmente alguém com quem tinha falado para fazer um storyboard, mas vi nele um talento tão grande quando desenhou duas páginas que percebi logo que o meu argumento não era para um filme, mas sim para uma BD. Foi assim que ficámos amigos e co-autores deste livro. Ele é também o grande responsável pela minha incursão neste mundo mágico dos *Comics*.

Lançado em 2010, depois de um lento período de trabalho feito inclusive com reuniões via Skype entre Argentina e

<sup>2</sup> Filipe Melo chegou a ganhar um subsídio para a escrita do guião e o filme contaria com a presença de atores conhecidos da televisão portuguesa, como Nicolau Breyner ou João Didelet.

<sup>3</sup> O título do filme é também o nome de uma canção da banda portuguesa *Moonspell*. O videoclip foi escrito e produzido por Filipe Melo.

<sup>4</sup> Esta é, obviamente, uma versão curta de todo o processo criativo. Para uma melhor compreensão do surgimento da BD aconselha-se a leitura do “Making Of”, escrito por Ana Markl, onde a história de *As Incríveis Aventuras de Dog Mendonça e Pizza Boy* está contada ao pormenor.

Portugal, o livro obteve elogios de um número cada vez maior de fãs e também da crítica, que sublinhava a qualidade de todo o aspeto criativo da obra, como nota Sara Costa num artigo intitulado “Heróis de Lisboa” (2010):

[E]struturou um argumento digno da melhor tradição *pulp fiction*, prestando homenagem a momentos icónicos do cinema mais comercial das últimas décadas e a toda uma parafernália de referências da cultura pop, entre bandas desenhadas de prestígio duvidoso e clichés narrativos importados da melhor tradição hollywoodesca.

Os elementos enunciados por Sara Costa são fulcrais para compreender o sucesso da obra pois, apesar de não ter sido transformada numa obra cinematográfica, esta surge carregada de referências ao cinema de aventura devedor de Steven Spielberg ou George Lucas – conhecidos por centrar a sua atenção no poder das histórias (MILLS, 2006, p. 162) – e que viriam a influenciar realizadores como Robert Zemeckis, John Landis, Wes Craven ou John Carpenter.

A influência de grande parte destes realizadores é clara não só a nível pictórico<sup>5</sup>, mas também pelo facto de os três volumes publicados pela Tinta da China estarem prefaciados por três importantes realizadores de filmes de horror, outro dos géneros cinematográficos que influencia claramente a trilogia. O prefácio do primeiro volume é assinado por John Landis<sup>6</sup>, realizador de *An American Werewolf in London* (1981) e do famoso videoclip de Michael Jackson *Thriller* (1983).

George Romero, conhecido pelos seus filmes de zombies, em particular a obra-prima

<sup>5</sup> Note-se, desde logo, a clara referência cinematográfica a *Back to the Future* de Zemeckis na disposição visual do título, bem como do filme de aventuras *Indiana Jones and the Last Crusade*, de Steven Spielberg (1989).

<sup>6</sup> De acordo com Pedro Pires Serrão no artigo “Filipe Melo: duas mãos na música, um pé no cinema e outro na BD” (2013), foi o próprio John Landis que sugeriu a publicação da obra à Dark Horse e, por isso, foi necessário a escrita de *The Untold Tales of Dog Mendonça and Pizzaboy* (2012), que fez parte de um coletânea que incluía também a famosa BD *Hell Boy*.

e de grande influência *Night of the Living Dead* (1968) assina o segundo volume e, finalmente, Tobe Hopper, realizador de *Poltergeist* (1982), escreveu o prefácio para o terceiro e último livro.

