

## UTOPIA E *NONSENSE* NAS CIDADES IMAGINÁRIAS DE MAX YANTOK

### RESUMO

No século XIX e início do século XX, a cidade tornou-se palco e personagem das críticas à sociedade industrial e à exploração do trabalho. Os centros urbanos eram associados a vícios, terror e caos. No Brasil, no início da República, os projetos de reformas urbanas, que procuravam combater a “degeneração social”, inspiravam-se nas metrópoles europeias, apontando o progresso e a modernidade como signos de civilização. O fascínio e a desconfiança com a ciência e a tecnologia jogaram para futuras cidades utópicas os sonhos e as promessas das novas invenções. O objetivo deste texto é refletir sobre as cidades imaginárias criadas por Max Yantok para as aventuras de Kaximbown, publicadas na revista O Tico-Tico, no período de 1911 a 1913. Em diálogo com a obra de Julio Verne e os quadrinhos de Winsor McCay, Yantok criou os personagens Kaximbown, Pipoca e Pistolão, mesclando humor, *nonsense* e aventura em histórias de viagens interplanetárias, em mundos imaginários com outras formas de arranjos sociais, entre engenhosidades, máquinas mirabolantes e seres fantásticos. Neste trabalho, vamos analisar as cidades de Fantasiópolis, capital do Império do Absurdo e Estapafurdópolis, a maior metrópole de Pandegolândia, considerando as concepções arquitetônicas e urbanísticas, a organização política e social, os artefatos tecnológicos. As charges de Yantok sempre foram carregadas de críticas e desencantamento pela cidade do Rio de Janeiro, mas nos mundos explorados por Kaximbown, a ironia, o deboche e a irracionalidade parecem ser as únicas estratégias possíveis para imaginar o futuro. As paisagens são repletas de exotismos e orientalismos, intercalados por construções modernistas. Os meios de transporte e de comunicação remetem a uma paródia do contexto da Belle Époque brasileira, propondo utopias bizarras e reinvenções fantásticas do cotidiano. Os estudos sobre utopia de Claeys e Trousson, e sobre quadrinhos e arquitetura de Edgar Franco, Thévenet e Rambert fundamentam esta pesquisa.

**PALAVRAS-CHAVE:** Yantok; cidade; utopia

### INTRODUÇÃO

Compondo ambientes e cenários, a arquitetura nos quadrinhos pode servir como pano de fundo para a ação, ajudar a narrativa, situar tempo e espaço do contexto, criar mundos futuristas, criar a dimensão do cotidiano nas interações entre as pessoas e os artefatos, ajudar a traduzir e constituir visualmente as subjetividades.

Nos quadrinhos, a arquitetura perde o caráter mecânico das representações projetuais – quase sempre decompostas em plantas, cortes e elevações –, deixa de ser uma forma estática para aparecer viva, ocupada pelas personagens, inserida em contextos urbanos ou bucólicos, explicitando a circulação, a escala e a dinâmica de suas relações plásticas com o seu entorno. Ela deixa de ser um objeto representacional rígido para se contextualizar, interagindo com as personagens que

são o motivo de sua existência, servindo como um paralelo metafórico da arquitetura e do urbanismo ditos reais, construídos. (FRANCO, 2012, p.15)

A cidade e suas múltiplas formas de representação (futuristas, oníricas, realistas, poéticas, fantásticas) ocuparam um lugar incontestável no humor gráfico do final do século XIX e início do XX e se tornaram o espaço do desejo e da utopia em boa parte dos quadrinhos desse período. (THÉVENET & RAMBERT, 2010)

O objetivo deste texto é refletir sobre algumas das cidades imaginárias criadas por Max Yantok para as Aventuras de Kaximborn, publicadas na revista infanto juvenil O Tico-Tico, no período de 1911 a 1913.

O caricaturista Max Yantok (1881-1964)<sup>1</sup> atuou em várias áreas, incluindo contabilidade e projetos de arquitetura. Herman Lima (1963) enfatiza o seu interesse pelas invenções e o entusiasmo com a tecnologia. Yantok trabalhou em revistas como D. Quixote, O Malho, Fon-Fon, Revista da Semana, entre outras, usando pseudônimos como Mefisto, Ketno, W.Ketno, e Vladir Ketno.