Para além destas referências que surgem também como homenagem é importante notar que todos estes realizadores exploraram nos seus filmes o corpo fantástico, algo que Filipe Melo também irá fazer nesta obra.<sup>7</sup>

### Corpos fantásticos

Para compreender melhor a importância destes realizadores no trabalho de Filipe Melo é necessário recuar a *I'll see you in my dreams* (2003), vencedor de um prémio no Fantasporto em 2004, e o primeiro filme de zombies em Portugal. Nesta história, uma “praga” assola a população de uma pequena aldeia portuguesa onde grande parte dos habitantes está transformada em zombie. Esta obra surge como uma clara homenagem<sup>8</sup> aos filmes de George Romero, Lucio Fulci ou Lamberto Bava, onde é explorada a dimensão horrífica e decadente do corpo do zombie e, ao mesmo tempo, a relação que os vivos estabelecem com este não só do ponto de vista do medo que provocam, mas também da relação entre os personagens humanos e os não-humanos, como é o caso da história de Lúcio, Ana e Nancy que aqui não será abordada dado o escopo deste ensaio. No entanto, *I'll see you in my dreams* apresenta já algumas das preocupações temáticas de Filipe Melo: por um lado, as referências cinematográficas que surgem como homenagem, mas que também são forma de reforçar as suas ideias e, por outro, uma

<sup>7</sup> Outras influências importantes que o autor reconhece surgem do universo da BD: *Dylan Dog*, criada em 1986 por Tiziano Sclavi e *Hellboy* de Mike Mignola, criada em 1993.

<sup>8</sup> Note-se, por exemplo, como os nomes das personagens masculinas são de realizadores de filmes de horror (Lúcio – Lucio Fulci, realizador de *Paura nella città dei morti* (1980) e Sam the Tavern Man – Sam Raimi, realizador de *The Evil Dead* (1981)). Por sua vez, os nomes das personagens femininas são os das mães dos realizadores homenageados, como é apresentado no artigo “‘I'll see you my dreams’ é o primeiro filme português com ‘zombies’” (2003).

preocupação em explorar a dimensão fantástica do corpo (neste caso zombies) e a relação que com eles estabelecemos.

Em *As Incríveis Aventuras de Dog Mendonça e Pizza Boy* podemos considerar duas formas de exploração do corpo fantástico, onde também são claras as influências dos realizadores enunciados anteriormente. A primeira abordagem reconhece a existência de diferentes corpos fantásticos: Lisboa é palco de refúgio para todo o tipo de criaturas sobrenaturais que fugiram à Segunda Guerra Mundial e tentam viver em harmonia quer entre eles, quer com os restantes habitantes.<sup>9</sup> Nas várias incursões que Dog e Pizzaboy fazem pelo universo lisboeta somos confrontados com todo o tipo de criaturas: vampiros, gárgulas, zombies ou outro tipo de monstros. Se alguns parecem ser simpáticos, característica pouco comum nas narrativas que exploram a dimensão fantástica do corpo, outros, por sua vez, representam um lado mais obscuro e perigoso. Ao mesmo tempo é curioso notar que a ênfase da monstruosidade recai sobre o exército nazi composto por zombies, vampiros, lobisomens e outros monstros e das experiências efetuadas pelos oficiais nazis interessados pelo mundo do paranormal, evocando o medo da transformação corporal pela mão da ciência experimental.

A segunda abordagem relaciona-se com as inúmeras referências cinematográficas que filmam a dimensão do corpo fantástico. Uma das obras que mais influencia este livro é *An American Werewolf in Paris*, de John Landis, que explora, como nota Stacey Abbott (2007, p.124), a mutação corporal de dentro para fora ao focar-se num lobisomen, mas fá-lo com um certo humor, uma vez que a transformação é feita de forma irónica. Em *As Incríveis Aventuras de Dog Mendonça e Pizza Boy*, Dog – o lobisomen – também é apresentado com ironia e humor quer pelos seus diálogos

<sup>9</sup> De acordo com o “Making of”, o filme *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942) teve grande influência na decisão de Filipe Melo em estabelecer Lisboa como o local de regresso a um Quarto Reich (MARKL, 2010, p. 113), pois na narrativa cinematográfica é descrito que Lisboa era local de passagem para os que pretendiam fugir à guerra e também um importante centro de espionagem.

ou profissão – detetive do oculto –, quer pela forma como lida com a sua própria condição sobrenatural. Para além disso, será importante notar que a figura do lobisomem não surge aqui como condenada e ameaçadora, ao contrário daquilo que os vários estudos têm vindo a mostrar.