O humor gráfico de Yantok procurava representar a realidade cotidiana das primeiras décadas do século XX pelo seu avesso, auxiliando a constituição de uma cartografia urbana, simbólica e material, ironizando as técnicas e o uso dos artefatos do início da República brasileira. Esse período caracterizou-se por uma modernização conservadora, pautada nas reformas das cidades e nas inovações técnicas. Na época, o Rio de Janeiro inspirava-se nas grandes metrópoles europeias e tentava ser uma vitrina de civilidade. Estavam em voga os modelos deterministas de interpretação social, as teorias que legitimavam hierarquias entre as raças, usando a ciência e a biologia para explicar os diferentes acessos à cidadania e a desigualdade entre brancos e negros, escamoteando o passado escravocrata. (SCHWARCZ, 2012)

Sem mexer nas estruturas de um sistema patriarcal e oligárquico, o regime republicano investiu em um ideal de modernidade e progresso constante e linear, sonhando com um

---

<sup>1</sup>De acordo com Herman Lima (1963: 1252), Max Yantok nasceu no Rio Grande do Sul “[...] numa data incerta, que o caricaturista supõe tenha sido 1881”. Há indícios de que o ano seria 1879. O verdadeiro nome de Max Yantok seria Nicolau Cesarino, embora fosse conhecido como Max Cesarino Yantok. Era filho do imigrante italiano João Cesarino e da filha de um pajé de uma tribo indígena tupi, “cujo nome arrevesado o italiano transformou em Maurícia” (LIMA, 1963: 1251). Luchetti aponta controvérsias também em torno da data de morte do caricaturista, sendo a mais aceita a do ano de 1964, ainda que haja referência a 1965. (LUCHETTI, 2005: 66).

futuro em que a ciência e a técnica reduziriam as incertezas e as desigualdades sociais, com um total domínio sobre a natureza e a humanidade (COSTA & SCHWARCZ, 2000).

Novas técnicas e processos gráficos incrementavam a imprensa e os periódicos ilustrados ganhavam espaço com o aprimoramento da qualidade das imagens. Foi nesse contexto que surgiu, em 1905, no Rio de Janeiro, a revista O Tico-Tico, anunciada como um “Jornal das Crianças”. Trazia em suas páginas histórias em quadrinhos, jogos, contos, poesias, romances de aventuras ilustrados, sendo a revista com o maior tempo de publicação na história brasileira: 56 anos. (VERGUEIRO & SANTOS, 2005).

Na revista O Tico-Tico, Yantok criou muitos personagens, sendo os mais conhecidos Kaximbown, Pipoca e Pistolão. Nos traços quase surrealistas das histórias de Kaximbown, observa-se, além de referências visuais de Winsor McCay (1869-1934), uma forte inspiração, ainda que atravessada por uma ironia *nonsense*, na obra de Júlio Verne (1828-1905).

Gregory Claeys (2013) destaca que os laços de proximidade entre ciência e utopia na visão do século XIX despertou uma grande atração pelas máquinas, principalmente as utilizadas em viagens, explorações e guerras. Nesse sentido, as obras de Júlio Verne foram muito influentes, pois uniram “dois importantes temas utópicos: a viagem épica e o uso de inovação tecnológica para avançar as fronteiras do conhecimento humano. No fundo dos oceanos, na atmosfera, muito além da Terra, seus heróis trabalhavam incansavelmente para subjugar a natureza em prol da humanidade.” (CLAEYS, 2013,p.156)

É bom lembrar que as representações de progresso da passagem do século XIX para o XX eram associadas não só às invenções e inovações técnicas, mas estavam contaminadas pelas narrativas da expansão imperial europeia (CLAEYS, 2013, p.158). O olhar eurocêntrico para os novos mundos, para outras culturas e territórios estava carregado de estereótipos, fortalecidos por uma construção romântica e pitoresca do Oriente e do exotismo das novas paisagens.

Misturando em suas narrativas humor, ironia, *nonsense* e aventura, as histórias de Kaximbown e seu pequeno grupo narram viagens interplanetárias, em busca do desconhecido, descobrindo mundos imaginários, com seres e animais fantásticos e outras

formas de organização social, em lugares povoados de estranhas engenhosidades, máquinas mirabolantes e artefatos bizarros.

Para Octavio Aragão Júnior (2012), “Longe de buscar a acuidade científica, Yantok estruturava suas aventuras sobre a mais desabrida fantasia, sempre com um pequeno enfoque satírico e contemporâneo, mas, como visava o público infantil, as críticas não eram tão ferinas.” Entretanto, no desenrolar da ficção científica de Yantok, encontram-se muitas cenas violentas e uma insistente crítica aos perigosos usos da ciência e da tecnologia, à imprensa, aos métodos de ensino, sugerindo associações com o que acontecia naquela conjuntura brasileira.

### **FANTASIÓPOLIS:**

Kaximbown, “depois de 80 anos de estudos indigestos conseguiu inventar um besouroplano, com o qual poderia voar de um cabo a outro do mundo”. Em companhia de seu neto, Tônico, do mordomo Pipoca e de Pistolão, o “melhor cão do mundo”, parte em busca de aventuras, indo parar inicialmente em Fantasiópolis, a capital do Império do Absurdo, no mundo da Lua. (TICO-TICO, n.303:14)

Os habitantes desse outro mundo, em geral, são seres fantásticos, híbridos ou oníricos, como o “caçador de estrelas para fritar”, com rosto de meia lua e vestes de bufão; Homelet II, capitão da guarda de Fantasiópolis, uma brincadeira com a sonoridade do nome do personagem de Shakespeare; “Watapah, consul do Império da Ilusão” (TICO-TICO, n.305:14), uma espécie de monstro verde, cujo nome lembra o vatapá, prato típico da culinária baiana.

Fantasiópolis (figura 1) destaca-se pela arquitetura eclética, com arcos e cúpulas convivendo com linhas retas modernistas, com prédios de torres de 428, 1011 ou 1318 andares, com a verticalidade acentuada por pináculos.



Figura 1 – “Aventuras de Kaximbown em Fantasiópolis” de Max Yantok - detalhe  
Fonte: O Tico-Tico, n.304, p.14, 02/08/1911 – Acervo Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional

Nesta cidade é possível pegar um “taxilombrigomóvel” para ir à Estação Central da “Lunatic Railway of Absurdonic Company Extralimited”, alusão, talvez, à companhia de trens no Brasil, dominada pelos ingleses e uma ironia à forte influência da língua inglesa em nosso país, especialmente nos transportes e no comércio (O TICO-TICO, n.305:14). Pode-se ir ao “restaurante Radiogestivo”, onde comida vinha automaticamente, bastando apertar o botão respectivo do prato escolhido. O caixa também era automático e uma mão mecânica cobrava a dívida (O TICO-TICO, n.309:14)

Na figura 2 pode-se observar a arquitetura com referências clássicas dadas pelas arcadas, cúpulas sobrepostas, a dinâmica das torres com bulbos semelhantes à arquitetura russa medieval, minaretes islâmicos e traços da arquitetura bizantina. Edifícios formam rostos que assistem às trapalhadas do grupo forasteiro.



Figura 2 – “Aventuras de Kaximbown em Fantasiópolis” de Max Yantok – detalhe  
Fonte: O Tico-Tico, n.305, p.11, 09/08/1911 – Acervo Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional

Em outros momentos, a arquitetura sofisticada e com toques orientais é caracterizada pela modernização, em exemplos como as escadas substituídas por calçadas movediças, com esteiras rolantes (Figura 3).



Figura 3 – “Aventuras de Kaximbown em Fantasiópolis” de Max Yantok – detalhe  
Fonte: O Tico-Tico, n.323, p.11, 13/12/1911 – Acervo Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional

## **ESTAPAFURDÓPOLIS**

Depois de uma aventura no polo norte, Kaximbown decide ir à terra dos pândegos (pessoas engraçadas, brincalhonas), a Pandegolândia, com Tônico e Pipoca e Sábado, uma espécie de boneco/robô preto com pernas e braços articulados e corpo de barrica, cara de macaco, criado por Kaximbown, algo como um Pinóquio dos trópicos. É possível fazer uma associação com o personagem Sexta-Feira, companheiro de Robinson Crusoe.

Esta viagem é a aventura mais ilógica de Yantok, com muitos elementos bizarros, desde os trajes extravagantes e luxuosos, fantasias de palhaços, seres híbridos, objetos animados, objetos usados em funções diferentes daquelas para as quais foram projetados.