Na verdade, e no caso particular desta narrativa, Dog surge não como vilão, mas sim como (anti-) herói ao salvar as crianças raptadas pelo exército nazi com a ajuda da gárgula, Pazuul e de Eurico, o entregador de pizzas. Acima de tudo, Dog e os restantes monstros surgem mais como vítimas do que vilões.

A representação do lobisomem é bastante anterior ao século XX e XXI. Na Idade Média europeia, período durante o qual o sobrenatural era uma parte integrante do quotidiano, estando presente um pouco por toda a paisagem, o lobisomem é encarado como um perigo real<sup>10</sup>. Tradicionalmente o lobisomem está ligado à floresta, espaço visto como um lugar medonho onde predominavam ameaças reais, como bandidos que podiam tomar de assalto viajantes, ou perigos imaginários que incluíam seres fantásticos como o unicórnio e o dragão. A floresta é ainda um lugar onde se desenrolam as aventuras, onde cada um teria de escolher entre o bom e o mau caminho. Sair do caminho significava ficar à mercê das forças do caos que imperavam na floresta, sendo o lobisomem uma delas.

A figura do lobisomem está profundamente enraizada no folclore europeu onde surge sob as mais variadas representações. Algumas lendas referem que os lobisomens são metamorfos capazes de se transformar em lobos ou em seres semelhantes a lobos com características humanas, como a capacidade de se deslocar apoiado nas duas patas

traseiras. Outras aludem à existência de uma maldição de cariz mágico, normalmente envolvendo uma bruxa ou feiticeiro responsáveis por lançar um feitiço, ou a uma doença que seria transmitida por alguém já infetado através de um arranhão ou mordidela. Os mitos ligados à figura do lobisomem ou do homem-lobo datam até ao povo Indo-Europeu, no entanto é apenas a partir dos séculos XIV e XV que esta figura começa a ser alvo de maior atenção quando o lobisomem começa a encarado como um ser demoníaco. Para compreendermos o porquê desta associação, que nos parece ter em grande medida influenciado a forma como o lobisomem tem sido representado ao longo dos séculos, é necessário ter em conta o modo como a magia era encarada na Idade Média.

As artes mágicas, as quais estavam muito presentes no dia-a-dia da população medieval, começaram por ser consideradas neutras, acreditando-se que a magia podia ser estudada através de livros ou de lições com um grande mestre feiticeiro. Todavia, a partir dos finais do século XIV e inícios do século XV todo o ato de magia era resultado de um pacto com o Diabo. Este pacto envolvia uma promessa entre o Homem e o Demónio: enquanto o primeiro prometia adoração e obediência, o último concedia poderes sobrenaturais. De acordo com H. Sidky, em *Witchcraft, Lycanthropy, Drugs, and Disease* (1997) a associação deste tipo de pacto ao lobisomem será mais tardia: “During the sixteenth and seventeenth centuries in Europe (...) beliefs concerning werewolves and the metamorphosis of people into animals were assimilated into the demonological theory of witchcraft” (SIDKY, 1997 p. 217-218).

É, então, claro que o medo do lobisomem está parcialmente ligado ao crescente receio de uma invasão das forças do Mal que levará à perseguição e execução de milhares de pessoas sob a suspeita de bruxaria. Tal como acontecia com a prática da magia, a transformação em lobisomem passa a implicar uma ligação ao Demónio ou às artes do oculto. O lobisomem era, afinal, uma bruxa em forma animal, sendo capaz das maiores atrocidades, como comer crianças, trucidar mulheres e destruir os campos. Assim,

<sup>10</sup> Ao refletir sobre o medo inspirado pela figura do lobisomem é necessário ter em conta o medo real relativamente às alcateias de lobos existentes nas florestas europeias. De facto, de todos os animais selvagens, o lobo era aquele que maior medo inspirava por atacar em grupo durante a noite, período durante o qual os espíritos andam à solta. Nos Bestiários medievais, o lobo é frequentemente associado ao Diabo e as prostitutas são mencionadas como “lobas”, pois devastam as riquezas dos seus amantes como o lobo devasta os campos.

desenvolve-se uma clara associação entre o lobisomem e o monstro.

A palavra “monstro” vem do Latim “monstrum” ou “monstrare” que pode ser interpretado como “mostrar” no sentido de “exibir”, mas também pode significar “revelar” ou “expor”. Vários estudos defendem ainda que a palavra “monstrare” está ligada a ensinar, ou seja mostrar qual o modo ou comportamento correto a adotar.