A grande metrópole de Pandegolândia era Estapafurdópolis (figura 4), descrita como rica e luxuosa, cuja arquitetura eclética reflete-se em cúpulas, arcos romanos, arcos góticos, flamejantes, mouriscos, pináculos, torres, juxtapondo estilos dominados por um certo orientalismo.



Figura 4 – “Aventuras de Kaximbown na Pandegolândia” de Max Yantok  
Fonte: O Tico-Tico, n.365, p.11, 30/07/1913 – Acervo Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional

## ESPALHAFATÓPOLIS

De Pandegolândia, o grupo resolve partir para Marte, chegando à capital Espalhafatópolis, uma cidade que lhes pareceu “deslumbrante, monumental, esplendorosa, brilhante, espipoqueante de luzes e maravilhas”. Na figura 5 vê-se em destaque o palácio imperial, guardado por Mico e Tico.



Figura 5 – “Kaximbown no Planeta Marte” de Max Yantok – detalhe  
Fonte: O Tico-Tico, n.405, capa, 09/07/1913 – Acervo Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional

O fundo vermelho, reforçando a associação com o planeta Marte, e a paisagem envolvida por um círculo, restando apenas os pináculos e a nave para fora dos limites, ampliam a grandiosidade da arquitetura, uma complexa mistura de elementos bizantinos, islâmicos, futuristas. O fantástico e o exótico remetem à visão romântica de um orientalismo imaginado.

Os habitantes dessa cidade são descritos como pacatos e pacíficos, em contraste com os turbulentos aventureiros que causam tantas confusões que acabam por serem expulsos do planeta.

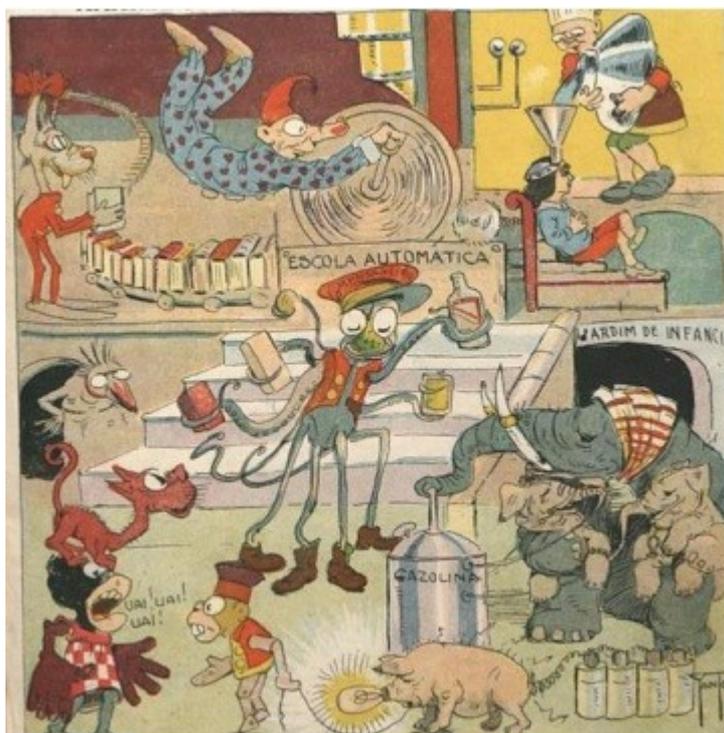


Figura 6 – “Kaximborn no Planeta Marte” de Max Yantok – detalhe  
Fonte: O Tico-Tico, n.408, capa, 30/07/1913 – Acervo Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional

É interessante observar que o quadrinho destinado a mostrar a praça de Espalhafatópolis (figura 6) destaca várias cenas simultâneas e procedimentos técnicos, como uma esteira de livros ligadas a uma “escola automática”, um menino recebendo um conteúdo líquido por meio de um funil acoplado à cabeça, a entrada de um jardim de infância, um polvo como mensageiro. Há ironias a fontes de energia como a gasolina e eletricidade. A automatização e mecanização do ensino, do transporte e das comunicações é um tema recorrente nos não só nas aventuras de Kaximborn, mas em muitas das charges de Yantok.

## CONSIDERAÇÕES

Desde o século XIX a cidade havia se tornado palco e personagem das críticas à sociedade industrial e à exploração do trabalho. Os centros urbanos eram associados a vícios, terror e

caos. No Brasil, no início da República, os projetos de reformas urbanas, que procuravam combater a “degeneração social”, inspiravam-se nas metrópoles europeias, apontando o progresso e a modernidade como signos de civilização. O fascínio e a desconfiança com a ciência e a tecnologia jogaram para futuras cidades utópicas os sonhos e as promessas das novas invenções.

Nas reflexões sobre a cidade representada nos quadrinhos, parece-nos “[...] essencial procurar sob que formas múltiplas se exprime um imaginário social traduzindo um certo dinamismo e uma vontade de transformação global da realidade existente” (TROUSSON, 2005:128). Nas cidades visitadas por Kaximbown, percebe-se uma crítica bem humorada ao presente através dos elementos utópicos que constroem uma paródia do futuro, onde a arquitetura remete a mundos maravilhosos, edifícios suntuosos, ornamentos variados, e estabelece o distanciamento e estranhamento de outros modelos de organização social. O ideal da automatização (da mobilidade e dos transportes, da alimentação, da educação, entre outros) e a eficiência das máquinas são postos em xeque o tempo todo através das trapalhadas de Kaximbown e seus companheiros (intrusos, invasores ou desbravadores?), criando deslocamentos constantes de produção de sentido. Fantasiópolis, Estapafurdópolis, Espalhafatópolis parecem ser expressões de uma releitura bizarra da Belle Époque brasileira, caracterizada pela urbanização e pelo ecletismo arquitetônico financiado pela economia do café. Nesse contexto de aceleração do crescimento e da modernização das cidades, de surgimento de novos artefatos técnicos e invenções, que pareciam implicar discursiva e sensorialmente novas formas de percepção de mundo, Yantok propõe, graficamente, não lugares, espaços onde experimenta novas possibilidades fantásticas de estar e ser. Suas cartografias imaginárias localizam utopias e distopias, esperanças e

temores da tecnologia que se instaura, provocando o riso melancólico da modernização das cidades brasileiras.

## REFERÊNCIAS

ARAGÃO JÚNIOR, Octavio. Visões do pretérito: a ficção científica nos quadrinhos brasileiros no século 20. In **9ª Arte**, São Paulo, vol. 1, n. 1, 67-76, 1o. Semestre, 2012.

CLAEYS, Gregory. Utopia. **A história de uma ideia**. São Paulo: Edições SESC SP, 2013.

COSTA, Angela Marques da & SCHWARCZ, Lilia Moritz. **1890-1914: no tempo das certezas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

FRANCO, Edgar. **História em Quadrinhos e Arquitetura** - 2a ed. - João Pessoa: Marca de Fantasia, 2012.

LIMA, Herman. (1963) **História da Caricatura no Brasil**. Rio de Janeiro: J. Olympio, v.3

LUCHETTI, Marco Aurélio. Os grandes artistas de o Tico-Tico em Vergueiro, W. Y Santos, R.E. (org.) **O Tico-Tico: centenário da primeira revista de quadrinhos do Brasil**. (pp.55-67) São Paulo: Opera Graphica, 2005.

**O TICO-TICO** (1911-1913) disponível em <http://hemerotecadigital.bn.br/artigos/o-tico-tico> acesso em 02/06/2014.

SANTOS, Roberto Elísio. Artistas e personagens de destaque na revista o Tico-Tico em Vergueiro, W. Y Santos, R.E. (org.) **O Tico-Tico: centenário da primeira revista de quadrinhos do Brasil**. (pp.89-95) São Paulo: Opera Graphica, 2005.

SCHWARCZ, Lilia Moritz (org.) A abertura para o mundo: 1889-1930. **História do Brasil Nação 1808-2010**, volume 3. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

THÉVENET, Jean Marc & RAMBERT, Francis. **Archi & BD**, La ville dessinée. Paris: Cité de la architecture & du Patrimoine; Monografik, 2010.

TROUSSON, Raymond. Utopia e utopismo in **MORUS**. Utopia e Renascimento. Dossiê: Utopia como gênero literário. Campinas, SP, Unicamp, n.2, 2005, pp.123-135.

VERGUEIRO, Waldomiro y Santos, Roberto Elísio dos. (org.) **O Tico-Tico: centenário da primeira revista de quadrinhos do Brasil**. São Paulo: Opera Graphica, 2005.

VERNE, Júlio. **Aventuras do Capitão Hatteras**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1959.