Além disso, a palavra “monstrum”, ligada à raiz “monere”, significa “avisar” ou “anunciar”. Simbolicamente, o monstro surge para nos revelar o que está escondido, seja o lado mais sombrio do Homem, seja uma desgraça que anuncia a vontade divina. De acordo com José Gil, na obra *Monstros* (2006), o corpo fantástico do monstro espelha uma realidade escondida que não pode ser decodificada, mas que ao mesmo tempo cativa aquele que o vê:

O seu corpo difere do normal na medida em que ele revela o oculto, algo de disforme, de visceral, de «interior», uma espécie de obscenidade orgânica. O monstro exhibe-a, desdobra-a, virando a pele do avesso, e desfralda-a sem se preocupar com o olhar do outro; ou para o fascinar (...). (GIL, 2006, p.78)

Assim, os monstros podem ser interpretados como figuras que surgem para que o Homem possa refletir sobre as suas ações, sobre aquilo que permanece escondido por detrás do corpo que conseguimos ver, a alma.

Esta questão é sublinhada em *The Untold Tales of Dog Mendonça and Pizza Boy* em que nos é contado o passado de Dog, desde a sua infância até ao presente. Dog nasceu numa pequena aldeia em Portugal, Tondela – uma referência biográfica a Filipe Melo – e, apesar da morte da mãe aquando do seu nascimento, parece ter uma infância feliz. Contudo, ele está amaldiçoado: a lenda conta que o primeiro irmão de seis irmãs nasce com a maldição do lobisomem. A partir desse momento, excetuando a sua família, Dog é encarado como um monstro.

Como forma de sobrevivência o corpo monstruoso de Dog é explorado pelo pai num

show de curiosidades que, mais tarde, é transformado num circo. Apesar da sua exposição fica claro que o futuro detetive não está infeliz: 1) esta forma de vida permite-lhe estar junto da sua família; 2) a transformação diária em lobisomem faz com que ele consiga controlar a maldição.

No entanto, a sua família será destruída pelos oficiais nazis que manifestam interesse nas potencialidades da monstruosidade de Dog e este é levado para um campo de concentração onde se encontram outras figuras sobrenaturais e poderosas que são alvos de experiências<sup>11</sup>. As memórias de Dog colocam em evidência o lado monstruoso da humanidade que entra em claro contraste com as personagens sobrenaturais – apelidadas de monstros – e que são clara metáfora para o Outro, para o corpo que queremos ignorar por ser marcado pela diferença.

Paralelamente, o corpo fantástico do detetive do oculto, Dog, irá revelar o lado mais obscuro do ser humano. As experiências levadas a cabo pelos cientistas nazis nos corpos de vários seres extraordinários revelam a sua desumanidade, salientando que, enquanto a forma animalesca de Dog esconde uma alma justa, o corpo real dos cientistas, e por analogia de todos os seguidores da ideologia nazi, oculta seres grotescos.

Dog e os restantes seres sobrenaturais conseguem escapar e refugiam-se em Lisboa, cidade neutra que se torna a casa destas personagens. A partir desse momento Dog assume a tarefa de proteger a humanidade dos monstros e vice-versa. É curioso notar, por isso, que em *As Incríveis Aventuras de Dog Mendonça e Pizza Boy* a comunidade de seres sobrenaturais possui um código que respeita tanto a sociedade dos monstros, como a dos humanos. Por isso optam por viver numa certa marginalidade que lhes permite a co-habitação em harmonia. Se o código é quebrado, Dog faz justiça.

Acima de tudo, é necessário sublinhar a dupla identidade desta personagem, oscilando

<sup>11</sup> Será importante referenciar a semelhança entre Dog Mendonça e uma outra personagem conhecida do universo da BD, Wolverine, dos *X-Men*: ambos foram alvos de experiências devido à sua diferença, são figuras com um passado doloroso e estão ligados ao lobisomem.

entre o humano e o monstro. Dog possui a capacidade de se transformar em lobisomem, mas também é humano e, por isso, pode circular entre os restantes humanos sem que o seu lado monstruoso se revele. Contudo, quer o lado humano, quer o lado monstruoso procuram defender a harmonia entre os dois universos, demonstrando que, apesar das monstruosidades que lhe foram feitas, ele continua a acreditar na humanidade.

Para além de Dog e os restantes corpos fantásticos destaca-se a figura de Pazuul, um demónio no corpo de uma criança. Pazuul Nhgwaiatuu é aparentemente uma miúda como qualquer outra e, por esse motivo, quando em *As Incríveis Aventuras de Dog Mendonça e Pizza Boy* as crianças de Lisboa começam a desaparecer sem motivo evidente, também Pazuul será levado, iniciando a investigação de Dog e Pizza Boy sobre os sequestros.

Dado que Pazuul está dentro do corpo de uma criança, o qual “teve de possuir (...) quando o expulsaram da sétima planície de Omir, no Inferno” (MELO, 2010, p. 29)<sup>12</sup>, este consegue fazer parte do mundo humano e juntamente com Dog vai garantir que o código seja respeitado. A forma física ocupada por este demónio com mais de 6000 anos não tem características (à primeira vista) fantásticas, pois estas serão apenas adquiridas quando o demónio entra dentro dela. Assim, a figura escolhida para representar Pazuul, pela sua inocência e aparente normalidade, esconde o ser sobrenatural que o habita e remete novamente para a ideia de que a monstruosidade pode ou não estar presente no corpo visível.

Fisicamente, o traço que distingue Pazuul de qualquer outra criança são os seus olhos com o globo ocular completamente negro e a córnea vermelha. É apenas quando vê outro demónio que Pazuul assume a sua forma

original, transformando-se, de acordo com Dog “num... num... num... sei lá o que é isto!” (MELO, 2011, p. 41-42), uma espécie de bebé gigante com dois cornos, asas de morcego, cauda de dragão e uma auréola incompleta, como acontece em *As Extraordinárias Aventuras de Dog Mendonça e Pizza Boy II – Apocalipse* (2011).

É de salientar a auréola imperfeita, a qual surge também quando Pazuul na forma humana usa os seus poderes, e que parece indicar que talvez um dia este demónio, tal como Lúcifer, possa ter sido um anjo.

Esta ideia é ainda, de certo modo, indicada pela relação implícita entre Pazuul e a Virgem Maria e que leva Dog, e os leitores, a finalmente perceber a razão da sua expulsão do Inferno. A verdadeira natureza de Pazuul fica, contudo, clara no final do segundo livro quando este defronta o Anticristo, também na forma de uma criança, ficando implícito que Pazuul vence a batalha. Esta personagem não é verdadeiramente um monstro, pois também luta pela sobrevivência da Humanidade e acaba por salvar o Mundo quando tudo parece perdido, assumindo-se assim como um dos heróis da história.

Além disso, convém recordar que tal como Dog é alvo de experiências por parte dos cientistas nazis em *The Untold Stories of Dog Mendonça and Pizza Boy*, na narrativa d’*As Incríveis Aventuras de Dog Mendonça e Pizza Boy*, Pazuul será vítima de rapto por parte do exército nazi com o objetivo de usar os seus poderes sobrenaturais para juntar o ADN das crianças portuguesas com o de outros seres fantásticos. Pazuul é, portanto, “o ingrediente que faltava” (MELO, 2011, p. 86), para Adolf Hitler e o seu exército de zombies nazis atingir os seus propósitos, dominar Lisboa e o mundo.

A crença de que um demónio pode possuir um corpo cujo espírito é fraco ou mais suscetível, retirando ao indivíduo qualquer capacidade de escolha, é antiga. Todavia, será ao longo da Idade Média europeia que este conceito vai florescer, continuando até aos dias de hoje. Durante o período medieval, acreditava-se que o mundo visível era apenas um pano que cobria o mundo invisível, impercetível ao olho humano mas sempre presente, sendo, por isso, possível atravessar

<sup>12</sup> Em *Inferno*, a primeira parte da obra *Divina Comédia* de Dante Alighieri escrita entre 1304 e 1321, o sétimo círculo do Inferno, destina-se aos violentos e está dividido em três vales: o Vale do Rio Flegontone, o Vale da Floresta dos Suicidas e o Vale do Deserto Abominável. No que parece ser uma alusão à descrição feita por Alighieri, Dog informa Eurico, ou Pizza Boy, que Pazuul foi expulso por não ser “tão mau quanto devia” (MELO, 2011, p. 29).

os dois mundos em momentos ou lugares específicos.

Por este motivo, o medo de espíritos invisíveis estava presente no dia-a-dia da população. Estes seres sem forma física podiam ocupar o corpo daqueles que se afastassem do caminho divino, forçando-os a cometer ações monstruosas. Contudo, é de notar que as mulheres eram nesta altura vistas como mais influenciáveis que os homens.

Ao longo da Idade Média, o corpo feminino, como de resto é o corpo possuído por Pazuul, é visto enquanto uma forma fraca e imperfeita, dominada por desejos lascivos, que quando comparada com o corpo masculino, é mais facilmente controlado pelos espíritos demoníacos. A mulher é mais crédula, mais supersticiosa e, por isso, mais propensa a ser enganada pela inteligência do Diabo, tornando-se num alvo preferencial.

Além disso, na mitologia cristã, o sexo feminino é muitas vezes ligada a Satanás, já que é através de Eva que este consegue tentar Adão e, assim, provocar a Queda da Humanidade. A palavra feminina é igualmente corrupta, sendo por isso o dever de todo o homem evitar o seu discurso que não levaria a outro caminho senão o do Mal. O silêncio é, portanto, uma característica crucial para as boas esposas e filhas. Curiosamente, n'As Aventuras de Dog Mendonça e Pizza Boy, Pazuul, o demónio em corpo de menina, é a única personagem que não fala.

Por fim, é ainda de salientar que da possessão de uma criança do sexo feminino por um demónio, identificado na narrativa de Filipe Melo como masculino, recorda o filme de terror *The Exorcist* (1973), de William Friedkin, onde uma rapariga de 12 anos, Regan, é possuída por um demónio chamado Pazuzu. Embora as duas narrativas sejam muito distintas, parece-nos claro haver uma referência a este clássico do cinema de horror não só pelos nomes dos seres demoníacos (Pazuzu e Pazuul), mas também pelos corpos que são possuídos.

Em *As Aventuras de Dog Mendonça e Pizza Boy* não há nenhum motivo em particular, ou nenhum é apontado, para a razão da escolha de um corpo de menina. Porém, é de notar a forma como Filipe Melo

se serve destas personagens para fazer delas heróis improváveis e, talvez aí, resida uma das razões da sua escolha. Dog e Pazuul, personagens que poderiam ser representações monstruosas e maléficas, são antes os salvadores da humanidade, juntamente com Eurico, o Pizzaboy.

### **A difícil arte de entregar pizzas: considerações finais**

Em *As Fantásticas Aventuras de Dog Mendonça e Pizza Boy III – Requiem*, terceiro e último capítulo de *As Aventuras de Dog Mendonça e Pizza Boy*, Dog, Pazuul e companhia voltam a reunir-se alguns anos depois para salvar o mundo. Assinalado por um tom melancólico – daí o subtítulo *Requiem* – este último livro “marcadamente mais sombrio”, como nota João Miguel Lameiras (2014) em “A última aventura de Dog Mendonça?”, centra a sua atenção no regresso de um inimigo de Dog, que vai ter de enfrentar o seu passado.

Tal como nos livros anteriores, Filipe Melo serve-se de inúmeras referências visuais para a construção da história. Em *Requiem* são visíveis referências que vão desde Tim Burton a Frank Miller (LAMEIRAS, 2014), entre outros. Tarantino, por exemplo, tem um peso particular dada a história que, ao contrário dos volumes anteriores baseados em referências históricas ou bíblicas, se centra numa narrativa de vingança (daí *Kill Bill* como influência maior). Esta é também uma aventura ligeiramente diferente, uma vez que as personagens estão mais velhas e, por isso, apresentam-se menos enérgicas, mas não com menos determinação para lutar contra o Mal e os monstros.

Neste terceiro livro, a luta não é apenas travada com o Dr. Aranha<sup>13</sup> – representante

<sup>13</sup> Será também importante registar o sucesso deste último volume, não só pela grande quantidade de leitores que as obras foram conquistando ao longo do tempo, mas também pela campanha de promoção bem organizada, que incluiu um *teaser trailer* (*Aranhas gigantes em Lisboa!*: <https://www.youtube.com/watch?v=4UBQnPa0uC4>). Este evidencia, claramente, a dimensão cinematográfica de *As Aventuras de Dog Mendonça e*

do lado mais obscuro da humanidade –, mas é feita também contra o sistema vigente, naquela que é uma crítica à forma pouco humana, e talvez por isso monstruosa, da ditadura económica contemporânea. Dog fica sem a sua casa, tem problemas com as finanças, não consegue arranjar emprego mas, no entanto, salva o mundo, mostrando, mais uma vez, ser um herói improvável. Filipe Melo tece esta crítica, mas fá-lo com o humor característico dos anteriores volumes e com momentos recheados de ação (LAMEIRAS, 2014) e, apesar do tom de despedida deste último álbum, a mensagem é esperançosa.

Isto é especialmente notório na possibilidade renovada de co-habitação entre humanos e monstros no mesmo espaço e pelo facto de Dog quebrar a maldição que o transformou em lobisomem, ficando apenas humano. Este retorno ao período pré-monstro deixa uma mensagem muito clara: apesar da sua “monstruosidade” Dog é, acima de tudo, uma figura que luta pelo Bem e é recompensado por isso.

O desaparecimento do seu lado sobrenatural – que não o impede de continuar a lutar – é apenas a confirmação desse momento, até porque lhe é feito um funeral fictício, indicando um recomeço que fica em aberto, mas que aponta para um possível regresso ao seu local de nascimento, Tondela. A viagem do herói que uniu “Humanos e Criaturas” é, neste sentido, circular, especialmente porque ultrapassou o seu doloroso passado e regressa agora ao espaço da sua infância em paz.

Na verdade, os vários temas abordados por Filipe Melo ao longo dos três livros: os corpos fantásticos e sobrenaturais, a dimensão monstruosa da própria humanidade, bem como a sua crueldade, encontram redenção nas personagens principais, como anteriormente referimos. Dog, Pazuul, a Gárgula e Eurico, o entregador de pizzas, formam um grupo de (anti)heróis atípicos, mas que se complementam entre si por representar as relações que temos com o Outro. Aliás, o futuro revela-se promissor: no volume III a neta de Eurico, a quem este conta

a história de Dog, não tem aspeto humano, o que indica que a luta de Dog não foi em vão, uma vez que humanos e criaturas estabeleceram laços que vão que ultrapassam a co-habitação, criando, por sua vez, outros corpos fantásticos. Deste modo, o sucesso de *As Aventuras de Dog Mendonça* deve-se à forma como Filipe Melo conseguiu tornar universal uma história com ação em Portugal, criando uma narrativa que reflete sobre a nossa própria humanidade e monstruosidade e, acima de tudo, sobre a nossa memória. E tudo isto começou com a difícil arte de entregar pizzas.

## Referências

ABBOTT, Stacey. **Celluloid Vampires: Life after death in the modern world**. Austin: University of Texas Press, 2007.

ASMA, Stephen. **On Monsters: An Unnatural History of our Worst Fears**. Oxford and New York: Oxford University Press, 2009.

COSTA, Sara Figueiredo. “Heróis de Lisboa”. **Cadeirão Voltaire**, 31 de Julho de 2010. Disponível em: (<https://cadeiraovoltaire.wordpress.com/2010/07/>) Inicialmente publicado na *Revista Ler*, N. 90 (abril, 2010). Acesso em: (8 de setembro de 2014).

HARVEY, Robert. **The Art of the Funnies: An Aesthetic History**. Jackson: University Press of Mississippi, 1ª edição, 1994.

\_\_\_\_\_. **The Art of the Comic Book: An Aesthetic History**. Jackson: University Press of Mississippi, 1996.

GIL, José. **Monstros**. Trad. José Luís Luna. Lisboa: Relógio D’Água, 2006.

LAMEIRAS, João Miguel. “A última aventura de Dog Mendonça?”. **Por um punhado de Imagens**, 11 de abril de 2014. Disponível em: (<http://porumpunhadodeimagens.blogspot.pt/2014/01/a-ultima-aventura-de-dog-mendonca.html>). Inicialmente publicado no

---

*Pizza Boy*, apontando, quem sabe, para o projeto inicial de Filipe Melo para esta história.

*Diário As Beiras* (11 de janeiro, 2014). Acesso em: (8 de setembro de 2014).

MELO, Filipe, *et al.* **As Incríveis Aventuras de Dog Mendonça e Pizza Boy**. Lisboa: Tinta da China, 6ª edição, 2010 [2014].

\_\_\_\_\_. **As Extraordinárias Aventuras de Dog Mendonça e Pizza Boy II – Apocalipse**. Lisboa: Tinta da China, 2011, 120 páginas.

\_\_\_\_\_. **The Untold Tales of Dog Mendonça and Pizza Boy**. Milwaukee: Dark Horse Comics, 2012.

\_\_\_\_\_. **As Fantásticas Aventuras de Dog Mendonça e Pizza Boy III – Requiem**. Lisboa: Tinta da China, 2013.

MILLS, Katie. **The Road Story and the Rebel: Moving Through Film, Fiction, and Television**. Carbondale: Southern Illinois University Press, 2006.

NUNES, João. “Filipe Melo: é assim que eu escrevo.” **João Nunes: Escrita para Cinema e Televisão**, 9 de Novembro de 2010. Disponível em: (<http://joaonunes.com/2010/guionismo/filipe-melo-e-assim-que-eu-escrevo/>) Acesso em: (8 de setembro de 2014).

SERRÃO, Pedro (2013). “Filipe Melo: duas mãos na música, um pé no cinema e outro na BD.” **P3 – Suplemento cultural do jornal Público**, 11 de Novembro de 2013. Disponível em: (<http://p3.publico.pt/cultura/livros/9682/filipe-melo-duas-maos-na-musica-um-pe-no-cinema-e-outro-na-bd>) Acesso em: (8 de setembro de 2014).

s/a (2003). “I’ll see you in my dreams é o primeiro filme português com “zombies””. **Ípsilon – suplemento cultural do jornal Público**, 29 de Outubro de 2003. Disponível em: (<http://www.publico.pt/culturaipsilon/noticia/i-ll-see-you-in-my-dreams-e-o-primeiro-filme-portugues-com--zombies276887>) Acesso em: (12 de setembro de 2014).

SIDKY, H. **Witchcraft, Lycanthropy, Drugs, and Disease**. An Anthropological

Study of the European Witch-Hunts. New York: Peter Lang, 1997.

## Filmografia

*An American Werewolf in London*, Dir. John Landis. PolyGram Film Entertainment, 1981.

*Back to the Future*, Dir. Robert Zemeckis. Universal Pictures, 1985.

*Big Trouble in Little China*, Dir. John Carpenter. Twentieth Century Fox Film Corporation, 1986.

*Casablanca*, Dir. Michael Curtiz. Warner Bros, 1942.

*I’ll See You in My Dreams*, Dir. Miguel Ángel Vivas. Pato Profissional Limitada, 2003.

*Indiana Jones and the Last Crusade*, Dir. Steven Spielberg. Paramount Pictures, 1989.

*Kill Bill: vol. 1*, Dir. Quentin Tarantino. Miramax Films, 2003.

*Kill Bill: vol. 2*, Dir. Quentin Tarantino. Miramax Films, 2004.

*Night of the Living Dead*, Dir. George A. Romero. Image Ten, 1968.

*Paura nella città dei morti*, Dir. Lucio Fulci. Dania Film, 1980.

*Poltergeist*, Dir. Tobe Hooper. MGM, 1982.

*The Evil Dead*, Dir. Sam Raimi. Renaissance Pictures, 1981.

*The Exorcist*, Dir. William Friedkin. Warner Bros, 1973.

*The Goonies*, Dir. Richard Donner. Warner Bros, 1985.

*Thriller*, Dir. John Landis. Optimum Productions, 1983.

Recebido em: 09 de outubro de 2013  
Aceito em: 16 de novembro de 2013.